

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA SDN TOSO 02

**Anom Wisnu Subroto**

Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

[anomwisnu13@gmail.com](mailto:anomwisnu13@gmail.com)**Risa Ayu Agustina**

Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

[risaayuagustina57@gmail.com](mailto:risaayuagustina57@gmail.com)**Fischella Angieta Chelsea**

Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

[fischella100599@gmail.com](mailto:fischella100599@gmail.com)**Dimas Aryo Anggoro\***

Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

[dimas.a.anggoro@ums.ac.id](mailto:dimas.a.anggoro@ums.ac.id)\* *Corresponding author*

Naskah dikirim 12 November 2020

Naskah direvisi 27 Oktober 2021

Naskah diterima 30 Desember 2021

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi telah dimanfaatkan berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi pada bidang pendidikan yaitu sebagai sarana untuk promosi kepada masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah merancang sistem informasi sekolah berbasis *website* sebagai sarana promosi pada SDN Toso 02. Sistem informasi ini disusun menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *prototyping*. Sistem informasi dirancang menggunakan *bootstrap*, *javascript*, dan *Cascading Style Sheets* (CSS). Hasil dari penelitian ini adalah dibangunnya *website* SDN Toso 02 yang digunakan sebagai sarana promosi kepada masyarakat luas. *Website* ini menampilkan beberapa informasi mengenai SDN Toso 02 diantaranya profil, galeri, prestasi, serta fasilitas sekolah. Berdasarkan hasil pengujian, sistem yang dirancang dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan.

**KATA KUNCI:** *sekolah, sistem informasi, website***PENDAHULUAN**

Teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan teknologi informasi tersebut memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat. Teknologi informasi telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti perdagangan, komunikasi, pendidikan, pariwisata, dan lain sebagainya.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi pada bidang pendidikan yaitu sebagai sarana untuk promosi kepada masyarakat luas. Sekolah dapat memanfaatkan *website* sebagai sarana promosi yang dapat menjangkau semua lapisan masyarakat. Kegiatan promosi menggunakan *website* dinilai lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan cara konvensional. Cara promosi konvensional seperti penyebaran brosur memerlukan biaya, tenaga, dan waktu yang cukup banyak.

SDN Toso 02 adalah sekolah yang terletak di Dusun Margosari, Desa Toso, Kecamatan Bandar, Kabupaten Batang. SDN Toso 02 merupakan instansi pemerintah dalam dunia pendidikan yang belum memiliki fasilitas *website* sebagai sarana informasi dan sarana promosi kepada masyarakat. SDN Toso 02 mempunyai harapan agar masyarakat luas dapat mengenal kegiatan belajar mengajar pada sekolah

tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka perancangan sistem informasi sekolah berbasis *website* sebagai sarana promosi pada SDN Toso 02 perlu dilakukan.

**METODE PENELITIAN****A. Alat dan Bahan**

Peralatan yang digunakan dalam proses perancangan sistem, baik itu *hardware* maupun *software* dapat dilihat pada Tabel 1. Bahan yang digunakan yaitu informasi yang diperoleh dari SDN Toso 02.

**Tabel 1. Peralatan yang digunakan**

No.	Nama Alat	Spesifikasi	Jumlah
1.	OS	Windows 10 (64 bit)	3
2.	PC	Intel Core i5	3
3.	Text Editor	Sublime	3
4.	Browser	Google Chrome	3

**B. Metode Pengumpulan Data****1. Metode Wawancara**

Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data atau informasi berdasarkan hasil yang diperoleh secara langsung dari pihak yang bersangkutan. Kemudian ditampung dan dijadikan sebagai data informasi. "Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk

bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”, Sugiono (2013:231) [1].

2. Metode Observasi

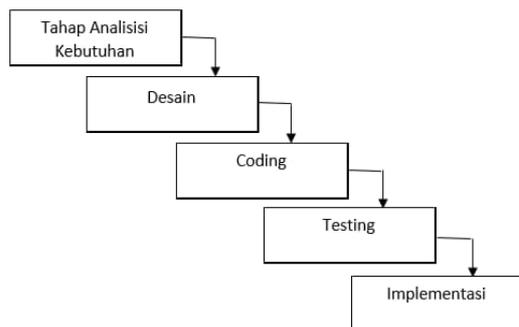
Menurut Supardi (2006:88), “Metode observasi merupakan metode pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki” [2].

3. Metode Dokumen

Metode dokumen merupakan metode pengumpulan data berdasarkan data yang dimiliki oleh pihak yang bersangkutan maupun data dari hasil pencarian referensi baik melalui buku ataupun internet. Menurut Arikunto (2006:158), “Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapor, agenda dan sebagainya.” [3].

C. Pengembangan Sistem

Metode *prototyping* merupakan pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (*prototipe*) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. Disebut juga desain aplikasi cepat (*Rapid Application Design/ RAD*) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem (O'Brien, 2005) [4]. Metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalahpahaman antara *user* dan analis yang timbul akibat *user* tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya (Mulyanto, 2009) [5]. Model pengembangan *prototyping* ditunjukkan pada gambar 1.



**Gambar 1. Model Pengembangan Prototyping**  
(sumber: Hasil Penelitian, 2020)

1. Tahap Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*)

Tahapan analisis kebutuhan ini dilakukan dengan menganalisis dari kebutuhan *hardware* dan *software*.

a. Analisis Kebutuhan *Hardware*

Perangkat *hardware* dibutuhkan untuk melakukan input data terbaru berkaitan

dengan sekolah yang nantinya akan ditampilkan di *website* SD Negeri Toso 02. *Hardware* yang dibutuhkan adalah seperangkat PC (*Portable Computer*) atau bisa menggunakan laptop yang tersambung dengan koneksi internet.

b. Analisis Kebutuhan *Software*

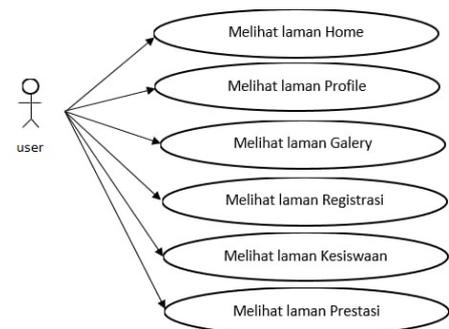
Perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mendukung proses *website* antara lain: *Operating System* (OS) menggunakan *Windows 10* dan *web browser* yaitu *Google Chrome*.

2. Desain

Tahapan ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi kedalam bentuk sistem informasi. Desain juga harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

a. *Use Case Diagram*

*Use case diagram* menggambarkan seluruh aktivitas yang dilakukan oleh sistem dari sudut pandang pengamatan luar (Sauri et al, 2015) [6]. *Use case diagram* ditunjukkan pada gambar 2.



**Gambar 2. Use Case Diagram**  
(sumber: Hasil Penelitian, 2020)

3. *Coding*

Tahap *coding* yang dilakukan dalam perancangan sistem informasi sekolah berbasis *website* sebagai sarana promosi pada SDN Toso 02 menggunakan *bootstrap*, *javascript*, dan *Cascading Style Sheets* (CSS).

4. Uji Coba (*Testing*)

*Testing* adalah aktivitas yang digunakan untuk melakukan evaluasi suatu atribut atau kemampuan dari program atau sistem dan berguna untuk menentukan apakah sistem telah memenuhi kebutuhan atau hasil yang diharapkan.

5. Implementasi

Implementasi adalah suatu proses untuk melaksanakan kebijakan menjadi tindakan kebijakan dari politik ke dalam administrasi. Pengembangan kebijakan dalam rangka

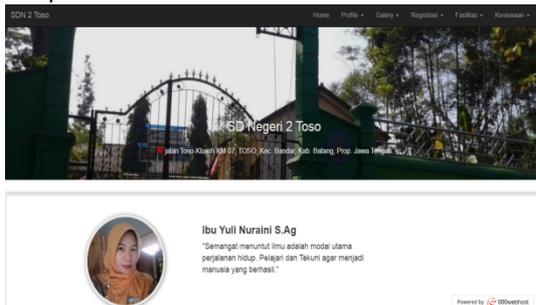
penyempurnaan suatu program (Harsono, 2002:67) [7]. Tahapan ini berarti sistem yang dikembangkan telah lolos uji coba dan siap diterapkan atau diimplementasikan.

## HASIL DAN ANALISA

Bagian ini membahas dan menampilkan hasil dari perancangan sistem informasi sekolah berbasis *website* sebagai sarana promosi pada SDN Toso 02 yang telah selesai dirancang.

### 1. Halaman Home

Halaman *home*, pada gambar 3, merupakan tampilan awal dari *website*.



**Gambar 3. Halaman Home**  
(sumber: Hasil Penelitian, 2020)

### 2. Halaman Profile

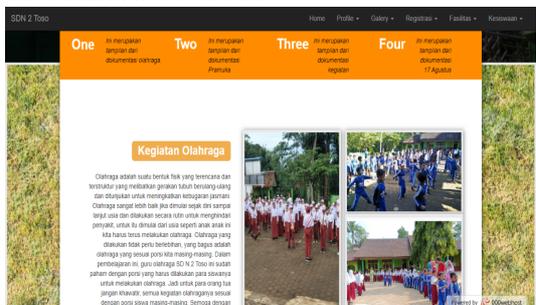
Pada halaman profile, pada gambar 4, berisi profil sekolah, guru, sejarah, visi dan misi, serta struktur organisasi.



**Gambar 4. Halaman Profile**  
(sumber: Hasil Penelitian, 2020)

### 3. Halaman Gallery

Pada halaman *gallery*, pada gambar 5, berisi dokumentasi kegiatan belajar mengajar dan ekstrakurikuler sekolah.



**Gambar 5. Halaman Gallery**  
(sumber: Hasil Penelitian, 2020)

### 4. Halaman Registrasi

Halaman registrasi, pada gambar 6, digunakan untuk pendaftaran siswa baru.

## Registrasi Siswa Baru

Ini merupakan data-data yang harus disiapkan (diisi) pada formulir pendaftaran di bawah. Klik tombol **Pendaftaran** di bawah untuk melakukan Registrasi siswa baru.

Data Diri Siswa:

Nama Lengkap

masukkan nama lengkap

Nama Panggilan

masukkan nama panggilan

Jenis Kelamin

Agama

masukkan agama kalian

**Gambar 6. Halaman Registrasi**  
(sumber: Hasil Penelitian, 2020)

### 5. Halaman Fasilitas

Halaman fasilitas, pada gambar 7, menampilkan fasilitas-fasilitas yang ada di SDN Toso 02.

#### Ruang Belajar

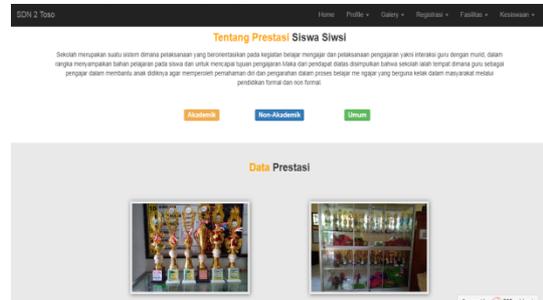


Ruang ini adalah suatu ruangan dalam bangunan sekolah yang berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan belajar-mengajar dalam proses kegiatan belajar-mengajar (KBM). Sebelum dalam ruangan ini terdiri dari meja siswa, kursi siswa, meja guru, lemari kelas, papan tulis, serta beberapa ruangan lainnya yang sesuai.

**Gambar 7. Halaman Fasilitas**  
(sumber: Hasil Penelitian, 2020)

### 6. Halaman Kesiswaan

Halaman kesiswaan, pada gambar 8, menampilkan prestasi-prestasi yang diraih oleh SDN Toso 02.



**Gambar 8. Halaman Kesiswaan**  
(sumber: Hasil Penelitian, 2020)

## HASIL PENGUJIAN

Tahap pengujian adalah tahap yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan sistem, apakah sistem dapat berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan. Hasil pengujian sistem dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Pengujian Sistem**

No.	Pengujian	Status
1	Tampilan Halaman Home	Baik
2	Tampilan Halaman Profile	Baik
3	Tampilan Halaman Gallery	Baik
4	Tampilan Halaman Registrasi	Baik
5	Tampilan Halaman Kesiswaan	Baik
6	Tampilan Halaman Fasilitas	Baik

## KESIMPULAN

---

Perancangan sistem informasi sekolah berbasis website sebagai sarana promosi yang kami terapkan di SDN Toso 02 dirancang menggunakan metode *prototyping*. Sistem informasi dirancang menggunakan *bootstrap*, *javascript*, dan *Cascading Style Sheets (CSS)*. Berdasarkan hasil pengujian, sistem yang dirancang dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan.

## SARAN

Setelah melakukan perancangan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan sistem ini menjadi lebih luas cakupannya dan lebih terintegrasi
2. Dalam perancangan website pada SDN Toso 02 masih banyak kekurangan dan perlu ditambahkan fitur-fitur yang menunjang pembelajaran dan penyebaran informasi.

## PERSANTUNAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta karena telah memberikan kesempatan penulis untuk mendapatkan ilmu serta pengalaman di luar kampus. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SDN Toso 02 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan praktik kerja nyata di sekolah tersebut. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan jurnal penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- [2] Supardi, M.d. 2006. *Metodologi Penelitian*. Mataram : Yayasan Cerdas Press.
- [3] Arikunto, S. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- [4] O'Brein, James A. 2005. *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- [5] A. Mulyanto. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6] S. Sauri, A. T. Haryono, I. F. Astuti, D. M. Khairina, dan D. Cahyadi, "Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Sepakbola Universitas Mulawarman Berbasis Web," *J. Inform. Mulawarman*, vol. 10, no. 2, pp. 46–50, 2015.
- [7] H. Harsono. 2002. *Implementasi Kebijakan dan Politik*. Bandung: PT Mutiara Sumber Widya.