

Implementation of a School promotion Media Website at Naiola State junior High School Using the Prototype

Implementasi Website Media Promosi Sekolah Pada SMP Negeri Naiola Menggunakan Metode *Prototype*

Alegonda Nosa Kosat^{1,*}, Yoseph P.KKelen², Krisantus J.Teyseran³

¹TekologiInformasi; Universitas Timor; Jln. El Tari - Km. 09 Kelurahan Sasi - Kecamatan Kota Kefamenanu Kabupaten TTU,; e-mail:universitastimor@yahoo.co.id.

*** Korespondensi:**

kosatalegonda@gmail.com

yosepkelen@unimor.ac.id

Abstrak: Sekolah merupakan tempat yang membutuhkan media promosi untuk menarik siswa agar tertarik menuntut ilmu. Media Promosi Sekolah adalah kegiatan memperkenalkan, menawarkan mutu, visi, misi, dan tujuan sebuah sekolah kepada masyarakat atau orang tua murid. Promosi sekolah berguna untuk menarik minat masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam sekolah tersebut. Saat ini pelaksanaan promosi sekolah di SMP Negeri Naiola masih belum optimal. Untuk mendapatkan pemberitahuan tentang informasi sekolah dilakukan dengan n tiga cara antara lain spanduk, penyebaran brosur, dan informasi secara lisan. Dalam penelitian ini dikembangkan sebuah sistem informasi promosi sekolah menggunakan *website*. *Website* sekolah pada penelitian ini dibangun dengan menggunakan metode *prototype*. Secara umum, *prototype* adalah teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem mempunyai gambaran jelas pada sistem yang di bangun oleh tim pengembangan. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa *website* “smpnegerinaiola”. Dengan adanya *website* media promosi sekolah ini, memberi banyak manfaat pada pihak sekolah dan juga masyarakat luas dimana mempermudah dalam penyampaian dan proses pencarian informasi sekolah

Kata kunci: Sekolah, Media Promosi, Metode *Prototype*, *Website*

Abstract: Schools are places that need media promotion to attract students to be interested in studying. School Promotion Media is an activity to introduce, offer quality, 36 vision, mission, and goals of a school to the community or parents. School promotion is useful for attracting public interest to participate in the school. Currently, the implementation of school promotion at SMP Negeri Naiola is still not optimal. There are three ways to get notifications about school information, including banners, distribution of brochures, and verbal information. In this study, a school promotion information system was developed using a website. The school website in this study was built using the prototype method. In general, prototyping is a system development technique that uses a prototype to describe the system so that the client or system owner has a clear picture of the system built by the development team. The results of this study are in the form of a website “smpnegerinaiola”. With the existence of this school promotion media website, it provides many benefits to the school and also the wider community where it is easy to deliver and process school information retrieval.

Keywords: Schools, Promotional Media, Prototype Methods, Websites.

1. Pendahuluan

SMP Negeri Naiola merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP yang beralamat di Jl. Jurusan Kefakupang, Km 14, Naiola, Kec. Bikomi Selatan, Kab. Timor Tengah Utara Prov. Nusa Tenggara Timur didirikan pada tanggal 11 september 2008 yang terdiri dari 10 ruang kelas, 1 laboratorium, 1 perpustakaan dengan 15 guru dan berdasarkan data dari data pokok peserta didik (Dapodik) pelaporan periode 2021/2022 jumlah siswa yang terdaftar sebanyak 120 orang laki-laki dan 113 orang perempuan. Meskipun belum lama berdiri, tetapi SMP Negeri Naiola mampu bersaing dengan SMP yang lainnya. Namun sampai saat ini SMP Negeri Naiola masih belum memiliki *website* sebagai media promosi sehingga informasi yang ingin disampaikan kepada masyarakat masih bersifat manual. Untuk menyebarkan informasi SMP Negeri Naiola menggunakan spanduk, penyebaran brosur dan informasi lisan. Sehingga diperlukan sebuah *website* media promosi untuk menangani hal tersebut, Pengembangan *website* ini dibangun agar dapat diakses oleh masyarakat dan memberikan informasi yang lengkap pada masyarakat.

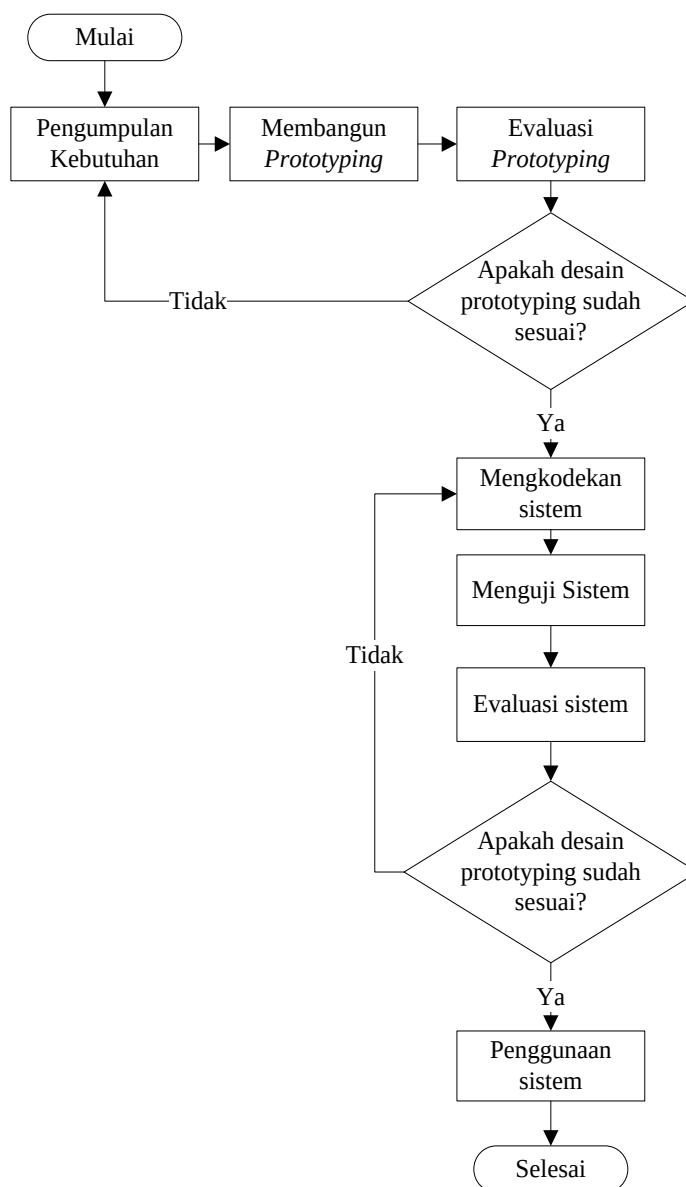
Saat ini sudah ada metode pengembangan perangkat lunak untuk membangun suatu website diantaranya seperti metode *Rapid Application Development (RAD)*, metode *Waterfall*, dan metode *Agile*. Dari beberapa metode tersebut, *Prototype* merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem (Ogedebe & Peter Jacob, 2020). Satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai (Rosa A.S, 2020)

Sebelumnya sudah ada penelitian terkait yang membahas tentang media promosi sekolah yang dilakukan oleh (Andi Christian,dkk., 2018) dengan judul “Rancang bangun *Website Sekolah* Dengan menggunakan *Framework Bootstrap*”, pada penelitian tersebut membahas tentang perancangan sebuah *website* sekolah menggunakan metode *waterfall* yang telah diuji dengan *blackbox testing*. *User* dan *admin* bisa mengakses sistem yang telah dibuat. *User* hanya dapat mengakses informasi sekolah, dan melihat tampilan menu kegiatan sedangkan *admin* dapat memanajemen hak akses *user* terkait fitur yang bisa dilihat oleh *user* seperti menu-menu kegiatan sekolah.

Berdasarkan pendahuluan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penelitian ini diusulkan untuk membangun sebuah *website* media promosi dengan menerapkan metode *prototype* dalam membantu pihak SMP Negeri Naiola untuk menyampaikan berbagai informasi kepada Masyarakat Umum.

2. Metode Penelitian

Langkah-langkah atau tahapan yang dilalui proses implementasi *website* media promosi sekolah dengan metode *prototype* dapat dilihat pada *flowchart* tahapan proses pada metode *prototype* pada Gambar 1.



Gambar 1. *Flowchart* Tahapan Metode *prototype*

2.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut ini adalah beberapa langkah-langkah pengumpulan data yang penulis gunakan :

1. Studi Pustaka
Metode studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan beberapa data dan informasi dengan cara membaca buku-buku referensi dan sumber-sumber *internet* yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi.
2. Observasi
Observasi (*observation*) merupakan pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya . Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri Naiola dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai sistem informasi sekolah yang sedang berjalan pada SMP Negeri Naiola.
3. Wawancara
Wawancara (*Interview*) adalah suatu percakapan langsung dengan tujuan-tujuan tertentu dengan menggunakan format tanya jawab. Dalam penelitian ini, metode ini dilakukan dengan bertanya langsung kepada kepala sekolah dan staf sekolah yang biasanya melakukan proses penyalpampaian informasi sekolah guna memperoleh informasi mengenai sistem informasi sekolah yang sedang berjalan pada SMP Negeri Naiola.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

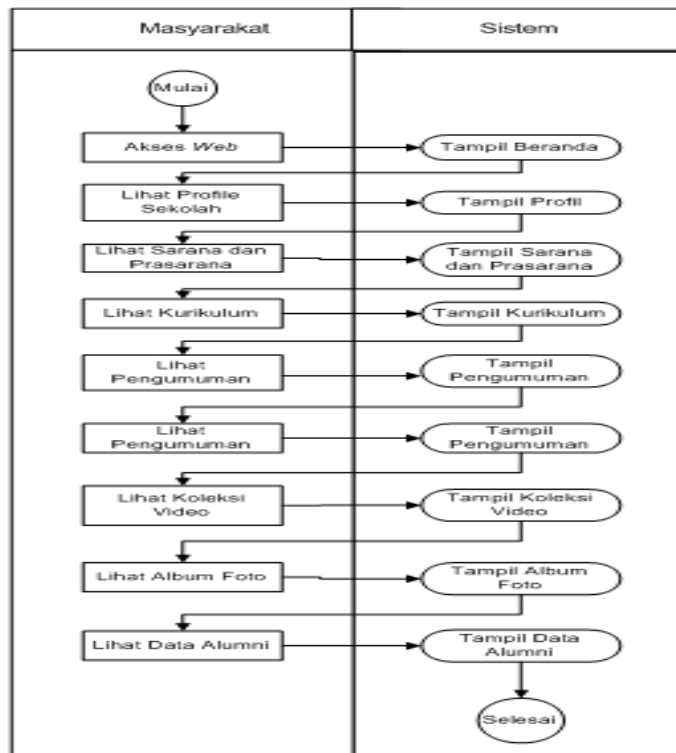
Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *Prototype*. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan sistem menggunakan *prototype* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan
Pada tahap pertama pengumpulan informasi dilakukan dengan mencari data apa saja yang akan di masukkan ke *website* dengan kepala sekolah dan guru. Setelah itu dilanjutkan dengan pencarian informasi mengenai data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan *website* tersebut. Pada tahap ini peneliti mendapat data dari guru lab komputer dimana data yang didapat berupa data sejarah dan biodata guru dan pegawai.
2. Membangun *Prototyping*
Membangun *Prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada sekolah.
3. Evaluasi *prototyping*
Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah *prototyping* sudah sesuai dengan harapan sekolah.
4. Mengkodekan Sistem
Pada tahap ini *prototyping* yaang sudah disetujui akan di ubah kedalam bahasa pemrograman.
5. Menguji Sistem
Sistem yang sudah dibuat akan dilakukan pengujian sistem perangkat lunak.
6. Evaluasi Sistem
Perangkat lunak yang sudah siap jadi akan dievaluasi oleh sekolah untuk mengetahui apakah *website* dengan yang di harapkan.
7. Menggunakan Sistem
Perangkat lunak yang sudah diuji dan disetujui oleh sekolah siap digunakan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan sebuah proses yang sangat penting dalam pengembangan sebuah sistem informasi.



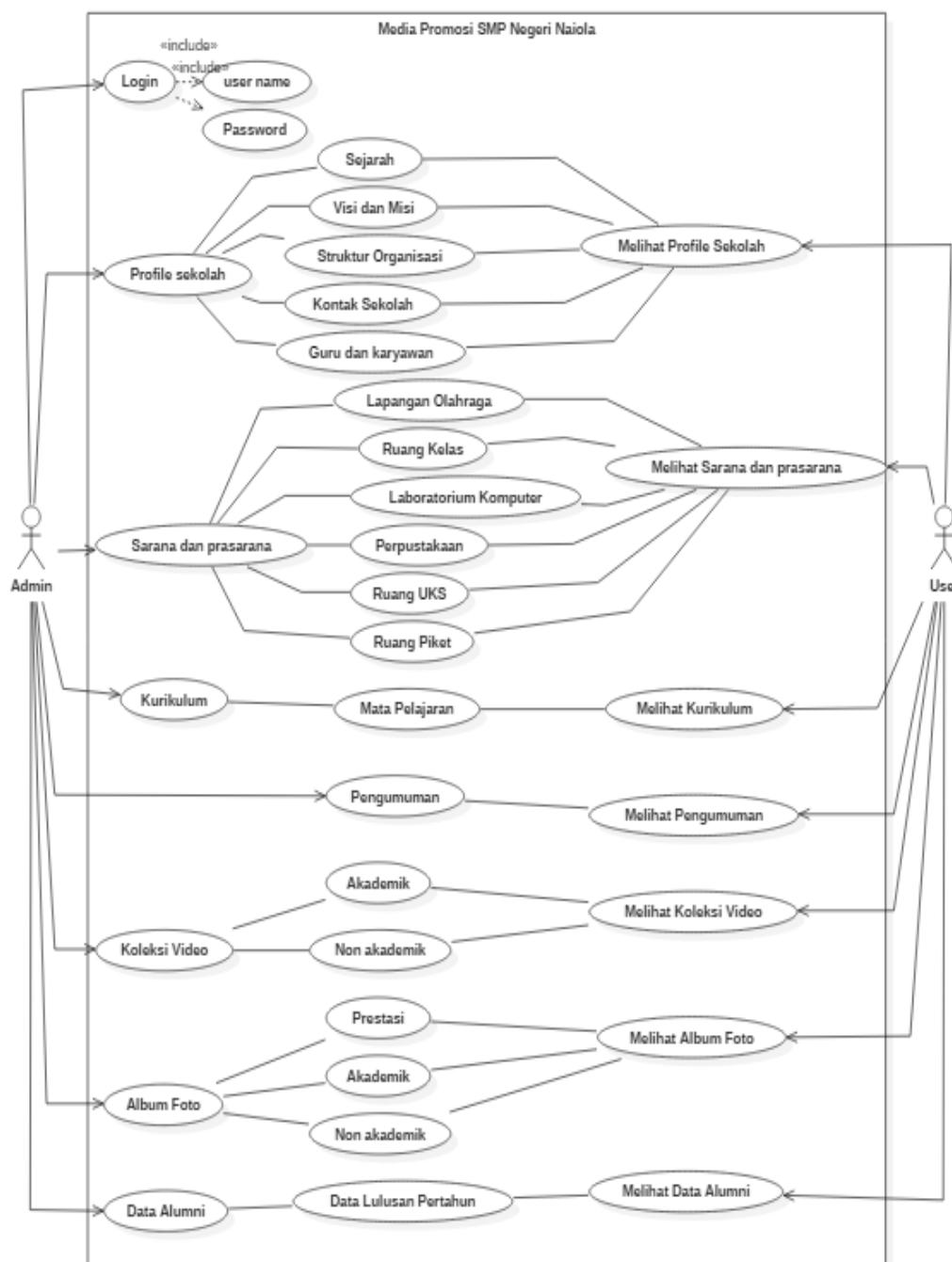
Gambar 2 Flowmap Sistem Media promosi Sekolah Yang Diusulkan

Berdasarkan uraian *Flowmap* sistem media promosi sekolah yang diusulkan tersebut, maka perlu adanya penambahan media informasi sebagai bentuk promosi smp negeri sehingga penyebaran informasi kepada masyarakat umum mudah .Dimana untuk mendapatkan informasi sekolah, masyarakat hanya perlu terhubung dengan internet, tidak ada batasan tempat dan waktu dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

3.3 Perancangan Sistem

1. Use case Diagram

Use case diagram berikut menggambarkan media promosi sekolah berbasis *website* yang memiliki 2 aktor, yaitu: *Admin* dan *User* . *Admin* dapat mengelola menu *login*, *profile* sekolah, sarana dan prasarana, kurikulum, koleksi video, album foto dan data alumni sedangkan *user* dapat mengakses, menu *profile* sekolah, sarana dan prasarana, kurikulum, pengumuman, koleksi video, album foto dan data alumni.

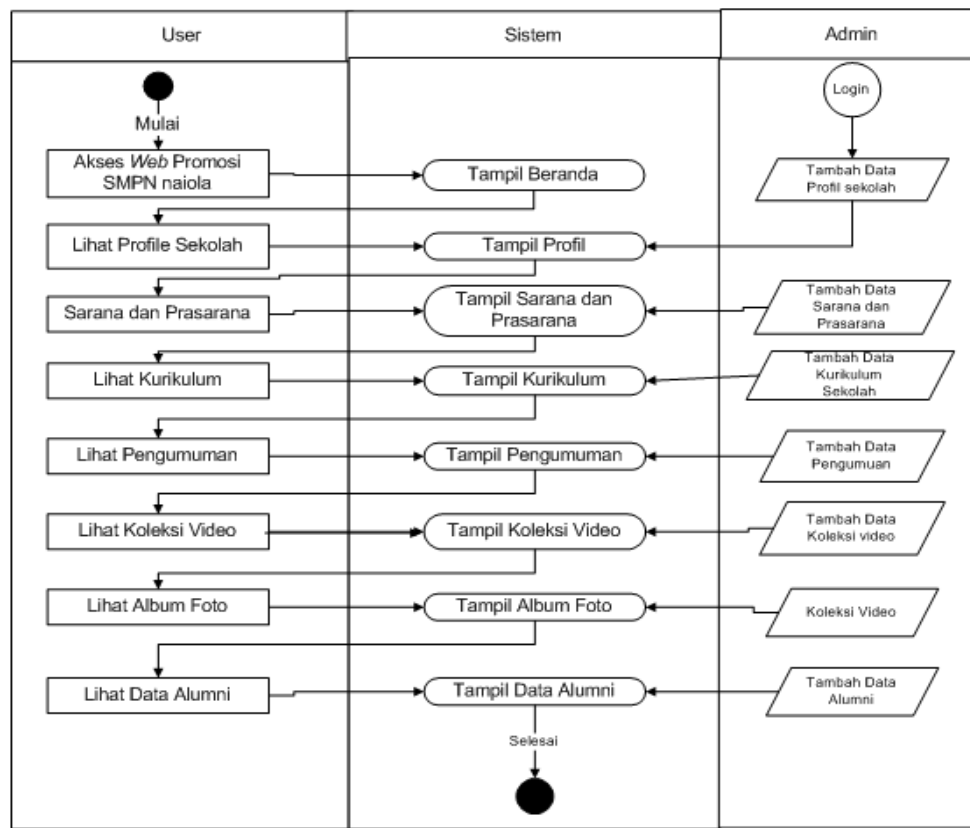


Gambar 3 Use case Diagram

2. Activity Diagram

Activity menggambarkan proses bisnis berupa alisan data aktifitas yang berjalan pada suatu sistem. Pada gambar 3.2.2 merupakan *activity* diagram masyarakat, sistem dan admin. Diagram masyarakat berupa aktifitas yang dimulai dari mengakses *website* media promosi sekolah, melihat profil sekolah, sarana dan prasarana, kurikulum, pengumuman, koleksi video, album foto dan data alumni, sedangkan diagram sistem berupa aktifitas yang dimulai dari menampilkan halaman beranda, profil, sarana dan prasarana, kurikulum, pengumuman, koleksi video dan album foto, kemudian admin berupa aktifitas yang dimulai dari menampilkan halaman utama media promosi SMP Negeri Naiola, kemudian admin harus *login* ke sistem, apabila *login* gagal maka diarahkan ke halaman *login*. Jika berhasil lalu

diarahkan ke halaman utama *home* sehingga admin dapat melihat, menghapus, dan menambah data media promosi sekolah.



Gambar 4 Activity Diagram

3. Implementasi

Berikut ini merupakan tampilan antarmuka implementasi *website* media promosi sekolah pada SMP Negeri Naiola :

1. Tampilan Beranda
Halaman beranda adalah halaman yang dimunculkan ketika pengguna mengakses link *website* SMP Negeri Naiola. Pada halaman beranda ini disajikan informasi-informasi umum mencakup lingkungan dan profil SMP Negeri Naiola.



Gambar 5 Tampilan Beranda

2. Tampilan Halaman Profil Sekolah
Halaman Profil Sekolah merupakan tampilan yang memuat informasi sekolah mulai dari Sejarah, Visi, Misi, Struktur Organisasi, Kontak Sekolah, Guru dan Karyawan.



Gambar 6 Tampilan Profil Sekolah

3. Tampilan Halaman Sarana dan Prasarana
Halaman Sarana dan Prasarana merupakan tampilan halaman yang memuat informasi sekolah mulai dari Lapangan Olahraga, Ruang Kelas, Laboratorium Komputer, Perpustakaan, Ruang UKS, dan Ruang Piket.



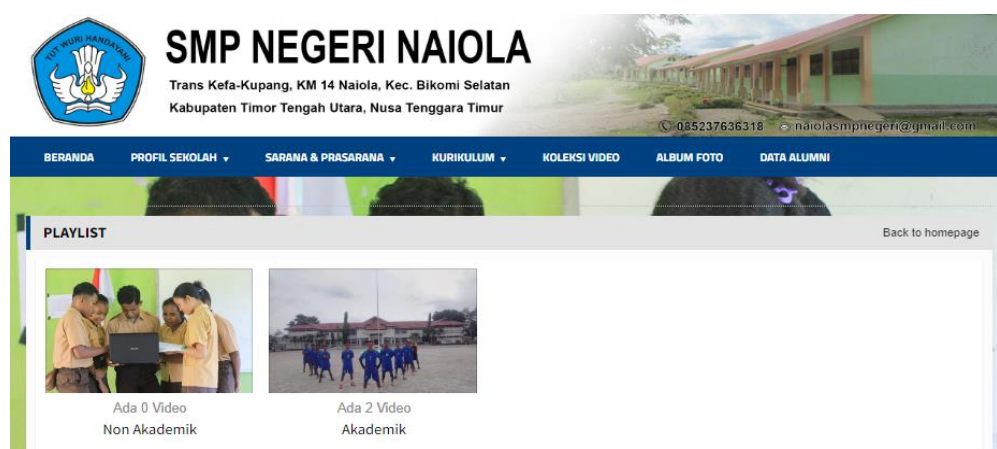
Gambar 7 Tampilan Sarana dan Prasarana

4. Tampilan Halaman Kurikulum
Halaman Kurikulum merupakan halaman *website* yang menampilkan informasi mata pelajaran yang ada di SMP Negeri Naiola.



Gambar 8 Tampilan Kurikulum

5. Tampilan Halaman Koleksi Video
Halaman Koleksi Video merupakan halaman *website* yang menampilkan berbagai macam video kegiatan sekolah baik akademik maupun non akademik.



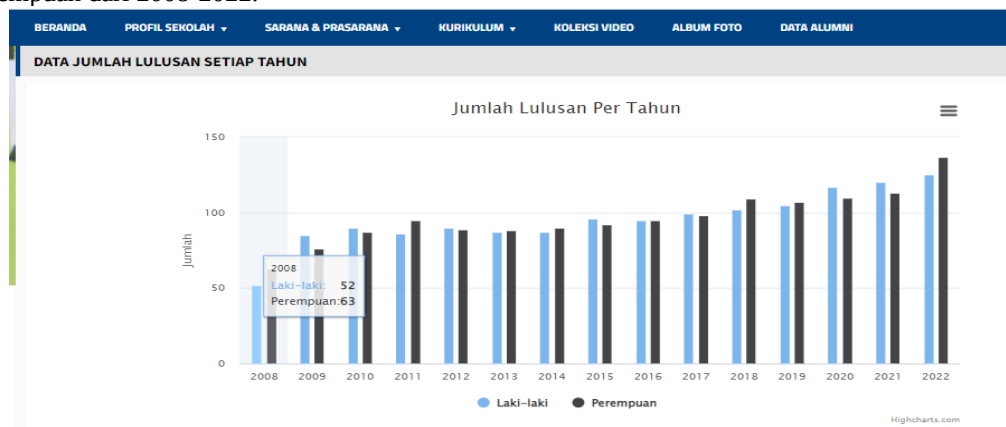
Gambar 9 Tampilan Koleksi Video

6. Tampilan Halaman Album Foto
Halaman Album merupakan halaman *website yang* menampilkan berbagai macam foto kegiatan sekolah yang terdiri dari prestasi, akademik dan non akademik.



Gambar 10 Tampilan Album Foto

7. Tampilan Halaman Data Alumni
Halaman Data Alumni merupakan halaman *website yang* menampilkan Data Alumni laki-laki dan perempuan dari 2008-2022.



Gambar 11 Tampilan Data Alumni

4. Kesimpulan

1. Dalam membangun website ini digunakan Metode *Prototype*. Metode ini terbukti berhasil diterapkan dalam pengembangan *website "smpnegerinaiola"*. website ini dapat memproses dan menampilkan informasi sekolah kepada pengguna.
2. Dalam menggunakan *website "smpnegerinaiola"* pihak sekolah harus selalu memberikan atau memasukkan informasi yang terbaru mengenai kegiatan yang ada di sekolah ini.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada orang tua penulis, semua dosen program studi teknologi informasi universitas timor, serta teman-teman yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Referensi

- [1] Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79–88. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- [2] Atika, P. D. (2019). *WEBSITE SCHOOL PROMOTION OF SMKN 1 TAMBUN SELATAN USING WEBSITE Promosi Sekolah - Prima Dina Atika*. 8(2), 28–36.
- [3] Christian, A., Hesinto, S., & Agustina, A. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih). *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22–27. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i1.278>
- [4] Handayani, F. S., & Putri, M. P. (2018). Implementasi Metode Prototipe Pada Website Penelusuran Minat Peserta Didik Sebagai Layanan Bimbingan Konseling. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(1), 9. <https://doi.org/10.22303/csrid.10.1.2018.44-57>
- [5] Helmiawan, M. A. (2016). *Media Promosi PMB STMIK Sumedang Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. 10(2), 39–48.
- [6] Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. A. (2016). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Untuk Penyampaian Informasi Sekolah Dan Media Promosi Kepada Masyarakat. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 257. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.512>
- [7] Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- [8] Rochman, A., Hanafri, M. I., & Wandira, A. (2020). Implementasi Website Profil SMK Kartini Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Open Source. *Academic Journal of Computer Science Research*, 2(1), 46–51. <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v2i1.272>
- [9] Ronida, R., & Kosim, K. (2019). Implementasi Prototype Dalam Pembuatan Website Sebagai Media Promosi di MA Darul Masholeh Cirebon. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 1(02), 33–42. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i02.68>
- [10] Susanto, A., & Asmira. (2017). Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi Menggunakan Metode Web Engineering. *Simkom*, 2(3), 9–17. <https://doi.org/10.51717/simkom.v2i3.23>
- [11] Томилова, И. В., Красавин, Д. С., & Бордовицына, Т. В. (2020). Динамическая Структура Околоземного Орбитального Пространства В Области Резонанса 1 : 2 Со Скоростью Вращения Земли. *Астрономический Вестник*, 54(4), 337–348. <https://doi.org/10.31857/s0320930x20040088>