

# PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PENGARSIPAN MUSIK DISKO KLASIK

**Bayu Nurrahman**

Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

Article Info	ABSTRAK
<p><b>Article history:</b></p> <p>Received October 20, 2021 Revised December 14, 2021 Accepted February 15, 2022</p> <hr/> <p><b>Keywords:</b> <i>Website</i> Pengarsipan Media Informasi dan Keilmuan <i>user interface</i></p>	<p>Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, teknologi banyak digunakan sebagai sarana informasi dan penyampaian keilmuan khususnya pada bidang <i>website</i> yang saat ini menjadi media informasi yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan informasi Website lebih mudah diakses oleh masyarakat di berbagai daerah hanya dengan menggunakan internet. Salah satunya dalam hal pengarsipan musik disko klasik, <i>website</i> dapat menjadi sarana menyampaikan informasi yang efektif dan efisien kepada masyarakat luas. Romer Quelle adalah suatu komunitas yang bergerak di bidang kreatif music sejak tahun 1980-an yang memiliki Gudang penyimpanan sebagai wadah pengarsipan musik yang di peruntukan sebagai sarana penyampaian ilmu. Komunitas tersebut dapat memanfaatkan <i>website</i> sebagai media penyampaian keilmuan dan informasi untuk masyarakat luas dengan lebih efektif dan cepat dengan <i>user interface</i> yang disesuaikan dengan kegunaan yang lebih mempermudah masyarakat dalam mengakses <i>website</i>. Dalam merancang <i>website</i> sebagai media pengarsipan musik disko klasik terdiri dari database musik yang dihubungkan kedalam <i>website</i> untuk dapat di akses oleh masyarakat secara langsung. Pengunjung dapat mengakses tanpa harus melakukan login terlebih dahulu. Ini dilakukan untuk memudahkan pencari informasi atau pengunjung. Dalam <i>website</i> ini, pengunjung dapat langsung melihat informasi terkait musik disko klasik dan memutar lagunya tanpa harus mengunjungi Gudang penyimpanan Romer Quelle.</p>
<p><b>Corresponding Author:</b> Bayu Nurrahman Department of communication and Design, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya, Jalan Sekolah Internasional 1-2, Kota Bandung, Indonesia Email: nurrahman@gmail.com</p>	

## 1. INTRODUCTION

Musik adalah ilmu atau seni yang menyusun nada atau suara ke dalam urutan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi atau susunan yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Menurut Khasanah (2018) pengertian seni musik ialah suatu wujud yang hidup dari beberapa kumpulan ilusi dan alunan suara. Lebih jelasnya ia mengatakan bahwa alunan musik dan nada yang berjiwa dapat menggerakkan isi hati sang penikmatnya. Ada juga pendapat lain yang mengatakan bahwa musik adalah ilmu pengetahuan dan seni tentang kombinasi ritmik dari nada-nada, baik vokal maupun instrumental, yang meliputi melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala sesuatu yang ingin diungkapkan terutama aspek emosional Bahari (2008: 55).

Saat ini musik bukan sekedar hiburan yang dapat didengar, karya seni ini seolah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Setiap harinya banyak bermunculan musisi dengan aliran yang sangat beragam. Salah satu aliran musik yang perkembangannya relatif stabil adalah klasik disko, aliran musik dance elektronik ini berkembang pada tahun 1980-an di klub-klub dance Amerika Serikat. Musik ini dicirikan oleh ketukan 4/4 yang berulang-ulang dan diputar *Disk Jockey* tanpa terputus agar orang dapat terus menari tanpa berhenti. Disko berasal dari kata *discothèque*, bahasa Perancis untuk klub dance (Hardy, 1988:141).

Meskipun aliran musik ini terkesan kuno akan tetapi faktanya masih banyak kelompok dan golongan yang masih konsisten menjadi penggemar dan musisi aliran musik ini. Aliran musik ini menjadi tumpuan dan bahan dasar berbagai macam genre musik dance dan gaya musik modern, hampir semua aliran *musik dance* yang jumlahnya ratusan saat ini berdasarkan pada nada dan irama klasik disko. Oleh karena itu musik-musik *dance* saat ini sangat kental akan corak musik disko klasik disko. Namun seiring berjalannya waktu dan berkembang teknologi dalam instrumen musik, musik disko klasik mulai bermutasi menjadi sub-genre baru. Semakin meluasnya musik disko klasik, membuat musik disko klasik dan sub-genrenya menjadi populer di kalangan masyarakat khususnya yang terlibat dalam industri musik. Perkembangan musik di Indonesia sendiri khususnya Pop Indonesia mulai dirasuki oleh aliran musik disko klasik yang membuat musik tersebut semakin populer dan digemari masyarakat, salah satu contohnya Diskoria yang dikenal sebagai Duo DJ yang menggabungkan musik Indonesia dengan musik disko klasik karena melihat tulisan di sebuah klub yang melarang untuk memutar musik Indonesia (Wursanto, 1989).

Bandung yang disebut sebagai Kota Musik (dicetuskan oleh Ridwan Kamil pada Mei 2016), mempunyai kontribusi besar dalam perjalanan sejarah dan perkembangan musik disko klasik di Indonesia. Di Kota Bandung terdapat banyak komunitas kreatif khususnya di bidang musik yang menjadikan perkembangan musik di Kota Bandung sangat pesat. Salah satu komunitas musik yang sangat rajin dalam menggeluti musik adalah Romer Quelle. Komunitas ini dibentuk pada tahun 80-an oleh siswa SMAN 5 Bandung diawali karena hobi dan iseng, komunitas ini berkembang dan menjadi salah satu komunitas kompeten di bidang Musik khususnya musik disko klasik, tidak hanya berapa di kota Bandung, Romer Quelle berkembang ke beberapa kota lainnya dan memiliki Gudang penyimpanan koleksi piringan hitam dan kaset tape di kota Yogyakarta (Khasanah, 2018). Tidak hanya menyebarkan dan menciptakan banyak musik disko klasik, komunitas ini pun melahirkan banyak musisi atau DJ yang berprestasi salah satunya adalah Ijoel Dwijanti yang berhasil menjadi salah satu DJ Indonesia yang memenangkan berbagai kompetisi di dalam dan luar negeri, salah satunya menjadi pemenang kedua dalam "ASEAN DJ FESTIVAL 1987".

Di era modernisasi yang gencar dilakukan saat ini, masyarakat perlahan berpindah menggunakan media digital termasuk alat pemutar musik yang dirubah menjadi aplikasi berbasis digital yang mudah untuk diakses dan digunakan. Akan tetapi terdapat masalah dalam ketersediaan informasi yang jelas atau tertulis tentang musik disko klasik dan sub-genrenya itu sendiri, sehingga menjadikan pudarnya pengetahuan akan musik itu sendiri. Romer Quelle sendiri belum memiliki media berbasis digital yang mudah di akses masyarakat luas untuk mendapatkan informasi terkait musik-musik disko klasik yang selama ini mereka gemari. Oleh karena itu, pengarsipan terhadap perkembangan musik disko klasik perlu dibuat dalam bentuk digital sebagai media informasi terkait musik disko klasik dan perkembangannya, dalam hal ini *website* menjadi salah satu media yang dapat di gunakan secara efektif dalam penyebaran informasi terkait musik disko klasik ini (Samuel, 2016).

*Website* adalah suatu halaman *web* yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa text, gambar, video, audio, animasi maupun gabungan dari semua yang memiliki domain. Domain adalah nama unik yang dimiliki institusi sehingga dapat di akses melalui internet. Menurut Becti (2015:35) menyimpulkan bahwa, *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Wikipedia, 2019). Meskipun musik disko klasik menjadi tumpuan dan tulang punggung perkembangan aliran musik di Indonesia, musik disko klasik kini sering terlupakan, oleh karena itu di era modern seperti ini pengarsipan perlu diperhatikan, khususnya di bidang musik. Agar rekam jejak musisi tidak hilang begitu saja, sehingga generasi selanjutnya dapat mengetahui

dan memahami sejarah musik modern khususnya *dance music* yang mereka ciptakan dan dengarkan adalah hasil dari perkembangan karya musik musisi zaman dulu. Kemudian diharapkan media informasi berbasis web ini menjadi media penyampaian ilmu yang lebih mempopulerkan musik disko klasik dan sub-genrenya, serta pengingat akan musisi dan musik zaman dulu sebagai gambaran dan referensi dalam menciptakan karya seni musik baru.

## 2. METHOD

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dan informasi, mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu kualitatif studi deskriptif. Karena metode ini dapat membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian dari kategori-kategori dan data yang ditemukan. Hal ini sesuai dengan tujuan dari studi deskriptif, untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, menurut Sugiyono, (2012:3) adalah metode kualitatif untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Metode kualitatif menyajikan secara langsung hakikat hubungan antar peneliti dan informan, objek dan subjek penelitian.

Penelitian tipe deskriptif (menggambarkan) dengan pendekatan kualitatif. Menurut Nazir (2005: 55), penelitian deskriptif yakni tipe penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, kemudian dianalisis dengan kata-kata yang melatarbelakangi responden berperilaku (berpikir, berperasaan, dan bertindak), direduksi, ditriangulasi, di simpulkan (diberi makna oleh peneliti), dan diverifikasi, adapun tujuannya adalah untuk menggambarkan secara tepat mengenai suatu keadaan, sifat-sifat individu atau gejala yang terjadi terhadap kelompok tertentu (Sugiyono, 2012).

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Dalam merancang sebuah *website* perlu diadakan suatu metode pendekatan sistematis (Putra. (2020). Terdapat metode pendekatan yang digunakan yaitu *The Linear Sequential Model* atau yang sering disebut *Model Waterfall*. Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:28), metode waterfall adalah metode yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian dan pendukung (*support*).

Adapun langkah-langkah dalam metode *waterfall* yaitu:

### a. System

Pengembangan perangkat lunak dilakukan dan dimulai dari analisis kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak. Analisis kebutuhan ini penting untuk dikerjakan karena akan menentukan konektivitas antara perangkat keras, pengguna dan database.

### b. Analisis

Pada tahap selanjutnya hasil pengumpulan kebutuhan perangkat lunak ini akan difokuskan secara khusus pada perangkat lunak. Untuk membangun suatu perangkat lunak (*website*) yang sesuai dengan permintaan pengguna.

### c. Design

Pada tahap ini akan dibuat desain dari *website*. Pada saat dilakukan desain akan diterjemahkan kebutuhan dari pengguna dan akan dibuat perancangan *website* sebelum dilakukan *coding* atau *scripting*.

### d. Coding

Setelah dilakukan desain *website* maka tahapan selanjutnya yaitu *coding*. *Coding* dilakukan untuk menerjemahkan perancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk yang dapat dibaca oleh mesin.

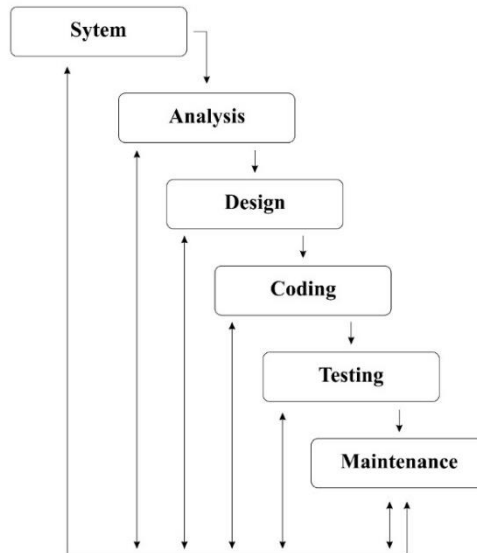
### e. Testing

Setelah program selesai dibuat maka tahapan selanjutnya adalah *testing* atau pengujian yang difokuskan pada *logical internal of software* (pengetesan terhadap statemen-statement) dan *functional external* (pengetesan dilakukan untuk menemukan error pada program).

### f. Maintenance

*Maintenance* atau pemeliharaan harus dilakukan untuk mengantisipasi perubahan-perubahan pada system.

Gambar 1. urutan Perancangan Basis Coding



Sumber: Membangun Database Arsip Menggunakan Pemograman PHP dan MySQL  
(Ahmad Nurcholish, 2018)

### 3. RESULTS AND DISCUSSION

Hasil Penelitian

#### 3.1 Gambaran Umum Romer Quelle

Romer Quelle merupakan salah satu komunitas musik yang berfokus pada genre disko klasik dan sub-genrenya seperti *house music*, *trap*, *dance music*, dan lain-lain. Komunitas ini berdiri pada tahun 80-an berawal dari perkumpulan Siswa-Siswi SMAN 05 Bandung yang memiliki beragam hobi dan kegemaran, mulai dari *Off-Road*, olahraga, musik dan beberapa bidang lainnya. Memiliki basecamp di Jl. Anggrek No. 12 Kota Bandung, Romer Quelle mulai berkembang dan memiliki banyak member dari berbagai kalangan, semakin berjalanya waktu bidang musik dari komunitas ini lebih menonjol dan berprestasi di beberapa kompetisi DJ dalam ataupun luar negeri. salah satunya adalah Ijoel Dwijanti yang berhasil menjadi salah satu DJ Indonesia yang memenangkan berbagai kompetisi di dalam dan luar negeri, salah satunya menjadi pemenang kedua dalam “ASEAN DJ FESTIVAL 1987”. Sampai saat ini Romer Quelle berkembang ke beberapa kota lainnya dan memiliki Gudang penyimpanan koleksi piringan hitam dan kaset tape di kota Yogyakarta yang dijadikan sarana informasi dan kumpulan referensi musik disko klasik. Sampai saat ini Romer Quelle masih giat menjalani kegiatan pelestarian dan pengenalan musik disko klasik dengan menciptakan event-event konser musik, dan live streaming di beberapa flatform (Bagong,2005).

#### 3.2 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu cara atau teknik untuk menguraikan masalah dan mencari gambaran dari sistem yang ada atau teknik yang sedang berjalan, apakah tetap dipertahankan atau tidak yang dapat di jelaskan sebagai berikut (Satzinger, 2010):

1. Memiliki Gudang penyimpanan di Kota Yogyakarta sebagai tempat pengarsipan dan koleksi piringan hitam maupun kaset tape.
2. Melakukan live streaming di beberapa flatform populer seperti facebook dan Instagram.

3. Pencari informasi dan referensi music harus langsung datang ke Gudang penyimpanan koleksi piringan hitam dan kaset tape yang berapa di kota Yogyakarta.  
Romer Quelle belum memiliki flatform ataupun media penyeberan informasi terkait musik disko klasik ini maupun Romer Quelle itu sendiri yang dapat mudah dan cepat di akses masyarakat luas.

### 3.3 Analisa Sistem Yang Sedang Dirancang

Menganalisis suatu sistem yang sedang dirancang merupakan salah satu tahap untuk menganalisis suatu sistem apakah sesuai dengan tujuan utama sistem itu sendiri yaitu mempermudah user system (Pressman,2006). Sebagai berikut:

1. Pencari informasi ataupun penggemar musik disko klasik mengakses *website*.
2. Langsung dapat menikmati dan melihat fitur yang terdapat pada *website* Romer Quelle.
3. Pengunjung *website* hanya diberikan akses untuk melihat informasi terkait musik disko klasik itu sendiri dan memutar lagu tersebut.
4. Pengelolaan data dilakukan admin yang diharuskan melakukan *log in* dengan memasukan username dan password.
5. Input, delete, upload hanya bisa dilakukan oleh admin.
6. Pengunjung tidak diperbolehkan melakukan download demi menjaga hak cipta dari musik itu sendiri.
7. Data didalam *website* ini tidak untuk diperjual-belikan.

### 3.4 Solusi Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, maka solusi pemecahan permasalahan yang diusulkan yaitu:

1. Merancang sebuah sistem informasi berbasis *website* sebagai media penyampaian keilmuan (informasi) dan media pengarsipan yang memudahkan pencari informasi dan referensi musik disko klasik maupun penggemar musik ini mengakses informasi terkait musik disko klasik.
2. Merancang fitur pemutar musik online di *website* sehingga memudahkan pengunjung dalam mendengarkan musik itu sendiri.
3. Pengolaan data akan dilakukan secara terkomputerisasi, dimana data-data akan di proses secara cepat dan aman dengan security yang layak dengan tetap menjaga hak cipta dari musik itu sendiri.

### 3.5 Analisa Kebutuhan Sistem Fungsional

Permodelan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan *user* (pengunjung). Berdasarkan kebutuhan *user* (pengunjung) dan admin, maka fungsi utama yang harus dilakukan oleh sistem informasi berbasis *website* (Lam, 2016) adalah sebagai berikut:

1. *User* (Pengunjung)  
Fungsionalitas system untuk pengunjung adalah sebagai berikut:
  - a. Mengakses Dengan Cepat  
Digunakan untuk mempermudah dan memberi rasa nyaman dalam melakukan *browsing* di dalam *website* Romer Quelle.
  - b. Melihat Informasi  
Digunakan untuk melihat informasi terkait *website* Romer Quelle sendiri dan terkait musik disko klasik.
  - c. Memutar Musik  
Digunakan untuk mendengarkan musik yang berapa di dalam pengarsipan berbasis *website* ini.
  - d. Melihat Gambar dan Video  
Digunakan untuk melihat dokumentasi ataupun informasi terkait Romer Quelle.
  - e. Memberikan Pesan (Contact Us)  
Digunakan untuk berkomunikasi dengan admin dalam memberikan saran, kritik ataupun *disclaimer* dengan memasukan Nama Lengkap, E-mail dan Pesan di halaman *Contact Us*.
2. Admin  
Fungsionalitas sistem untuk admin adalah sebagai berikut:
  - a. Log in

- Digunakan oleh admin untuk masuk kedalam sistem sehingga dapat mengakses fungsionalitas sistem sebagai admin.
- b. **Melihat Informasi**  
Digunakan untuk melihat informasi terkait *website* Romer Quelle sendiri dan terkait musik disko klasik.
  - c. **Memutar Musik**  
Digunakan untuk mendengarkan musik yang berapa di dalam pengarsipan berbasis *website* ini.
  - d. **Melihat Gambar dan Video**  
Digunakan untuk melihat dokumentasi ataupun informasi terkait Romer Quelle.
  - e. **Mengelola Data**  
Digunakan untuk meng-*upload*, edit, *delete* data yang terdapat di dalam *database* maupun *website* RomerQuelle.
  - f. **Mengelola Gambar dan Video**  
Digunakan untuk meng-*upload*, edit, *delete* gambar dan video yang terdapat di dalam *database* maupun *website* RomerQuelle.
  - g. **Melakukan Kontak dengan Pengunjung**  
Digunakan untuk melihat dan membalas pesan pengunjung yang di kirim melalui halaman *Contact Us* dan dibalas langsung ke e-mail pengunjung yang bersangkutan.
  - h. **Log out**  
Digunakan admin untuk keluar dari sistem.

### 3.6 Analisa Kebutuhan Sistem Non Fungsional

Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal sebagai berikut (Shneiderman, 2006):

1. **Usability**
  - a. *Website* dapat diakses melalui perangkat komputer maupun *smartphone*, dengan mengakses alamat *website* Romer Quelle yang dibangun.
  - b. Informasi yang ditampilkan selalu *ter-update* oleh admin, sehingga mampu menampilkan informasi yang tepat dan *up-to-date*.
  - c. *Website* memiliki rancangan *interface* yang mudah dimengerti dan digunakan.
2. **Functionality**
  - a. *Website* mudah diakses oleh pengunjung dan admin.
  - b. *Website* dapat diakses dalam 24 jam dalam sehari dan 7 hari dalam seminggu.
3. **Security**
  - a. Informasi data yang ditampilkan dalam *website* diproteksi sehingga tetap menjaga hak cipta dari music tersebut.
  - b. Data pengunjung bersifat *pricasi* dan tidak ditampilkan ke publik.
  - c. Memiliki sistem keamanan menggunakan fitur login dan logout dengan menginput Username dan Password dengan benar.

### 3.7 Analisis Input Data

Berikut ini merupakan tahapan menganalisis data yang akan di input dan ditampilkan pada *website* Romer Quelle.

1. **File Musik**  
File musik akan digunakan untuk padat diputar di dalam *website* dan didengarkan oleh pengunjung.
2. **Thumbnails Single / Album**  
*Thumbnails* digunakan untuk preview tampilan photo Ketika membuka atau memutar musik.
3. **Judul Musik**
4. **Data Informasi dari musik yang terdapat pada *website*.**
5. **Artist**  
Data Informasi dari musik yang terdapat pada *website*.
6. **Genre**  
Data Informasi dari musik yang terdapat pada *website*.
7. **Format Sumber File Musik**  
Data Informasi dari musik yang terdapat pada *website*.

8. Label  
Data Informasi dari musik yang terdapat pada *website*.
9. Songwriter  
Data Informasi dari musik yang terdapat pada *website*.
10. Negara  
Data Informasi dari musik yang terdapat pada *website*.
11. Tahun  
Data Informasi dari musik yang terdapat pada *website*.

Adapun musik-musik yang nantinya akan masuk ke dalam database website antara lain:

**Table 4.1 Daftar Musik Yang Terdapat Pada Website Romer Quelle**

No	Judul	Artist	Genre	Format	Label	Songwriter	Negara	Tahun
1	Waste My Time	BLEU HOUSE	Pop Dance	Digital Copy	BLEU HOUSE	Fahmi & Wildan	Indonesia	2020
2	I'm Coming Out	BLEU HOUSE	Pop Dance	Digital Copy	-	Bernard Edwards & Nile Gregory Rodgers	Indonesia	2020
3	Sign	BLEU HOUSE	Pop Dance	Digital Copy	BLEU HOUSE	Fahmi, Fitha & Wildan	Indonesia	2020
4	Serenata Jiwa Lara	DISKORIA ft. Dian S	Pop Disco	Vynil	-	Laleilmanino	Indonesia	2020
5	Never Can Say Goodbye	Glorir Gaynor	Disco Soul	Vinyl	MGM	Clifton Davis	LA, California	1974
6	I Will Survive	Gloria Gaynor	Disco Soul	Vinyl	Polydor	Freddie Perren & Dino Fekaris	LA, California	1978

Sumber: Dokumen Arsip Romer Quelle, 2010

#### 4. REFERENCE

- Bagong, S. (2005). *Metode Penelitian Sosial , Berbagai Alternative Pendekatan*. Jakarta: Prenada Media.
- Bahari, N. (2008). *Kritik Seni*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Hardy, P. (1988). *Eyclopedia of Rock*. New York: Schirmer Books.
- Khasanah, J. D. (2018). Aplikasi Pembayaran DSP dan SPP Sekolah Pada SMK TI Purwokerto. *Evolusi - Jurnal Sains Dan Manajemen AMIK BSI Purwokerto*, 49 - 60.
- Lam, T. (2016). *6 Steps in A Common UX Design Process*. Retrieved Juni 2, 2020, from [blog.prototypr.io: https://blog.prototypr.io/a-common-product-ux-design-process-55af4ab5665e](https://blog.prototypr.io/a-common-product-ux-design-process-55af4ab5665e)
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pressman, R. S. (2006). *Software Engineering : A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill.
- Putra. (2020). *Pengertian Website*. Retrieved 29 Mei, 2020, from [salamadian: https://salamadian.com/pengertian-website](https://salamadian.com/pengertian-website).
- Satzinger, J. B. (2010). *System Analysis and Design with the Unified Process*. United State: Course Technology, Cengage Learning.
- Shalahuddin, A. S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Shneiderman, M. O. (2006). *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*. United State: Government Official Edition Notice.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Samuel. (2016). *Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian*. Retrieved Juni 2, 2020, from Ciputraceo: <http://ciputraceo.net/blog/2016/2/18/metode-pengumpulan-data-dalam-penelitian>.
- Wursanto, I. G. (1989). *Managemen Kepegawaian*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wikipedia (2019). *Wikimedia*. Retrieved Mei 24, 2020, from Perancangan Web: [https://id.wikipedia.org/wiki/Perancangan\\_web](https://id.wikipedia.org/wiki/Perancangan_web)