

Design and Build a Staffing Landing Page by Applying the Website-Based Laravel Framework

Rancang Bangun *Staffing Landing Page* dengan Menerapkan Framework Laravel Berbasis Website



Indah Pramita^{1,*}, Muhammad Dedi Irawan¹, Niti Ravika Nasution²

¹Universitas Islam Negeri Sumatera Utara; Medan; 20353; Indonesia;

²Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Utara; Medan; 20127; Indonesia;

*Koresponden: indahpramita03@gmail.com

<https://journal.aira.or.id/J-IbM> | <https://doi.org/10.55537/jibm.v3i2.732>

Naskah masuk: 08-12-2023; diterima untuk diterbitkan: 28-12-2023

Abstract: This study aims to provide information about the profile and policy of personnel at the Regional Office of the Ministry of Religious Affairs of North Sumatra by building a landing page of the employment website. The Regional Office of the Ministry of Religious Affairs of North Sumatra has difficulty in providing information about personnel in its environment. The information available to the public is currently still limited to social media platforms such as Instagram and Facebook. Therefore, the Regional Office of the Ministry of Religious Affairs of North Sumatra needs a landing page of personnel websites that is able to expand information about their employment profiles and policies, making it easier for the public and interested parties to access relevant information. The method used in this study is a prototype and designed using Wireframe. The system will be built using the Laravel framework version 8. The result of this study is a landing page of the personnel website as a medium of information for the public to easily find out the profile and policy of personnel at the Regional Office of the Ministry of Religious Affairs of North Sumatra.

Keywords: landing page, staffing, framework laravel, prototype

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai profil dan kebijakan kepegawaian di Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara dengan membangun halaman landing page website kepegawaian. Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara kesulitan dalam memberikan informasi mengenai kepegawaian dilingkungannya. Informasi yang tersedia bagi masyarakat saat ini masih terbatas pada platform media sosial seperti instagram dan facebook. Oleh karena itu, Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara membutuhkan sebuah landing page website kepegawaian yang mampu memperluas informasi mengenai profil dan kebijakan kepegawaian mereka, sehingga mempermudah masyarakat dan pihak yang berkepentingan dalam mengakses informasi yang relevan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah prototype dan dirancang menggunakan Wireframe. Sistem yang akan dibangun menggunakan framework Laravel versi 8. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah landing page website kepegawaian sebagai media informasi bagi masyarakat agar dengan mudah mengetahui profil dan kebijakan kepegawaian di Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara.

Keywords: landing page, kepegawaian, framework laravel, prototype



Pendahuluan

Saat ini dunia informasi berkembang sangat pesat, ditandai dengan semakin meluasnya penggunaan internet. Internet sebagai media transmisi informasi kini sudah menjadi kebutuhan dengan manfaatnya yang sangat besar, terutama dalam dunia bisnis, pendidikan, kesehatan dan pemerintahan (Putri et al., 2020) (Asmara, 2019). *E-government* merupakan mekanisme baru interaksi antara pemerintah, masyarakat dan pihak-pihak lain yang berkepentingan, guna meningkatkan kualitas pelayanan publik (Aprilia et al., 2014) (Bao et al., 2023). Semakin berkembangnya teknologi membuat setiap lembaga tidak boleh tertinggal, terutama dalam teknologi informasi.

Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara merupakan salah satu instansi pemerintah yang berperan penting dalam pengelolaan data kepegawaian di wilayah ini. Di era digital, pemanfaatan teknologi informasi dalam pengelolaan data kepegawaian menjadi semakin penting untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi proses tersebut (Moonlight et al., 2022) (Henny, 2013) (Mastan & Tyo, 2020). Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara saat ini mengalami kesulitan dalam menyediakan informasi kepegawaian yang dapat diakses oleh masyarakat dan pihak yang berkepentingan. Informasi yang tersedia masih terbatas pada platform media sosial seperti *instagram* dan *facebook*.

Website berperan sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat maupun sejumlah instansi (Abdul Haris Dalimunthe et al., 2023) (Marliana et al., 2022) (Supriatiningsih et al., 2019) (Mukti, 2018). *Website* sudah menjadi tren di era teknologi modern saat ini (Arif, A., & Mukti, 2017), yang belum mempunyai sebuah *website* dinilai sudah ketinggalan zaman dan kurang mampu bersaing, karena *website* tidak hanya berperan sebagai media promosi tetapi juga sebagai sarana perluasan penyampaian informasi yang cepat dan akurat untuk meningkatkan transparansi informasi di ranah kepegawaian (Soares, 2015) (Nggewa & Ferdinandus Lidang Witi, 2021) (Narulita et al., 2023) (Surentu et al., 2020). Dengan adanya dukungan teknologi saat ini yang semakin maju (Riska Padillah Ansar, 2023), kemampuan membuat sistem informasi pada *website* akan menghasilkan tampilan yang lebih *update*, menarik, dan *responsif* bagi pengguna.

Landing Page adalah halaman *web* yang tempat pertama kali pengunjung internet mengakses *website* sebelum melakukan aktivitas yang lain dalam mengunjungi *website* tersebut (Ekasmara & Santoso, 2020). Dalam pembuatan *website* tersebut, maka dibutuhkanlah sebuah *landing page* untuk mendukung menjadi *website* yang *informative*, *user-friendly*, tampilan yang menarik, dan menyajikan informasi yang efektif dan efisien. *Landing Page* sendiri berfungsi untuk (Ambarsari et al., 2021) menyediakan informasi-informasi yang penting, untuk menampilkan beberapa dari fitur utama *website* tanpa mengakses *login* terlebih dahulu.

Oleh karena itu, perlunya pembangunan *landing page website* kepegawaian untuk dapat memperluas akses terhadap informasi mengenai profil dan kebijakan kepegawaian

Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara. Pembangunan *landing page website* ini akan membantu masyarakat dan pihak yang berkepentingan dengan mudah mengakses informasi yang relevan (Munawir & Sri Sulistyawati, 2023) (Siska Narulita et al., 2023) (Solihin & Mogot, 2023). Dengan kata lain, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam meningkatkan transparansi dan keterbukaan informasi kepegawaian di Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara.

Berdasarkan penelitian sebelumnya (Arini & Rahman, 2023), masalah yang ditemukan yaitu masih menggunakan sistem informasi promosi secara manual, sehingga memungkinkan terjadinya penyampaian hasil dari suatu pesan yang ingin disampaikan menjadi lambat dan kurang efektif. Sehingga dipihak sekolah mengalami kurang maksimalnya media promosi dan dipihak masyarakat kurang mengetahui lebih jauh tentang sekolah SDN 12 OKU. Penelitian terdahulu yang lain berikutnya (Sulistia & Geges, 2022), kendala yang ditemukan yaitu kurangnya informasi mengenai situasi, kondisi, dan informasi potensi desa untuk mendukung eksistensi wisata alam, wisata kuliner, hasil alam, dan hasil pertanian yang dimiliki desa Tumbang Manjul. Penelitian terdahulu selanjutnya (Herwanda, 2023), adapun kendala yang dihadapi yaitu kurangnya informasi tentang desa ini sehingga desa tersebut kurang dikunjungi oleh parawisata local maupun asing. Dan lokasinya juga jauh dari perkotaan banda aceh.

Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, terletak pada kerangka kerja pengembangan *website* atau biasa disebut dengan *framework*. Dimana penelitian sebelumnya menggunakan *PHP native*, dan satu diantaranya memilih menggunakan *framework codeigniter* sebagai kerangka kerja pengembangannya. Sementara dalam penelitian ini memilih kerangka kerja berbeda, yaitu dengan menerapkan *framework laravel* versi 8. Penelitian ini memberikan perbedaan dengan kerangka kerja pengembangan yang lebih modern dan efesien.

Metode

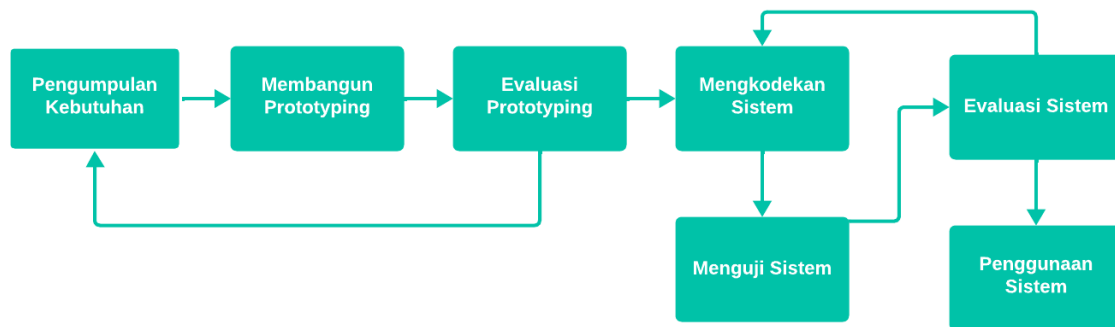
1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Terdapat beberapa tahapan penelitian dilakukan untuk mengumpulkan data dan menganalisis data yang dibutuhkan yaitu melakukan observasi, wawancara, dan penelitian pustaka yang melibatkan pengumpulan data dari sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen terkait lainnya.

2. Metode Pengembangan

Pada pengembangan sistem ini menerapkan metode *prototype*. *Prototype* sendiri merupakan salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada pembuatan prototipe awal yang dapat digunakan untuk mendapatkan umpan balik pengguna (Fahmi & Murniati, 2022). Metode *prototype* memungkinkan pengguna mempunyai gambaran awal terhadap perangkat lunak yang akan dikembangkan, dan pengguna dapat melakukan pengujian awal sebelum perangkat lunak tersebut dirilis.

Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam pengembangan sistem pada model *prototype*:



Gambar 1. Metode Prototype

1) Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap ini, akan dilakukan identifikasi perangkat lunak dan semua kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hal ini mencakup pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

2) Membangun *Prototyping*

Selanjutnya, pada tahap ini membangun *prototype* yang akan memberikan gambaran atau sketsa *landing page* sementara. *Prototype* yang akan dibangun menggunakan *wireframe* sebagai perancangan *prototype*-nya.

3) Evaluasi *Prototyping*

Selanjutnya evaluasi *prototype* yakni terletak pada saat pengguna atau *user* menilai kesesuaian *prototyping* yang telah dibuat dengan harapan mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk memperbaiki dan meningkatkan *prototype* tersebut. Evaluasi dilakukan dengan cara menanyakan kepada pengguna tentang pemahaman terhadap perancangan *prototype* yang telah dibuat.

Jika ada ketidaksesuaian atau masalah yang ditemukan, maka perbaiki perancangan *prototype*-nya dan lakukan iterasi untuk mencapai harapan pengguna. Namun jika sudah sesuai dan memenuhi kebutuhan pengguna, maka lanjutkan ke tahap pengkodean sistem.

4) Mengkodekan Sistem

Jika perancangan *prototype* yang dibuat telah disepakati, tahap selanjutnya yaitu membuat kode program kedalam bahasa pemrograman yang sesuai kebutuhan sistem. Pada penelitian ini, menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan *framework laravel* versi 8 yang dapat mempercepat proses pembuatan, serta XAMPP sebagai *web server* dan *MySql* sebagai *Database Management System*-nya.

Laravel adalah sebuah kerangka kerja berbasis PHP yang sifatnya *open source*, dan menggunakan konsep MVC (*Model – View – Controller*)(Mediana & Nurhidayat, 2018). Berikut adalah dasar-dasar *laravel* :

1. *Artisan*

Artisan adalah *command line* atau perintah yang dijalankan melalui terminal. Salah satu fungsi dari php artisan yaitu “php artisan serve”, yang berfungsi untuk membuka website yang telah dibuat tanpa menggunakan web server lokal.

2. Routing

Routing adalah suatu proses yang bertujuan agar suatu item yang diinginkan dapat sampai ke tujuan. Pengaturan *routing* di laravel biasanya terletak di file `web.php` didalam folder *routes*.

3. Controller

Controller adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengambil permintaan, menginisialisasi, memanggil model untuk dikirimkan ke *view*. Dengan menjalankan perintah “`php artisan make:controller nama_file_controller`”. Maka permintaan yang dibuat nantinya berada dalam folder *controller*. Pada Gambar 2 merupakan sintak yang diberikan dalam file *controller* untuk menambahkan data.

```
use Illuminate\Http\Request;
use App\Models\Carousel;
use Illuminate\Support\Facades\Storage;
use DB;

class CarouselController extends Controller
{
    public function index()
    {
        $carousel = Carousel::orderBy('created_at', 'desc')->get();
        return view('carousel.tampil_carousel', compact('carousel'));
    }

    public function create()
    {
        return view('carousel.tambah_carousel');
    }

    public function store(Request $request)
    {
        $request->validate([
            'judul' => 'required',
            'deskripsi' => 'required',
            'gambar' => 'required|image', // Pastikan gambar valid
        ]);
    }
}
```

Gambar 2. Sintak Controller

4. View

View merupakan bagian file halaman yang akan ditampilkan pada layar.

5. Middleware

Middleware adalah penengah antara request yang masuk dengan controller yang dituju.

6. Session

Session adalah sebuah cara yang digunakan untuk penyimpanan pada server dan digunakan pada beberapa halaman termasuk halaman itu sendiri.

5) Menguji Sistem

Setelah sistem sudah siap, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian pada sistem. Pengujian dilakukan menggunakan *Black Box Testing*. Pengujian sistem ini dilakukan untuk menentukan kelayakan dari suatu sistem.

6) Evaluasi Sistem

Kemudian pengguna melakukan evaluasi apakah sistem sudah sesuai dengan apa

yang diharapkan atau tidak. Jika ya, maka lakukan tahap selanjutnya. Jika tidak, maka sistem akan diperbaiki mengulangi tahap mengkodekan sistem dan tahap pengujian sistem.

7) Penggunaan Sistem

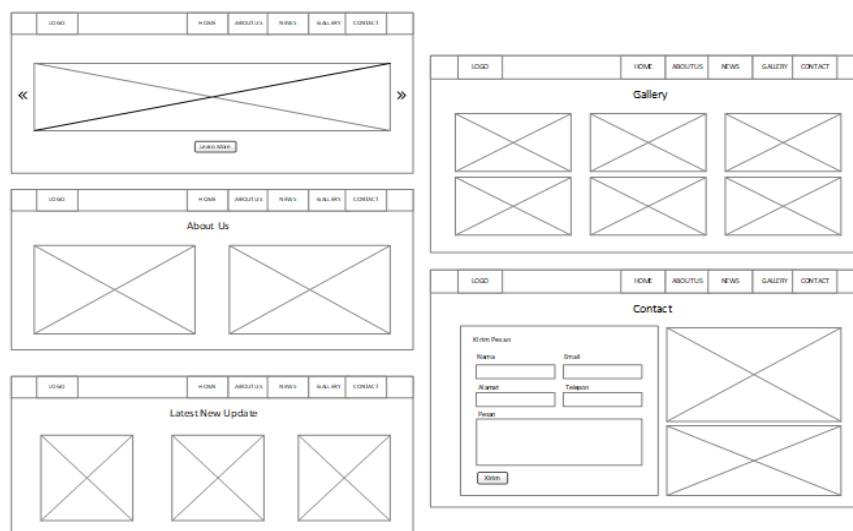
Dan tahapan terakhir setelah sistem yang telah diuji dan disetujui, maka *landing page website* siap untuk digunakan.

Hasil

Pada bagian ini akan menguraikan hasil penelitian yang telah berjalan sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah dilaksanakan.

1. Perancangan *Prototype*

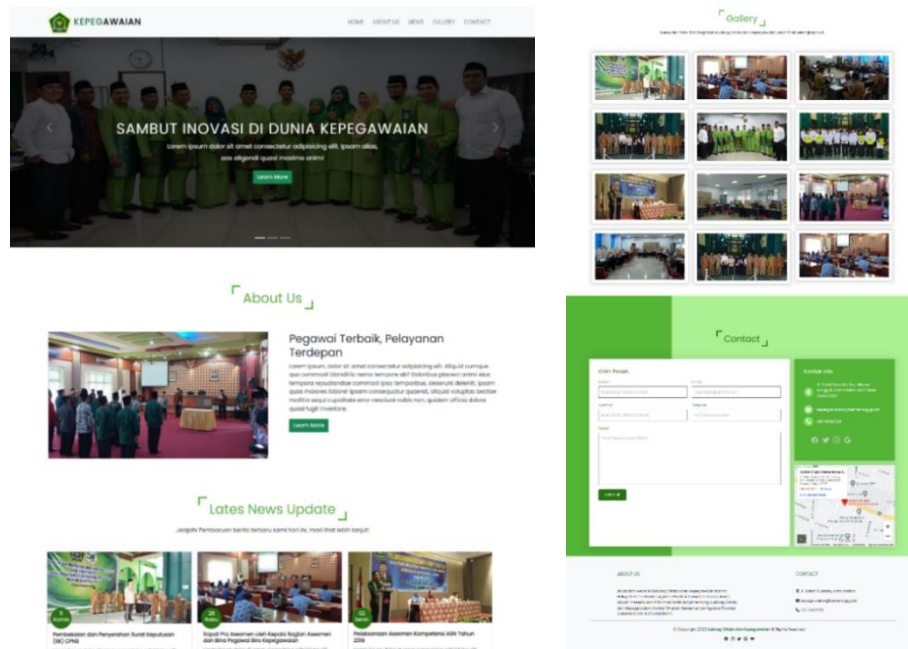
Adapun perancangan *prototype* yang dibangun menggunakan *wireframe*. *Wireframe* adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman *website* atau aplikasi. *Wireframe* memberikan gambaran visual awal mengenai *user interface* atau antarmuka pengguna. Berikut adalah gambaran sederhana desain *prototype* sementara menggunakan *wireframe* yang dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Wireframe Landing Page

2. Implementasi

Berikut ini merupakan *user interface* atau tampilan dari halaman *landing page website* kepegawaian yang dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Halaman Landing Page Website

Berikut ini adalah penjelasan menu-menu pada halaman *landing page website*:

1) Menu *Home*

Pada menu *home* menunjukkan slide gambar yang diambil dari data carousel.

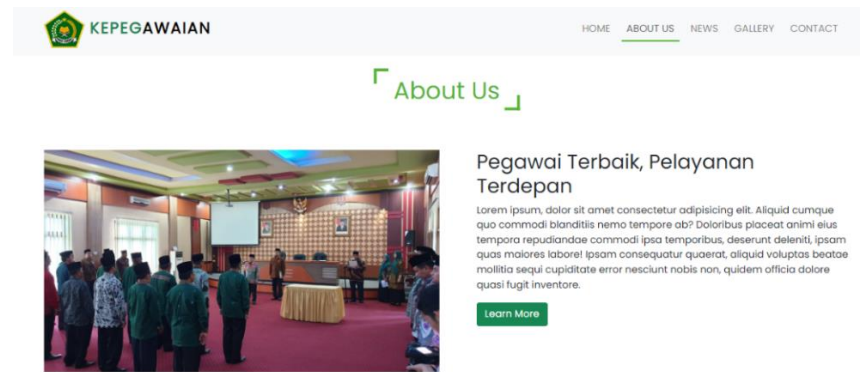


Gambar 5. Menu Home

Terdapat judul dan sub judul serta navbar atau menu yang berfungsi sebagai navigasi halaman.

2) Menu *About Us*

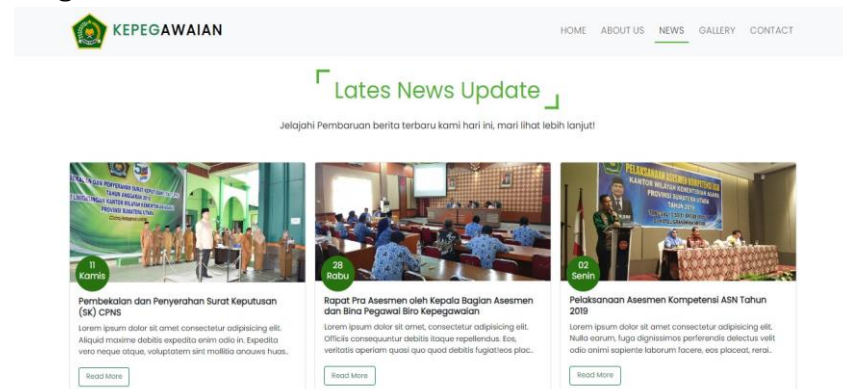
Pada menu *about us* terdapat judul dan deskripsi yang menjelaskan latar belakang subbag ortalta kepegawaian.



Gambar 6. Menu *About Us*

3) Menu *News*

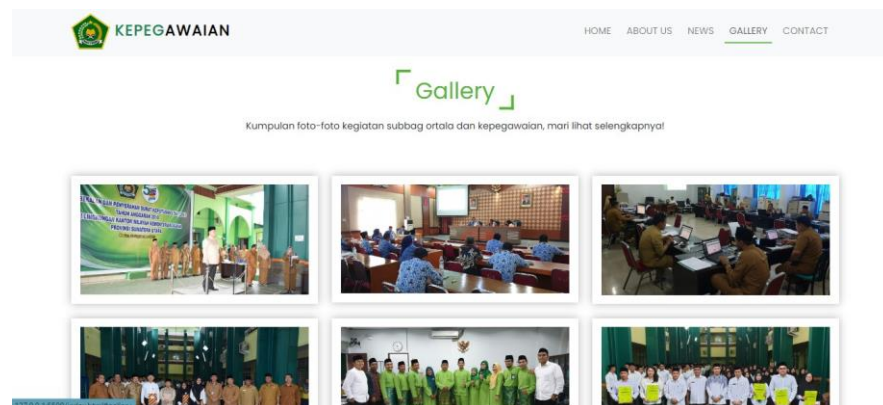
Pada menu *news* menampilkan informasi terbaru seputar Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara.



Gambar 7. Menu *News*

4) Menu *Gallery*

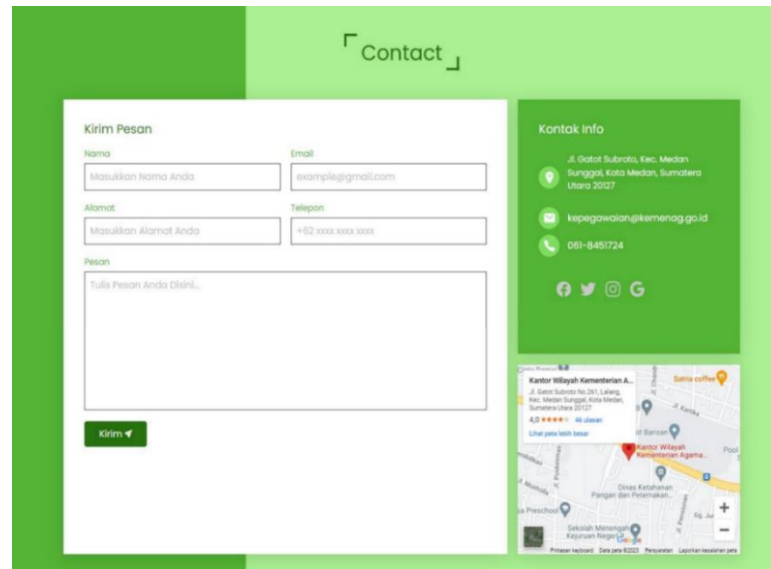
Pada menu ini berisi kumpulan foto-foto kegiatan yang ada pada subbag ortala kepegawaian.



Gambar 8. Menu *Gallery*

5) Menu *Contact*

Pada menu ini menjelaskan mengenai bagian masyarakat maupun *user* yang ingin mengajukan pertanyaan, memberikan *feedback*, atau mencari informasi lebih lanjut.



Gambar 9. Menu Contact

Pada menu ini juga menjelaskan mengenai lokasi Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara itu sendiri dengan menggunakan *frame* dari *google maps*.

6) Bagian Footer

Pada bagian ini dijelaskan mengenai lokasi kantor, dan juga info seperti nomor telepon, email, dan sosial media.



Gambar 10. Bagian Footer

3. Pengujian Sistem

Berikut adalah hasil pengujian menggunakan *Black Box Testing* yang dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel. 1 Hasil Pengujian *Black Box Testing*

No	Fitur	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian
1	Menu <i>Home</i>	Cek tampilan, navigasi, dan responsifitas halaman <i>Home</i>	Berhasil
2	Menu <i>About Us</i>	Verifikasi konten dan navigasi halaman <i>About Us</i>	Berhasil
3	Menu <i>News</i>	Uji penampilan berita dan navigasi ke berita lainnya	Berhasil

No	Fitur	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian
4	Menu <i>Gallery</i>	Pastikan tampilan galeri dan navigasi berfungsi dengan baik	Berhasil
5	Menu <i>Contact</i>	Verifikasi formulir kontak dan pengiriman pesan	Berhasil

4. Evaluasi Sistem

Setelah pengujian dilakukan, maka selanjutnya adalah mengevaluasi sistem yang telah diuji. Hasil evaluasi sistem dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel. 2 Hasil Evaluasi Sistem

No	Aspek	Kriteria	Evaluasi
1	Kinerja	Responsifitas halaman, waktu muat, dan kinerja akses ke database	Memuaskan, waktu muat cepat, responsif
2	Fungsionalitas	Kesesuaian dengan kebutuhan fungsional dan integrasi database	Sesuai dengan kebutuhan dan terintegrasi dengan baik
3	<i>User Experience</i>	Navigasi yang mudah, tampilan <i>user friendly</i> dan estetis, serta pengalaman pengguna yang baik	Pengalaman pengguna memuaskan, dan tampilan bagus
4	Keandalan	Tidak adanya <i>bug</i> yang signifikan, pemulihan dari kegagalan, dan redundansi	Sistem stabil, minim <i>bug</i> , pemulihan cepat
5	Keamanan	Keamanan formulir kontak dan perlindungan data sensitif	Keamanan formulir dan enkripsi data baik

Evaluasi sistem menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan dan mencapai kriteria yang diharapkan setelah melalui tahap pengujian *Black Box Testing*.

Diskusi

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, penelitian ini memberikan perbedaan dengan menggunakan kerangka kerja pengembangan yang lebih modern dan efisien. Dari uji coba sederhana menggunakan *Google Lighthouse* ditemukan bahwa dalam segi *performance*, *Laravel* sedikit lebih unggul dari *Codeigniter* (Kansha et al., 2023). Walaupun perbedaannya tidak begitu signifikan, namun terlihat bahwa dalam beberapa aspek performa, *laravel* memiliki keunggulan yang dapat membawa manfaat lebih pada *website* yang dikembangkan. Dengan menggunakan *framework laravel* membuat pemrograman PHP menjadi lebih optimal serta fitur-fiturnya pun lebih banyak dan ringan dibandingkan *framework* lainnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya *landing page website* kepegawaian akan dapat mempermudah dan mempercepat penyampaian informasi kepada masyarakat maupun instansi itu sendiri, serta untuk memberikan solusi dalam meningkatkan transparansi dan keterbukaan informasi kepegawaian di Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara. Oleh karena itu, pada *landing page website* kepegawaian yang bersifat dinamis ini akan dapat menyajikan informasi secara *real-time* dan terus-menerus berubah sesuai dengan perkembangan informasi terkini seputar Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Utara.

Daftar Referensi

- Abdul Haris Dalimunthe, Iwan Pahendra Anto Saputra, Desi Windi Sari, Puspa Kurniasari, Nadia Thereza, & Melia Sari. (2023). Desain Basis Data Website MyUnsri sebagai Media Informasi Dan Berbagi Pengetahuan Untuk Mahasiswa Universitas Sriwijaya. *Jurnal Rekayasa Elektro Sriwijaya*, 4(2), 65–72. <https://doi.org/10.36706/jres.v4i2.87>
- Ambarsari, L. S., Puspitasari, W., & Syahrina, A. (2021). Perancangan Modul Landing Page Dan Pembayaran Pada Website Pahamee Tentang Kesehatan Mental Menggunakan Metode Extreme Programming. *E-Proceeding of Engineering*, 8(5), 9639–9645.
- Aprilia, S., Wijaya, A., & Suryadi, S. (2014). Efektivitas Website Sebagai Media E-Government dalam Meningkatkan Pelayanan Elektronik Pemerintah Daerah (Studi Pada Website Pemerintah Daerah Kabupaten Jombang). *Wacana, Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 17(3), 126–135. <https://doi.org/10.21776/ub.wacana.2014.017.03.3>
- Arif, A., & Mukti, Y. (2017). Rancang Bangun Website Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri 8 Kota Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 08(03), 156–166.
- Arini, D., & Rahman, A. (2023). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Codeigniter 3 (Studi Kasus: SDN 12 OKU). *Jurnal Media Infotama*, 19(1), 162–167. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i1.3561>
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7.
- Bao, B., Ayomi, H. V., Bakri, H., & Ndibau, P. (2023). Penerapan E-Government dalam Pelayanan Publik di Kota Jayapura. *Journal on Education*, 5(2), 4147–4157. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1113>
- Ekasmara, A., & Santoso, N. (2020). Pengembangan Web Portal Landing Page E-Commerce Dengan Pola Single Page Application. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(8), 2713–2721. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7753>
- Fahmi, H., & Murniati, W. (2022). Penggunaan Metode Prototype dalam Pengembangan Aplikasi Monitoring dan Evaluasi Terhadap Renja SKPD Kab Lombok Tengah. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 171. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3444>
- Henny, H. (2013). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Pengelolaan Administrasi

- Kependudukan Di Kantor Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil Kabupaten Berau. *EJournal Ilmu Pemerintahan*, 2(1), 367–372.
- Herwanda, R. (2023). Rancang Bangun Website Desa Lamreh Sebagai Media Informasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Kewirausahaan*, 01(03), 136–143. <https://doi.org/10.37253/madani.v2i2.7614>
- Kansha, W. M., Saherih, & Muchlis. (2023). Analisis Perbandingan Framework Codeigniter Dan Laravel Dalam Pengembangan Web Application. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 25–31.
- Marliana, R. R., Sejati, W., Nisa, W. A., Pujayanti, U., Sopian, R., & Noergana, W. (2022). Rancang Bangun Website Desa Citengah untuk Pengembangan Promosi Potensi Desa. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 193. <https://doi.org/10.30595/jppm.v6i1.7667>
- Mastan, I. A., & Tyo, M. M. (2020). Perancangan Aplikasi Pengelolaan Kepegawaian Berbasis Web Di PT. Traders Family International. *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, 3(2), 47–54. <https://doi.org/10.30813/jbase.v3i2.2271>
- Mediana, D., & Nurhidayat, A. I. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus di PDAM Surya Sembada Kota Surabaya). *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2), 75–81. <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/view/1495/1617>
- Moonlight, L. S., Rochmawati, L., Fatmawati, F., Furyanto, F. A., & Arifianto, T. (2022). Rancang Bangun Website Prodi D3 Komunikasi Penerbangan Menggunakan Metode Prototype. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2022.v7i1.2520>
- Mukti, Y. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(02), 84–95. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i02.34>
- Munawir, M., & Sri Sulistyawati, U. (2023). Penerapan Strategi Marketing Pada Aisyah Desert and Drinks Menggunakan Landing Page. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi (JMASIF)*, 1(2), 76–82. <https://doi.org/10.35870/jmasif.v1i2.125>
- Narulita, S., Priyambodo, A., Indradno, J., & Safari, T. (2023). Pengembangan Umkm Ditinjau Dari Digital Marketing Melalui Pemanfaatan Landing Page. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* |, 6(1), 51–59.
- Nggewa, M. Y., & Ferdinandus Lidang Witi. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Manulondo Berbasis Web. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 75–78. <https://doi.org/10.54259/satesi.v1i2.38>
- Putri, D., Gata, W., & Warjiyanto. (2020). Rancang Bangun Website Desa Demangharjo. *Jurnal Ilmiah Elektronika Dan Komputer*, 13(2), 49–62.
- Riska Padillah Ansar, N. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Website Profil Kelurahan Benteng. *Jurnal Artificial: Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1), 1–7.
- Siska Narulita, Prihati, P., Priyambodo, A., Aditya, G., & Safari, T. (2023). Digital Marketing melalui Pemanfaatan Landing Page untuk Kelompok Usaha Kecil. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 1(1), 7–13. <https://doi.org/10.54832/judimas.v1i1.75>
- Soares, S. (2015). Pembangunan Website Desa Wisata Kalisoka Guna Meningkatkan Daya

- Saing Pariwisata Kabupaten Tegal. *Jurnal Evolusi*, 3(2), 10–17.
- Solihin, O., & Mogot, Y. (2023). Mengoptimalkan Konten Website Desa untuk Informasi yang Lebih Baik. *Jurnal Media Pengabdian Komunikasi*, 3(1), 320–333.
- Sulistia, C. D., & Geges, S. (2022). Rancang Bangun Website Desa Sebagai Media Informasi Pengenalan Potensi Desa Tumbang Manjul. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 2(3), 218–227. <https://doi.org/10.47111/jointecom.v2i3.8866>
- Supriatiningsih, S., Safudin, M., & Yulianto, E. (2019). Rancang bangun Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat Berbasis Web Pada Desa Sambeng Kulon Kabupaten Banyumas. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 95–103. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5868>
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M. D., & Rembang, M. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4), 1–17.