

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL SEKOLAH BERBASIS WEBSITE PADA SDN 4 KOTA BENGKULU

Marissa Utami¹, Erwin Dwika Putra², Vendi Handoyo³, Rahmat Arif Ma'ruf⁴, Fikri Agnesa Putra⁵,
Herianto⁶

Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Kota Bengkulu, Indonesia
email: marissautami@umb.ac.id

Abstrak: Sistem informasi banyak digunakan dalam suatu lembaga-lembaga. Misalnya dalam sebuah perusahaan, perkantoran dan pendidikan. Dalam lembaga pendidikan sistem informasi ini bertujuan untuk promosi atau memberikan gambaran umum mengenai profil lembaga pendidikan yang bersangkutan, administrasi, dan fasilitas yang lain, Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Kota Bengkulu merupakan salah satu Sekolah di Kota Bengkulu, dalam memberikan informasi sekolah masih dilakukan secara manual yaitu pihak sekolah melakukan sosialisasi dan interaksi kepada masyarakat luas seperti profil sekolah, data siswa, data guru, dan informasi jadwal pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi profil sekolah berbasis web pada SDN 4 Kota Bengkulu. Data yang digunakan adalah data sekunder berupa dokumen-dokumen yang diperoleh langsung dari SDN 4 Kota Bengkulu. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS dan MySQL sebagai databasenya. Sistem ini diharapkan agar mempermudah pihak sekolah dalam memberikan informasi sekolah dan masyarakat dapat melihat Informasi sekolah dimana saja tanpa menunggu pihak sekolah melakukan Sosialisasi secara langsung

Kata Kunci: Sistem Informasi, Web, Sekolah

Abstract: *The information system is widely used in some institutions. For example in a company, office, and education. In the educational institution information system is intended for sale or give a general overview about the profile of the institution, administrative and other facilities, Elementary school 4 Bengkulu City is one of the Schools in Bengkulu City, in providing information on schools still do manually, the schools do socialization and interaction to the public widely as the profile of the school, student data, teacher data, and information timetables. This study aimed to design a system of web-based school profile information on Elementary school 4 Bengkulu City. The data used are secondary data from documents obtained directly from Elementary school 4 Bengkulu City. This system uses a programming language HTML, PHP, CSS and MySQL as the database. This system is expected to facilitate the school in providing information and public schools can see the information without waiting for a school where the schools do Socialization indirectly*

Keywords: *Information System, Website, School*

Pendahuluan

Pada masa sekarang ini, sistem informasi banyak digunakan dalam suatu lembaga-lembaga. Misalnya dalam sebuah perusahaan, perkantoran dan pendidikan. Dalam lembaga pendidikan sistem informasi ini bertujuan untuk promosi atau memberikan gambaran umum mengenai profil lembaga pendidikan yang bersangkutan, administrasi, dan fasilitas yang lain.

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini khususnya teknologi internet, banyak potensi dan sumber daya yang bisa dimanfaatkan. Sekarang ini, pemanfaatan teknologi informasi website tidak sekedar sebagai fasilitas bagi dunia pendidikan untuk memperoleh informasi-informasi terbaru mengenai pendidikan terutama di Indonesia, tetapi juga dapat memberikan kesan baik dan profesionalisme bagi sekolah tersebut. (Sari, Febriani, & Putra, 2018) (Usnaini, Yasin, & Sianipar, 2021)

Berdasarkan peraturan pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang syarat Sekolah Standart Nasional, salah satunya yaitu "Standar Sarana dan Prasarana adalah kriteria mengenai ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi" (Munandar, Sulistiani, Adrian, & Ira, 2020) (Oktaviani & Ayu, 2021) (Pratama, Fachrurrazi, & Ula, 2021).

Dengan website sebagai media informasi dan promosi bisa memenuhi syarat sebagai Sekolah Standart Nasional termasuk, yaitu dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi SDN 4 Kota Bengkulu merupakan salah satu Sekolah di Kota Bengkulu, dalam memberikan informasi sekolah masih dilakukan secara manual dengan sosialisasi dan interaksi kepada masyarakat luas seperti profil sekolah, data siswa, data guru, dan informasi jadwal pelajaran.

Sistem Informasi Profil Sekolah Berbasis Web pada SDN 4 Kota Bengkulu ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS dan MySQL sebagai databasenya. Sistem ini diharapkan agar mempermudah pihak sekolah dalam memberikan informasi sekolah dan masyarakat dapat melihat Informasi sekolah dimana saja tanpa menunggu pihak sekolah melakukan Sosialisasi secara langsung

Metode

Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Parinsi, Mewengkang, & Rantung, 2021), pengumpulan data dalam penelitian dilakukan melalui tiga kegiatan, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

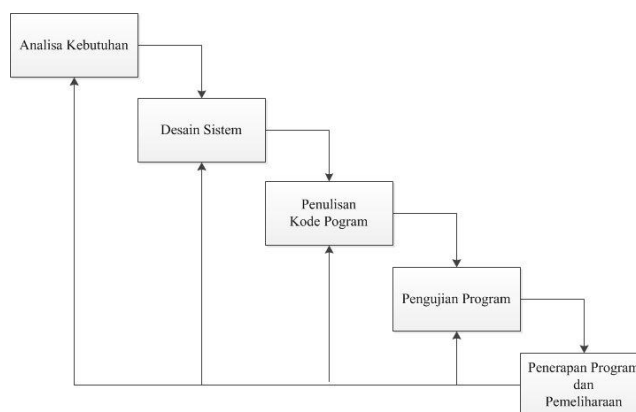
- Observasi,yaitu penelitian langsung atau pengamatan ke objek penelitian untuk mengetahui secara langsung tentang masalah yang dihadapi.
- Wawancara adalah proses pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung dengan pimpinan dan staf SDN 4 Kota Bengkulu
- Dokumentasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data berbentuk dokumentasi, berupa gambar dan foto-foto kegiatan sekolah yang ada di SDN 4 Kota Bengkulu

Analisa sistem yang berjalan

SDN 4 Kota Bengkulu merupakan salah satu Sekolah di Kota Bengkulu, dalam memberikan informasi sekolah masih dilakukan secara manual dengan dilakukan sosialisasi langsung secara interaksi kepada masyarakat seperti profil sekolah, data siswa, data guru, dan informasi jadwal pelajaran, sosialisasipun dilakukan hanya 1 kali dalam setahun pada saat penerimaan siswa baru disekolah tersebut, sehingga masyarakat lain yang belum mendapatkan informasi secara langsung dari pihak sekolah harus berkunjung langsung ke sekolah tersebut.

Teknik Pengembangan Sistem

Pada tahap pengembangan sistem, pengembang menggunakan metode *Waterfall*. Metode ini memungkinkan pengembang untuk mudah melakukan kontrol dan menjadwalkan proses pengerjaan, dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi karena tahapan atau fase dilakukan satu per satu atau tidak dilakukan secara bersamaan (Munandar, Sulistiani, Adrian, & Ira, 2020). Metode *waterfall* atau metode air terjun merupakan salah satu siklus hidup klasik (*Classic life cycle*) dalam pengembangan perangkat lunak. Metode ini menggambarkan pendekatan yang cukup sistematis juga berurutan pada pengembangan *software* (Asmarajaya, Sanjaya, & Putra, 2021). Berikut ini adalah tahap-tahap dari pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall*, yaitu:



Gambar 1. Metode Waterfall

a. *Requirement*

Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan *software* seperti kegunaan *software* yang diinginkan oleh pengguna dan batasan *software*. Informasi tersebut biasanya diperoleh dari wawancara, survei, ataupun diskusi. Setelah itu informasi dianalisis sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan *software* yang akan dikembangkan.

b. *Design*

Desain dilakukan sebelum proses *coding* dimulai, ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikan kebutuhan *hardware* dan sistem, juga mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

c. *Implementation*

Proses penulisan kode ada di tahap ini. Pembuatan *software* akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

d. *Integration & Testing*

Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah *software* sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.

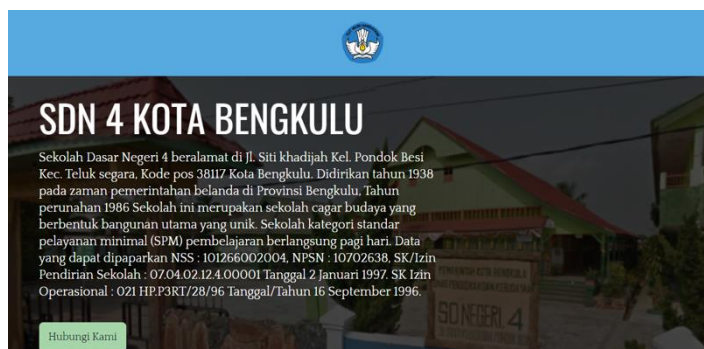
e. *Operation & Maintenance*

Operation & Maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan *waterfall*. Di sini *software* yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya. Disamping itu dilakukan pula pemeliharaan yang termasuk perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan jasa sistem sesuai kebutuhan baru.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Sistem merupakan tahap peletakan atau pemasangan sistem yang sudah dirancang sebelumnya.

a. Halaman Profil



Gambar 2. Halaman Profil

Halaman Profil merupakan halaman utama yang akan dilihat oleh pengunjung ketika mengakses sistem informasi web profil SDN 4 Kota Bengkulu, halaman ini berisi mengenai sejarah singkat SDN 4 Kota Bengkulu.

b. Halaman Struktur Organisasi



Gambar 3. Halaman Struktur Organisasi

Halaman Struktur Organisasi merupakan halaman dimana pengunjung dapat melihat struktur organisasi SDN 4 Kota Bengkulu dimulai dari kepala sekolah hingga guru SDN 4 Kota Bengkulu.

c. Halaman Informasi

The information page features three main sections. The first section, 'Visi dan Misi', states the school's vision is to provide quality education and character education, and its mission is to be a national character and disaster response. The second section, 'Sarana dan Prasarana', describes the school's facilities, including a 2934 m² area with four buildings, a library, a meeting room, a piano, a laptop, a computer, a printer, a teacher lounge, and two restrooms. The third section, 'Kurikulum', mentions a program to provide resources and assistance for students to explore and prepare for the future.

Gambar 4. Halaman Informasi

Halaman Informasi merupakan halaman dimana pengunjung dapat melihat Informasi mengenai visi dan misi, sarana dan prasarana hingga kurikulum SDN 4 Kota Bengkulu dimulai dari kepala sekolah hingga guru SDN 4 Kota Bengkulu.

d. Halaman Lokasi

The location page features a satellite map of the school's location in Bengkulu. A white box provides the address: '6763+GP4, Jl. Siti Khodijah, Pd. Besi, Kec. Tik. Segara, Kota Bengkulu, Bengkulu 38119'. Below the map is a 'Tentang kami' (About Us) section, which states that the school is located at Jl. Siti Khodijah Kel. Pondok Besi Kec. Teluk Segara, Kode pos 38117 Kota Bengkulu, and is a basic school providing quality education in a safe and healthy environment.

Gambar 4. Halaman Lokasi

Halaman Lokasi merupakan halaman dimana pengunjung dapat melihat Informasi mengenai Lokasi dengan maps interaktif sehingga dapat langsung mengarahkan pengunjung ke SDN 4 Kota Bengkulu.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa; Sistem yang dibuat ini akan mempermudah pihak sekolah dalam memberikan informasi tentang data siswa kepada pengunjung atau masyarakat, dan dengan sistem ini juga dapat mempermudah pengunjung atau masyarakat untuk mengetahui informasi tentang data siswa tanpa mengenal jarak dan waktu. Disarankan Bagi pihak SDN 4 Kota Bengkulu untuk dapat menggunakan sistem ini agar dapat mempermudah dalam memberikan informasi sekolah dimana saja

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada SDN 4 Kota Bengkulu atas dukungan penelitian yang telah diberikan. Dan tak lupa kami ucapkan kepada Universitas Muhammadiyah Bengkulu karena telah membantu dan mensupport terlaksananya KerjaPraktik ini, serta kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan sehingga dapat terselesaikannya Kerja Praktik dan artikel ilmiah ini.

Referensi

- Asmarajaya, I., Sanjaya, K., & Putra, D. (2021). Sistem Informasi Keuangan pada Perusahaan Kost Elit dengan Metode Waterfall. *Swabumi (Suara Wawasan Sukabumi): Ilmu Komputer, Manajemen, dan Sosial*, 9(2), 107-116.
- Darmansah, D., & Suhendro, Z. (2020). Sistem Informasi Sekolah Pada Sekolah Dasar Negeri 21 Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Berbasis Web. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 19(2), 235-245.
- Fajriyah, F., & Josi, A. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 6(2), 111-115.
- Munandar, A., Sulistiani, H., Adrian, Q., & Ira. (2020). Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di Smk Al-Huda Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 7-14.
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan sistem informasi sekolah berbasis web dua bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437-444.
- Parinsi, M., Mewengkang, A., & Rantung, T. (2021). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 227-240.
- Pratama, A., Fachrurrazi, A., & Ula, M. (2021). Perancangan Dan Aplikasi Model Sistem Informasi Sekolah. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(1).
- Sari, D., Febriani, O., & Putra, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi SDM Berprestasi pada SD Global Surya. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 289-294.
- Usnaini, M., Yasin, V., & Sianipar, A. (2021). Perancangan sistem informasi inventarisasi aset berbasis web menggunakan metode waterfall. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(1), 36-55.