

Perancangan Aplikasi Website Menggunakan Macromedia Dreamweaver Mx Untuk Budi Daya Anggrek (Studi Kasus Toko Anggrek Berseri)

Rio Wirawan¹, Nurul Aisyah², Aan Rahman³, Bilgah⁴, Susan Rahmawati⁵, Alsen Medikano⁶,
Adianta Sebayang⁷, Arman Syah Putra⁸

¹Fakultas Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta

^{2,4}Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika

^{3,5}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Sarana Informatika

⁶Fakultas Teknik, Universitas Gunadarma

⁷Fakultas Ilmu Komunikasi dan Bahasa, Universitas Bina Sarana Informatika

⁸Fakultas Komputer STMIK Insan Pembangunan

¹rio.wirawan@upnvj.ac.id, ²nurul.nly@bsi.ac.id, ³aan.rahman@bsi.ac.id, ⁴bilgah.bgh@bsi.ac.id,
⁵susan.srw@bsi.ac.id, ⁶alsen_medikano@staff.gunadarma.ac.id,
⁷adianta.abg@bsi.ac.id, ⁸armansp892@gmail.com

Abstrak

Dasar pembuatan dari Web budi daya anggrek ini adalah tentang banyaknya masyarakat yang beranggapan bahwa membudi dayakan anggrek adalah hal yang sulit dilakukan. Dalam Web budi daya anggrek ini dibahas mengenai tata cara membudi dayakan anggrek. Pembuatan Web budi daya anggrek ini menggunakan Macromedia Dreamweaver MX. Dengan teknologi internet kita dapat membuat informasi melalui desain web yang menarik dan dapat diakses dengan cepat dan mudah. Dengan adanya Web ini, diharapkan dapat menyampaikan informasi mengenai tata cara membudi dayakan anggrek yang mudah dan sederhana kepada masyarakat umum. Metode yang digunakan pada penelitian kali ini dengan menggunakan studi kepustakaan dan membuat sebuah desain sistem sebuah sistem website, oleh karena itu dengan adanya Prototype desain ini maka akan bisa programmer membuat sebuah desain website dengan sempurna website tanaman anggrek. Masalah yang diangkat pada penelitian kali ini adalah bagaimana membuat suatu prototipe website yang sempurna agar bisa membantu para produsen dalam membuat sebuah website dengan sempurna. Metode penelitian ini akan menghasilkan bagaimana prototype sistem website agar bisa membantu programmer dalam membuat sebuah website dengan sempurna sehingga arah dan tujuan pembuatan website menjadi jelas.

Keyword: Aplikasi, Website, Macromedia Dreamweaver Mx, Anggrek.

Abstract

The basis for the creation of this orchid cultivation website is about many people who think that cultivating orchids is a difficult thing to do. In this web of orchid cultivation, we discuss the procedures for cultivating orchids. This orchid cultivation website uses Macromedia Dreamweaver MX. With internet technology we can create information through attractive web designs and can be accessed quickly and easily. With this Web, it is hoped that it can convey information about the procedures for cultivating orchids that are easy and simple to the general public. The method used in this research is by using library research and making a system design for a website system, therefore with this design prototype, programmers will be able to create a website design with perfect orchid plant websites. The problem raised in this research is how to make a perfect website prototype so that it can help producers in creating a perfect website. This research method will produce a prototype of a website system so that it can assist programmers in making a website perfectly so that the direction and purpose of making a website becomes clear.

Keyword: Application, Website, Macromedia Dreamweaver Mx, Orchid.

1. Pendahuluan

Bunga adalah salah satu komponen aspek estetika yang merupakan bagian dari hidup manusia. Anggrek, tanaman hias yang sangat menarik sehingga banyak pula penggemarnya. Berbagai variasi bentuk, warna, dan ukuran dengan ciri-ciri yang unik menjadi daya tarik

anggrek. Untuk mengungkapkan dan mengagumi keindahan anggrek, banyak orang yang merelakan waktunya tersita. Tanpa segan, sebagian dari mereka pun memetikinya guna menghias ruangan. Juga karena keindahannya itu pulalah, lingkungan tanpa sadar mengangkatnya menjadi bunga komersial. Sampai akhirnya, tak hanya pemilik modal besar saja yang berminat menggarap lahan subur anggrek ini [1].

Masalah yang diangkat pada penelitian kali ini adalah bagaimana mempromosikan tanaman anggrek kepada suatu toko bunga berseri di Puncak Bogor dengan adanya pembuatan website atau bisa membantu pemasaran sehingga bisa dilihat ke seluruh dunia [2].

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah bagaimana membuat suatu rancangan bangun sebuah sistem website, guna membantu menyebarkan informasi tanaman anggrek pada TOKO ANGGREK BERSERI di Puncak Bogor, dengan menggunakan metode penelitian pembuatan prototipe maka dasar penelitiannya adalah studi buku perpustakaan sehingga bisa menjadi dasar penelitian dengan masalah penelitian yang terbaru [3].

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan website pada sebuah TOKO ANGGREK BERSERI di Puncak Bogor, dengan adanya rancangan website tersebut maka bisa membantu penjualan secara online dan bisa berbagi informasi tentang tanaman anggrek ke seluruh dunia, yang yang akan bisa dilihat oleh orang diseluruh dunia sehingga bisa mempromosikan Anggrek untuk pariwisata Indonesia [4].

2. Landasan Teori

Anggrek salah satu anggota *famili Orchidacea* yang beranggota sangat banyak. Di dalam keluarga itu terdapat lebih dari 30.000 spesies dan kurang lebih 800 generasi yang berbeda. Anggota keluarga itu dapat ditemui hampir di setiap tempat di dunia, terutama daerah tropis mulai dari daratan rendah hingga tinggi, bahkan sampai ke daerah perbatasan bersalju. Bermacam variasi bentuk, warna, dan ukuran dengan ciri-ciri yang unik menjadi daya tarik anggrek. Warna bunganya mulai dari yang berwarna cerah sampai yang berwarna gelap bias dijumpai. Ukuran bunga pun bervariasi, mulai yang berukuran sangat kecil sampai yang berukuran besar. Bentuk bunganya juga sangat unik. Ada yang berbentuk bulat, binatang, keriting, atau bertanduk. Jumlah kuntum bunganya, ada tunggal, tetapi ada pula yang banyak. Beberapa jenis anggrek ada yang berbau harum bagai parfum. Tangkai bunga ada yang tegak, mendatar, dan menjuntai, serta berukuran pendek sampai yang panjang Anggrek dikenal sebagai tanaman hias yang berbunga indah, contohnya *Calanthe sp.*, *Paphiopedilum sp.*, *Phalaenopsis* dan *Vanda hookeriana*. Karena potensinya amat besar, tanaman anggrek itu sangat berprospek untuk dikembangkan. Apalagi daerah penyebaran paling luas di daerah tropis. Anggrek termasuk tanaman yang memiliki kecepatan tumbuh lambat dan berbeda-beda. Hal ini sangat berpengaruh bila yang menjadi tujuan pemeliharaan adalah memproduksi bunga. Tanaman anggrek juga memiliki pola pertumbuhan yang berbeda dengan tanaman hias lainnya [5].

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang memiliki fungsi untuk menghubungkan antara satu media elektronik dengan media elektronik yang lain dengan cepat dan tepat. Jaringan komunikasi tersebut, akan menyampaikan beberapa informasi yang dikirim melalui transmisi sinyal dengan frekuensi yang telah disesuaikan. Untuk standar global dalam penggunaan jaringan internet sendiri menggunakan TCP / IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*). Istilah TCP / IP merupakan bentuk protokol pertukaran paket yang digunakan oleh berbagai pengguna global / dunia. Kemudian, proses untuk menghubungkan antara rangkaian internet disebut dengan “*internetworking*” [6].

WWW berfungsi sebagai penyedia data dan informasi yang diperlukan oleh pengguna internet. WWW dapat langsung menghubungkan pengguna internet ke berbagai macam *web server*. Sehingga, pengguna internet bisa mengakses data, dokumen, dan berbagai macam informasi yang terdapat di dalam sebuah situs. Penemuan WWW tak terlepas dari booming-nya

pengembangan sistem informasi global saling terhubung. Pengembangan WWW dimulai pada 1989 oleh Tim Berners-Lee dan rekan-rekannya di CERN, sebuah organisasi ilmiah internasional yang berbasis di Jenewa, Swiss [7].

Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan. Sejarah website pertama kali dimulai dari seorang ilmuwan yang berasal dari Inggris, bernama Tim Berners-Lee. Orang tua dari Berners juga merupakan ilmuwan komputer pada era awal dunia komputasi. Tujuan awal dari Tim Berners membuat sebuah website adalah supaya lebih memudahkan para peneliti di tempat kerjanya untuk mendapatkan dan bertukar informasi. Kemudian, pada tanggal 30 April 1993, secara resmi CERN yang merupakan laboratorium fisika di Swiss mengumumkan tentang perilisannya website secara gratis [8].

Web browser merupakan aplikasi yang bisa menjelajahi, menyajikan, maupun mengambil konten yang ada di berbagai sumber informasi pada jaringan internet atau WWW. Pengertian dari web browser juga sering disebut dengan suatu perangkat lunak dengan fungsi yang dimilikinya sebagai penerima, pengakses, penyaji berbagai informasi di internet. Browser menjadi dasar dari setiap pencarian informasi di seluruh dunia sebagai tempat pertama kali yang menampung dan menampilkan semua pencarian yang diminta. Mari kenali browser, alat yang menjadi dasar banyak pencarian namun ternyata tidak banyak diketahui umum ini [9].

Dreamweaver MX adalah sebuah program aplikasi untuk membuat *Website*. *Macromedia Dreamweaver MX* bukanlah sebuah program yang berdiri sendiri, tetapi adalah sebuah program yang merupakan bagian dari *Macromedia*. Sebuah program software yang ditujukan bagi perancangan situs *web Internet*. *Macromedia Dreamweaver MX* berkesan canggih karena begitu nyaman dan enak dipakai, program ini sangat mudah dijalankan bagi pemula di bidang perancangan web sekalipun. *Macromedia Dreamweaver MX* ini mempunyai komponen-komponen antara lain adalah *Insert Bar*, *Menu bar*, *Document Windows*, *Tag Selector*, *Property Inspector*, dan *Panel Group*, dimana setiap bagian memiliki fungsi yang berbeda-beda [10].

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai pada Paper ini adalah dengan menggunakan prototype sehingga bisa membuat dasar dari website yang akan dibuat nanti kedepannya dengan menggunakan program *Dreamweaver MX* dengan adanya pembuatan *Prototype system* apakah akan bisa dilihat gambaran yang akan dipakai oleh user sehingga bisa digunakan oleh user dengan baik dan benar sehingga bisa membantu user dalam bekerja atau customer dalam melihat jenis-jenis anggrek [11].

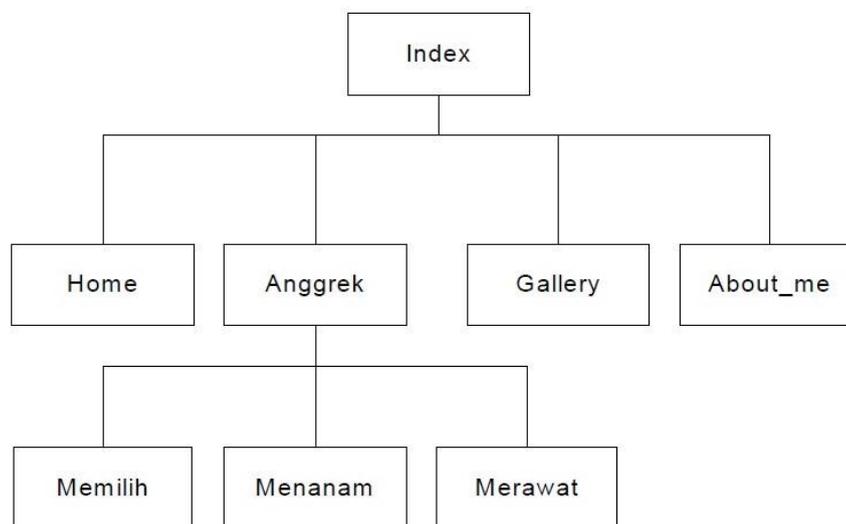
Tempat penelitian yang digunakan pada Paper ini adalah TOKO ANGGREK BERSERI di Puncak Bogor yang menyediakan banyak jenis-jenis anggrek sehingga bisa dijadikan Tempat penelitian yang sesuai pada penulisan Paper ini oleh karena itu dasar dari data yang diambil penelitian ini adalah TOKO ANGGREK BERSERI di Puncak Bogor [12].



Gambar 1. Metode Penelitian

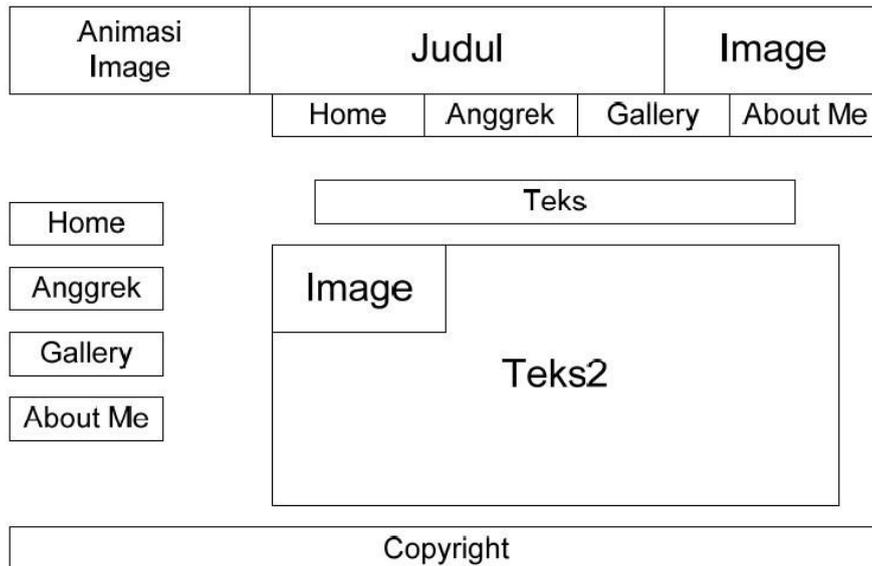
4. Hasil dan Pembahasan

Pada tahapan ini akan dibahas tentang Bagaimana merancang sebuah website terutama website tanaman anggrek pada TOKO ANGGREK BERSERI di Puncak Bogor Adapun gambar dan penjelasannya akan ada dibawah ini.



Gambar 2. Hirarki Website

Berdasarkan gambar 2 diatas maka akan dijelaskan hierarki dari sebuah website yang pertama adalah indeks mempunyai turunan home and track galeri dan about me mempunyai tiga turunan yaitu memilih menanam merawat adanya hierarki tersebut maka akan bisa diketahui alur dari sebuah website sehingga bisa diketahui dengan mudah jika kita mengarahkan sesuatu kepada tujuan atau topik yang ingin kita cari oleh karena itu dengan adanya hierarki tersebut maka dapat dipastikan arah dan tujuan yang tepat.



Gambar 3. Rancangan Home

Berdasarkan gambar 3 di atas maka akan dijelaskan sebagai berikut terdapat rancangan yang berupa gambar suatu animasi judul dan gambar Terdapat 4 buah turunan home Anggrek galeri dan Boni terdapat teks gambar dan copyright.



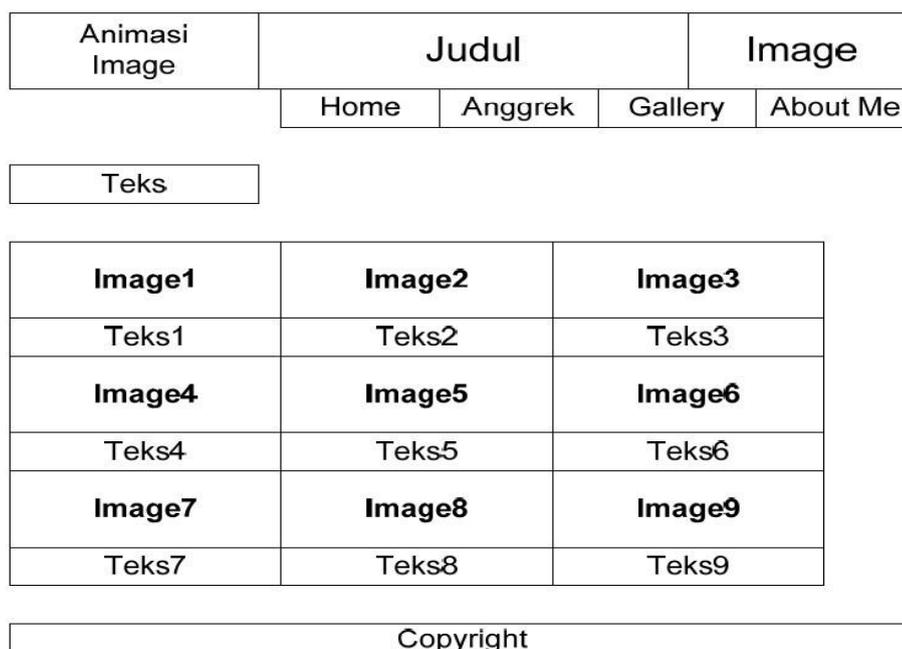
Gambar 4. Rancangan Galery

berdasarkan gambar 4 di atas akan diberi penjelasan sebagai berikut terdapat yang menunjukkan pemilihan yaitu memilih menanam merawat anggrek dengan adanya pilihan tersebut maka akan bisa memilih topik yang akan ditentukan dan akan menunjukkan gambar dan penjelasannya.



Gambar 5. Rancangan Halaman Merawat

Berdasarkan gambar 5 di atas maka diberi penjelasan sebagai berikut terdapat cara untuk merawat tanaman anggrek pada sebuah website dengan adanya hal tersebut maka tampilan rancangan akan sebagai berikut karena kan diberi suatu gambar yang akan diberi penjelasan yang jelas bagaimana cara merawat tanaman anggrek.



Gambar 6. Rancangan Angrek

Berdasarkan gambar diatas maka akan diberi penjelasan sebagai berikut terdapat sebuah rancangan sebuah website yang bagaimana gambar dan penjelasan dari tiap tanaman anggrek dan jenis-jenis anggrek yang akan di Berikan penjelasan dengan adanya gambar dan penjelasan yang beraneka ragam maka akan dipastikan bahwa yang melihat akan bisa mengetahui dengan jelas gambar dan penjelasan dari tanaman anggrek.

Gambar 8. Flowchart

Berdasarkan gambar 8 di atas maka dapat dijelaskan sebagai berikut terdapat sebuah flowchart yang menggambarkan sistem yang ada pada website yang ada pada penelitian ini pertama adalah tahapan start, tahap ke dua adalah membuka aplikasi browsing, tahap ke tiga membuka website, tahap ke 4 melihat isi website, setelah itu selesai dan finish.

5. Kesimpulan

Berdasarkan analisa di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya rancangan pembuatan website Angrek pada TOKO ANGGREK BERSERI di Puncak Bogor akan bisa memudahkan pembuatan website yang sesungguhnya sehingga dengan adanya rancangan tersebut akan bisa diketahui tampilan yang akan dilihat pengguna website kedepannya oleh karena itu dengan adanya rancangan tersebut maka bisa membuat programmer bisa mengetahui apa yang harus dibuat dan dirancang dalam membuat sebuah website penelitian kedepannya adalah dengan membuat database yang lebih detail lagi dan bisa menyimpan banyak Data sehingga data-data Angrek bisa diketahui lebih banyak lagi oleh masyarakat luas di seluruh dunia.

Daftar Pustaka

- [1] A. R. Aditya Nalendra, S. H. Winarno, A. Priadi, E. Hermawan, M. W. Purnomo and A. S. Putra, "The Effect of Goods Prices And Buyer Trust on The E-Commerce Sales System For Purchasing Goods Online," *International Journal of Science, Technology & Management*, vol. 2, no. 3, pp. 561-567, 2021.
- [2] A. . F. Lamaya, R. Vikaliana, A. S. Putra and N. Aisyah, "The Influence of Price, Quality and Model on Clothing Sales Levels with E-Commerce Media," *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, vol. 2, no. 3, pp. 464-470, 2021.
- [3] D. N. M. A. A. P. J. I. D. H. S. Y. C. Arman Syah Putra, ""Examine Relationship of Soft Skills, Hard Skills, Innovation and Performance: the Mediation Effect of Organizational Le," *IJSMS*, pp. 27-43, 2020.
- [4] A. Damuri, N. Isnain, R. A. Priyatama, Y. I. Chandra and A. S. Putra, "E-Learning Proposal System in Public Secondary School Learning," *International Journal of Educational Research & Social Sciences (IJERSC)*, vol. 2, p. 270–275, 2021.
- [5] N. K. Dewi and A. S. Putra, "Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 3, pp. 315-320, 2020.
- [6] N. K. Dewi and A. S. Putra, "SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PENERIMAAN KARYAWAN BARU DENGAN ALGORITMA GREEDY," *Jurnal Visualika*, vol. 6, no. 2, pp. 154-160, 2020.
- [7] N. K. Dewi, I. Mulyana, A. S. Putra and F. R. Radita, "Konsep Robot Penjaga Toko Di Kombinasikan Dengan Pengendalian Virtual Reality (VR) Jarak Jauh," *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 33-38, 2020.
- [8] N. K. Dewi and A. S. Putra, "TEKINFO Vol. 22, No. 1, April 2021| 66Pengembangan Sistem Jaringan Menggunakan Local Area Network Untuk Meningkatkan Pelayanan(Studi Kasus di PT. ARS Solusi Utama)," *TEKINFO*, vol. 22, no. 1, pp. 66-80, 2021.
- [9] N. K. Dewi and A. S. Putra, "Decision Support System for Head of Warehouse Selection Recommendation Using Analytic Hierarchy Process (AHP) Method," *Prosiding International Conference of Universitas Pekalongan*, pp. 1-12, 2021.
- [10] N. K. Dewi and A. S. Putra, "Prosiding International Conference of Universitas

- Pekalongan," *Prosiding International Conference on Education of Suryakencana 2021 (ICONNECTS 2021)*, pp. 321-326, 2021.
- [11] S. Rachmawati, U. Djaniar, A. S. Putra and N. Aisyah, "THE EFFECT OF THE COVID 19 VIRUS AND ONLINE LEARNING ON ENGLISH SUBJECTS IN SENIOR HIGH SCHOOL," *Journal of Innovation Research and Knowledge*, vol. 1, no. 3, pp. 435-440, 2021.
- [12] S. P. A. S. Iswiyanti, D. Parulian, A. S. Putra and N. Aisyah, "New Technology in Automated Vehicles to Improve Passenger Safety," *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, vol. 2, no. 3, pp. 536-541, 2021.
- [13] V. Valentino, H. S. Setiawan, . A. Saputra, Y. Haryanto and A. S. Putra, "Decision Support System for Thesis Session Pass Recommendation Using AHP (Analytic Hierarchy Process) Method," *Journal International Journal of Educational Research & Social Sciences*, pp. 215-221, 2021.
- [14] . V. H. Valentino, H. S. Setiawan, M. T. Habibie, R. Ningsih, D. Katarina and A. S. Putra, "Online And Offline Learning Comparison In The New Normal Era," *International Journal of Educational Research & Social Sciences (IJERSC)*, vol. 2, no. 2, p. 449–455, 2021.
- [15] . R. Suryadithia, M. Faisal, A. S. Putra and N. Aisyah, "Technological Developments in the Intelligent Transportation System (ITS)," *International Journal of Science, Technology & Management*, vol. 2, no. 3, pp. 837-843, 2021.
- [16] W. C. Sundara, R. A. Haryati, S. A. Rachmat, . A. S. Putra and N. Aisyah, "EFFECT OF HUMAN RESOURCES AND BUDGET IN PROJECT RISK MANAGEMENT FOR ENTERPRISE RESOURCE PLANNING SYSTEMS," *Journal of Innovation Research and Knowledge*, vol. 1, no. 3, pp. 125-130, 2021.
- [17] W. Sundara, R. A. Haryati, S. A. Rachmat, A. S. Putra and N. Aisyah, "EFFECT OF HUMAN RESOURCES AND BUDGET IN PROJECT RISK MANAGEMENT FOR ENTERPRISE RESOURCE PLANNING SYSTEMS," *Journal of Innovation Research and Knowledge*, vol. 1, no. 2, pp. 125-130, 2021.
- [18] I. Ramadhan, A. Kurniawan and A. S. Putra, "Penentuan Pola Penindakan Pelanggaran Lalu Lintas di DKI Jakarta Menggunakan Metode Analytic Network Process (ANP)," *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 51-57, 2020.
- [19] S. Rachmawati, A. S. Putra, A. Priyatama, D. Parulian, D. Katarina, M. T. Habibie, M. Siahaan, E. P. Ningrum, A. Medikano and V. Valentino, "Application of Drone Technology for Mapping and Monitoring of Corn Agricultural Land," *IEEE*, vol. 1, no. 1, pp. 1-5, 2021
- [20] A. S. Putra and N. K. Dewi, "Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 3, pp. 315-320, 2020.
- [21] A. S. Putra, H. Waruwu, M. Asbari, D. Novitasari and A. Purwanto, "Leadership in the Innovation Era: Transactional or Transformational Style?," *INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL AND MANAGEMENT STUDIES (IJOSMAS)*, vol. 1, no. 1, pp. 8-17, 2021.
- [22] A. S. Putra, "Analisa Dan Perancangan Sistem Tata Kelola Parkir Cerdas Di Kota Pintar Jakarta," *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 4, no. 3, pp. 13-21, 2020.
- [23] A. S. Putra and . R. R. Fatrilia, "Paradigma Belajar Mengaji Secara Online Pada Masa Pandemic Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)," *MATAAZIR: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, pp. 49-61, 2020.
- [24] A. S. Putra and L. H. S. W. Harco , "Intelligent Traffic Monitoring System (ITMS) for Smart City Based on IoT Monitoring," *Indonesian Association for Pattern Recognition International Conference (INAPR) IEEE*, pp. 161-165, 2018.

- [25] A. S. Putra, H. Ludiya, N. Aisyah and B. S. Prasetyo, "INFLUENCE OF PRICES OF GOODS AND PROMOTIONAL MEDIA FOR E-COMMERCE SALES PLANNING SYSTEMS," *Journal of Innovation Research and Knowledge*, vol. 1, no. 3, pp. 249-254, 2021.
- [26] A. S. Putra, L. H. S. W. Harco , S. A. Bahtiar , T. Agung , . S. Wayan and H. K. Chu-, "Gamification in the e-Learning Process for children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)," *Indonesian Association for Pattern Recognition International Conference (INAPR) IEEE*, pp. 182-185, 2018.
- [27] A. S. Putra, L. H. S. W. Harco , L. G. Ford , . S. Benfano and A. Edi , "A Proposed surveillance model in an Intelligent Transportation System (ITS)," *Indonesian Association for Pattern Recognition International Conference (INAPR) IEEE*, pp. 156-160, 2018.
- [28] T. Kuncara, A. S. Putra, N. Aisyah and V. Valentino, "Effectiveness of the E-Ticket System Using QR Codes For Smart Transportation Systems," *International Journal of Science, Technology & Management*, vol. 2, no. 3, pp. 900-907, 2021.
- [29] D. P. Irianto, A. S. Putra, N. Aisyah, V. Valentino and M. Siahaan, "THE EFFECT OF THE COVID 19 VIRUS AND ONLINE LEARNING ON ENGLISH SUBJECTS IN JUNIOR HIGH SCHOOL," *Journal of Innovation Research and Knowledge*, vol. 1, no. 2, pp. 131-136, 2021.
- [30] M. S. Hartawan, A. S. Putra and A. Muktiono, "Smart City Concept for Integrated Citizen Information Smart Card or ICISC in DKI Jakarta," *International Journal of Science, Technology & Management*, pp. 364-370, 2020.
- [31] B. Givan, . R. Wirawan, D. Andriawan, N. Aisyah, A. and A. S. Putra, "Effect of Ease And Trustworthiness To Use E-Commerce for Purchasing Goods Online," *International Journal of Educational Research & Social Sciences (IJERSC)*, vol. 2, no. 2, p. 277–282, 2021.
- [32] N. K. Dewi and A. S. Putra, "LAW ENFORCEMENT IN SMART TRANSPORTATION SYSTEMS ON HIGHWAY," *Proceedings International Conference on Education of Suryakencana 2021*, pp. 321-326, 2021.
- [33] N. K. Dewi, . B. H. Irawan, E. Fitry and A. S. Putra, "Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta," *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 26-33, 2020.
- [34] A. S. Putra, D. H. Oktaviani, W. Sari and L. Apriani, "The Influence of the Covid 19 Virus and Online Learning on the Education System for Islamic Subjects," *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, vol. 2, no. 3, pp. 476-481, 2021.
- [35] D. Prasetyo, . R. R. Prayogi, I. Rahmawati and A. S. Putra, "The Effect of the Covid 19 Virus and Online Learning on English Subjects in Elementary Schools," *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, vol. 2, no. 3, pp. 488-493, 2021.
- [36] D. . P. Irianto, A. . S. Putra, N. Aisyah, V. Valentino and M. Siahaan, "THE EFFECT OF THE COVID 19 VIRUS AND ONLINE LEARNING ON ENGLISH SUBJECTS IN JUNIOR HIGH SCHOOL," *Journal of Innovation Research and Knowledge*, vol. 1, no. 2, pp. 131-136, 2021.
- [37] S. A. S. Putra and Y. Novembrianto, "TEKINFO Vol. 22, No. 1, April 2021| 100Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL(Studi Kasus padaToko Surya)," *TEKINFO*, vol. 22, no. 1, pp. 100-116, 2021.
- [38] A. F. Lamaya, R. Vikaliana, A. S. Putra and N. Aisyah, "The Influence of Price, Quality and Model on Clothing Sales Levels with," *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, vol. 2, no. 3, pp. 464-470, 2021.