

# PENGEMBANGAN *WEBSITE* SDN REPOK PUYUNG BERBASIS *WORDPRESS* DENGAN FITUR PPDB (PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU) *ONLINE* DAN *E-LIBRARY*

*(Development of the SDN Repok Puyung Website Based on WordPress with Online Student Admission (PPDB) and E-Library Features)*

Fadila Ramdhani Muaz<sup>[1]</sup>, I Gde Putu Wirarama Wedashwara Wirawan<sup>[1]</sup>, Muhamad Azmi <sup>[2]</sup>, I Wayan Agus Arimbawa<sup>[1]</sup>

<sup>[1]</sup>Dept. Informatics Engineering, Mataram University  
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

<sup>[2]</sup>SDN Repok Puyung

Dsn. Repok Puyung, Ds. Mekar Bersatu, Kec. Batukliang, Kab. Lombok Tengah, Lombok, NTB

Email: [fadilaramdhani28@gmail.com](mailto:fadilaramdhani28@gmail.com), [wirarama@unram.ac.id](mailto:wirarama@unram.ac.id), [sdnegerirepokpuyung@gmail.com](mailto:sdnegerirepokpuyung@gmail.com),  
[arimbawa@unram.ac.id](mailto:arimbawa@unram.ac.id)

## Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan beradaptasi agar mampu menyediakan layanan informasi secara cepat, mudah, serta terintegrasi. SDN Repok Puyung, sebagai salah satu sekolah dasar di Kabupaten Lombok Tengah, juga memerlukan sistem informasi yang dapat membantu penyebaran informasi dan pengelolaan data sekolah. Untuk mendukung hal tersebut, dikembangkan sistem informasi berbasis website menggunakan WordPress, berfokus pada dua fitur utama, yaitu E-Library dan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru). Fitur E-Library dikembangkan untuk menyediakan arsip digital berupa bahan ajar dan dokumen pembelajaran yang dapat diakses secara online oleh guru dan siswa, sedangkan fitur PPDB dirancang untuk mempermudah proses pendaftaran siswa baru secara online. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode Kanban, yang membantu proses pengembangan berjalan secara terstruktur melalui pembagian tahapan To Do, In Progress, Review, dan Done. Penggunaan WordPress sebagai platform pengembangan memberikan fleksibilitas tinggi dalam pengelolaan konten serta kemudahan integrasi plugin seperti Fluent Forms untuk formulir PPDB dan plugin kustom untuk E-Library. Hasil pengujian fungsionalitas menggunakan metode User Acceptance Testing (UAT) terhadap 20 responden menunjukkan nilai persentase sebesar 86,4%. Hasil persentase tersebut membuktikan bahwa sistem telah berfungsi dengan baik, memenuhi kebutuhan fungsional sekolah, serta layak digunakan untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan dan kemudahan akses layanan pendidikan di SDN Repok Puyung.

**Keywords:** Sistem Informasi, WordPress, Kanban, E-Library, PPDB, Sekolah.

## 1. PENDAHULUAN

Pada era digital ini, teknologi mulai berkembang pesat dan memberikan banyak dampak signifikan di berbagai instansi, khususnya pada instansi pendidikan. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran dan pengelolaan sekolah, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Seiring dengan perkembangan zaman, sekolah dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar dapat mengikuti modernitas dan menjangkau khalayak yang lebih luas [1]. Teknologi juga berperan sebagai alat informasi yang mempermudah sekolah dalam menyampaikan berbagai hal terkait akademik, kegiatan, serta layanan pendidikan kepada siswa, guru, dan masyarakat secara detail dan menyeluruh. Salah satu langkah untuk beradaptasi dan mengikuti modernitas tersebut adalah dengan mengembangkan sistem informasi *online* berbasis *website* yang memudahkan sekolah untuk menyampaikan layanan informasi kepada khalayak secara daring.

SDN Repok Puyung merupakan salah satu sekolah yang mulai beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era digital. Melalui pemanfaatan teknologi, sekolah berkomitmen untuk menggunakan platform digital sebagai pusat akses informasi dan layanan administrasi. Saat ini, masyarakat mulai mengandalkan teknologi sebagai media untuk memperoleh berbagai informasi terkait aktivitas sekolah, seperti informasi sarana dan prasarana, tenaga pendidik, formulir pendaftaran peserta didik baru, hingga akses *e-book* pembelajaran. Namun, sistem informasi digital yang dimiliki SDN Repok Puyung masih terbatas, sehingga masyarakat harus datang langsung ke sekolah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Proses administrasi pendaftaran siswa baru secara manual memerlukan waktu sekitar 30 menit per pendaftar, belum termasuk waktu yang terbuang jika terdapat

ketidaksesuaian berkas yang mengharuskan wali murid datang kembali ke sekolah. Kondisi ini sering menjadi kendala karena keterbatasan waktu operasional sekolah dan akses terhadap pihak terkait, terutama bagi wali murid yang memiliki keterbatasan waktu di hari kerja atau hanya bisa mengakses informasi pada hari libur saat sekolah tutup. Selain itu, aksesibilitas terhadap bahan ajar digital sekolah masih sangat terbatas karena seluruh dokumen materi pembelajaran saat ini hanya tersedia dalam bentuk fisik (cetak) yang tersimpan di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi berbasis *website* yang dapat mendukung kebutuhan masyarakat dalam mengakses berbagai informasi sekolah secara cepat dan efisien tanpa terikat ruang dan waktu.

Menyadari pentingnya kemudahan akses informasi dan layanan administrasi di SDN Repok Puyung, diperlukan sebuah sistem informasi yang mudah diakses dan mampu menyediakan informasi serta layanan sekolah secara *online*. Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi berbasis *website* menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi keterbatasan akses informasi yang ada. Melalui *website* ini, berbagai informasi umum maupun detail layanan sekolah dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat, warga sekolah, serta pihak-pihak terkait lainnya.

Dalam proses pembuatan dan pengelolaan *website* ini digunakan *WordPress*, sebuah platform *open-source* yang populer karena sistem manajemen kontennya yang *user-friendly*. Saat ini, *WordPress* telah berkembang menjadi salah satu *Content Management System (CMS)* yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Berbagai keunggulannya dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan sekolah maupun bisnis, mulai dari sifatnya yang *open-source*, kemudahan penggunaan tema dan desain, dukungan impor konten dari situs lain, hingga ketersediaan ribuan plugin dan *template* tambahan [2]. Melalui penggunaan *WordPress*, pihak SDN Repok Puyung dapat dengan mudah menambahkan, memperbarui, maupun menghapus informasi dan layanan tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Seluruh konten yang dikelola tersimpan dalam *database*, sehingga data dapat diakses kapan pun secara terpusat dan lebih terorganisir.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan topik dengan pengembangan sistem informasi berbasis *website* dengan *WordPress* diperlukan untuk mendukung penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi di bidang pendidikan menjadi langkah penting dalam mendukung transformasi digital sekolah dasar. Penggunaan sistem informasi memungkinkan sekolah untuk mengelola data dan menyebarkan informasi secara lebih efektif melalui media digital [3].

Selanjutnya, terdapat juga penelitian yang menjelaskan bahwa *WordPress* sebagai *Content Management System (CMS)* memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam pengelolaan konten, baik untuk pengguna yang ahli di bidang *programming* maupun pengguna umum. *WordPress* bersifat *open-source* dan menyediakan berbagai plugin serta tema yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sehingga pengembangan *website* menjadi lebih efisien dalam hal waktu dan biaya [4].

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan metode *Kanban* dalam pengembangan proyek berbasis *website* dapat membantu memantau alur kerja secara visual melalui tahapan *To Do*, *In Progress*, *Review*, dan *Done*. Dengan metode ini, pengembangan sistem menjadi lebih terstruktur, fleksibel, dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan [5].

Dengan demikian, penerapan sistem informasi berbasis *website* di SDN Repok Puyung diharapkan mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan data sekolah, menyediakan akses informasi yang cepat, serta memperluas layanan pendidikan melalui fitur *E-Library* dan PPDB.

## 3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

### 3.1. Sasaran dan Metode Pengembangan

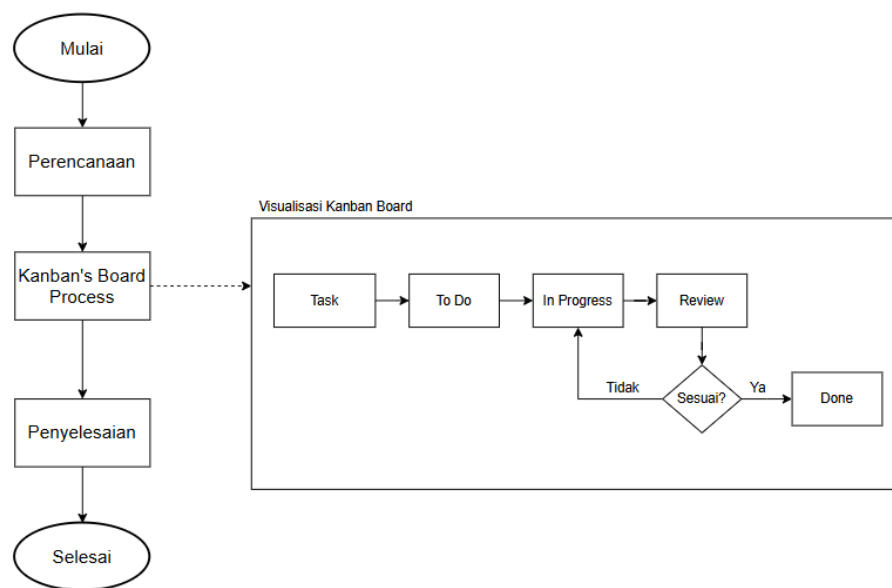
Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan berbagai pihak di lingkungan SDN Repok Puyung sebagai responden dan pengguna sistem. Metode pengabdian dilakukan melalui pendampingan langsung (*direct mentoring*) dan sosialisasi. Pendampingan berfokus pada pelatihan teknis bagi admin sekolah, sementara sosialisasi dilakukan kepada guru, siswa, dan wali murid untuk memastikan seluruh aktor memahami cara pengoperasian fitur-fitur *website*. Perincian karakteristik dan jumlah responden dijelaskan pada Tabel I.

TABEL 1. KARAKTERISTIK DAN JUMLAH RESPONDEN

| No.   | Karakteristik Responden | Peran Dalam Sistem | Jumlah   |
|-------|-------------------------|--------------------|----------|
| 1.    | Kepala Sekolah          | Penanggung Jawab   | 1 Orang  |
| 2.    | Admin (Staf TU)         | Pengelola Sistem   | 1 Orang  |
| 3.    | Guru                    | Penerima Manfaat   | 3 Orang  |
| 4.    | Wali Murid/Masyarakat   | Penerima Manfaat   | 5 Orang  |
| 5.    | Siswa                   | Penerima Manfaat   | 10 Orang |
| Total |                         |                    | 20 Orang |

### 3.2. Alur Pengembangan Sistem

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat di SDN Repok Puyung, Gambar 1 menunjukkan alur pengembangan sistem yang dijalankan.



Gambar 1. Alur Pengembangan Sistem

Alur pengembangan sistem menggunakan metode *Kanban* dimulai dengan tahap perencanaan, dilanjutkan dengan iterasi pada *Kanban Board Process*, dan diakhiri dengan tahap penyelesaian. Metode ini digunakan untuk memastikan proses pengembangan sistem informasi berjalan secara terstruktur, efisien, serta mudah dipantau melalui visualisasi tugas dalam *board*. Adapun rincian kegiatan pada setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Tahap Perencanaan

1. Melakukan diskusi bersama kepala sekolah dan guru SDN Repok Puyung untuk menganalisis kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi dalam penyampaian informasi sekolah.
2. Menyusun kebutuhan sistem, termasuk rancangan tampilan (UI) dan fitur utama *website*, seperti *E-Library*, PPDB, profil sekolah, berita, serta kontak sekolah.
3. Melakukan riset terhadap *website* sekolah lain sebagai acuan dalam menentukan struktur dan fitur yang sesuai.
4. Menentukan *platform* pengembangan sistem informasi, yaitu *WordPress*, serta menyiapkan *plugin* pendukung seperti *Fluent Forms* untuk PPDB dan *plugin custom* untuk *E-Library*.

#### b. Tahap *Kanban's Board Process*

1. Menentukan dan membagi task untuk setiap iterasi berdasarkan prioritas, seperti pembuatan struktur *website*, instalasi *plugin*, dan pembuatan halaman.
2. Melaksanakan setiap *task* sesuai urutan dalam *Kanban Board (To Do, In Progress, Review, Done)* sambil melakukan proses *review* bersama pihak sekolah untuk memastikan hasil sesuai kebutuhan.
3. Melakukan perbaikan (revisi) terhadap fitur atau tampilan *website* berdasarkan umpan balik yang diberikan pada tahap *review*.

- c. Tahap penyelesaian
  1. Melakukan pengujian sistem dengan metode *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memastikan fitur-fitur yang dikembangkan berfungsi dengan baik dan sesuai kebutuhan pengguna.
  2. Menyerahkan sistem kepada pihak sekolah serta memberikan panduan penggunaan *website* melalui sesi pendampingan dan dokumentasi tertulis.
  3. Menyusun laporan kegiatan pengabdian sebagai dokumentasi akhir dari proses pengembangan sistem.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1. Perencanaan

Pada tahap ini, tim pengabdian bersama SDN Repok Puyung melakukan diskusi untuk menganalisis kebutuhan sistem informasi sekolah. Hasil diskusi menghasilkan daftar fitur yang dibutuhkan. Tim juga melakukan riset pada *website* serupa dan meninjau *website* lama sebagai tolok ukur desain UI dan alur UX. Platform pengembangan menggunakan *WordPress* sebagai solusi *open source*. Selain itu, dilakukan pula diskusi dengan operator sekolah untuk menentukan paket *hosting* yang sesuai guna mendukung sistem informasi yang fungsional dan mudah diakses.

##### 4.2. Kanban's Board Process

*Kanban board* terdiri dari beberapa kolom yang mencakup *task*, *to do*, *in progress*, *review*, dan *done*. Setiap kolom merepresentasikan fase tertentu dalam alur pengerjaan proyek, sehingga memudahkan pengelolaan serta pemantauan progres pekerjaan. Proses kerja dilakukan melalui iterasi-iterasi yang terstruktur, di mana setiap tahap biasanya dilambangkan menggunakan simbol centang seperti pada Tabel II [6].

TABEL II. SIMBOL PROSES Pengerjaan KANBAN

| No. | Simbol | Keterangan                                                                                                          |
|-----|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A   | ✓      | Menandakan pekerjaan yang <i>urgent</i> dan harus didahulukan.                                                      |
| B   | ✓      | Menandakan proses pekerjaan yang akan dikerjakan berikutnya.                                                        |
| C   | ✓      | Menunjukkan pekerjaan menunggu tugas lain selesai atau menandakan tugas telah selesai jika berada di kolom selesai. |

Pada tahap perencanaan, tim pengabdian bersama pihak SDN Repok Puyung melakukan diskusi awal untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang ada. Hasil diskusi menghasilkan daftar fitur dan tampilan utama yang dibutuhkan dalam sistem informasi. Selain itu, dilakukan riset terhadap *website* serupa serta peninjauan *website* lama sebagai tolok ukur dalam perancangan UI dan UX yang sesuai. Platform pengembangan yang dipilih adalah *WordPress* sebagai solusi *open source* yang fleksibel. Tim juga berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan paket *hosting* yang tepat agar sistem informasi yang dikembangkan dapat berjalan optimal dan mendukung kemudahan akses serta pelayanan.

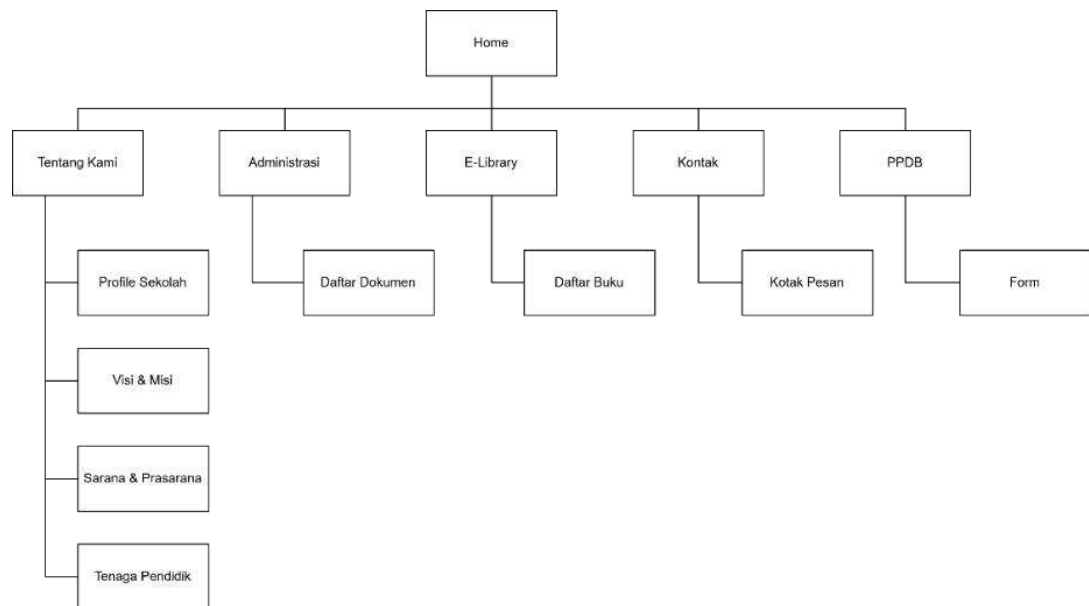
##### 4.2.1. Iterasi 1: Perencanaan dan Persiapan

Pada iterasi ini, *task* difokuskan pada inisialisasi dan perancangan sistem untuk *website* yang akan dikembangkan. *Task* pengembangan sistem iterasi 1 ditunjukkan dalam Tabel III.

TABEL III. KANBAN BOARD PENGEMBANGAN SISTEM ITERASI 1

| Task                                                                    | To Do | In Progress | Review | Done | Time Progress    |
|-------------------------------------------------------------------------|-------|-------------|--------|------|------------------|
| Membuat <i>sitemap website</i>                                          | ✓     | ✓           | ✓      | ✓    | 3–10 Maret 2025  |
| Membuat <i>design</i> UI di Figma                                       | ✓     | ✓           | ✓      | ✓    | 8–20 Maret 2025  |
| Mempersiapkan database di XAMPP                                         | ✓     | ✓           | ✓      | ✓    | 18–27 Maret 2025 |
| Menyiapkan WordPress (Login ke <i>WordPress</i> )                       | ✓     |             |        |      | April            |
| Menentukan tema                                                         | ✓     |             |        |      | April            |
| Menyiapkan <i>plugin</i> yang dibutuhkan untuk pembuatan <i>website</i> | ✓     |             |        |      | April            |
| Membuat <i>website</i> menggunakan <i>WordPress</i>                     | ✓     |             |        |      | April            |
| Melakukan <i>hosting</i>                                                | ✓     |             |        |      | April            |
| Testing dengan metode UAT                                               | ✓     |             |        |      | April            |

## a. Deskripsi Kerja Iterasi Ke : Perencanaan dan Persiapan

1. Membuat *Sitemap Website*Gambar 2. *Sitemap Website* SDN Repok Puyung

Gambar 2 menunjukkan sitemap yang berfungsi sebagai representasi visual struktur halaman *website* SDN Repok Puyung. Pada tahap ini, dilakukan perencanaan mengenai halaman-halaman yang akan ada di *website* serta bagaimana alur navigasi antarhalamannya.

2. Membuat Desain UI di *Figma*

Desain sistem informasi berbasis *website* ini dilakukan setelah *task* membuat *sitemap* selesai. Pembuatan desain UI dilakukan melalui *platform Figma*. *Figma* memberikan kemudahan dalam melakukan perancangan informasi karena fitur-fiturnya yang mudah dipelajari dan digunakan.

3. Membuat *database* di XAMPP

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *database* lokal menggunakan aplikasi XAMPP sebagai server pengembangan sebelum *website* diunggah ke *hosting* utama. *Database* ini digunakan untuk menyimpan data yang dibutuhkan oleh *website*, seperti koleksi buku *E-Library*. Penggunaan XAMPP memudahkan proses pengujian sistem secara *offline* selama tahap pengembangan.

## 4.2.2. Iterasi 2: Implementasi dan Pengaturan Sistem

Dilakukan *update* pada *Kanban board*. Selanjutnya, iterasi kedua bertujuan untuk mengimplementasikan dan mengatur sistem berdasarkan perancangan sebelumnya. Pengembangan sistem iterasi 2 ditunjukkan pada Tabel IV.

TABEL IV. KANBAN BOARD PENGEMBANGAN SISTEM ITERASI 2

| <i>Task</i>                                                             | <i>To Do</i> | <i>In Progress</i> | <i>Review</i> | <i>Done</i> | <i>Time Progress</i>                 |
|-------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------|---------------|-------------|--------------------------------------|
| Membuat <i>sitemap website</i>                                          |              |                    |               | ✓           | (Selesai iterasi 1)                  |
| Membuat <i>design</i> UI di <i>Figma</i>                                |              |                    |               | ✓           | (Selesai iterasi 1)                  |
| Mempersiapkan <i>database</i> di XAMPP                                  |              |                    |               | ✓           | (Selesai iterasi 1)                  |
| Menyiapkan <i>WordPress</i> (Login ke <i>WordPress</i> )                |              | ✓                  | ✓             | ✓           | 8–12 April 2025                      |
| Menentukan tema                                                         |              | ✓                  | ✓             | ✓           | 12–18 April 2025                     |
| Menyiapkan <i>plugin</i> yang dibutuhkan untuk pembuatan <i>website</i> |              | ✓                  | ✓             | ✓           | 18–25 April 2025                     |
| Membuat <i>website</i> menggunakan <i>WordPress</i>                     | ✓            | ✓                  |               |             | 22 April – 19 Agustus 2025           |
| Melakukan <i>hosting</i>                                                | ✓            |                    |               |             | 20–27 Agustus (iterasi 3)            |
| <i>Testing</i> dengan metode UAT                                        | ✓            |                    |               |             | 25 Agustus – 3 September (iterasi 3) |

a. Deskripsi Kerja Iterasi Ke 2: Implementasi dan Pengaturan Sistem

1. Menyiapkan WordPress (*login* ke WordPress)

Pengguna harus mengakses halaman *login* khusus admin untuk mengakses *dashboard*. *Dashboard* berfungsi sebagai pusat kontrol seluruh kegiatan pada *website*. Mulai dari instalasi *plugin*, pemilihan tema, pengaturan hak akses, dsb.

2. Menentukan tema

Salah satu langkah utama dalam persiapan sistem adalah pemilihan tema. Tema yang dipilih dalam pembuatan sistem ini adalah “Astra”.

3. Menyiapkan *plugin* yang dibutuhkan untuk pembuatan *website*

Berikut adalah beberapa *plugin* yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi berbasis *website* SDN Repok Puyung:

- Elementor

Dengan menggunakan *plugin* Elementor, pembuatan *website* dapat dilakukan dengan mudah dan cepat karena telah tersedia elemen fundamental yang dibutuhkan untuk membangun *website*.

- Fluent Forms

*Plugin* Fluent Forms digunakan untuk mempermudah proses pembuatan berbagai jenis formulir pada *website*. *Plugin* ini memiliki antarmuka yang sederhana dan mendukung sistem drag-and-drop, sehingga pengguna dapat membuat form dengan cepat tanpa perlu menulis kode [7].

- E-Library

berfungsi untuk mengelola koleksi buku digital pada *website* sekolah. Melalui tampilan sederhana di *dashboard* WordPress, admin dapat menambahkan data buku seperti judul, pengarang, tahun terbit, dan keterangan, serta mengunggah file buku dalam format PDF atau DOC.

4. Membuat *website* menggunakan WordPress (Implementasi *interface* berdasarkan *design* Figma)

Dalam pelaksanaan task ini, penulis melakukan permintaan umpan balik kepada pihak SDN Repok Puyung, khususnya pembimbing lapangan dan operator sekolah, terkait tampilan dan fungsi halaman *website* yang telah dibuat, khususnya pada halaman PPDB dan halaman e-library.

- Halaman Beranda



Gambar 3. Tampilan Halaman Beranda

Halaman Beranda merupakan tampilan utama *website* SDN Repok Puyung yang menampilkan informasi umum sekolah secara ringkas dan menarik. Pada halaman ini terdapat *banner* utama berisi nama sekolah, slogan, serta tombol Profil Sekolah dan PPDB untuk memudahkan pengunjung mengakses informasi penting.

- Halaman PPDB

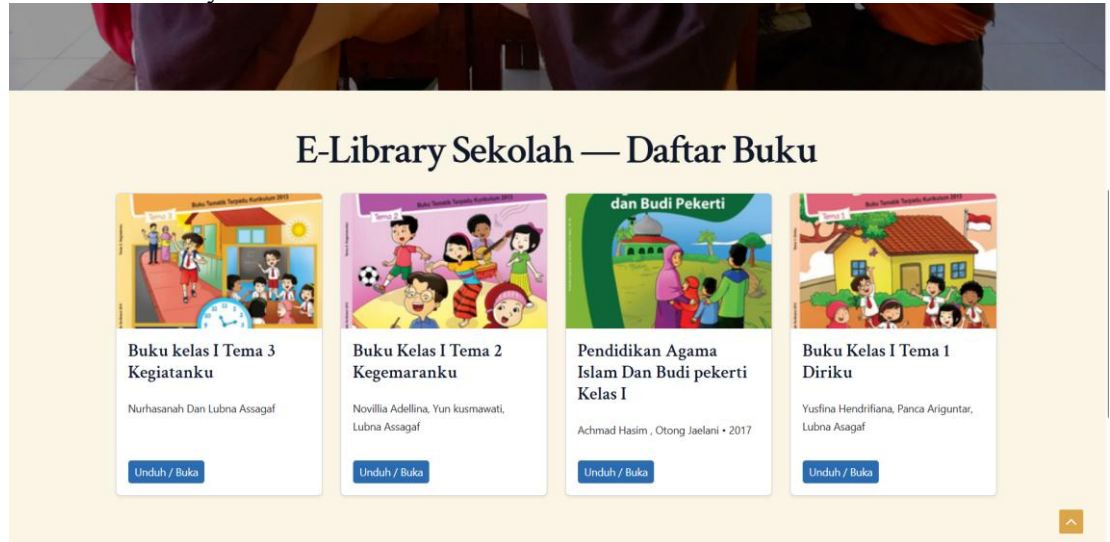


Gambar 4. Tampilan Halaman PPDB

Halaman PPDB pada *website* SDN Repok Puyung berfungsi sebagai sarana pendaftaran peserta didik baru secara *online*. Pada halaman ini, calon peserta didik dapat mengisi formulir pendaftaran yang berisi data seperti nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, alamat, jenis kelamin, asal sekolah, serta pilihan jenis pendaftaran.

Implementasi formulir pada fitur ini menggunakan *plugin* Fluent Forms yang mendukung pembuatan *form* secara dinamis dan terstruktur. Data yang telah dimasukkan akan tersimpan secara otomatis dalam sistem, sehingga memudahkan pihak sekolah dalam melakukan pengelolaan dan verifikasi data.

- Halaman E-Library



Gambar 5. Tampilan Halaman E-Library

Halaman E-Library menampilkan kumpulan bahan ajar digital dan koleksi buku elektronik (e-book) yang digunakan oleh guru serta siswa. Fitur ini mendukung kegiatan pembelajaran digital dengan menyediakan akses mudah terhadap referensi bacaan, modul pelajaran, serta materi tambahan.

Fitur E-Library dikembangkan menggunakan *plugin* kostum yang dirancang khusus untuk kebutuhan pengelolaan koleksi buku digital. Plugin ini memungkinkan admin untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data buku seperti judul, penulis, tahun terbit, serta file dokumen.

#### 4.2.3. Iterasi 3: Pengujian Sistem

Selanjutnya, iterasi ketiga bertujuan untuk melakukan pengujian sistem berdasarkan persiapan dan pembuatan *website* yang telah dilakukan pada iterasi sebelumnya. Pengembangan sistem iterasi 3 ditunjukkan pada Tabel V.

TABEL V. KANBAN BOARD PENGEMBANGAN SISTEM ITERASI 3

| Task                                                             | To Do | In Progress | Review | Done |
|------------------------------------------------------------------|-------|-------------|--------|------|
| Membuat <i>sitemap website</i>                                   |       | ✓           | ✓      | ✓    |
| Membuat <i>design UI</i> di Figma                                |       | ✓           | ✓      | ✓    |
| Melakukan <i>hosting</i>                                         |       | ✓           | ✓      | ✓    |
| Menyiapkan WordPress (Login ke WordPress)                        | ✓     | ✓           | ✓      | ✓    |
| Menentukan tema                                                  | ✓     | ✓           | ✓      | ✓    |
| Menyiapkan plugin yang dibutuhkan untuk pembuatan <i>website</i> | ✓     | ✓           | ✓      | ✓    |
| Membuat <i>website</i> menggunakan WordPress                     | ✓     | ✓           | ✓      | ✓    |
| Testing dengan metode UAT                                        | ✓     | ✓           | ✓      |      |

- a. Deskripsi Kerja Iterasi Ke 3: Pengujian dan Evaluasi Sistem
  1. *Testing* dengan metode *User Acceptance Testing (UAT)*

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari responden terhadap pertanyaan untuk melakukan pengujian *website*. Setelah melakukan penghitungan dengan metode UAT, didapatkan persentase 86,45% dengan perincian seperti pada Tabel VI sampai dengan X.

TABEL VI. PERTANYAAN *USER ACCEPTANCE TESTING*

| No. | Pertanyaan                                                                                                                            |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Apakah pembatasan akses ke halaman administrasi dengan <i>login</i> (hanya untuk guru dan admin) berfungsi dengan baik? (Q1)          |
| 2.  | Berdasarkan video demo, fitur manajemen (tambah, edit, hapus) dokumen <i>E-Library</i> terlihat berfungsi dengan baik (Q2)            |
| 3.  | Berdasarkan video demo, sistem dapat menampilkan daftar buku <i>E-Library</i> dengan benar dan terlihat jelas (Q3)                    |
| 4.  | Dari video demo, saya melihat bahwa mengunduh buku <i>e-book</i> dilakukan tanpa kesulitan (Q4)                                       |
| 5.  | Dari video demo, saya melihat bahwa sistem membantu mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam mendapatkan pada masa yang dibutuhkan (Q5) |
| 6.  | Dari video demo, saya melihat bahwa penggunaan sistem mengurangi pekerjaan manual (bahan ajar dalam bentuk fisik) (Q6)                |
| 7.  | Berdasarkan video demo, fitur/halaman <i>E-Library</i> membantu admin/guru dalam mengelola dan mengakses bahan ajar dengan cepat (Q7) |
| 8.  | Berdasarkan video demo, antarmuka PPDB ( <i>dashboard</i> admin/khalayak umum) mudah dipahami (Q8)                                    |
| 9.  | Berdasarkan video demo PPDB, saya dapat melihat saat pengaksesan fitur sesuai <i>role</i> (admin/khalayak umum) (Q9)                  |
| 10. | Berdasarkan video demo, PPDB dapat memproses data yang sudah mengisi <i>form</i> dengan benar (Q10)                                   |
| 11. | Dari video demo, saya melihat bahwa sistem ini membantu dalam mempersiapkan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) (Q11)                |

TABEL VII. HASIL PENGUJIAN MENGGUNAKAN *USER ACCEPTANCE TESTING*

| Pertanyaan | SS (5) | S (4) | N (3) | TS (2) | STS (1) |
|------------|--------|-------|-------|--------|---------|
| Q1         | 9      | 10    | 1     | 0      | 0       |
| Q2         | 10     | 8     | 2     | 0      | 0       |
| Q3         | 11     | 7     | 2     | 0      | 0       |
| Q4         | 9      | 10    | 1     | 0      | 0       |
| Q5         | 6      | 12    | 2     | 0      | 0       |
| Q6         | 9      | 8     | 3     | 0      | 0       |
| Q7         | 11     | 8     | 1     | 0      | 0       |
| Q8         | 6      | 14    | 0     | 0      | 0       |
| Q9         | 7      | 10    | 3     | 0      | 0       |
| Q10        | 11     | 8     | 1     | 0      | 0       |
| Q11        | 11     | 8     | 1     | 0      | 0       |

TABEL VIII. SCORE HASIL UAT SETELAH DIKALI BOBOT

| Pertanyaan | SS (5) | S (4) | N (3) | TS (2) | STS (1) | Jumlah |
|------------|--------|-------|-------|--------|---------|--------|
| Q1         | 45     | 40    | 3     | 0      | 0       | 88     |
| Q2         | 50     | 24    | 6     | 0      | 0       | 80     |
| Q3         | 55     | 24    | 6     | 0      | 0       | 85     |
| Q4         | 45     | 40    | 3     | 0      | 0       | 88     |
| Q5         | 30     | 48    | 6     | 0      | 0       | 84     |
| Q6         | 45     | 32    | 9     | 0      | 0       | 86     |
| Q7         | 55     | 32    | 3     | 0      | 0       | 90     |
| Q8         | 30     | 56    | 0     | 0      | 0       | 86     |
| Q9         | 35     | 40    | 9     | 0      | 0       | 84     |
| Q10        | 55     | 32    | 3     | 0      | 0       | 90     |
| Q11        | 55     | 32    | 3     | 0      | 0       | 90     |
| Total skor |        |       |       |        |         | 951    |

TABEL IX. HASIL PERSENTASE SETIAP PERTANYAAN

| Pertanyaan | Nilai rata-rata | Nilai Persentase |
|------------|-----------------|------------------|
| Q1         | 4,4             | 88%              |
| Q2         | 4               | 80%              |
| Q3         | 4,25            | 85%              |
| Q4         | 4,4             | 88%              |
| Q5         | 4,2             | 84%              |
| Q6         | 4,3             | 86%              |
| Q7         | 4,5             | 90%              |
| Q8         | 4,3             | 86%              |
| Q9         | 4,2             | 84%              |
| Q10        | 4,5             | 90%              |
| Q11        | 4,5             | 90%              |

TABEL X. SKOR PERSENTASE UAT

| Kategori                 | Range    |
|--------------------------|----------|
| Sangat Tidak Setuju(STS) | 0%-20%   |
| Tidak Setuju(TS)         | 21%-40%  |
| Netral(N)                | 41%-60%  |
| Setuju(S)                | 61%-80%  |
| Sangat Setuju(SS)        | 81%-100% |

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel IX dan Tabel X, secara keseluruhan, pengujian fungsionalitas menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) terhadap 20 responden menghasilkan nilai rata-rata 86,45%. Berdasarkan interval skor pada Tabel 10, nilai tersebut menempatkan sistem pada kategori “Sangat Setuju”, yang berarti fungsionalitas sistem telah sesuai dengan kebutuhan sekolah dan dapat diterima dengan sangat baik oleh seluruh pengguna, terutama penerima manfaat.

Secara fungsional, hasil pengujian ini mengonfirmasi adanya peningkatan efisiensi. Jika sebelumnya penerima manfaat harus datang langsung ke sekolah dan menghabiskan waktu sekitar 30 menit untuk prosedur manual, kini melalui fitur PPDB *online*, pendaftaran dapat diselesaikan dalam estimasi waktu kurang dari 10 menit. Selain itu, materi pembelajaran yang sebelumnya terbatas pada format fisik kini tersedia dalam format digital yang dapat diakses kapan saja. Hal ini membuktikan bahwa sistem berhasil menjawab kendala keterbatasan waktu dan jarak yang sebelumnya dialami oleh masyarakat dan warga sekolah.

#### 4.3. Penyelesaian

Tahapan terakhir dalam pengembangan sistem informasi berbasis *website* ini adalah penyelesaian, di mana kami mempresentasikan web ini sendiri kepada kepala sekolah, operator, guru, dan beberapa siswa sebagai perwakilan. Serta menerangkan bagaimana pengelolaan *website* langsung kepada operator SDN Repok Puyung, rangkaian lain dari penyelesaian pengabdian ini adalah penyusunan laporan, serta penyertaan dokumentasi selama pelaksanaan pengabdian di SDN Repok Puyung.

Gambar 6. Dokumentasi Simulasi Penggunaan *Website*

Gambar 6 menunjukkan kegiatan demonstrasi sistem kepada pengguna akhir, yaitu siswa dan guru. Dalam sesi ini, peserta diperlihatkan cara mengakses halaman PPDB *online* dan e-library. Kegiatan ini dilakukan sebagai bagian dari pengujian UAT untuk memastikan bahwa sistem mudah dipahami dan sesuai kebutuhan pengguna.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian di SDN Repok Puyung, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi berbasis website berhasil dirancang dan diimplementasikan menggunakan platform *WordPress* dengan dua fitur utama, yaitu *E-Library* dan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru). Fitur *E-Library* dikembangkan untuk menyediakan arsip digital berupa bahan ajar yang dapat diakses secara *online*, sedangkan fitur PPDB mempermudah pendaftaran peserta didik baru melalui formulir digital.

Implementasi sistem ini memberikan perubahan signifikan terhadap efisiensi layanan pendidikan di sekolah. Secara fungsional, sistem ini mampu mentransformasi materi pembelajaran yang sebelumnya hanya tersedia dalam bentuk fisik menjadi format digital yang mudah diakses. Selain itu, berdasarkan hasil simulasi, sistem ini menawarkan efisiensi waktu pendaftaran yang semula membutuhkan waktu sekitar 30 menit melalui proses manual menjadi kurang dari 10 menit melalui sistem daring. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) terhadap 20 responden, sistem memperoleh nilai persentase sebesar 86,4%. Nilai tersebut menempatkan sistem pada kategori "Sangat Setuju", yang menunjukkan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan fungsional sekolah dan dapat diterima dengan baik oleh para penerima manfaat.

### 5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan untuk meningkatkan penelitian atau pengembangan *website* serupa di masa depan adalah bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut agar sistem dapat digunakan secara lebih optimal di lingkungan sekolah. Pembaruan sistem perlu dilakukan secara berkala untuk menjaga keamanan dan performa *website*, terutama pada bagian *plugin* dan *database* agar tetap kompatibel dengan versi *WordPress* terbaru. Selain itu, pelatihan bagi guru atau operator sekolah penting dilakukan guna meningkatkan kemampuan dalam mengelola serta memperbarui konten secara mandiri.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses pelaksanaan pengabdian ini. Selain itu, penulis juga mengapresiasi dukungan dan bantuan dari Bank Perekonomian Rakyat Pesisir Layan Berkembang dalam kelancaran kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Mataram atas kerja sama dan dukungan yang diberikan. Penulis berharap artikel ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Segala kekurangan dalam penulisan artikel ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis, dan dengan senang hati penulis menerima kritik serta saran untuk perbaikan di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Sugestilani, N. Veronika, Q. Alqurnia, dan Syarifuddin, "Studi Literatur Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, vol. 3, no. 4, pp. 1–9, Agustus 2024.
- [2] M. Y. Bachtiar and Maskur, "Making Website-Based Advertising Media Using WordPress CMS for MSME Ekmira Almond Crispy Malang," *International Journal on Advanced Technology, Engineering, and Information System (IJATEIS)*, vol. 3, no. 4, pp. 444–449, 2024.
- [3] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, "Profil SD Negeri Repok Puyung," *Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah (Dapodikdasmen)*, 2024. [Online]. Available: <https://dapo.kemdikbud.go.id/>
- [4] G. Oktavianti, *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta: Mercu Buana University, 2019.
- [5] Abdullah, "Pengertian website," *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, Fakultas STEM, Univ. Mahakarya Asia, vol. 2, no. 1, pp. 22–28, 2020.
- [6] F. A. Widjaja and B. Hakim, "Sistem manajemen proyek berbasis website dengan metode Kanban," *Computer Science (CO-SCIENCE)*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, Jul. 2025, E-ISSN: 2774-9711, P-ISSN: 2808-9065.
- [7] A. Khaliq et al., "Perancangan Website Profil Program Studi Menggunakan Content Management System Wordpress," *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, vol. 3, no. 3, 2023.