

Jenis Mitra *) : Mitra masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi
Luaran **) : Jasa

PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
FAKULTAS TEKNIK UNDIP



**PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE TOKO LISTRIK CV.PUTRA
MANDIRI DAERAH MULAWARMAN RAYA SEMARANG**

TIM PENGUSUL

KETUA

DR. OKY DWI NURHAYATI, ST., MT 0002107903

ANGGOTA

KURNIAWAN TEGUH M, ST., MT	0019038304
IKE PERTIWI W, ST., MT	0006128402
DANIA ERIDANI, ST., M.Eng	0013108903
RISMA SEPTIANA, ST., M.Eng	9900001100
Nareswari (mahasiswi)	21120117120002

DEPARTEMEN TEKNIK KOMPUTER

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO

TAHUN 2021

HALAMAN PENGESAHAN
PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Judul Pengabdian : PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE TOKO LISTRIK CV.PUTRA MANDIRI DAERAH MULAWARMAN RAYA SEMARANG

Nama Mitra Pengabdian : CV.Putra Mandiri

Ketua Tim :

- a. Nama Lengkap : Dr. Oky Nurhayati., ST., MT
- b. NIP/NIDN : 197910022009122001/ 0002107903
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Teknik Komputer
- e. Nomor HP : 081993808000
- f. Alamat email : okydwin@gmail.com

Anggota Tim (1) :

- a. Jumlah Anggota : Dosen 4 Orang
- b. Nama Anggota 1 : Kurniawan Teguh M, ST., MT
- c. Nama Anggota 2 : Ike Pertiwi W, ST, MT
- d. Nama Anggota 3 : Dania Eridani, ST, M.Eng
- e. Nama Anggota 4 : Risma Septiana, ST, M.Eng
- f. Mahasiswa terlibat : 1 Mahasiswa
- g. Nama Mahasiswa : Nareswari NIM. 21120117120002

Lokasi Mitra Pengabdian :

- a. Desa/Kecamatan : kelurahan Kramas, Kecamatan Tembalang
- b. Kabupaten/Kota : Kota Semarang
- c. Propinsi : Jawa Tengah

Luaran Pengabdian : Jasa

Lama Pengabdian : 3 (enam) bulan

Biaya Pengabdian : Mandiri

Sumber Dana : -

Semarang, 5 Januari 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Program Studi
Teknik Komputer

Ketua Tim,



Dr. R. Rizal Isnanto, ST.,MM., MT
NIP. 197007272000121001

Dr. Oky Dwi Nurhayati, ST., MT
NIP. 197910022009122001

ABSTRAK

Di era industri 4.0 semakin banyak teknologi dan inovasi terbaru yang mempermudah manusia dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Oleh karena itu banyak perusahaan yang mulai gencar membuat inovasi dan terobosan terbaru agar produk yang mereka miliki bisa menarik perhatian masyarakat. Salah satu teknologi yang terus berkembang adalah website. Dengan website user tidak diharuskan mendownload aplikasi untuk mengaksesnya dan itu salah satu yang membuat teknologi website sering digunakan untuk promosi suatu produk.

Di era modern dan serba digital kini, segala suatu hal menjadi berubah karena adanya peran teknologi dan terutama internet. Salah satunya adalah bisnis yang kini sudah sangat usang jika dijalankan secara konservatif. Oleh karena itu tidak heran jika kini banyak sekali bisnis di masa kini dijalankan melalui 2 hal yaitu offline dan online. Maka dari itu, pada hari ini kami akan membahas tentang keuntungan memiliki website untuk bisnis yang sudah sangat banyak digunakan di masa kini.

Website merupakan teknologi informasi terbaik saat ini sebagai sarana pertukaran informasi kepada konsumen atau klien Anda secara mudah, cepat, dan tanpa batas jarak maupun waktu. Artinya, konsumen maupun calon konsumen akan dengan sangat mudah untuk mendapatkan informasi bisnis maupun perusahaan secara lengkap dan akurat hanya dengan mencari melalui komputer yang terkoneksi dengan internet, atau bahkan hanya dengan gadget mereka kapanpun dan dimanapun. Tidak hanya informasi, bahkan transaksi pun sudah mulai banyak dilakukan dengan teknologi website atau aplikasi mobile. Seperti jual beli barang atau jasa di online seperti Tokopedia, OLX, Kaskus, Tiket.com, Traveloka, GoJek dan lain-lain. Tentunya ini adalah peluang yang sangat bagus.

Transfer pengetahuan ipteks bagi masyarakat IRT diharapkan memberikan manfaat bagi pelaku masyarakat, yaitu: (1) mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka untuk mendukung dan meningkatkan usahanya; (2) mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung hasil produksi ; (3) mengurangi ketergantungan kepada pihak lain dalam rangka penerapan teknologi informasi untuk mendukung dan menjalankan bisnis.

Daftar Isi

Daftar Isi	3
Ringkasan.....	4
BAB 1. PENDAHULUAN	5
1.1 Latar Belakang.....	5
1.2 Tujuan Program	11
1.3 Manfaat Program	11
BAB 2. TARGET DAN LUARAN	11
2.1 Target	11
2.2 Luaran	12
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	12
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL PENGABDIAN.....	Error! Bookmark not defined.
Jadwal Pengabdian	13
DAFTAR PUSTAKA	13
Lampiran Surat Persejutan Mitra Pengabdian	15
Daftar Riwayat Hidup Ketua Kegiatan.....	16

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website merupakan sebuah media informasi yang ada di *internet*. *Website* tidak hanya dapat digunakan untuk penyebaran informasi saja melainkan bisa digunakan untuk membuat toko *online*. Sebuah halaman *Web* yang ditampilkan pada *platform desktop* dan *mobile* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu *protokol* yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari *website* akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *Homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *website* tersebut.^[3]

Proses pembuatan *website* dapat mengacu pada proses Rekayasa Perangkat lunak, sehingga dapat menggunakan model *waterfall*, ataupun *incremental development*.^[4] Secara umum proses pembuatan *website* terdiri atas pendefinisian spesifikasi *website*, perancangan dan implementasi, validasi dan pengujian, serta evolusi.

Secara umum, 3 keuntungan atau manfaat memiliki *website*. Baik secara personal, bisnis perusahaan, atau bahkan lembaga lainnya seperti organisasi, sekolah, instansi pemerintah dan lain sebagainya.

1. Membangun Brand dan Reputasi

Membangun branding juga sangat penting bagi perusahaan. Banyak *website* yang didesain secara khusus dan memiliki ciri khas tersendiri dari suatu perusahaan. Untuk itu branding melalui *website* juga perlu. Tersedianya informasi yang lengkap dan jelas serta mudah dijangkau akan membantu meningkatkan reputasi perusahaan dihadapan konsumen atau calon konsumen, sehingga reputasi perusahaan akan meningkat.

2. Media Promosi dan Transaksi 24 Jam

Bahkan website yang dikelola secara baik, bisa mendatangkan konsumen baru kapan saja dengan jumlah yang lebih banyak tanpa perlu mengganggu kesibukan lainnya. Transaksi dengan menggunakan website dapat dilakukan selama 24 jam.

Pelanggan dapat masuk ke website siang ataupun malam. Dengan cara ini pelanggan dapat dilayani 24 x 7 atau 24 jam sehari.

3. Menjadi Virtual Asset Bisnis

Apapun yang menghasilkan penjualan (income) adalah asset. Begitu juga dengan website. Artinya, dengan website, nilai bisnis juga lebih berharga. Jika diuraikan secara mendetail, manfaat website tersebut akan lebih panjang lagi. Namun, tentunya penjelasan berikut ini dapat menjadikan pelanggan lebih yakin dan betapa banyaknya manfaatnya website untuk bisnis atau perusahaan.

1. Mendapatkan Pelanggan Baru

Salah satu kunci utama suksesnya sebuah website adalah website yang mampu menarik sebanyak mungkin pengunjung sebagai pelanggan. Sedangkan untuk mendapatkan kunjungan yang tinggi bagi website, ada banyak cara atau jalan, misalnya dengan cara mempromosikan ke sosial media seperti Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, atau LinkedIn dan memasang promo di berbagai iklan baris.

Atau dengan cara **SEO**, yaitu dengan mengoptimasikan web tersebut agar bisa tampil di halaman satu google sesuai dengan target keyword yang dibidik. Untuk mengoptimasi / **SEO** suatu website bisa dikerjakan sendiri bila kita mengetahui tekniknya, namun bila tidak ada waktu lebih baik diserahkan pengerjaan optimasi ke penyedia layanan jasa **SEO**.

2. Media Penjualan Produk ataupun Jasa

Memiliki produk ataupun jasa yang ingin dipasarkan melalui online, kita bisa menggunakan berbagai media sosial untuk media pemasaran seperti Fanpage Facebook, Twitter, Instagram dan diarahkan ke website. Disini website berperan sebagai bangunan toko utama dan media sosial sebagai bangunan pameran produk atau jasa.

Website sebagai alat untuk memperkenalkan produk kepada dunia online. Dengan banyaknya pengguna internet, Perusahaan memiliki peluang untuk mendapatkan calon pembeli dengan jumlah yang besar. Apapun bisnis yang sedang dikerjakan, website adalah tempat yang baik untuk menampilkan produk atau jasa. Masukkan testimoni atau galeri foto hasil kerja untuk meningkatkan kepercayaan dari calon pelanggan.

Perusahaan dapat menunjukan apa yang membuat bisnis berbeda dari pesaing. Dalam proses pemasaran, mungkin kita melakukan iklan di koran/majalah, iklan pada sebuah papan reklame, atau membuat brosur. Tempat/space yang disediakan dalam koran/majalah, papan reklame atau brosur pasti dibatasi dan tidak mudah untuk diubah informasinya.

Sedangkan dalam website kita dengan mudah menambah informasi yang lebih mendetail dari produk-produk atau jasa-jasa yang ditawarkan. Jika perusahaan memiliki website maka hanya perlu meninggalkan alamat website/situs di dalam koran/majalah, papan reklame atau brosur untuk memudahkan orang atau perusahaan mendapatkan informasi lebih detail mengenai produk atau jasa yang sedang ditawarkan.

3. Memperkenalkan Profil Perusahaan

Semakin dikenal profil maka akan makin terkenal profil tersebut. Sebuah perusahaan atau organisasi tentu ingin jika profilnya dikenal luas. Untuk itu memilih website sebagai media publikasi profil perusahaan adalah salah satu cara yang inovatif. Pada saat suatu perusahaan berhubungan dengan perusahaan lain yang baru dikenalnya (misal baru saja menerima penawaran), mungkin perusahaan tersebut akan mencari tahu lebih mengenai profil perusahaan yang baru saja memberikan penawaran. Perusahaan ini harus mengetahui profil dari perusahaan lain yang mungkin akan menjadi rekanan perusahaan tersebut. Perusahaan tersebut dapat mencari informasi lebih dalam website perusahaan rekanan.

4. Mempermudah Komunikasi

Melalui website, Kita bisa berkomunikasi dengan mudah. Entah itu dengan klien, dengan teman-teman, dengan calon konsumen dan sebagainya. Website modern itu dilengkapi dengan berbagai fitur komunikasi yang memungkinkan kita berbicara dengan pengelola website. Adanya kotak komentar di website, adanya form contact adalah sebagian kecil dari cara komunikasi melalui website.

5. Meningkatkan Kualitas Layanan

Untuk meningkatkan layanan pelanggan, kita bisa memasang fitur yang dibutuhkan di website seperti halaman khusus tanya jawab, artikel yang berhubungan, formulir online, chatting online, dll. Yang menjadikan pelanggan merasa nyaman dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Dengan adanya website kita mempunyai peluang meningkatkan kepuasan pelanggan. Pelanggan yang puas akan terus menggunakan produk atau jasa kita, merekomendasikan perusahaan kita kepada orang lain sehingga meningkatkan pendapatan perusahaan. Melalui website kita dapat

memberikan informasi secara update kepada pelanggan. Baik berupa informasi produk atau dukungan terhadap produk yang telah dibeli.

6. Menjadi Sarana Publikasi Resmi Perusahaan

Melalui website, perusahaan bisa menjadikannya sebagai sarana publikasi resmi. Misalnya perusahaan mengadakan undian berhadiah, maka informasi seputar kegiatan tersebut bisa ditampilkan lewat website yang dimiliki. Bahkan, hampir semua perusahaan dituntut untuk memiliki website.

7. Kemudahan Memberikan Informasi

Dengan memiliki website, perusahaan akan mudah untuk mengupdate informasi terbaru. Seperti jadwal kegiatan, berita terbaru, dan lain sebagainya. Akan jauh lebih mudah dan cepat apabila kita memasukkan informasi tersebut di website dibandingkan dengan media cetak biasa tentu akan memakan waktu lama dan biaya yang mahal. Sehingga pelanggan bisa mengikuti perkembangan produk dan informasi perusahaan meski jaraknya sangat jauh. Sehingga dapat memudahkan pelanggan mendapatkan informasi terbaru.

8. Menimbulkan Kesan Lebih Profesional

Sebuah perusahaan yang memiliki website, sudah pasti akan mendapatkan perhatian lebih dari perusahaan yang belum memiliki website. Konsumen maupun calon konsumen pasti akan melihat lebih dulu kepada perusahaan yang sudah memiliki website. Itulah alasannya perusahaan disarankan memiliki website.

9. Bisa Meningkatkan Kredibilitas Perusahaan

Perusahaan yang memiliki website akan terkesan lebih maju dan modern. Dengan demikian maka kredibilitas perusahaan akan meningkat. Dengan memiliki website, perusahaan tersebut dapat membuktikan konsekuensinya dalam memberikan kemudahan untuk pelanggan yang ingin mencari informasi mengenai perusahaan tersebut atau pun melakukan pembelian secara online. Manfaat website untuk perusahaan ini dirasa akan sangat mengoptimalkan penjualan produk. Karena dengan adanya website, otomatis seluruh masyarakat yang berada di seluruh dunia dapat mengenal perusahaan Anda.

10. Mencari Partner Baru

Banyak perusahaan yang terkadang membutuhkan partner untuk saling bersinergi. Nah dengan mempublikasikan perusahaan melalui website yang dioptimalkan, akan semakin banyak orang

yang mengetahui mengenai keberadaan dan eksistensi perusahaan. Dari sana mungkin saja perusahaan bisa menemukan partner bisnis yang cocok dan menguntungkan.

11. Menghemat Biaya

Banyak yang berpikir bahwa biaya untuk membuat website professional membutuhkan biaya besar. Namun sebenarnya ini adalah biaya yang lebih menguntungkan dibandingkan tidak memiliki website sama sekali. Dan juga pengunjung potensial dari dalam website juga lebih baik. Ini adalah cara yang paling efektif dalam segi biaya untuk mempromosikan perusahaan.

12. Menghemat Waktu

Kita bisa membayangkan sendiri berapa waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan informasi terbaru mengenai produk dan jasa yang kita tawarkan. Kita perlu bertatap muka, menyebar brosur / katalog, dan pasang iklan disana sini. Namun dengan menggunakan website, informasi yang disampaikan akan menyebar dalam waktu yang sangat cepat karena semua orang langsung bisa melihatnya darimanapun dan kapanpun.

13. Jauh Lebih Murah dan Fleksibel Dari Iklan Cetak

Internet sangat berbeda dari iklan cetak dalam ruang yang murah, iklan dapat diakses untuk jangka waktu yang lama, konten dapat diubah tanpa harus meminta seseorang untuk melakukannya (jika menggunakan sistem manajemen konten) dan kita berpotensi dapat menjangkau pasar yang lebih luas.

14. Mudah dan Dapat Selalu Diakses

Website akan memudahkan pelanggan yang ingin melihat produk dan jasa yang ditawarkan, kapanpun dan dimanapun, sehingga kita tidak kehilangan pelanggan potensial karena website bisa di akses selama 24 jam sehari, 7 hari seminggu, dan 365 hari dalam setahun dan hal ini menjadikan bisnis atau perusahaan tetap buka meskipun kantor sedang tutup.

15. Target Pasar Lebih Luas

Pengunjung website tidak mengenal batasan jarak dan waktu, mereka bisa datang dari mana saja dibelahan dunia selama ada koneksi internet, sehingga perusahaan bisa menargetkan pasar lokal dan internasional, hal ini sangat berbeda dengan toko offline yang umumnya hanya dikunjungi orang-orang sekitar. Baik menjual produk atau jasa, website akan menjadi tempat alternatif untuk menjual. Website adalah tempat yang sempurna untuk menjual produk ke pasar yang lebih luas. Bahkan untuk di pasarkan ke luar negeri.

16. Mengingatkan Calon Pelanggan Yang Lupa dan Memudahkan untuk Menghubungi

Dalam proses pemasaran, calon pelanggan menerima informasi mengenai perusahaan dan jasa kita yang mungkin didapat melalui presentasi, melihat brosur, browsing atau melihat iklan. Calon pelanggan mungkin kehilangan kartu nama perusahaan kita dan saat membutuhkan jasa kita dia akan mencari di internet (*search engine*) dan melakukan pencarian dengan keyword nama perusahaan kita. Dan calon pelanggan akan dengan mudah menemukan website perusahaan dan kemudian menghubungi sehingga perusahaan dapat menjual jasa/produknya.

Pelanggan mungkin kehilangan kartu nama atau nomor telepon perusahaan. Pelanggan tentu mengingat nama perusahaan tadi, kemudian melakukan pencarian di internet dan menemukan sehingga menghubungi kembali.

17. Kemudahan Melakukan Polling

Polling juga merupakan sarana untuk mengetahui keadaan dan keinginan konsumen atau calon konsumen saat ini. Melalui website, kita bisa membuat polling dengan mudah dan praktis namun bisa dimaksimalkan. Dengan kemudahan ini, tentu polling juga bisa dilakukan melalui website.

18. Bisnis dan Perusahaan Semakin Terkenal

Jutaan pengguna internet mengakses setiap harinya untuk mendapatkan informasi dan bertransaksi sesuai yang mereka butuhkan. Artinya, sebesar itu pula potensi untuk dikenal dan ditemukan oleh konsumen atau calon konsumen baru sehingga menjadi pelanggan. Demikian 3 manfaat serta keuntungan dari website dan 18 rinciannya. **RIRISACI Studio** menyediakan **Jasa Pembuatan Website** dan **maintenance** yang memastikan website perusahaan dapat berjalan dengan baik sehingga informasi mengenai perusahaan dan produk atau jasa dapat dikomunikasikan dengan baik kepada calon pelanggan maupun pelanggan.

Dewasa ini, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang ingin memiliki website, banyak tersedia jasa pembuatan website dengan harga yang bervariasi. Perusahaan dapat menggunakan jasa tersebut atau memperkerjakan tenaga profesional IT untuk membangun sebuah website. Kelak website yang digunakan untuk keperluan perusahaan tersebut harus dipelihara agar teroptimasi di pencarian google. Pemilik website juga perlu memperbarui konten yang terdapat dalam website agar dapat terus merasakan manfaat website untuk perusahaan.

2 *User Interface*

User interface atau bahasa indonesianya adalah antarmuka pengguna yaitu sebuah sistem untuk interaksi antara manusia dengan komputer. Sebuah antarmuka yang menentukan apakah

pengguna dapat mengakses data yang tersimpan pada komputer (*localhost*) atau data pada jaringan komputer (*internet*). Antarmuka dibagi menjadi 2 jenis, yaitu berbasis teks dan grafik. Pada basis teks, *system* memungkinkan untuk pengguna memasukkan sebuah perintah. Perintah tersebut bisa dengan jenis *string* atau lainnya. Sedangkan pada basis grafik, atau *Graphical User Interface* (GUI), dirancang sehingga fungsi komputer digantikan dengan *graphic icon* (seperti *folder*, *file* dan *driver*). Manipulasi *icon* ini yang membuat komputer melakukan fungsi tertentu. GUI pada *website* sendiri tersusun atas bermacam-macam komponen misalnya *header*, *footer*, *navigation bar*, *breadcrumb*, *Button* dan sebagainya.^[5]

GUI mengubah layar komputer kita menjadi tampilan fisik sebuah peta dimana grafis mewakili fungsi, program, *file* dan direktori. Dalam GUI, pengguna mengendalikan langsung pada layar, biasanya menggunakan simbol panah atau tangan. Tidak seperti DOS yang harus menuliskan perintah untuk menjalankannya, pengguna GUI cukup mengarahkan *pointer* ke ikon dan di klik secara langsung.^[6]

1.2 Tujuan Program

Kegiatan ini adalah sebagai salah satu bentuk tri dharma perguruan tinggi di bidang pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk :

1. Memberikan wawasan kepada CV. Putra Mandiri dalam mengembangkan kegiatan usahanya sehingga memberikan profit yang meningkat.
2. Membantu masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi untuk memudahkan pencatatan hasil usaha.

1.3 Manfaat Program

Manfaat dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut : menjadi jembatan antara masyarakat dan perguruan tinggi dalam penyerbaran informasi dan pendidikan bagaimana teknologi komputer dapat dimanfaatkan dalam pangan industri rumah tangga.

BAB 2. TARGET DAN LUARAN

2.1 Target

Target yang diinginkan dari kegiatan pengabdian ini adalah CV. PUTRA Mandiri yang ada di Kelurahan Kramas Kecamatan Tembalang Kota Semarang.

2.2 Luaran

Luaran yang dihasilkan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah program basisdata yang akan dikembangkan dalam pelatihan selanjutnya.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pelatihan kepada karyawan CV.
2. Menjelaskan cara pembuatan basisdata untuk transaksi penjualan dan pembelian.

4.2 Jadwal Pengabdian

Kegiatan	Waktu Minggu Ke			
	I	II	III	IV
Survei Lapangan				
Penyusunan Materi pengabdian masyarakat				
Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat				
Pembuatan Laporan				

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran B. Susunan organisasi tim dan pembagian tugas sesuai dengan format tabel berikut:

No	Nama / NIP/ NIDN/ NIM	Jurusan/ Prodi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Dr. Oky Dwi Nurhayati, ST, MT / 0002107903	Teknik Komputer	Multimedia	10	Mengkoordinasikan kegiatan pengabdian masyarakat
2	Kurniawan Teguh Martono., ST., MT /0019038304	Teknik Komputer	Jaringan komputer	10	Membantu pembuatan materi pengabdian
3	Dania Eridani, ST., M.Eng	Teknik Komputer	Embedded	10	Pembuatan materi pengabdian
4	Risma Septiana, ST., M.Eng	Teknik Komputer	Embedded	10	Membantu pembuatan materi pengabdian
5	Ike Pertiwi W, ST,MT	Teknik Komputer	RPL	10	Membantu pembuatan materi



Lampiran C . Surat Persejutan Mitra Pengabdian

**PERNYATAAN PERSETUJUAN
MITRA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
FAKULTAS TEKNIK UNDIP TAHUN 2021**

Kami yang bertandatangan dibawah ini :

- a. Selaku Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat
Nama : Dr. Oky Dwi Nurhayati, ST, MT
NIP 197910022009122001
Jurusan : Departemen Sistem Komputer

- b. Selaku Penanggungjawab Mitra Pengabdian
Nama : Putra Hermawan, S.Kom
Jabatan : Pemilik CV.Putra Mandiri

Menyatakan menyetujui untuk melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat secara bersama dengan rincian sebagai berikut:

Judul Pengabdian : PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE TOKO LISTRIK CV.PUTRA MANDIRI DAERAH MULAWARMAN RAYA SEMARANG

Nama Mitra Pengabdian : CV. Putra Mandiri
Alamat Lokasi Pengabdian : Jl. Mulawarman Raya no 67, kelurahan kramas, kecamatan tembalang

Demikian pernyataan ini dibuat bersama untuk memenuhi bagian dari kelengkapan dokumen Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Teknik Universitas Diponegoro pada Tahun 2021.

Menyetujui,
Penanggung jawab Mitra Pengabdian

Putra Hermawan, S.Kom

Semarang, Januari 2021

Ketua Pengabdian,

Dr. Oky Dwi Nurhayati, ST, MT

Daftar Riwayat Hidup Ketua Kegiatan

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap

: Dr. Oky Dwi Nurhayati, ST, MT
2. Jenis Kelamin

: Wanita
3. Jabatan Fungsional

: Lektor
4. NIP/NIDN

: 197910022009122001/ 0002107903
5. Tempat dan Tanggal Lahir

: Semarang, 02 Oktober 1979
6. Alamat Rumah

: Jl. Alamanda Residence No.77 Mangunharjo, Tembalang, Semarang
7. Nomor Telepon

: -
8. Nomor HP

081390305050
9. Alamat Kantor

: Kampus Teknik Sistem Komputer, Universitas Diponegoro
Jalan. Prof. Sudharto SH, Tembalang, Semarang, 50275
10. Nomor Telepon

: 024-76480609
11. Alamat e-mail

: okydwin@gmail.com
12. Bidang Keilmuan

: Pengolahan Citra, Kecerdasan Buatan, Multimedia
13. Lulusan yang dihasilkan

: S1 = 24 orang, S2 = 15 Orang, S3 = 0
14. Mata Kuliah yang diampu

:

S-1	S-2	S-3
Algoritma Pemrograman	Rancang bangun sistem informasi	-
Teknologi Informasi	Sistem Basis Data	
Arsitektur Komputer	Aplikasi kontemporer berbasis web	
Organisasi Komputer	Strategi dan kebijakan SI	
Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)		
PBO Lanjut		
Multimedia		
Pengolahan Citra		
Kecerdasan Buatan		
Jaringan Syaraf Tiruan		
Speech Recognition		

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

	S-1	S-2	S-3
Nama PT	STT TELKOM	UGM	UGM
Bidang Ilmu	Teknik Elektro	Teknik Elektro	Teknik Elektro
Tahun masuk-lulus	1998-2002	2006-2008	2008-2011
Judul Skripsi	Interoperasi Switch EFCI dan ERCA	Penerapan metode segmentasi untuk analisis citra Head CT Scan	Pengolahan data citra termal payudara dengan metode JST LVQ dan PCA untuk menidentifikasi kanker
Pembimbing	Ir.A.T.Hanuranto,MT	Prof.Adhi Susanto	Prof.Adhi Susanto

C. PENGALAMAN PENELITIAN

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2017	Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pengembangan Sistem Simulator Menembak	BOPTN	45
2	2017	Optimasi <i>Principal Component Analysis</i> berbasis Ekstraksi Ciri Statistik dan Teknik Morfologi untuk Peningkatan Kualitas Deteksi Jenis Telur Ayam Omega-3	DIPA FT	14
3	2016	Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pengembangan Sistem Simulator Menembak	BOPTN	50

4	2016	Peningkatan Kualitas Citra Medis Resolusi Rendah menjadi Resolusi Super dengan Interpolasi Tepi Berbasis Nilai Kovarian	DIPA FT	20
5	2016	Perancangan Sistem Deteksi Kualitas Daging Sapi dengan Analisis Tekstur Statistik Orde Pertama Berbasis Mobile	DIPA FT	15
6	2015	Sistem Identifikasi Penyakit Stroke pada Citra <i>CT Scan</i> berbasis <i>Mobile</i>	DIPA FT	30

D. PENGALAMAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT 5 TAHUN TERAKHIR

No	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (JutaRp)
1	2017	Pelatihan Pendidikan Internet Sehat Bagi Kelompok PKK RW 03 Kelurahan Bendanngisor Kecamatan Gajah Mungkur Kota Semarang	DIPA	5
2	2017	Pelatihan Pendidikan Internet Sehat Bagi Kelompok PKK RW 02 Kelurahan Tandang Kecamatan Tembalang Kota Semarang	DIPA	5
3	2017	Pembuatan dan Implementasi E-Commerce Usaha Kecil Menengah (UKM) Kids Zone di Kecamatan Mijen.	DIPA	5
4	2016	Pelatihan Pembuatan Media Pemasaran Online Dan Pembukuan Keuangan Berbasis Komputer Di Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus	DIPA	5
5	2016	Pelatihan Pembuatan Media Pemasaran Online Dan Pembukuan Keuangan Berbasis Komputer Di Kecamatan Bae Kabupaten Kudus	DIPA	5
6	2015	Pelatihan Keamanan Teknologi Informasi bagi Ibu-ibu PKK Kelurahan Tembalang Kota Semarang	DIPA	5
7	2015	Pelatihan Editing Video dengan After Effect dalam Mendukung Perkembangan Industri Kreatif Bagi Siswa SMK Negeri 8 Semarang	DIPA	5
8	2014	Pelatihan Pembuatan Game dengan menggunakan Game Maker di SMK N 11 Semarang	DIPA	5

E. PEMAKALAH SEMINAR ILMIAH DALAM 5 TAHUN TERAKHIR

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Waktu dan tempat
1	International Conference of ICITACEE 2015, Stroke Identification System on the Mobile Based CT Scan Image	Gedung ICT UNDIP, 16-18 Oktober 2015
2	International Conference of ICITACEE 2014, <i>Smartphone</i> -Based Learning Design with Android Development Tools	Gedung ICT UNDIP, 7 Nopember 2014
3	The First Conference on Information Technology Computer and Electrical Engineering Diponegoro University 2013, ISSN : 2338-5154, “Desain dan Diagnosis Pengembangan Sistem Cerdas CAPP untuk estimasi Pemanfaatan Limbah Buah menjadi Bioetanol sebagai salah satu Energi Alternatif”	Siskom UNDIP, 16 Nopember 2013

F. PENGALAMAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL

No	Tahun Terbit	Judul Artikel	Volume dan Nomor	Nama Jurnal
1	2017	Augmented Reality–Based Shooting Simulator System to Analysis of Virtual Distance to Real Distance Using Unity 3D.	Vol.95, No.23, tanggal publish 15 Desember 2017	Journal of Theoretical & Applied Information Technology (JATIT)
2	2017	Beef Marbling Identification Using Color Analysis and Decision Tree Classification	17 October 2017	Journal of Food Quality Volume 2017 (2017), Article ID 1674718, 10 pages
3	2016	Perancangan Sistem Cluster Server untuk Jaminan Ketersediaan Layanan Tinggi pada Lingkungan Virtual	Volume 5 No.2, 2016	Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI) UGM Yogyakarta
4	2015	Sistem Analisis Tekstur secara Statistik Orde Pertama untuk Mengenali Jenis Telur Ayam Biasa dan Telur Ayam Omega-3	Vol.5 no.2, Desember 2015	Jurnal Sistem Komputer
5	2014	Analisis Regresi dan Analisis Diskriminan untuk Mengukur Tingkat Akurasi Feature Citra Termogram	Vol.8, No.2, Mei 2014	Jurnal Teknik Electrician, UNILA
6	2014	Implementation of Android Based Mobile Learning Application as a Flexible Learning Media	Volume 11, Issue 3, May 2014	International Journal Computer Science Issues (IJCSI)

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Pengabdian Kepada Masyarakat.

Semarang, Januari 2021
 Pengusul,



Dr. Oky Dwi Nurhayati, ST., MT
 NIP. 197910022009122001



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO

Nomor:

TENTANG

**TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT “PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE TOKO LISTRIK CV.PUTRA MANDIRI DAERAH MULAWARMAN RAYA SEMARANG” DEPARTEMEN TEKNIK KOMPUTER FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO
TAHUN 2021**

DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO,

Menimbang : a. bahwa berdasarkan Pasal 26 ayat (2) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2015 tentang Statuta Universitas Diponegoro, Pengabdian kepada masyarakat merupakan kegiatan Sivitas Akademika dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi hasil penelitian untuk membangun bangsa dan berperan serta memberdayakan dan memajukan masyarakat;

b. bahwa sesuai dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi, tugas dosen selain tugas pokok sebagai pengajar juga melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, maka Dosen Departemen Teknik Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan dana mandiri;

c. bahwa sebagai perwujudannya perlu diterbitkan Keputusan Dekan Fakultas Teknik Universitas Diponegoro;

Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);

2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5336);

3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1961 tentang Pendirian Universitas Diponegoro (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1961 Nomor 25);

4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5500);

5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014 tentang Penetapan Universitas Diponegoro sebagai Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 302);
6. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2015 tentang Bentuk dan Mekanisme Pendanaan Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum sebagaimana diubah dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2015 tentang Bentuk dan Mekanisme Pendanaan Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 28, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6460);
7. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2015 tentang Statuta Universitas Diponegoro (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 170, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5721);
8. Keputusan Majelis Wali Amanat Universitas Diponegoro Nomor 03/UN7.1/HK/2019 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Diponegoro Periode 2019-2024;
9. Peraturan Rektor Universitas Diponegoro Nomor 2 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unsur-unsur di bawah Rektor Universitas Diponegoro sebagaimana diubah dengan Peraturan Rektor Universitas Diponegoro Nomor 16 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unsur-unsur di bawah Rektor Universitas Diponegoro;
10. Peraturan Rektor Nomor 34 Tahun 2019 tentang Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan Universitas Diponegoro Tahun 2020 sebagaimana telah diubah terakhir dengan Peraturan Rektor Universitas Diponegoro Nomor 15 Tahun 2020 tentang Perubahan Ketiga atas Peraturan Rektor Nomor 34 Tahun 2019 tentang Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan Universitas Diponegoro Tahun 2020;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan	KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO TENTANG TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT “PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE E- COMMERCE TOKO LISTRIK CV.PUTRA MANDIRI DAERAH MULAWARMAN RAYA SEMARANG” DEPARTEMEN TEKNIK KOMPUTER FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO TAHUN 2021
------------	--

KESATU : Menetapkan tim dan judul pengabdian kepada masyarakat

“PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE TOKO LISTRIK CV.PUTRA MANDIRI DI DAERAH MULAWARMAN RAYA SEMARANG” Departemen Teknik Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Tahun 2021, sebagaimana tersebut dalam lampiran keputusan ini.

- KEDUA : Ketua tim berkewajiban menyerahkan hasil laporan pengabdian masyarakat kepada Dekan melalui Ketua Departemen Teknik Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat diterbitkannya keputusan ini menjadi tanggungjawab tim pengabdian kepada masyarakat dana mandiri Departemen Teknik Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro tahun 2020.
- KEEMPAT 2021. : Keputusan ini berlaku mulai tanggal 1 Januari 2021 sampai dengan 6 Juni 2021.

Ditetapkan di Semarang pada
tanggal

DEKAN FAKULTAS TEKNIK,

ttd

Prof. Ir. M. AGUNG WIBOWO, M.M., M.Sc., Ph.D.
NIP 196702081994031005

SALINAN disampaikan kepada:

1. Rektor Undip;
2. Para Wakil Dekan Fakultas Teknik Undip;
3. Ketua Departemen Teknik Komputer Fakultas Teknik Undip;
4. Kasubbag. Keuangan & Kepegawaian Fakultas Teknik Undip; dan
5. yang bersangkutan.

SALINAN SESUAI DENGAN ASLINYA KABAG. TATA

USAHA FAKULTAS TEKNIK

ARI EKO WIDYANTORO, S.T., M.Si. NIP
197510172003121004

LAMPIRAN

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO

NOMOR :

TANGGAL :

TENTANG :

TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
"PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE E- COMMERCE TOKO
LISTRIK CV.PUTRA MANDIRI DI DAERAH MULAWARMAN
RAYA SEMARANG" DEPARTEMEN TEKNIK KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO

TAHUN 2021

SUSUNAN TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Ketua Pelaksana : Dr. Oky Dwi Nurhayati, S.T., M.T.

Anggota : 1. Kurniawan Teguh Martono, ST, MT
2. Dania Eridani, S.T., M.Eng.
3. Ike Pertiwi Windasari, S.T., M.T.
4. RismaSeptiana, S.T., M.Eng.

Judul Pengabdian : PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE TOKO LISTRIK CV.PUTRA
MANDIRI DI DAERAH MULAWARMAN RAYA SEMARANG

Semarang, 5 Januari 2021 DEKAN
FAKULTAS TEKNIK,

ttd

Prof. Ir. M. AGUNG WIBOWO, M.M., M.Sc., Ph.D. NIP
196702081994031005

SALINAN SESUAI DENGAN ASLINYA KABAG. TATA

USAHA FAKULTAS TEKNIK

ARI EKO WIDYANTORO, S.T., M.Si. NIP
197510172003121004