

PERANCANGAN RINTISAN BISNIS DIGITAL *POTOSHARE*
INDONESIA SEBAGAI PLATFORM UNTUK
MONETISASI KARYA SENI DIGITAL



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

FIRDAUS AKBAR

11240184

MUHAMMAD RIZKY DWIPUTRA

11240134

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2025

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Demi Pena & Apa yang mereka tuliskan”

(Q.S Al-Qalam 01)

Firdaus Akbar

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah S.W.T, Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu kedua orang tua saya tercinta yang telah membesarkan saya selalu membimbing, mendukung, memotivasi, apapun jalan terbaik yang selalu akan saya tempuh doa dari kalian adalah segalanya.
2. Adik saya & Kaka yang saya banggakan, mereka merupakan teman pertama di hidup saya dan bagian penting dalam proses saya bertumbuh dan belajar.
3. Alm. teman seperjuangan saya saat kuliah D3 yang sudah menjadi bagian dari pendorong akademik dan semangat ambisinya dalam menggali ilmu.
4. Mentor sekaligus orang tua wali terbaik yang selalu mendukung kemajuan saya dalam berproses akademik.
5. Rekan-rekan kerja saya, teman seperjuangan, dan para dosen di Universitas Nusa Mandiri Jakarta.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

Muhamad Rizky Dwiutra

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT

Atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

2. Mamah dan Papah tercinta

Terima kasih atas doa, kasih sayang, kesabaran, dan dukungan yang tak pernah putus. Segala pencapaian ini tak lepas dari pengorbanan dan cinta tulus kalian.

3. Ibu Siti Nurlela, M.Kom

Selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, memberi arahan, dan meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk mendampingi saya hingga Tugas Akhir ini selesai.

4. Liana Putri

Yang selalu ada dalam setiap langkah perjuangan ini. Terima kasih atas kesabaran, doa, dan semangat yang tidak henti-hentinya kamu berikan.

5. Firdaus Akbar

Teman seperjuangan yang selalu mendampingi, berbagi semangat, dan berjuang bersama menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga akhir.

6. Diriku sendiri

Terima kasih karena telah bertahan sejauh ini. Untuk segala lelah, kegagalan, dan bangkit kembali — semua adalah bagian dari proses yang patut dihargai.

Tanpa mereka, aku dan karya ini tak akan pernah ada dan apresiasi sebesar besarnya untuk semua orang yang selalu mendukung langkah terbaik kami.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firdaus Akbar
NIM : 11240184
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Bisnis Digital Potoshsare Indonesia Sebagai Platform Untuk Monetisasi Karya Seni Digital"**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Nusa Mandiri dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 14 Juli 2025
Yang menyatakan,

Anggota :

1. Muhammad Rizky Dwiputra



Firdaus Akbar

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Firdaus Akbar
NIM : 11240184
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: "**Perancangan Rintisan Bisnis Digital Potoshare Indonesia Sebagai Platform Untuk Monetisasi Karya Seni Digital**", beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak Universitas Nusa Mandiri berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Anggota :

1. Muhamad Rizky Dwi Putra



Dibuat di : Jakarta
Tanggal : 14 Juli 2025
Yang menyatakan



Firdaus Akbar

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Firdaus Akbar
NIM : 11240184
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Tugas Akhir : Perancangan Rintisan Bisnis Digital Potoshare Indonesia
sebagai Platform untuk Monetisasi Karya Seni Digital

Telah dipertahankan pada periode 2025-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 12 Agustus 2025

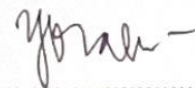
PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Siti Nurlela, M.Kom.



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Ani Yoraeni, S.Pd., M.Kom.



Penguji II : Tri Santoso, M.Kom.



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Rizky Dwiputra
NIM : 11240134
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Tugas Akhir : Perancangan Rintisan Bisnis Digital Potoshare Indonesia sebagai Platform untuk Monetisasi Karya Seni Digital

Telah dipertahankan pada periode 2025-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 12 Agustus 2025

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Siti Nurlela, M.Kom.



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Ani Yoraeni, S.Pd., M.Kom.



Penguji II : Tri Santoso, M.Kom.



LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir yang berjudul "**Perancangan Rintisan Bisnis Digital Potoshare Indonesia Sebagai Platform Untuk Monetisasi Karya Seni Digital**" adalah hasil karya tulis asli **Firdaus Akbar, Muhammad Rizky Dwiputra** dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Firdaus Akbar
Alamat : Lubang Buaya Jakarta Timur.
No. Telp : 089652065458
E-mail : firdausakbar97@gmail.com

Nama : Muhammad Rizky Dwiputra
Alamat : Matraman, Jakarta Timur.
No. Telp : 0895406373415
E-mail : mrizkydwiputra@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Tugas Akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Tugas Akhir, yang penulis ambil sebagai berikut: **"PERANCANGAN RINTISAN BISNIS DIGITAL POTOSHARE INDONESIA SEBAGAI PLATFORM UNTUK MONETISASI KARYA SENI DIGITAL"**.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan, diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Siti Nurlela, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.

7. Staff/karyawan/dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.
9. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8C.01.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 14 Juli 2025

Penulis



Firdaus Akbar

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRAK

Firdaus Akbar (11240184). Muhamad Rizky Dwi Putra (11240134), Perancangan Rintisan Bisnis Digital Potoshare Indonesia Sebagai Platform Untuk Monetiasi Karya Seni Digital

Transformasi Digital pada bidang ekonomi kreatif telah membuka peluang untuk pelaku industri terutama fotografer, dalam mendistribusikan dan memonetiasi karya seni digital lebih luas. Namun masih banyaknya fotografer yang memiliki keterbatasan dalam memasarkan produknya, terutama karena belum tersedianya platform lokal yang memfokuskan dan mendukung sistem penjualan produk digital seperti manajemen portofolio, transaksi digital berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang bisnis digital berupa platform berbasis web bernama Potoshare Indonesia, yang ditujukan sebagai marketplace digital yang menghusukan bidang fotografi dan produk karya seni digital seperti foto, preset, e-book, serta membangun portofolio online secara profesional, . Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Rational Unified Process* (RUP) serta pemodelan bisnis menggunakan *Business Model Canvas* (BMC). Hasil dari penelitian ini adalah rancangan aplikasi dan strategi bisnis digital yang dinilai layak dan sangat berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Potoshare Indonesia diharapkan menjadi solusi digital yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di bidang fotografi.

Kata Kunci : Aplikasi Web, Bisnis Digital, *Potoshare* Indonesia, BMC, RUP, Produk Digital

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Firdaus Akbar (11240184). Muhamad Rizky Dwi Putra (11240134), *Designing the Potoshare Indonesia Digital Business Startup as a Platform for Monetizing Digital Artworks.*

Digital Transformation in the creative economy sector has opened up opportunities for industry players, especially photographers, in distributing and monetizing digital artworks more widely. However, many photographers still have limitations in marketing their products, especially because there are no local platforms that focus on and support digital product sales systems such as portfolio management, digital transactions based on these problems, this study aims to design a digital business in the form of a web-based platform called Potoshare Indonesia, which is intended as a digital marketplace that specializes in photography and digital artwork products such as photos, presets, e-books, and building a professional online portfolio. The method used in this study uses the Rational Unified Process (RUP) approach and business modeling using the Business Model Canvas (BMC). The results of this study are the design of digital business applications and strategies that are considered feasible and have great potential for further development. Potoshare Indonesia is expected to be a digital solution that supports the growth of the creative economy in the focused of photography.

Key Word : Web Application, Digital Business, Potoshare Indonesia, BMC, RUP, Digital Prouct

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. P. dan E. Kreatif, “Statistik Ekonomi Kreatif 2020,” Jakarta, 2020.
- [2] N. E. Dwi, I. A. Putri, R. Ariany, and R. E. Putera, “Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 Internasional (CC BY),” *Tata Kelola Ind. Kreat. di Indones. dalam Perspekt. Sound Gov.*, vol. 12, no. Maret, pp. 1-10, 2024.
- [3] B. Hutagaol, “CENDIKIA PENDIDIKAN PEMASARAN SENI DI ERA DIGITAL STRATEGI MEDIA SOSIAL DAN PLATFORM KREATIF,” vol. 10, p. 2024, doi: 10.9644/sindoro.v3i9.252.
- [4] R. A. Mufid, “Perkembangan Teknik Fotografi,” *Retin. J. Fotogr.*, vol. 2, no. 2, pp. 296–301, 2022, doi: 10.59997/rjf.v2i2.2277.
- [5] D. A. Annisa Sabilla, Novia Fachza, “ANALISIS KELAYAKAN USAHA FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI DI ERA DIGITAL,” vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2023.
- [6] N. E. Tarigan, F. R. Laili, T. Samudra Hidayat, and R. Hidayat, “Membangun Keunggulan Bisnis Digital: Sinergi Perencanaan Sumber Daya Manusia Strategis Dan Artificial Intelligence,” *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 179–185, 2024, [Online]. Available: https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index
- [7] L. J. Ari Riswanto, Joko Joko, Siti Napisah, Yoseb Boari, Devy Kusumaningrum, Nurfaidah Nurfaidah, *Ekonomi Bisnis Digital*. 2024.
- [8] T. A. R. Widyastuti, L. Judijanto, and A. Y. Rukmana, *Produk Digital: Revolusi Produk Digital dan Inovasi di Era Teknologi*, vol. 19, no. 1. 2024.
- [9] I. Derun and H. Mysaka, “Digital assets in accounting: the concept formation and the further development trajectory,” *Econ. Ann.*, vol. 195, no. 1–2, pp. 59–70, 2022, doi: 10.21003/ea.V195-06.
- [10] C. Kurnia Sastradipraja and Z. Munawar, *Konsep Dasar Teknologi Web*, no. October. 2022.
- [11] Elgamar, *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*. Ahlimedia Book, 2020. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR_KONSEP_DASAR_PEMROGRAMAN_WEBSI/sgLyDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- [12] A. S. Hussein, *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis*. Malang Indonesia, 20218. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Design_Thinking_untuk_Inovasi_Bis/nNWFDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=design+thinking&printsec=frontcover
- [13] R. F. A. Aziza, A. Nurmasani, and M. Azizah, *Teori dan Praktik Desain UI/UX Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking*. Penerbit ANDI, Yogyakarta. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Teori_dan_Praktik_Desain_UI_UX/X

OArEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tahapan+design+thinking&pg=PA7&printsec=frontcover

- [14] G. Wijayanto, *BUSSINESS MODEL CANVAS: Cara Jitu Manajemen Pemasaran Yang Berhasil*. Gigi, Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahtera, 2024. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=97IDEQAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA33&dq=strategi+pemasaran+dengan+menggunakan+brand+ambassador&hl=id&redir_esc=y#v=onepage&q=strategi+pemasaran+dengan+menggunakan+brand+ambassador&f=false
- [15] Fatkhurahman, *Buku Ajar Kewirausahaan*. LPPM Univeristas Lancang Kuning, 2025. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/KEWIRAUSAHAAN/odsuEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Business+Model+Canvasing+\(BMC\)&pg=PA82&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KEWIRAUSAHAAN/odsuEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Business+Model+Canvasing+(BMC)&pg=PA82&printsec=frontcover)
- [16] R. R. Siregar, K. Nasution, and T. Haramaini, “Aplikasi Ujian Online Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Menggunakan Metode Rational Unified Process (RUP),” *J. Minfo Polgan*, vol. 10, no. 1, pp. 33–41, 2021, doi: 10.33395/jmp.v10i1.10953.
- [17] IBM, “Industry-Proven Best Practices,” 2003.
- [18] D. Linda, R. Nurlistiani, and H. Purnomo, “Implementasi Pemasaran Digitalisasi Jasa Fotografi Berbasis Web,” vol. 24, no. 2, pp. 108–117.
- [19] H. N. Widiani, M. F. Alfatih, and T. M. Pasya, “Penerapan Business Model Canvas (BMC) pada Bisnis Jasa Fotografi Produk Rabbithall Studio,” 2025.
- [20] D. Jonatan and I. Jaelani, “Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Dengan Menerapkan Payment Gatewa y Menggunakan Metode Prototype Program Studi Teknik Informatika , Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana , Indonesia pembeli bertransaksi online . Layanan ini membantu ,” vol. 2, no. 5, pp. 157–168, 2024.
- [21] F. Akbar, M. R. Dwiputra, and S. Nurlela, “Perancangan Rintisan Bisnis Digital PotoShare Indonesia Sebagai Platform Untuk Monetisasi Karya Seni Digital”.
- [22] T. Widiastuti, S. A. Santoso, R. D. Beeh, and E. E. Resi, *Sistem Pendukung Keputusan Wisata Ende*. Kaizen Media Publishing, 2025. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Sistem_Pendukung_Keputusan_Wisat a_Ende/2f1eEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [23] R. Destriana, *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase Studi kasus Aplikasi Bank Sampah*. Deepublish, 2021. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Diagram_UML_Dalam_Membuat_Ap likasi_Andro/6bM-EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=UML+Adalah&pg=PA2&printsec=frontcover
- [24] S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika, 2017. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Analisis_dan_Perancangan_S

istem/SbrPDgAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ERD+adalah&pg=PA100&printsec=frontcover

- [25] N. T. Romandloni and Miswanto, *Sistem Basis Data Teori dan Praktikum*. Jambi, Indonesia: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Sistem_Basis_Data_Teori_dan_Praktikum/roEKEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=LRS+adalah&pg=PA18&printsec=frontcover
- [26] F. A. W and R. Firenza, *Pemrograman 8 Bahasa dengan Chat GPT*. Semarang, Indonesia: Siega Publisher, 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_8_Bahasa_dengan_Ch atGPT/Qkm-EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=UI+UX+adalah&pg=PT18&printsec=front cover
- [27] Figma, “What is Figma?”
- [28] S. Rosalin, K. S. Rahayu, R. Bhakti, L. Edityastono, and R. Yulianawati, *Administrasi Perkantoran Berbasis Teknologi Informasi*. Malang Indonesia: Universitas Brawijaya Press UB Press, 2022. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Administrasi_Perkantoran_Berbasis_Teknologi/S7yFEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=draw+io+adalah&pg=PA211&printsec=frontcover
- [29] F. Elfaladonna and I. G. Tofik, *Buku Ajar Algoritma dan Pemrograman dengan C dan C++*. Pekalongan Indonesia: PT Nasya Expanding Management, 2024. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Algoritma_dan_Pemrograman_deng/2-sZEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=vscode+adalah&pg=PA49&printsec=frontcover
- [30] U. Kalsum Siregar, T. Arbaim Sitakar, S. Haramain, Z. Nur Salamah Lubis, U. Nadhirah, and F. Sains dan Teknologi, “Pengembangan database Management system menggunakan My SQL,” *SAINTEK J. Sains, Teknol. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–12, 2024.
- [31] R. A. A. P. Meidyan Permata Putri, Ebtaria Nadeak, Malahayati, Nurlaini Rahmi, Arsia Rini, Diah Novita Sari, Kurniati, Herlinda Kusmiati, *Sistem Manajemen Basis Data Menggunakan MYSQL*. Penerbit Widina Media Utama, 2023. [Online]. Available: <http://www.nber.org/papers/w16019>
- [32] F. A. M Reza Faisal, *Pemrograman Web Dasar I*, no. August. 2020. [Online]. Available: <http://www.nber.org/papers/w16019>
- [33] M. G. Wonoseto, *Bahasa Pemrograman Web Client HTML5, CSS3 dan Javascript*. Sleman Yogyakarta Indonesia: KBM Indonesia, 2024. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/BAHASA_BAHASA_PEMROGRAMAN_WEB_CLIENT_HTML5/m_46EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=javascript+adalah&pg=PA9&printsec=frontcover