

Website Design Of Junior High School (Smp) Negeri 21 Bengkulu As Information Media And Promotion

Perancangan Website Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 21 Bengkulu Tengah Sebagai Media Informasi Dan Promosi

Yusril Mahendra¹⁾; Kirman²⁾; RG Guntur Alam³⁾; Marissa Utami⁴⁾

^{1,2,3,4)} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: ¹⁾ yusrilmahendra79276@gmail.com; ²⁾ kirman@umb.ac.id; ³⁾ gunturalam@umb.ac.id;

⁴⁾ marissautami@umb.ac.id

How to Cite :

Mahendra, Y.; Kirman.; Alam, RG G.; Utami, M. (2023) Perancangan Website Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 21 Bengkulu Tengah Sebagai Media Informasi dan Promosi, Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi, 3 (1). DOI: <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v3i1>

ARTICLE HISTORY

Received [18 Mei 2023]

Revised [22 Mei 2023]

Accepted [03 Juni 2023]

Keywords :

Xampp, Mysql and School Information.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Di dalam dunia maya banyak terdapat informasi yang sangat di butuhkan, terutama dalam dunia pendidikan, maka dari itu di jaringan Global ini SMP Negeri 21 Bengkulu Tengah yang merupakan salah satu lembaga pendidikan di Propinsi Bengkulu khususnya di Bengkulu Tengah ini perlu membuat trobosan dan inovasi dalam mempromosikan keberadaannya dengan cara menciptakan web site. Dengan adanya Pembuatan Web site SMP Negeri 21 Bengkulu Tengah sangat membantu para siswa dan guru dalam mendapatkan informasi yang mereka butuhkan, segala kebutuhan informasi tentang kegiatan dalam proses belajar mengajar dan kegiatan ekstrakurikuler bisa di dapat dan dilihat di dalam website ini. Informasi tersebut tersaji dalam rangkaian system berbentuk halaman website yang menarik dan rancangan dengan menggunakan program Xampp, Mysql dan Dreamweaver Cs4. Proses jalannya program untuk masuk halaman website pertama kali seorang akan masuk pada tampilan awal terdapat beberapa tombol menu. Halaman profil adalah informasi sekilas tentang sekolah dan kegiatan di sekolah sedangkan halaman Layanan kami terdapat beberapa menu diantaranya menu fasilitas sekolah, ruang belajar, gedung sekolah, dan olahraga, selanjutnya pada halaman hubungi kami terdapat informasi alamat lengkap sekolah. Menu selanjutnya adalah buku tamu, di dalam buku tamu ini terdapat kolom yang dapat diisi oleh pengunjung web site berupa saran dan tanggapan yang bersifat untuk memajukan Website SMP Negeri 21 Bengkulu Tengah. Menu berikutnya adalah menu informasi berisikan tentang denah lokasi dan arah jalan, hal ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengunjung website agar dapat mengetahui denah lokasi SMP Negeri 21 Bengkulu. Dari keterangan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa pemograman website dengan menggunakan makromedia Dreamweaver CS4 dapat menghasilkan sebuah website yang tampilannya menarik, serta membantu memberikan informasi dan sebagai salah satu sarana promosi meningkatkan daya saing dalam penerimaan siswa baru, serta website ini dapat di update.

ABSTRACT

In cyberspace there is a lot of information that is needed, especially in the world of education, therefore in this Global network SMP Negeri 21 Bengkulu Tengah which is one of the educational institutions in Bengkulu Province, especially in Central Bengkulu, needs to make breakthroughs and innovations in promoting its existence by creating a web site. With the creation of a Web site SMP Negeri 21 Bengkulu Tengah is very helpful for students and teachers

in getting the information they need, all information needs about activities in the teaching and learning process and extracurricular activities can be obtained and seen on this website. The information is presented in a series of systems in the form of attractive web pages and designs using Xampp, Mysql and Dreamweaver Cs4 programs. The process of running the program to enter the website page the first time a person will enter on the initial display there are several menu tabs. The profile page is information at a glance about the school and activities at the school while our Services page has several menus including menus of school facilities, study rooms, school buildings, and sports, then on the contact us page there is complete school address information. The next menu is the guest book, in this guest book there is a column that can be filled in by web site visitors in the form of suggestions and responses that are to advance the Website of SMP Negeri 21 Bengkulu Tengah. The next menu is an information menu containing a location plan and road direction, this aims to provide information to website visitors in order to find out the location plan of SMP Negeri 21 Bengkulu. From the information above, it can be concluded that website programming using Dreamweaver CS4 macromedia can produce a website that looks attractive, and helps provide information and as a means of promotion increases competitiveness in accepting new students, and this website can be updated.

PENDAHULUAN

Teknologi komputer berkembang sangat pesat dengan munculnya internet dimana komputer-komputer dapat saling terhubung membentuk jaringan yang sangat luas yang terdiri dari ribuan komputer diseluruh dunia. Siapapun yang mempunyai akses kedalam jaringan dapat saling bertukar informasi berbagai macam bentuk data text, gambar, suara, file dan sebagainya. Lebih dari itu jaringan itu dapat diakses selama 24 jam. Seiring berkembangnya teknologi komputer dan informasi maka semakin bertambah pula kebutuhan manusia, dan manusia ingin selalu serba mudah, serba cepat, dan serba tepat dalam melakukan berbagai pekerjaan. Keinginan itu juga dirasakan masyarakat dalam memperoleh berbagai macam informasi baik informasi industri, informasi budaya dan informasi lainnya (Yezei Surya Winanti, 2013).

Melalui jaringan internet misalnya, komputer dapat digunakan sebagai media komunikasi dan bisnis yang menguntungkan bagi penggunanya. Dengan internet suatu perusahaan dapat memperkenalkan produk yang dihasilkannya. Keuntungan yang diperoleh sangatlah banyak, selain sebagai media promosi juga dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen melalui penjualan barang secara on-line. Sehingga pada akhirnya perusahaan tersebut semakin berkembang dan maju (Kristanto, 2003).

Salah satu wujud perkembangan teknologi informasi yang sekarang marak digunakan adalah Website, selain berfungsi sebagai penyedia informasi juga sebagai pengelola data. Dengan adanya website tersebut, sekarang masyarakat dapat lebih mudah mendapatkan informasi yang mereka minati dengan cepat dan efisien. Kebutuhan akan kecepatan dan keakuratan informasi mutlak diperlukan oleh siapa saja dan dimana saja. Hal ini menyebabkan banyak sekolah beralih menggunakan teknologi sistem informasi untuk mengembangkan atau meningkatkan kualitas sekolah tersebut ditengah-tengah persaingan ketat.

Berdasarkan studi awal yang di lakukan peneliti dengan menyebarkan kuesioner online berbentuk google formulir kepada 20 responden, yaitu masyarakat yang berasal dari Kecamatan Karang Tinggi di dapatkan hasil lebih dari 50% menyetujui adanya website promosi SMP N 21 Bengkulu tengah masyarakat mengalami kesulitan saat mencari informasi Sekolah SMP N 21 Bengkulu Tengah keinginan mereka dan rata-rata cara yang biasa dilakukan saat mencari informasi Sekolah SMP N 21 BENGKULU TENGAH masih manual yaitu , seperti memberikan informasi dengan lisan di setiap kelasnya dan dengan pemberian brosur atau spanduk untuk masyarakat umum. Dari

cara yang biasa mereka lakukan tersebut 54% masyarakat mengatakan tidak efektif, hal tersebut juga sangat memakan waktu dan juga tenaga sehingga sangat tidak efektif dan efisien.

SMP Negeri 21 Bengkulu Tengah merupakan salah satu sekolah yang berada di Bengkulu Tengah yang masih perlu pembenahan khususnya dalam bidang teknologi dan informasi. Dimana penyampaian informasi masih menggunakan sarana manual. Sekolah SMP Negeri 21 Bengkulu Tengah yang berada di Desa Renah Semanek Kecamatan Karang Tinggi memperluas yang selama ini baru bisa menjangkau lingkup kecamatan saja, dengan teknologi yang semakin canggih ini untuk dimanfaatkan dan dikembangkan agar dapat menjangkau wilayah yang lebih luas lagi.

Dengan pertimbangan tersebut diatas dan dengan adanya dorongan dan masukan dari pihak sekolah maupun masyarakat maka penulis tertarik untuk membuat Perancangan Website tentang informasi tentang Sekolah Menengah Pertama Negeri 21 Bengkulu Tengah.

LANDASAN TEORI

Penelitian Terkait

No	Penulis	Judul Penelitian	Tujuan
1	Andan Susilo Purwanto, dan Fatim Nugrhanti(2020)	Penerapan Sistem Informasi Alumni Sma Negeri 1 Pilangkenceng Berbasis Website	Untuk menunjang kemudahan dalam mengatur para alumni di SMA Negeri 1 pilangkenceng, maka diperlukan suatu pengelolaan data alumni berbasis website online.
2	Rana Dewi, dan Jenie Sundari(2020)	Sistem Informasi Pengelolaan Data Alumni Berbasis Web pada SMK Bina Mandiri 2 Sukabumi	Selama ini untuk melakukan pendataan alumni baru dilakukan dengan mencatat di dokumen tertulis pengelolaan dan masih sering terjadi kesalahan serta sulit di perbaruhi, sehingga dengan sistem pemograman pengelolaan data alumni dapat dilakukan dengan cepat
3	Jorry Karim, dan Rifki Alfianto Muhtar(2020)	Pengembangan Sistem Informasi Data Alumni Pada SMK Negeri 1 Gorontalo berbasis Android	Untuk menghemat ruang dalam penyimpanan arsip karena data alumni tersimpan pada database, jadi mempermudah sekolah untuk melakukan pengolahan data alumni dengan baik.

4	Merri parida, Dan Nindya Ova Rahmawati(2020)	Sistem Informasi Pengolahan Data Alumni Pada SMA Negeri 1 Sungkai Utara	Dengan adanya sistem informasi pengolahan data alumni ini proses penambahan data alumni, pencarian data alumni baru atau lama serta penghapusan data alumni menjadi lebih mudah
5	Harold Situmorang	Sistem Informasi Pengelolaan Data Alumni Berbasis Web(Studi Pada Fakultas Sain, Teknologi Dan Informasi Universitas Sari Mutiara Indonesia)	Untuk membuat sistem pengolahan data alumni berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.Dan agar mempermudah dan mempercepat mahasiswa dan alumni dalam melihat data alumni di website

Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan dari sebuah model, formasi, organisasi, atau sebuah perubahan bentuk dari data yang memiliki nilai tertentu dan biasa digunakan untuk menambah pengetahuan bagi yang menerimanya (1).

Pengertian Internet

Internet adalah sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota atau bahkan negara. *Internet* dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada setiap tempat (5).

Word Wide Web (WWW)

Selain Ghoper, WWW atau yang sering disebut dengan *Word Wide Web* (Jaringan Dunia Luas) adalah sebuah bagian dari *internet* yang sangat dikenal dalam dunia *internet*, dengan adanya WWW seorang pengguna dapat menampilkan sebuah halaman virtual yang disebut dengan *Website* (2). WWW merupakan suatu sistem hypertext yang membantu menjelajahi dunia untuk mencari informasi didalam jaringan *internet*. WWW ini dapat diumpamakan seperti perpustakaan dengan berbagai informasi.

Website (Situs Web)

Web adalah fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, bunyi, dan animasi dan data multimedia lainnya, yang di antara data tersebut saling berhubungan satu sama lainnya (5). *Website* merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan topic tertentu.

HTML

HTML merupakan bahasa *scripting* yang dapat menghasilkan halaman *website* sehingga halaman tersebut dapat diakses pada setiap komputer pengakses (*client*) (Nugroho, 2004). Pada halaman web, HTML dijadikan sebagai bahasa *script* dasar yang berjalan bersama berbagai bahasa *scripting* Pemrograman lainnya. Semua file *executable* program. Hal ini disebabkan HTML hanyalah sebuah bahasa *scripting* yang dapat berjalan apabila dijalankan di dalam browse (pengakses web), browse-browse yang mendukung HTML antara lain adalah *Internet Explorer*, Netscape Navigator, Opera, Mozilla dan lain-lain.

PHP

PHP singkatan dari ("*PHP hypertext Preprocessor*") merupakan bahasa *script* yang diletakkan kedalam kode HTML, kode PHP berbeda dengan HTML. *Browser* pengunjung hanya akan menerima kode HTML akhir, tidak ada kode PHP yang diterima langsung oleh *browser*(5).

PHP adalah suatu bahasa *server-side* yang didesain khusus untuk aplikasi web ([Sutarman skom@yahoo.com](mailto:Sutarman_skom@yahoo.com)).

Basis Data

Basis data (Tabel) adalah kumpulan dari file-file yang saling berhubungan satu sama lain dan tersimpan dalam memori yang terintegrasi sehingga membentuk suatu bangunan data (Fathansyah, 1999). Dalam satu *field* terdapat *record-record* yang sejenis, sama besar, sama bentuk dan merupakan satu kumpulan entitas yang seragam. Satu record terdiri dari *field-field* yang saling berhubungan untuk menunjukkan bahwa *field* tersebut dalam satu pengertian lengkap dan direkam dalam satu record.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Wawancara (interview)

Sugiyono (2012), mendefinisikan wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Suatu bentuk pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seseorang yang ahli atau berwenang tentang masalah yang dihadapi dalam pengolahan data SMP NEGERI 21 Bengkulu Tengah, sehingga memudahkan dalam pengolahan data penjualan produk.

Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Peneliti mengadakan pengamatan langsung pelaksanaan kegiatan mulai dari proses pengolahan produk sampai ke siap dipasarkan pada SMP NEGERI 21 Bengkulu Tengah

Studi pustaka

Sugiyono (2012), dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya- karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian dokumentasi merupakan pelengkap dari metode observasi dan wawancara.

Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan dari sistem lama ke baru yaitu *Research and Development R&D*, dengan model waterfall. Model air terjun (waterfall) adalah suatu proses pembuatan sistem informasi secara terstruktur dan berurutan dimulai dari studi kelayakan, investigasi, analisis, perancangan, penerapan, perawatan. Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan, mulai sistem itu direncanakan sampai sistem itu diterapkan, dioperasikan dan dipelihara. Bila operasi sistem itu sudah dikembangkan masih menimbulkan masalah-masalah yang kritis serta tidak dapat diatasi pada tahap pemeliharaan sistem sehingga perlu dikembangkan kembali suatu sistem untuk mengatasinya, maka proses ini kembali ke tahap yang pertama yaitu tahap perencanaan sistem. Siklus ini disebut Siklus Hidup Pengembangan Sistem (*System Development Life Cycle*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi Sistem

Tahap implementasi pada sebuah sistem informasi merupakan tahap dimana sistem yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diterapkan, berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Dengan penerapan sistem yang dirancang, hasilnya dapat dioperasikan dan digunakan secara optimal sesuai kebutuhan.

Sistem Informasi SMP Negeri 21 Kabupaten Bengkulu Tengah ini sengaja dirancang dan dibuat sebagai salah satu alternatif serta sebagai satu jalan untuk memberikan pelayanan informasi yang lebih baik kepada masyarakat. Dimana masyarakat dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dari SMP Negeri 21 Kabupaten Bengkulu Tengah.

Sistem Informasi SMP Negeri 21 Kabupaten Bengkulu Tengah, tersaji dalam rangkaian sistem berbentuk halaman web yang dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan Adobe Dreamweaver cs6.

Tujuan Implementasi Sistem

Adapun tujuan-tujuan dari implementasi sistem, yaitu :

- Memastikan bahwa pemakai dapat mengoperasikan dengan mudah terhadap sistem yang baru dan mendapat informasi yang baik dan jelas.
- Memperhitungkan bahwa sistem telah memenuhi permintaan pemakai yaitu dengan menguji sistem secara menyeluruh.
- Memastikan bahwa sistem telah berjalan dengan mengontrol dan melakukan instalasi secara benar.
- Menyelesaikan rancangan sistem yang ada dalam dokumen sistem yang baru atau yang telah disetujui.
- Mengkaji rangkaian sistem baik dari segi software maupun hardware sebagai sarana pengolahan data dan penyaji informasi.

Pengujian Black Box

Pengujian Black Box adalah dimana program dianggap sebagai suatu kotak hitam dimana program test case berbasiskan spesifikasi. Test planning dapat dimulai sejak awal proses pengembangan sistem, Pengujian Black Box berusaha menemukan fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan interface, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan kinerja, inialisasi dan kesalahan terminasi.

Jumlah test case tambahan yang harus di desain untuk mencapai pengujian yang dapat dipertanggungjawabkan dan Test case yang memberi tahu kesalahan yang berhubungan hanya dengan pengujian spesifik. Berikut adalah hasil pengujian Black Box yang dilakukan penulis.

Tabel .1 Hasil Pengujian Black Box

No	Input	Output	Hasil Pengujian
1.	Klik Menu Home	Menampilkan Halaman Utama Website SMP Negeri 21 Kabupaten Bengkulu Tengah saat pertama kali di akses	Sesuai
2.	Klik Menu Profil	Menampilkan Sub Menu yang terdiri dari Sub Menu Sejarah, Visi dan Misi, serta Lambang	Sesuai
3.	Klik Sub Menu Sejarah	Menampilkan Halaman Website Sejarah SMP Negeri 21 Kabupaten Bengkulu Tengah	Sesuai
4.	Klik Sub Menu Visi dan	Menampilkan Halaman Website Visi dan Misi	Sesuai

	Misi		
5.	Klik Sub Menu Lambang	Menampilkan Halaman Website Falsafah Lambang Kabupaten Benteng	Sesuai
6.	Klik Menu Sekolah	Menampilkan Sub Menu Pejabat Struktural SMP Negeri 21 Kabupaten Bengkulu Tengah	Sesuai
7.	Klik Sub Menu Pejabat Pemerintah Kabupaten	Menampilkan Halaman Website Pimpinan di SMP Negeri 21 Kabupaten Bengkulu Tengah	Sesuai
8.	Klik Sub Menu Wilayah	Menampilkan Halaman Website Wilayah SMP Negeri 21 Benteng	Sesuai
9.	Klik Menu Fasilitas Sekolah	Menampilkan Halaman Website Fasilitas SMP Negeri 21 Kabupaten Bengkulu Tengah	Sesuai
10.	Klik Menu Berita	Menampilkan Halaman Website tentang berbagai berita seputar keadaan atau yang sedang terjadi di Sekolah	Sesuai
11.	Klik Menu Galeri	Menampilkan Halaman Website tentang foto-foto atau galeri kegiatan yang dilakukan oleh Guru dan siswa	Sesuai
12.	Klik Menu Saran dan Kritik	Menampilkan Halaman Website yang berisi form saran dan kritik masyarakat yang ditujukan untuk pemerintah kabupaten, serta menampilkan saran dan kritik yang sudah dikirim	Sesuai
13.	Form Login Admin	Form ini terletak di side sebelah kanan website yang digunakan untuk mengakses Halaman Utama Admin.	Sesuai

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Penyampaian informasi Sekolah SMP Negeri 21 Benteng menjadi lebih mudah diakses apabila menggunakan media penyampaian informasi melalui Website.
2. Mampu menyediakan informasi tentang kegiatan dan prestasi dari Sekolah SMP Negeri 21 Benteng secara lengkap dan mendukung perkembangan Bengkulu Tengah pemerintahan tersebut.
3. Mampu menyediakan forum komunikasi yang baik antara masyarakat dengan Sekolah serta Pemerintah Daerah Kabupaten Benteng tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Saran

1. Pengembangan lebih lanjut sebaiknya dilakukan dengan baik dan secara *on-line*.
2. Menyadari adanya keterbatasan pengetahuan, kemampuan, serta peralatan yang mendukung terselesaikannya Penelitian Skripsi ini, aplikasi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat dibutuhkan sebagai masukan dalam pembuatan maupun pengembangan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dehanta . (2009). Website Sistem Informasi Desa Sungai Rebo Banyuasin Sumatera Selatan. *Konferensi Nasional Sistem Informasi*, 281–285.
- Fathansa, S. 1999. Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Data Kleurahan Tombolo Berbasis Web. UIN Alauddin Makassar.

- Hariyanto, A. (2015). Membuat Aplikasi Computer Based Test dengan PHP MySQL dan Bootstrap. *Penerbit Andi*.
- M. P. (2003). Management information systems: managing the digital firm. In *Revista de Administração Contemporânea* (Vol. 7, Issue 1).
- Manalu, M. R. (2015). Implementasi Sistem Informasi Penyewaan Mobil pada Cv. Btn Padang Bulan dengan Metode Waterfall. *Jurnal Mantik Penusa*, 18(2), 34–43.
- Nugroho, R. P. (2004). Sistem Informasi Tata Kelola Pemerintahan Desa Berbasis Web Pada Desa Cilayung Kabupaten Kuningan. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 10(1), 52–61.
- Priyanti, D. (2013). Sistem Informasi Data Penduduk Pada Desa Bogoharjo Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan. *IJNS - Indonesian Journal on Networking and Security*, 2(4), 56.
- sugiono. (2016). Pengenalan sistem informasi edisi revisi. Yogyakarta: Andi, 2.No Title. *Edisi Revisi, January*.
- Sugiyonoi, G. (2012). Konsep Dasar Sistem. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699
- yezei surya winanti, E. (2013). Sistem Informasi Desa Lalang Sembawa Banyuasin. *Jurnal Informatika*, 1, 39–56.