

**PENERAPAN WEB SLICING UNTUK KEBUTUHAN USER
INTERFACE MENGGUNAKAN FIGMA DAN WORDPRESS
PADA WEBSITE BENGKEL TI**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA BIDANG TEKNOLOGI
INFORMASI**

**Untuk Memenuhi Tugas
Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi**

Oleh:

**MOCHAMMAD KHAFIDZ
NIM 20.52.0005**



PROGRAM STUDI S1 – SISTEM INFORMASI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PAARAMITA
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI DESAIN UI PARTNERSHIP DI BENGKEL TI
PT KASTARA DIGITAL TEKNOLOGI MALANG**

Oleh:
Mochammad Khafidz
20.52.0005

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 21 Desember 2023**

Menyetujui,
Komisi Pembimbing
Dosen Pembimbing PKTI



Sigit Setyowibowo, S.T., MMSI
NIK 00.12.01.025

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi



Samsul Arifin, S.Kom., MMSI
NIK 11.10.25.004

LEMBAR PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI DESAIN UI PARTNERSHIP DI BENGKEL TI
PT KASTARA DIGITAL TEKNOLOGI MALANG**

Oleh:
Mochammad Khafidz
20.52.0005

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 21 Desember 2023**

Dewan Penguji,



Sigit Setyowibowo, S.T., MMSI
NIK 00.12.01.025

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi



Samsul Arifin, S.Kom., MMSI
NIK 11.10.25.004

PERNYATAAN
ORISINALITAS LAPORAN PKTI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang sepengetahuan saya dalam Naskah LAPORAN PRAKTIK KERJA BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di kutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah LAPORAN PRAKTIK KERJA BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia LAPORAN PRAKTIK KERJA BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (SARJANA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No 20 Tahun 2003, Pasal 25 Ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 08 Agustus 2023

Mahasiswa



Nama : Mochammad Khafidz

Nim : 20.52.0005

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah dan telah memberikan kesempatan serta kemudahan dalam menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi (PKTI) yang berjudul “Implementasi Desain UI Partnership di Bengkel TI Kasta Digital Teknologi Malang”.

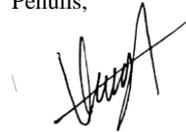
Dalam penyusunan laporan PKTI ini, tentu tidak akan selesai tanpa adanya pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya PKTI ini dapat terselesaikan.
2. Orang tua yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun materi.
3. Bapak Samsul Arifin, S.Kom., MMSI selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang.
4. Bapak Sigit Setyowibowo, S.T., MMSI selaku Pembimbing Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi.
5. Bapak Muhammad Nur Hidayatullah Adzani selaku Director Kastara Digital teknologi Malang dan Pembimbing Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi.
6. Teman-teman saya yang sudah banyak membantu dalam materi belajar serta memberikan dukungan dan semangat.

Dalam penyusunan laporan PKTI ini, peneliti menyadari bahwa masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan penyusunan laporan PKTI. Semoga laporan PKTI ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan menambah wawasan bagi kita semua.

Malang, 08 Agustus 2023

Penulis,



Mochammad Khafidz

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan PKTI	2
1.3 Kontribusi PKTI.....	2
1.4 Lingkup Kerja.....	2
BAB II OBJEK PKTI	3
2.1 Tinjauan Umum	3
2.1.1 Sejarah KASTARA DIGITAL TEKNOLOGI MALANG	4
2.1.1.1 Visi	5
2.1.1.2 Misi	5
2.2 Divisi Kerja.....	6
BAB III KEGIATAN PKTI.....	7
3.1. Pekerjaan dan Target PKTI.....	7
3.2. Pelaksanaan Pekerjaan	9
3.3. Hasil Pekerjaan	9

BAB IV PENUTUP	18
4.1 Kesimpulan	18
4.2 Saran	18
 DAFTAR PUSTAKA	 19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 letak geografis PT. Kastara Digital Technology	5
Gambar 3.1 Hasil desain Home.....	10
Gambar 3.2 Hasil desain About Us	11
Gambar 3.3 Hasil desain Latest Articles.....	12
Gambar 3.4 Hasil desain Footer.....	13
Gambar 3.5 Hasil implementasi Home	13
Gambar 3.6 Hasil implementasi About Us.....	14
Gambar 3.7 Hasil implementasi Latest Articles	15
Gambar 3.8 Hasil implementasi Footer.....	16
Gambar 3.9 Artikel Administrasi Infrastruktur Jaringan.....	16
Gambar 3.10 Artikel BlockChain.....	17

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Aktivitas Kegiatan PKTI	7
Tabel 3 2 Persentase pelaksanaan pekerjaan PKTI	9

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi (PKTI) merupakan salah satu mata kuliah wajib Program Studi Sistem Informasi di STMIK PPKIA Pradnya Paramita (STIMATA) Malang. PKTI merupakan kegiatan pembelajaran lapangan yang dilaksanakan langsung oleh mahasiswa pada sebuah instansi atau industri. Dengan harapan, dapat memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengenali, memahami kondisi objektif kualifikasi kerja, jenis pekerjaan, bidang usaha, berbagai peluang yang ada di luar kampus, dan mendapatkan pengalaman serta ilmu yang belum diperoleh di perguruan tinggi.

Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi (PKTI) dilaksanakan di PT Kastara Digital teknologi Malang. PT Kastara Digital teknologi adalah sebuah unit usaha pada bidang teknologi informasi yang berbasis pada sebuah project. Saat ini, digital teknologi tidak hanya berbasis pada sebuah projek website saja, tetapi juga dengan Desain User Interface, PT Kastara Digital teknologi Digital sendiri telah mengembangkan Desain User Interface pada website perusahaan.

Menurut Gede Dwipantara, User Interface adalah bagian bagian dari UX yang berupa tampilan visual desain dalam sebuah sistem. Bisa dikatakan UI menjadi penghubung antara pengguna dengan sebuah website. Berfungsi untuk membuat tampilan website menjadi lebih menarik dan mudah digunakan, sehingga membantu meningkatkan kepuasan pengguna.

Komponen UI meliputi komponen tombol, tema, layout, ikon tipografi, animasi atau desain interaktif lainnya. (Gede Dwipantara, 2021)

1.2 Tujuan PKTI

Tujuan dari PKTI ini adalah untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam bidang teknologi informasi, terutama di bidang Desain UI. Selain itu, juga merupakan kesempatan untuk mengenal teknologi secara langsung serta berinteraksi dengan para profesional di PT Kastara Digital Teknologi Malang tersebut.

1.3 Kontribusi PKTI

Harapannya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang teknologi informasi, terutama di bidang Desain UI sebagai tempat bagi para mahasiswa yang sedang mencari tempat magang di daerah Malang.

1.4 Lingkup Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi di PT Kastara Digital Teknologi Malang bagian mengembangkan web, Desain dan bertanggung jawab kepada Muhammad Nur Hidayatullah Adzani selaku Director dari Kastara Digital Teknologi Malang.

BAB II

OBJEK PKTI

2.1 Tinjauan Umum

Bagian ini menjelaskan tentang sejarah singkat PT Kastara Digital Teknologi, visi, misi, dan letak geografis serta struktur Kastara Digital Teknolgi Malang. Selain itu, dijelaskan juga mengenai optimasi SEO, desain UI dan sosial media yang dipakai.

1. Artikel **SEO**

Artikel SEO adalah artikel yang dibuat secara khusus dengan tujuan untuk meningkatkan trafik website dari pencarian untuk kebutuhan optimasi website perusahaan. Dalam menulis artikel SEO, harus memenuhi kriteria algoritma yang disukai oleh Google. Biasanya artikel SEO ditulis dengan menggunakan keyword-keyword tertentu dan bersifat soft selling. (Moedasir, 2022)

2. Desain UI

UI desain lebih fokus pada visualisasi, dan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas dari interface yang akan digunakan oleh user. (F i t r i W . , 2 0 2 2)

3. Sosial Media

Media sosial digunakan sebagai branding dari Perusahaan, guna memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat umum dan sebagai sarana untuk mempromosikan produk yang ada pada perusahaan, social media yang digunakan adalah *Instagram* , *Youtube*. (Fathia Firlyana, 2023)

Commented [S1]: Lurus kiri aja

2.1.1 Sejarah Kastara Digital Teknologi Malang

PT Kastara Digital Teknologi merupakan perusahaan teknologi (TI) yang berlokasi dikota Malang, Jawa Timur. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2015 oleh Nabil Fauzi dan teman-temannya dengan tujuan untuk memberikan solusi TI yang inovatif bagi masyarakat.

Awalnya, PT Kastara Digital Teknologi fokus pada pengembangan aplikasi mobile seperti game dan e-commerce. Namun seiring berkembangnya waktu secara kebutuhan pasar, perusahaan mulai melebarkan sayapnya dengan menawarkan layanan web development hingga digital marketing.

Perkembangan pesat PT Kastara Digital Teknologi tidak lepas dari kerja keras tim pendiri maupun karyawan – karyawannya dalam menghadapi tantangan industri TI yang semakin kompetitif. Selain itu, kemampuan mereka dalam membangun Kerjasama baik dengan pelanggan maupun mitra bisnis juga menjadi faktor penting dalam kesuksesan perusahaan. Hingga saat ini, PT Kastara Digital Teknologi telah berhasil meraih beberapa penghargaan termasuk “ Best Mobile APP Developer” dari Indonesia ICT Awards 2018 serta masuk sebagai salah satu finalis “ The Best Startup Company of The Year” di ajang Golden Bridgen Awards 2020.

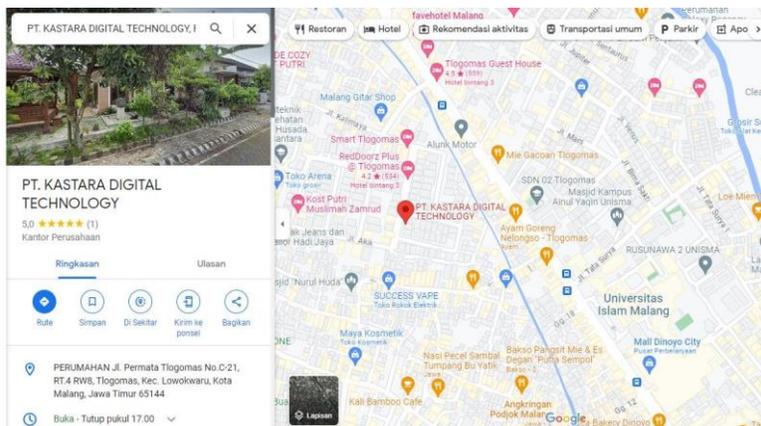
2.1.1 Visi

Menjadi perusahaan yang kompeten, profesional, berkualitas dan terpercaya dalam bidang jasa sesuai kebutuhan pelanggan dan mitra dengan mengutamakan kepuasan pelanggan dan mitra.

2.1.2 Misi

- Memberikan layanan profesional kepada mitra dan pelanggan.
- Mengembangkan kemitraan yang saling menguntungkan.
- Mengembangkan inovasi di setiap produk.
- Menjaga dan meningkatkan kepercayaan pelanggan dan mitra dengan mengutamakan kepuasan pelanggan dengan kualitas terbaik.

2.1.3 Letak Geografis



Gambar 2.1 letak geografis PT. Kastara Digital Technology

Pada Gambar 2.1 merupakan lokasi kantor Kastara digital teknologi Perumahan permata Tlogomas Kav C-1 Rt 003/Rw 001 telogomas malang.

2.2 Divisi Kerja

Pada bagian Kastara digital Teknologi, terdapat beberapa pelayanan yang diberikan antara lain :

1. Automation Industry Services

Dapat memberikan pelanggan yang membutuhkan industry otomasi dan meningkatkan system mereka yang ada menjadi system control dan pemantauan otomatisasi.

2. IT and Software Service

Memberikan layanan untuk membuat system informasi, IoT (Internet Of Things). Dan beberapa system digitalisasi yang memudahkan pemantauan pekerjaan di area yang sesuai untuk pelanggan.

3. Electronics Repair, and Maintance Service

Memberikan layanan perbaikan dan pemeliharaan elektronik atau masalah jaringan.

BAB III

KEGIATAN PKTI

3.1. Pekerjaan dan Target PKTI

Kegiatan PKTI dilaksanakan di PT KASTARA DIGITAL TEKNOLOGI MALANG selama 2 bulan, dimulai pada tanggal 03 Juli 2023 sampai dengan 19 Agustus 2023. Adapun jadwal aktivitas yang dilakukan selama kegiatan PKTI sebagai berikut:

Tabel 3 1 Aktivitas Kegiatan PKTI

No	Tanggal	Aktivitas
1	03/7/2023 –07/07/2023	<ul style="list-style-type: none">- Perkenalan magang serta meyesuaikan lingkungan kerja di PT Kastara Digital Technology- Mencari referensi artikel dengan kata kunci terkait dengan IT seta melakukan riset keyword untuk mningkatkan kualitas artikel dengan menggunakan Goggle Trend KeywordTools.io.- Desain UI menggunakan Figma.
2	10/07/2023 – 14/07/2023	<ul style="list-style-type: none">- Membuat artikel dengan kata kunci atau keyword yang sudah diriset dengan mengimplementasikan SEO (Search Engine Optimization)- Pembelajaran mengenai Machine Learning Dasar mengenai Python, Library Python (Numpy) serta melakukan praktik implementasi numpy pada data.- Pembelajaran mengenai Machine Learning Dasar menggunakan library python yaitu matplotlib data visualization materials dan pandas scikit material.- Pembelajaran mengenai Machine Learning Dasar mengenai konsep Artificial Neural Networks (ANNs Materials).- Desain UI menggunakan figma.

No	Tanggal	Aktivitas
3	17/06/2023 – 21/06/2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat artikel dengan kata kunci atau keyword yang sudah di riset dengan mengimplementasikan SEO (Search Engine Optimization). - Mengimplementasikan pengelompokan data dan memfilter data menggunakan library pandas Dataframe. - Mengimplementasikan Visualisasi data menggunakan library Matplotlib dan Pandas Dataframe. - Mengimplementasikan Filterisasi data menggunakan pandas dan ditampilkan dengan matplotlib. - Desain UI menggunakan figma.
4	24/07/2022 – 28/07/2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat artikel dengan kata kunci atau keyword yang sudah di riset dengan mengimplementasikan SEO (Search Engine Optimization). - Tugas final project magang machine learning Final project melakukan implementasi atau prediksi menggunakan metode Logistic Regression dengan tujuan memprediksi data riwayat penyakit pada pasien apakah terjangkit penyakit diabetes atau tidak. - Desain UI menggunakan figma.
5	31/08/2023 – 18/08/2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat empat artikel dengan kata kunci atau keyword yang sudah di riset dengan mengimplementasikan SEO (Search Engine Optimization) - Revisi pada desain figma dan melakukan perubahan pada website bengkelti.com setelah dilakukan pengecekan proses pengerjaan dan mengerjakan final project - Mengimplementasikan Desain Figma yang sudah dibuat sebelumnya untuk diterapkan ke dalam Wordpress menggunakan Divi Module - mengerjakan final project. Menyelesaikan berbagai project implementasi desain figma, machine learning, visualisasi data,

No	Tanggal	Aktivitas
		dan prediksi penyakit diabetes menggunakan metode logistic regresional

3.2. Pelaksanaan Pekerjaan

Berikut merupakan persentase pelaksanaan pekerjaan selama kegiatan PKTI:

Tabel 3 2 Persentase pelaksanaan pekerjaan PKTI

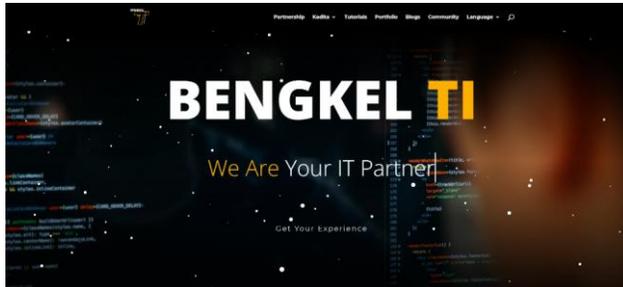
No	Rincian	Persentase
1	Fundamental machine Learning	30%
2	Pembelajaran 2 tahap awal Materi dan tugas	50%
3	Pengolahan data Machine Learning	70%
4	Pembelajaran tahap 2 tahap akhir pengolahan data	100%
5	Pembuatan Artikel Bengkelti.com	100%
6	Desain UI Website Figma	100%
7	Implementasi ke Website	100%

3.3. Hasil Pekerjaan

Hasil pekerjaan yang telah dilakukan berupa penerapan desain user interface yang telah dibuat sebelumnya pada figma yang di implementasikan di website Bengkel Ti dan postingan Artikel yang di publish di Wordpress Bengkel Ti.

Pada laman berikut merupakan hasil desain yang di implementasikan di website yang telah penulis kerjakan.

- a. Hasil Desain
 1. Desain Home



Gambar 3.1 Hasil desain Home

Commented [S2]: Gambar 3.1 ada titiknya

Pada Gambar 3.1 merupakan hasil dari desain home yang telah dibuat untuk website Bengkel Ti di PT Kastara Digital Teknologi Malang. Desain home tersebut merupakan halaman utama atau halaman awal yang pertama kali muncul ketika pengunjung mengakses website Bengkel TI. Halaman ini berperan sebagai titik awal navigasi untuk selanjutnya pengguna bisa mengakses halaman lain melalui laman Home berikut.

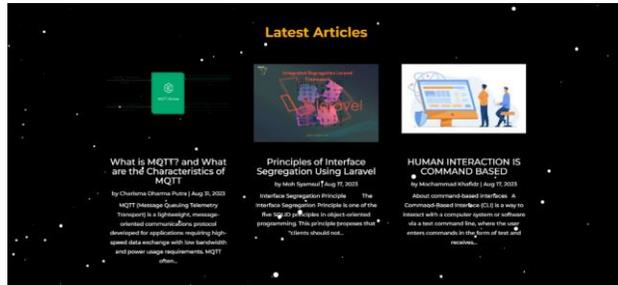
2. Desain About Us



Gambar 3.2 Hasil desain About Us

Pada Gambar 3.2 merupakan hasil dari desain About Us dimana halaman ini dirancang untuk memberikan gambaran kepada pengunjung mengenai latar belakang, visi, misi, serta nilai-nilai yang mendasari eksistensi dan operasi website Bengkel TI berikut.

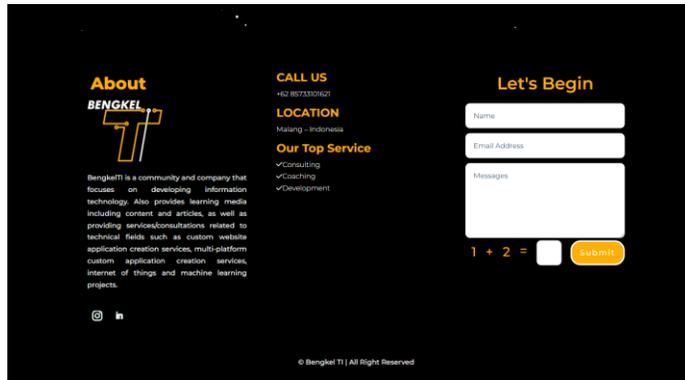
3. Desain Latest Articles



Gambar 3.3 Hasil desain Latest Articles

Pada Gambar 3.3 merupakan hasil dari desain Latest Articles yang merupakan *highlight* dari artikel-artikel terbaru yang telah diunggah pada website Bengkel TI.

4. Desain Footer



Gambar 3.4 Hasil desain Footer

Pada Gambar 3.4 merupakan hasil dari Desain Footer yang elegan dan fungsional dapat menjadi sentuhan akhir yang memperkuat kesan profesional pada sebuah situs web, dengan menyediakan informasi penting seperti Nama, Email Address, message, dan submit dalam tata letak yang harmonis.

b. Hasil Implementasi Desain

1. Hasil implementasi desain Home



Gambar 3.5 Hasil implementasi Home

Pada Gambar 3.5 merupakan hasil dari implementasi desain Home untuk di terapkan ke dalam Wordpress Salah satu tujuan utama implementasi desain ke WordPress adalah untuk menciptakan tampilan situs web yang menarik dan estetis. Desain yang menarik dapat membantu menarik perhatian pengunjung, membuat kesan yang baik, dan meningkatkan pengalaman pengguna.

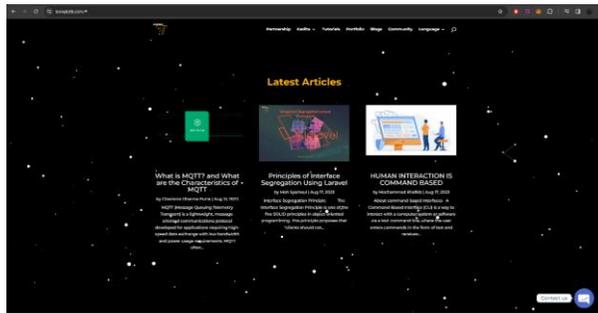
2. Hasil implementasi desain About Us



Gambar 3.6 Hasil implementasi About Us

Pada Gambar 3.6 merupakan hasil implementasi desain About Us pada wordpress untuk membangun kepercayaan antara pengguna website serta menyampaikan informasi yang relevan mengenai identitas dan orientasi dari website Bengkel TI.

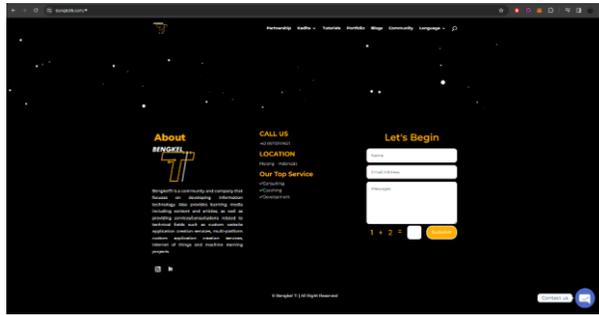
3. Hasil implementasi desain Latest Articles



Gambar 3.7 Hasil implementasi Latest Articles

Pada Gambar 3.7 merupakan hasil implementasi desain Latest Articles pada wordpress. Salah satu tujuan utama implementasi Latest Articles berikut adalah untuk memberitahukan kepada pengguna tentang artikel apa yang baru-baru ini diunggah, dan terdapat sedikit cuplikan mengenai artikel tersebut.

4. Hasil implementasi desain Footer



Gambar 3.8 Hasil implementasi Footer

Pada Gambar 3.8 merupakan hasil implementasi footer partnership di wordpress. Salah satu tujuan utama implementasi untuk meningkatkan tampilan visual situs web Footer yang dirancang dengan baik dapat memberikan kesan profesional dan estetis yang kuat.

c. Hasil Artikel yang di kerjakan

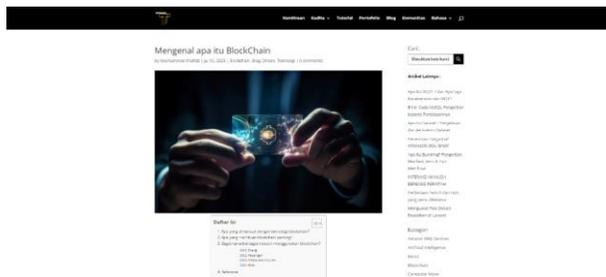
1. Artikel Administrasi Infrastruktur Jaringan



Gambar 3.9 Artikel Administrasi Infrastruktur Jaringan

Pada Gambar 3.9 merupakan artikel tentang Administrasi Infrastruktur Jaringan yang berisi tentang tugas Administrator jaringan, yang mencakup manajemen berbagai hal yang berkaitan dengan jaringan komputer. (Mochammad Khafidz, 2023b)

2. Artikel BlockChain



Gambar 3.10 Artikel Blockchain

Pada Gambar 3.10 merupakan artikel tentang Blockchain yang berisi mengenai pengertian Blockchain seperti : Basis data blockchain menyimpan data dalam blok yang terhubung dalam rantai, sehingga data tidak dapat dihapus atau diubah tanpa persetujuan jaringan. (Mochammad Khafidz, 2023a)

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan kegiatan PKTI pada PT Kastara Digital Teknologi khususnya pada bagian Desain ini berperan penting dalam menciptakan hubungan yang kuat dan saling menguntungkan antara dua entitas atau lebih. Dengan perencanaan yang baik dan pelaksanaan yang tepat, desain partnership dapat memastikan bahwa tujuan bersama tercapai, komunikasi efektif terjaga, dan manfaat kolaborasi maksimal dirasakan oleh semua pihak yang terlibat. Desain partnership bukan hanya tentang tampilan visual, tetapi juga tentang pengaturan nilai, ekspektasi, dan keterlibatan yang memungkinkan kemitraan untuk berkembang dan berkelanjutan. Adapun telah dijelaskan dengan rinci tentang proses pembuatan artikel yang berkualitas. Pembuatan artikel yang efektif memerlukan perencanaan, penelitian, dan eksekusi yang cermat.

4.2 Saran

1. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan bisa membuat tujuan yang spesifik dan sejalan antara kedua pihak saluran komunikasi yang efektif dan transparan merancang partnership dengan fleksibilitas untuk menghadapi perubahan.
2. Pada Penelitian selanjutnya untuk artikel yang informatif. Gunakan sumber-sumber tepercaya seperti buku, jurnal, dan situs web resmi untuk mengumpulkan informasi yang akurat dan terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

Commented [S3]: Daftar pustakanya jumlahnya lebih dari yang di bab sebelumnya, kalau bisa pakai Mendeley

- Fathia Firlyana. (2023, March 6). *Media Sosial: Pengertian, Fungsi, dan Jenisnya*. Daily Social.
<https://dailysocial.id/post/media-sosial-adalah>
- Fitri W. (2022, December 14). *Apa Itu UX Design? Pengertian & Perbedaan UI/UX Design*. Hostinger.
<https://www.hostinger.co.id/tutorial/ux-design-adalah>
- Gede Dwipantara. (2021). *Perbedaan UX dan UI Design, lengkap beserta contoh!* Whello.
<https://whello.id/tips-digital-marketing/perbedaan-ux-dan-ui-design/>
- Mochammad Khafidz. (2023a, July 10). *Mengenal apa itu BlockChain*. Bengkel TI.
<https://www.bengkelti.com/blog/mengenal-apa-itu-blockchain/>
- Mochammad Khafidz. (2023b, August 7). *ADMINISTRASI INFRASTRUKTUR JARINGAN*. Bengkel TI.
<https://www.bengkelti.com/blog/teknologi/administrasi-infrastruktur-jaringan/>
- Moedasir, A. (2022, April 4). *SEO Adalah: Pengertian, Jenis, Trik, dan Manfaat*. Majoo.
<https://majoo.id/solusi/detail/seo-adalah>