



Sekolah Tinggi
Teknologi
Informasi NIIT

I-Tech

PERANCANGAN

MEDIA CETAK

UNTUK PROMOSI PENJUALAN PADA USAHA MIKRO KECIL
DAN MENENGAH (UMKM) MENGGUNAKAN APLIKASI
GENERATIVE AI PHOTOSHOP & ADOBE ILLUSTRATOR

Muhammad Nurul Falah
Firby Diaputri Ardimo
Fajar Septian, S.Pd., S.Kom., M.Kom
Arisantoso, S.T., M.Kom
Mohammad Imam Shalahudin, S.T., M.Si



PERANCANGAN **MEDIA CETAK**

UNTUK PROMOSI PENJUALAN PADA USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM)
MENGUNAKAN APLIKASI GENERATIVE AI PHOTOSHOP & ADOBE ILLUSTRATOR

Perancangan media cetak untuk promosi penjualan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah proses pembuatan materi promosi cetak untuk meningkatkan visibilitas dan penjualan suatu barang atau jasa. Meliputi pembuatan brosur, flyer, poster, dan bahan cetakan lainnya yang bertujuan untuk mempromosikan produk atau jasa UMKM. Tujuan dari perancangan media cetak ini adalah untuk menarik perhatian pasar sasaran, mengkomunikasikan informasi yang jelas, dan mendorong konsumen untuk melakukan pembelian atau berinteraksi lebih jauh dengan UMKM. Penulis telah melakukan observasi dan wawancara dengan owner Pempek Cikgu.

Adobe Photoshop dan Illustrator adalah dua aplikasi perangkat lunak desain grafis yang dibuat oleh Adobe Inc. Photoshop, yang berspesialisasi dalam pengeditan gambar raster, digunakan untuk memanipulasi dan menyempurnakan gambar, sedangkan Illustrator, yang berfokus pada desain vektor, digunakan untuk membuat ilustrasi berbasis vektor dan grafis. Kedua aplikasi tersebut banyak digunakan dalam industri desain grafis, fotografi, dan pembuatan konten visual, dan keduanya memiliki peran berbeda dalam pemrosesan gambar dan desain grafis.



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



**PERANCANGAN MEDIA CETAK
UNTUK PROMOSI PENJUALAN PADA
USAHA MIKRO KECIL DAN
MENENGAH (UMKM) MENGGUNAKAN
APLIKASI *GENERATIVE AI PHOTOSHOP*
& ADOBE ILLUSTRATOR**

**Muhammad Nurul Falah
Firby Diaputri Ardimo
Fajar Septian, S.Pd., S.Kom., M.Kom.
Arisantoso, S.T., M.Kom.
Mohammad Imam Shalahudin, S.T., M.Si.**



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**PERANCANGAN MEDIA CETAK UNTUK PROMOSI
PENJUALAN PADA USAHA MIKRO KECIL DAN
MENENGAH (UMKM) MENGGUNAKAN APLIKASI
*GENERATIVE AI PHOTOSHOP & ADOBE
ILLUSTRATOR***

Penulis : Muhammad Nurul Falah
Firby Diaputri Ardimo
Fajar Septian, S.Pd., S.Kom., M.Kom.
Arisantoso, S.T., M.Kom.
Mohammad Imam Shalahudin, S.T.,
M.Si.

Desain Sampul: Eri Setiawan

Tata Letak : Ayu May Lisa

ISBN : 978-623-120-582-7

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA,
APRIL 2024
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 : 2024

**Eureka Media Aksara bekerjasama dengan
Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT**

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

Penulis ingin menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan buku ini. Buku ini merupakan hasil dari ide dan pemikiran penulis yang diberi judul "**PERANCANGAN MEDIA CETAK UNTUK MEMAJUKAN PENJUALAN PADA USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) MENGGUNAKAN APLIKASI GENERATIVE AI PHOTOSHOP & ADOBE ILLUSTRATOR.**" Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dari berbagai pihak, tugas ini akan sulit terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan terima kasih kepada semua yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan buku ini. Dengan bantuan mereka, buku ini dapat diterbitkan dan menjadi kontribusi dalam dunia literasi.

Perancangan media cetak untuk promosi penjualan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah proses pembuatan materi promosi cetak untuk meningkatkan visibilitas dan penjualan suatu barang atau jasa. Melalui pembuatan brosur, flyer, poster, dan bahan cetakan lainnya yang bertujuan untuk mempromosikan produk atau jasa UMKM. Tujuan dari perancangan media cetak ini adalah untuk menarik perhatian pasar sasaran, mengkomunikasikan informasi yang jelas, dan mendorong konsumen untuk melakukan pembelian atau berinteraksi lebih jauh dengan UMKM.

Adobe Photoshop dan Illustrator adalah dua aplikasi perangkat lunak desain grafis yang dibuat oleh Adobe Inc. Photoshop, yang berspesialisasi dalam pengeditan gambar raster, digunakan untuk

memanipulasi dan menyempurnakan gambar, sedangkan Illustrator, yang berfokus pada desain vektor, digunakan untuk membuat ilustrasi berbasis vektor dan grafis. Kedua aplikasi tersebut banyak digunakan dalam industri desain grafis, fotografi, dan pembuatan konten visual, dan keduanya memiliki peran berbeda dalam pemrosesan gambar dan desain grafis.

Penulis mengakui bahwa buku ini masih memiliki ruang untuk peningkatan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif untuk memperbaiki dan menyempurnakan isi buku. Penutupnya, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang besar untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
BAB 2 KONSEP DAN ANALISIS SISTEM.....	4
A. Pengertian Perancangan	4
B. Pengertian Media Cetak.....	5
C. Pengertian Promosi	9
D. Penjualan	12
E. Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM).....	15
F. <i>Generative AI Photoshop</i>	19
G. Adobe Illustrator.....	21
BAB 3 ANALISIS KEBUTUHAN	25
A. Analisis Kebutuhan Perancangan.....	25
B. Tahapan Perancangan.....	25
C. Sasaran Produk	28
BAB 4 PERANCANGAN MEDIA PROMOSI	
PENJUALAN	30
A. Logo Pempek Cikgu.....	30
B. Desain Identitas Perusahaan.....	31
C. Kartu Nama.....	31
D. Kop Surat.....	32
E. Amplop.....	35
F. Desain Promosi Perusahaan.....	36
BAB 5 PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
TENTANG PENULIS	54

BAB

1

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi menjadi sangat penting dalam kehidupan manusia dan didukung oleh perkembangan teknologi yang pesat. Teknologi tidak hanya memberikan dampak pada cara organisasi bekerja tetapi juga pada cara mereka berkomunikasi, berpromosi, dan berinteraksi dengan pelanggan. Adapun pemahaman yang mendalam mengenai manfaat positif dari penerapan teknologi dapat memberikan perusahaan terutama usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) mencapai keunggulan kompetitif yang cukup besar.

Dalam upaya untuk tetap bersaing dan berkembang UMKM perlu memanfaatkan strategi promosi yang efektif termasuk penggunaan media cetak. Salah satu manfaat teknologi yaitu dapat mengubah design promosi suatu perusahaan dalam menjual produk dan layanan kepada masyarakat umum menjadi lebih menarik dan modern. Sebelumnya pemasaran produk sering kali menggunakan media cetak tradisional seperti pamflet, poster, atau iklan di koran dengan design yang kurang menarik. Adapun dalam era digital dan teknologi informasi saat ini aplikasi *generative AI Photoshop* dan *Adobe Illustrator* telah menjadi

BAB 2

KONSEP DAN ANALISIS SISTEM

A. Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan suatu tahap yang melibatkan penerapan berbagai teknik untuk merinci suatu konsep atau sistem yang akan diwujudkan. Proses ini mencakup penjelasan mengenai struktur keseluruhan, rincian komponen, dan batasan-batasan yang mungkin timbul dalam pelaksanaannya. Perancangan, atau yang sering disebut sebagai rancang, adalah serangkaian langkah atau prosedur yang digunakan untuk mengartikan hasil analisis dan spesifikasi sistem ke dalam bahasa pemrograman. Tujuannya adalah memberikan deskripsi mendalam tentang bagaimana setiap komponen sistem akan diimplementasikan, termasuk hubungan dan interaksi antar-komponen (Rivanthio, 2020).

Perancangan adalah suatu proses yang melibatkan penentuan langkah-langkah atau metode yang akan diambil untuk mencapai suatu tujuan atau memecahkan suatu masalah. Dalam konteks tertentu, perancangan mencakup deskripsi arsitektur, rincian komponen, dan kendala yang mungkin dihadapi selama pelaksanaan suatu proyek atau pekerjaan. Ini

BAB 3

ANALISIS KEBUTUHAN

A. Analisis Kebutuhan Perancangan

Pada perancangan ini menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak untuk merancang desain media cetak untuk promosi penjualan UMKM menggunakan aplikasi *generative AI Photoshop* dan *Adobe Illustrator* yaitu sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - a. *Personal Computer (PC)* atau Laptop
 - b. *RAM 8 GB*
 - c. *Hardisk 500 GB*
 - d. *Keyboard dan Mouse*

2. Perangkat Lunak (*Software*)
 - a. *Sistem Operasi Window 10*
 - b. *Microsoft Office*
 - c. *Adobe Illustrator*

B. Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan desain adalah proses penting dalam pengembangan produk, proyek, atau layanan. Tahapan ini membantu akan memastikan bahwa desain akhir memenuhi tujuan dan kebutuhan

BAB 4

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PENJUALAN

A. Logo Pempek Cikgu

Logo Pempek Cikgu tersebut berkombinasi dengan 2 ilustrasi yaitu ikan dan splash air. Logo ini menggunakan warna merah kode #c72942 dan warna putih #FFFFFF khas dari Palembang dan bermakna adalah semangat dan kehangatan yang juga menjadi karakteristik dari masyarakat Palembang. Selain itu, warna merah juga dapat memberikan kesan yang kuat dan menarik perhatian bagi konsumen yang melihat logo tersebut. Logo mempunyai 2 logo warna yang berbeda.



Gambar 4. 1. Desain Logo Pempek Cikgu

BAB

5

PENUTUP

A. Kesimpulan

Harapan dari perancangan media promosi ini adalah untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang keunikan makanan khas daerah dengan tujuan menarik minat konsumen untuk menikmatinya. Kesimpulan yang dapat diambil penulis adalah sebagai berikut:

1. Melalui promosi berbasis desain komunikasi visual, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap penjualan produk UMKM. Media komunikasi visual dipandang sebagai daya tarik yang dapat dengan mudah dipahami oleh konsumen melalui indra penglihatan, sehingga pesan yang disampaikan mengenai produk dapat tersampaikan dengan jelas dan menarik.
2. Pemanfaatan berbagai media promosi seperti poster, flyer, X-banner, dan sejenisnya, yang didukung oleh perancangan sistem grafis yang matang, dianggap efektif dalam meningkatkan penjualan. Media-media ini tidak hanya memberikan informasi secara visual tetapi juga

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe.com. (2023). *Generative Fill Sekarang di Photoshop*. Adobe.Com.
[https://www.adobe.com/id_id/products/photoshop/generative-fill.html#:~:text=Apa itu Generative Fill di,untuk mencapai hasil yang realistis](https://www.adobe.com/id_id/products/photoshop/generative-fill.html#:~:text=Apa%20itu%20Generative%20Fill%20di,untuk%20mencapai%20hasil%20yang%20realistis)
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Febrian, A. I., & Aryanto, H. (2022). Perancangan Media Promosi Nanistika Homemade Bakery. *Jurnal Barik*, 3(3), 208–220.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Garaika, G., & Feriyan, W. (2019). Promosi Dan Pengaruhnya Terhadap Terhadap Animo Calon Mahasiswa Baru Dalam Memilih Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal AKTUAL*, 16(1), 21.
<https://doi.org/10.47232/aktual.v16i1.3>
- Ispriadi, B. D. S., Putri, D. A., & Dewani, P. K. (2020). Eksistensi Media Cetak Pada Masa Pandemi Covid-19. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 9(2), 127–134. <https://doi.org/10.33366/jisip.v9i2.2233>
- Joshua Koman, A., Alvian, K., Achmad Nawawi, R., Khasani, I., Guntoro, R., Tinggi Desain Interstudi Jalan Kapten Tendean No, S., Mampang, P., Mampang Prapatan, K., Jakarta Selatan, K., & Khusus, D. (2022). Perancangan Desain Media Promosi Untuk Umkm Bebek Tjandu Di Kota

Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Bidanga Desain*, 151-158.

Kompasiana.com. (2023). *Fitur AI Generative Fill di Adobe Photoshop*. Kompasiana.Com.
<https://www.kompasiana.com/laurencebenedicta/647c57394addee6c8e700a42/fitur-ai-generative-fill-di-adobe-photoshop>

Laili, K. M., Ni'amillah, M., Laili, M., Romadhona, N. Q., Rosid, A., & Setiawan, A. (2023). Artikel Nusantara Community Empowerment Review Pengembangan Buku Resep Olahan Tanaman Obat Keluarga (TOGA) Kelompok PKK Desa Kalidawir Berbasis Adobe Illustrator. *Ncer*, 1(2), 74-80.
<https://journal.unusida.ac.id/index.php/ncer/>

Magdalena, O., Dwitrayani, M. C., & Darmita, M. Y. (2002). PENGARUH BIAYA PRODUKSI DAN BIAYA PEMASARAN TERHADAP HASIL PENJUALAN PADA RUMAH MAKAN DI KECAMATAN KUTA SELATAN. *Journal Research of Accounting (JARAC)*, 23(4), 1-16.

Noveli, S. E. S., Dince, M. N., & Goo, E. E. K. (2023). Analisis Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Dalam Menunjang Efektivitas Pengendalian Internal Pada CV Agung Mandiri Motor. *JURA : JURNAL RISET AKUNTANSI*, Vol.1, No.4.

Nuvitasari, A., Citra Y, N., & Martiana, N. (2019). Implementasi SAK EMKM Sebagai Dasar Penyusunan Laporan Keuangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). *International Journal of*

Social Science and Business, 3(3), 341.
<https://doi.org/10.23887/ijssb.v3i3.21144>

- Risti, E. A. (2022). Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Furniture Jati Sungu Bandar Lampung). *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(4), 435–4459.
- Rivanthio, T. R. (2020). Perancangan Website E-Commerce Rikas Collection. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 186–195.
- Sulistiyono, E., & Sholihah, E. (2021). Perancangan Media Cetak Sebagai Media Promosi Pada Klinik Insan Medika Semarang. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 1(3), 46–70.
<http://journal.sinov.id/index.php/juitik> page46
- Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 1(1), 56–64. <https://doi.org/10.54895/jkb.v1i1.314>
- Syahputra, R. (2019). Strategi Pemasaran Dalam Alquran Tentang Promosi Penjualan. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 6(2), 83–88.
<https://doi.org/10.36987/ecobi.v6i2.8>
- Tarigan, R., & Ardiansyah, D. (2020). Perancangan Aplikasi Inventory Barang Pada Cv. Mr Lestari Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 3(2), 77–94.
<https://doi.org/10.47080/simika.v3i2.985>

- Vinatra, S., Bisnis, A., Veteran, U., & Timur, J. (2023). Peran Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dalam Kesejahteraan Perekonomian Negara dan Masyarakat. *Jurnal Akuntan Publik*, 1(3), 1–08. <https://doi.org/10.59581/jap-widyakarya.v1i1.832>
- Wahyudi, A. D., Surahman, A., & Sivi, N. A. (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(1), 35–40. <https://doi.org/10.30591/jpit.v6i1.2304>
- Wilfarda, A. C., Ningtiyas, W. P., & Alimah, N. M. (2021). Kebijakan Pemerintah Dalam Pemberdayaan UMKM Di Masa Pandemi. *Journal of Government and Politics*, 3(1), 47–65.
- Wisnu Putra Wijaya, H. G. S. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER) e- ISSN 2721-9666*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.346>
- Wisnu Putra Wijaya, Hadi Gunawan Sakti, & Wisnu Putra Wijaya, H. G. S. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER) e- ISSN 2721-9666*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.346>

TENTANG PENULIS



Firby Diaputri Ardimo adalah seorang Perempuan kelahiran di Kediri pada tanggal 14 Mei 2001 merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Jakarta Selatan, tinggal bersama orang tua hingga sekarang.

Riwayat pendidikan dimulai dari TKLB Jakarta (tahun 2005-2006), SDLB Negeri 02 Jakarta (tahun 2006-2013), SMPLB Negeri 02 Jakarta (tahun 2013-2016), SMALB Negeri 02 Jakarta (tahun 2016-2019) dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2019-2024).

Saya memiliki pengalaman yaitu pelatihan TIK khusus Penyandang Disabilitas yang bertema “Digital TIK Khusus Angkatan Kerja bidang Pengenalan Digital Office” pada tahun 2022. Setelah menyelesaikan Pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech pada program studi Sistem Informasi pada tahun 19. Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satunya Komunitas Multimedia. Dalam mengisi menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga dipercaya untuk mengerjakan suatu tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Cetak untuk Promosi Penjualan pada usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) menggunakan Aplikasi Generative AI Photoshop & Adobe Illustrator”



Muhammad Nurul Falah

adalah seorang laki laki kelahiran di Bandar Lampung pada tanggal 14 Maret Merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Bogor, tinggal bersama orang tua hingga lulus Sekolah

Menengah Atas/Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari TKLB Santi Rama (tahun 2002-2007), SDLB Santi Rama (tahun 2007-2013), SMPLB Santi Rama (tahun 2013-2016), SMALB Santi Rama (tahun 2016-2019), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2019-sekarang).

Saat masa kecil saya selalu bermain komputer dan belajar menggunakan komputer sehingga menjadi hobi bermain komputer termasuk bermain game di komputer. Waktu saya memasuki usia remaja mulai belajar komputer lebih dalam lagi dan selalu mengikuti pelatihan program komputer seperti IT, Desain Grafis, Ms. Office dan lain lain. Setelah menyelesaikan pendidikan sekolah saya melanjutkan pendidikan lebih tinggi di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech pada program Studi Sistem Informasi pada tahun 2019 sampai sekarang.

Saat ini saya aktif sebagai mahasiswa dalam organisasi kemahasiswaan. Tujuan ini untuk menambah pengalaman lebih luas dan wawasan agar bisa melanjutkan kerja dengan lancar. selain itu saya aktif mengambil kelas karyawan. sebelumnya saya mengambil kelas reguler pada semester 1 sampai semester 4, dari semester 4 saya berpindah ke kelas karyawan dari kelas reguler karena saya harus bekerja sambil kuliah. saat ini saya aktif mahasiswa semester 9 dan sekarang saya

sedang mengerjakan tugas akhir dengan berjudul “Perancangan Media Cetak untuk Promosi Penjualan pada usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) menggunakan Aplikasi Generative AI Photoshop & Adobe Illustrator”



Fajar Septian, S.Pd., S.Kom., M.Kom. adalah pria kelahiran Bogor pada tanggal 09 September 1989, merupakan anak pertama dari empat bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Depok. Riwayat pendidikan dimulai dari SDN Bedahan 01 (tahun 2001), SMPN 10 Depok (tahun 2004), SMA Yapan Indonesia (tahun 2007), Universitas Pamulang Tangerang Selatan Prodi Teknik Informatika (tahun 2012), dan STMIK Eresha Jakarta Prodi Magister Teknik Informatika (tahun 2014).

Saat ini aktif sebagai dosen tetap di Universitas Pamulang. Saya juga aktif mengajar di beberapa kampus sebagai dosen tidak tetap di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT dan menjabat sebagai Kepala Bagian Teknologi Informasi (IT), dan Institut Teknologi dan Bisnis Swadharma. Mata kuliah yang di ampu Komputer Grafik, Teori Bahasa dan Automata, Graph Terapan dan Struktur Data. Saya aktif mengajar sejak tahun 2015 di beberapa kampus.



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, dan lainnya. 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 serta menjadi tenaga ahli di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IGI sejak bulan Juni 2023 hingga sekarang.



Mohammad Imam Shalahudin, S.T., M.Si. adalah laki laki kelahiran Surabaya pada tanggal 10 Mei 1971 Merupakan anak ketiga dari 4 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Surabaya tinggal bersama orang tua hingga lulus

Perguruan Tinggi.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK Aisyiah (Tahun 1978), SD Muhammadiyah 4 Surabaya (Tahun 1984), SMP Muhammadiyah 5 Surabaya (Tahun 1987), SMAN 4 Surabaya (Tahun 1990), S1-UPN Jawa Timur (Tahun 1997). S2-IPB - Bogor (Tahun 2009).

Saat ini aktif sebagai tenaga pengajar (Dosen) di beberapa Perguruan Tinggi dan menjadi Dosen Home-Base di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Sistem Informasi dan menjabat sebagai Kepala Badan Penjaminan Mutu Internal (BPMI), serta aktif membimbing mahasiswa penelitian di bidang Artificial Intelligent (Kecerdasan Buatan), Media Pembelajaran Interaktif, Selain aktif mengajar penulis juga aktif pada organisasi Nahdlatul Ulama sebagai pengurus anak ranting (PARNU) Telaga Kahuripan, Kecamatan Kemang - Kabupaten Bogor.