

orang awam atau orang yang baru atau ingin tahu dunia perkpopan agar lebih mudah dalam mencari tahu informasi yang lengkap dan *up to date*. Promosi yang dimaksud yaitu promosi melalui media sosial seperti instagram dan kerja sama dengan beberapa pihak yang terkait dengan perkpopan guna untuk meraih kunjungan yang lebih luas agar website ini diketahui oleh banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sugiono, "Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0 Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective," *J. Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komun.*, vol. 22, no. 2, pp. 175–191, 2020, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.33164/iptekkom.22.2.2020.175-191>
- [2] I. Ri'aeni, "Pengaruh budaya korea (K-Pop) terhadap remaja di Kota Cirebon," *Communications*, vol. 1, no. 1, pp. 1–25, 2019.
- [3] I. P. Hastuti, E. Effendi, and A. Anita, "K-Pop Merchandise Store (Perencanaan Pendirian Usaha Menjual Barang-barang Ikon Idol Korea)," in *PROSIDING SEMINAR NASIONAL EKONOMI DAN BISNIS*, 2021, pp. 241–251.
- [4] F. Imamah, A. Dores, and others, "Aplikasi chatbot (milki bot) yang terintegrasi dengan web CMS untuk customer service pada UKM MINSU," *J. Cendikia*, vol. 16, no. 2 Oktober, pp. 100–106, 2018.
- [5] D. Priyanti and S. Iriani, "Sistem Informasi Data Penduduk Pada Desa Bogoharjo Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan," *IJNS-Indonesian J. Netw. Secur.*, vol. 2, no. 4, 2013.
- [6] A. Lutfi, "Sistem Informasi Akademik Madrasah Aliyah Salafiyah Syafi'iyah Menggunakan Php Dan Mysql," *J. AiTech*, vol. 3, no. 2, pp. 104–112, 2017.
- [7] B. Informatika and B. Informatika, "Perancangan Sistem Informasi Jasa Katering Berbasis Website".
- [8] J. Enterprise, *pengenalan HTML dan CSS*. Elex Media Komputindo, 2016.
- [9] M. Marlina, M. Masnur, and others, "Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web," *J. Sintaks Log.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–17, 2021.
- [10] A. Reynaldi, "Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost," Universitas Negeri Makassar, 2019.

- [11] A. Sahi, "Aplikasi Test Potensi akademik seleksi saringan masuk LP3I berbasis web online menggunakan framework codeigniter," *Temat. J. Teknol. Inf. Komun.*, vol. 7, no. 1, pp. 120–129, 2020.
- [12] F. Aditya and E. Handoyo, "Perbandingan Paid Hosting dan Free Hosting Berdasarkan Fasilitas Backup Yang Ada," *J. Teknol.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–5, 2011.
- [13] M. A. R. Sikumbang, R. Habibi, and S. F. Pane, "Sistem Informasi Absensi Pegawai Menggunakan Metode RAD dan Metode LBS Pada Koordinat Absensi," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 59, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1445.
- [14] "Mengenal UTAUT2 sebagai Salah Satu Technology Acceptance," *Mengen. UTAUT2 sebagai Salah Satu Technol. Accept.*.
- [15] I. G. N. Sedana and S. W. Wijaya, "Penerapan Model Utaut Untuk Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Learning Management System Studi Kasus: Experiential E-Learning of Sanata Dharma University," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, p. 114, 2012, doi: 10.21609/jsi.v5i2.271.
- [16] V. M. M. Siregar, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk," *TAM (Technology Accept. Model.)*, vol. 9, no. 1, pp. 15–21, 2018.
- [17] S. Syamsiah, "Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.)*, vol. 4, no. 1, p. 86, 2019, doi: 10.30998/string.v4i1.3623.
- [18] S. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi KaHandayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018.
- [19] H. Hasugian and A. N. Shidiq, "Rancang Bangun Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. Terap. 2012 (Semantik 2012)*, vol. 2012, no. Semantik, pp. 606–612, 2012, [Online]. Available: <http://eprints.dinus.ac.id/202/>