

PROMOSI SEKOLAH PADA SMKN 1 TAMBUN SELATAN MENGGUNAKAN WEBSITE

SCHOOL PROMOTION OF SMKN 1 TAMBUN SELATAN USING WEBSITE

Prima Dina Atika

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Jl. Raya Perjuangan, Marga Mulya, Bekasi, Jawa Barat 17121 (021) 88955882;
prima.dina@dsn.uharajaya.ac.id

ABSTRAK

SMKN 1 Tambun Selatan dalam penyampaian informasi atau promosi sekolah kepada masyarakat masih bersifat konvensional, spanduk, surat edaran dan papan pengumuman sehingga tidak efisien dalam segi waktu, tenaga dan biaya dan jangkauan yang terbatas. Dari kebutuhan tersebut maka dibuat website sebagai sarana promosi / penyampaian informasi sekolah kepada masyarakat dan sebagai eksistensi sekolah. Metodologi pengembangan system informasi yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC)*. dengan menggunakan bahasa pemrograman *HTML, PHP*, dan database *MySql* dengan menggunakan *Sublime Text 3* sebagai editor. Tujuan pembuatan website untuk SMKN 1 Tambun Selatan sebagai media promosi agar informasi yang diberikan mendapatkan jangkauan yang lebih luas kepada masyarakat. Berdasarkan angket dari 208 responden maka 82,08% responden sangat setuju dan 17,92% tidak setuju jika menggunakan website sebagai media promosi di SMKN 1 Tambun Selatan.

Kata Kunci: Promosi, *Website, SDLC, HTML, PHP, MySql, dan Sublime Text 3*

ABSTRACT

In SMKN 1 Tambun Selatan in the delivery of information or promotion of schools to the community is still conventional, banners, circulars and bulletin boards, so that, it is inefficient regarding time, energy and costs and limited outreach. From these need, a website was created as a means of promotion / delivery of school information to the community, and as a school's existence. The information system development methodology used is the System Development Life Cycle (SDLC). By using the programming language HTML, PHP, and MySQL database by using Sublime Text 3 as an editor. The purpose of making a website for SMKN 1 Tambun Selatan as a promotional media so that the information provided gets wider reach to the public. Based on a questionnaire from 208 respondents, 82.08% of respondents strongly agree and 17.92% disagree if using the website as a promotional medium in SMK 1 Tambun Selatan.

Keywords: *Promotion, Website, SDLC, HTML, PHP, MySql, and Sublime Text 3*

1. PENDAHULUAN

Promosi adalah penyajian informasi, membujuk, atau mengajak seseorang atau organisasi untuk mengarahkan tindakan-tindakan sesuai keinginan atau tujuan. (Buchori & Hartanto, 2014).

Pola komunikasi dengan media digital elektronik bisa menyampaikan berbagai jenis dan bentuk pesan secara komprehensif dan bersamaan waktunya. Salah satu pola komunikasi adalah dengan media *world wide web (www)* yang mampu menyampaikan pesan berupa teks, gambar, animasi, dan video. Menurut praktisi ilmu komunikasi media *world wide web (www)* merupakan jembatan untuk menguasai lalu lintas pesan, data, dan informasi secara luas, cepat dan tepat dalam membangun jaringan komunikasi dunia (Dr. Ed Suryadi, 2018).

Dunia pendidikanpun harus mengikuti perkembangan teknologi, dalam meningkatkan

pelayanan serta interaksi yang lebih komprehensif dengan orang tua atau wali murid siswa pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan website sekolah sebagai sarana interaksi antara pihak sekolah dengan masyarakat dan sebagai sarana eksistensi sekolah di dunia maya. Serta diharapkan dapat meningkatkan proses belajar mengajar, pelayanan, dan interaksi antara sekolah dengan orang tua atau wali murid siswa. Ada beberapa keuntungan jika sekolah anda memiliki website antara lain; dapat dengan mudah melihat data-data tentang sekolah tanpa berkunjung, dapat berinteraksi langsung dengan sekolah dalam waktu yang sangat singkat yang akan meningkatkan keefektifan, sebagai tempat promosi yang ideal dan bersifat online sepanjang tahun, meningkatkan brand image sekolah (Solekhan, 2012).

Menurut (Kristanto, 2018) sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu data juga memegang peranan yang penting dalam sistem informasi. Data yang akan dirasukkan adalah sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya. Komponen-komponen sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut: *input*, proses, *output*, teknologi, basis data dan kendali.

Promosi adalah informasi satu arah yang dibuat untuk mengarahkan seseorang atau organisasi kepada tindakan-tindakan. Setiap bentuk promosi digunakan untuk memberikan informasi, membujuk ataupun mengajak melakukan tindakan-tindakan sesuai keinginan ataupun tujuan (Buchori & Hartanto, 2014).

Menurut (Khasanah, 2015) Promosi adalah kegiatan mengkomunikasikan penjualan produk dipasar yang berhubungan langsung dengan masyarakat. Promosi bertujuan untuk memberikan informasi dan meyakinkan konsumen akan manfaat produk yang dihasilkan. Kegiatan promosi yang dapat dilakukan adalah dengan cara advertising melalui media TV, radio, surat kabar, buletin, dan lain-lain. Promosi penjualan juga dapat dilakukan melalui pameran pendidikan, bazar pendidikan dan investasi, melakukan kontak langsung dengan siswa dan juga melakukan kegiatan hubungan dengan masyarakat.

(Abdulloh, 2018) Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia. Halaman website dibuat menggunakan bahasa 29tandard yaitu HTML. Skrip HTML ini aan diterjemahkan oleh web browser sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang.

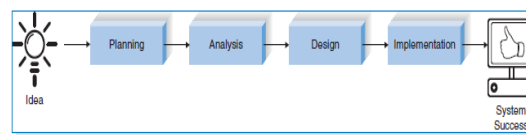
HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaanya oleh W3C (World Wide Web Consortium) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website. HTML berperan sebagai penyusun struktur halaman website yang menempatkan setiap elemen website sesuai layout yang diinginkan.

HTML biasanya disimpan dalam sebuah file berekstensi .html. Untuk mengetikkan skrip HTML dapat menggunakan text editor khusus yang dapat mengenali setiap unsur skrip HTML dan menampilkannya dengan warna yang berbeda sehingga mudah dibaca, seperti Notepad++, Sublime Text dan masih banyak lagi aplikasi lain yang sejenis.

CSS adalah singkatan dari Cascading Syle Sheet yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen html dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat ditampilkan dengan berbagai gaya yang diinginkan. Sebagian orang menganggap CSS bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman karena memang strukturnya yang sederhana, hanya berupa kumpulan-kumpulan aturan yang mengatur style elemen HTML.

Cara kerja CSS dalam memodifikasi HTML dengan memilih elemen HTML yang akan diatur kemudian memberikan property yang sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Dalam memberikan aturan pada elemen HTML, skrip CSS terdiri dari 3 bagian yaitu **selector** untuk memilih elemen yang akan diberi aturan, **property** yang merupakan aturan yang diberikan dan **value** sebagai nilai dari aturan yang diberikan.

Metodologi Pengembangan Sistem Informasi yang digunakan adalah *Systems Development Life Cycle (SDLC)* merupakan proses memahami bagaimana suatu sistem informasi (SI) mampu mendukung kebutuhan bisnis dengan cara merancang sistem, membangunnya, dan mengirimkannya ke pengguna (Dennis, Wixom & Tergaden, 2015).



Gambar Tahapan SDLC

Sumber : Dennis, Wixom, Roth

SDLC memiliki fase-fase yaitu : perencanaan (*Planning*), analisis (*Analysis*), desain (*Design*), dan pelaksanaan (*Implementation*).

1. *Planning* -Fase perencanaan adalah proses dasar untuk memahami mengapa suatu sistem informasi harus dibangun dan menentukan bagaimana tim proyek akan membangun sistem informasi tersebut.
2. *Analysis*- Fase ini menjawab pertanyaan tentang siapa yang akan menggunakan sistem, apa yang akan lakukan sistem, dan di mana dan kapan itu akan digunakan. Selama fase ini, tim proyek menyelidiki apa pun sistem saat ini, mengidentifikasi peluang untuk perbaikan, dan mengembangkan konsep untuk sistem baru.
3. *Design* - Fase desain memutuskan bagaimana sistem akan beroperasi, dalam hal perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur jaringan; antarmuka pengguna, formulir, dan laporan; dan program spesifik, database, dan file yang akan dibutuhkan.
4. *Implementation* - Fase akhir dalam *SDLC* adalah fase implementasi, di mana sistem sebenarnya dibangun (atau dibeli, dalam hal desain *software* yang dikemas). Ini adalah fase yang biasanya mendapat perhatian paling besar,

karena bagi kebanyakan sistem itu adalah yang terpanjang dan paling mahal bagian dari proses pengembangan.

UML (Unified Modeling Language) merupakan bahasa standar yang digunakan untuk menulis cetak biru dari suatu perangkat lunak. *UML* digunakan untuk menggambarkan, memvisualisasikan, menentukan, membuat, dan mendokumentasikan objek dari suatu sistem atau perangkat lunak” (Pressman, 2015).

Dibawah ini adalah penjelasan singkat dari beberapa jenis *UML* yang ada :

1. *Use Case Diagram*
Secara sederhana, *use case* mewakili bagaimana cara suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna (Mall, 2014). Diagram *use-case* menggambarkan secara sangat sederhana cara fungsi utama sistem dan berbagai jenis pengguna yang akan berinteraksi dengan sistem ini (Dennis, Wixom & Tergaden, 2015).
2. *Class Diagram*
Diagram kelas menggambarkan suatu struktur statis dari suatu sistem. Struktur statis ini saling berhubungan satu sama lain, diagram ini lebih menunjukkan caranya suatu sistem disusun (Mall, 2014). *Class diagram* adalah model statis yang menunjukkan kelas dan hubungan antar kelas yang tetap konstan dalam sistem seiring waktu (Dennis, Wixom & Tergaden, 2015).
3. *Sequence Diagram*
Diagram urutan menunjukkan atau menggambarkan suatu interaksi antara objek - objek sebagai grafik dua dimensi. (Mall, 2014). Diagram urutan adalah model dinamis yang menunjukkan urutan pesan yang eksplisit yang dilewatkan antar objek dalam interaksi yang ditentukan (Dennis, Wixom & Tergaden, 2015).
4. *Activity Diagram*
Diagram ini berfokus pada memperlihatkan atau memodelkan berbagai aktivitas atau potongan dari pemrosesan dan urutan aktivitas ke aktivitas yang lain (Mall, 2014). *Activity diagram* digunakan untuk memodelkan perilaku dalam proses bisnis yang independen (Dennis, Wixom & Tergaden, 2015).

Black Box Testing (Mustaqbal, Firdaus, & Rahmadi, 2015) berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. Black Box Testing cenderung untuk menemukan hal-hal berikut:

- a. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
- b. Kesalahan antarmuka (interface errors).
- c. Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
- d. Kesalahan performansi (performance errors).
- e. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Populasi (Moh. Nazir, 2014) adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Contoh: Penelitian dengan judul analisa pengaruh motivasi kerja terhadap kualitas pelayanan di PT AMANAH Semarang. Populasinya adalah semua karyawan di PT AMANAH Semarang.

Sedangkan Sample adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mengambil semua untuk peneliti misal karena terbatasnya dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi itu.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada tahap ini penulis melakukan proses *define a problem* (mendefinisikan masalah), dan membuat studi kelayakan. Dalam melakukan identifikasi masalah penulis melakukan beberapa tahap dalam pengumpulan data untuk menentukan masalah.

- a. Observasi, penulis melakukan observasi dengan melihat rangkaian kerja promosi pada SMK N 1 Tambun.
- b. Wawancara, penulis mewawancarai PKS Kurikulum dan Wakil Kepala Sekolah.
- c. Angket (*Quisioner*), penulis memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, dengan jenis kuesioner tertutup dimana menyediakan pilihan jawaban.

Studi Kelayakan

(Syaifulah & Widiyanto, 2014) suatu studi kelayakan (Feasibility study) adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek sistem layak diteruskan atau dihentikan. Penulis melakukan studi kelayakan sistem informasi antara lain sebagai berikut di bawah ini:

1. Kelayakan teknik
Kelayakan teknik menyoroti kebutuhan sistem yang telah disusun dari aspek teknologi yang akan digunakan, jika teknologi yang dikehendaki untuk pengembangan sistem merupakan teknologi yang mudah didapat, murah dan tingkat pemakaiannya mudah, maka secara teknis usulan kebutuhan sistem bisa dinyatakan layak. Untuk pengelolaan website sebagai media promosi di SMKN 1 Tambun Selatan ini, penulis menggunakan teknologi open source yang gratis, mudah didapat dan digunakan. Seperti PHP, HTML, CSS, MySQL & SublimeText 3 dalam pembuatan sistem.

2. Kelayakan Ekonomi

Dari segi ekonomi, penggunaan kertas sebagai brosur informasi, spanduk, papan pengumuman atau sosialisasi informasi sekolah cukup banyak menggunakan biaya dalam aktivitas tersebut. Oleh karena itu pengelolaan website sebagai media promosi di SMKN 1 Tambun Selatan dapat menghemat biaya dan digitalisasi informasi dengan jangkauan yang luas dan dapat diakses dimanapun dan kapan pun.

3. Kelayakan Operasional

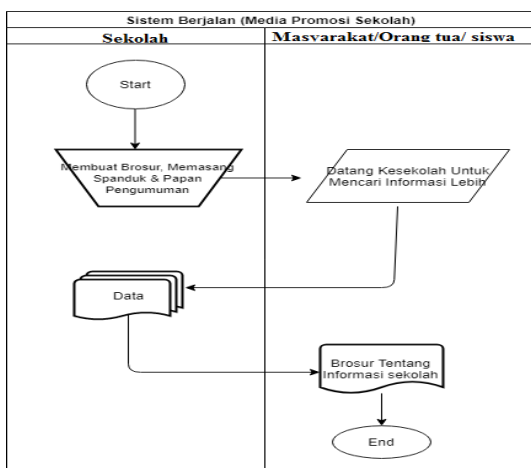
Karena belum ada website sekolah sebagai media promosi tau infromasi terkait mengenai SMKN 1 Tambun Selatan maka dengan ini, pengelolaan website ini layak untuk dikembangkan karena memberi manfaat sebagai sumber informasi sekolah baik untuk masyarakat maupun siswa-siswi. Proses ini dirasakan akan lebih cepat dan mudah dalam mendapati informasi secara aktual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

Kegiatan analisis sistem merupakan kegiatan penguraian suatu sistem informasi yang utuh dan nyata ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen komputer dengan tujuan untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi beberapa masalah yang muncul, kesempatan-kesempatan & hambatan-hambatan yang mungkin terjadi terhadap kebutuhan yang diharapkan, sehingga mengarah kepada suatu solusi untuk perbaikan maupun pengembangan ke arah yang lebih baik agar dapat sesuai dengan target user & kebutuhan dalam perkembangan website.

Target user adalah sasaran pengguna artinya siapa saja yang dapat mengakses website ini untuk mendapatkan informasi tentang SMKN 1 Tambun Selatan, dalam hal ini user harus bisa mengoperasikan tentang aplikasi internet/website sehingga memudahkan dalam mendapatkan informasi secara kompleks tentang sekolah. Seperti di gambar Flowchart sistem berjalan di bawah ini:



Gambar Flowchart sistem berjalan

Keterangan:

1. Pihak sekolah memberikan informasi membuat brosur, memasang spanduk, papan pengumuman dan dari mulut kemulut, agar dapat memberikan informasi mengenai sekolah.
2. Masyarakat / orang tua / calon siswa melihat informasi tersebut dari spanduk dan papan pengumuman lalu datang kesekolah untuk menanyakan informasi lebih mengenai sekolah.
3. Pihak sekolah akan memberikan informasi lebih dan memberikan brosur sebagai gambaran mengenai sekolah.

Dari analisis terhadap sistem berjalan yang selama ini digunakan, baik dari proses promosi atau penyampaian informasi sekolah di SMKN 1 Tambun Selatan dapat ditarik beberapa permasalahan sesuai dengan analisa masalah. Diantaranya:

1. Sulitnya memperoleh infomasi sekolah.
2. Membutuhkan waktu dalam mencari informasi.
3. Jangkauan yang terbatas dalam melakukan promosi dikarenakan belum ke era digitalisasi dan masih bersifat manual.

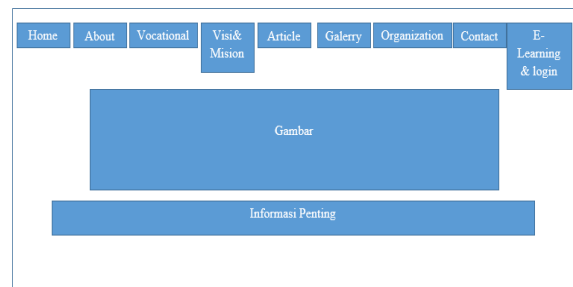
Design (Perancangan)

Pada tahap ini penulis akan menjelaskan desain website yang akan dibangun nantinya. Selanjutnya tahap perancangan sistem dalam SDLC dibagi menjadi perancangan *input*, *output*, proses, dan juga *database*.

Perancangan Input

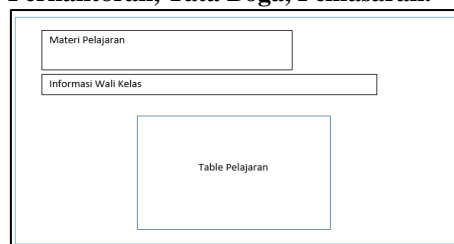
Tampilan Halaman Depan

Tampilan merupakan penghubung antara website dengan masyarakat maupun siswa-siswi. Berikut ini adalah rancangan tampilan website SMKN 1 Tambun Selatan:



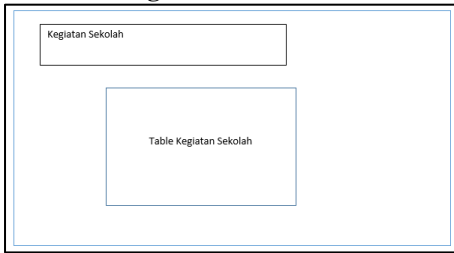
Gambar Halaman Depan Website

Halaman Mata Pelajaran Usaha Perjalanan Wisata & Perhotelan, Adiministrasi Perkantoran, Tata Boga, Pemasaran.



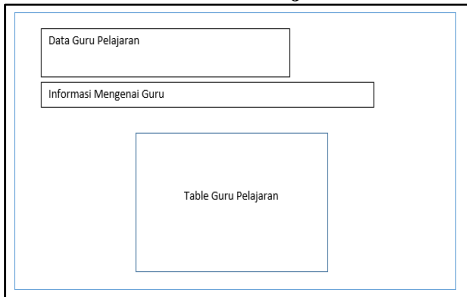
Gambar Halaman Mata Pelajaran

Halaman Kegiatan



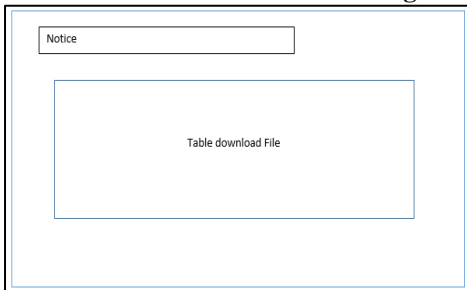
Gambar Halaman Kegiatan

Halaman Data Guru Pelajaran



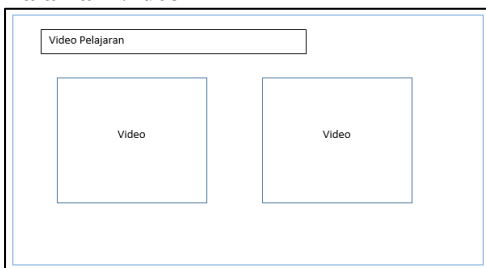
Gambar Halaman Data Guru Pelajaran

Halaman Download File Pendukung



Gambar Halaman Download File Pendukung

Halaman Video

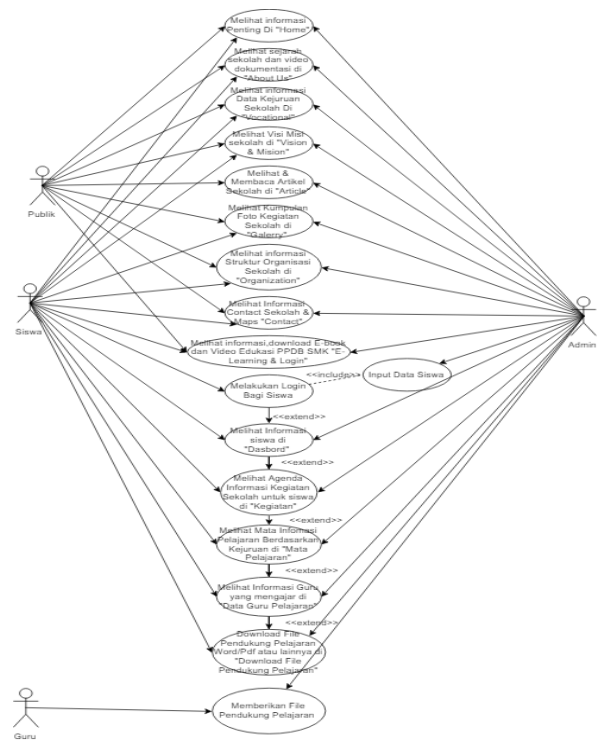


Gambar 8. Halaman Video

Perancangan Proses

Pada perancangan proses ini, penulis akan menggunakan *UML* untuk menggambarkan bagaimana sistem akan berjalan nantinya.

Usecase Diagram

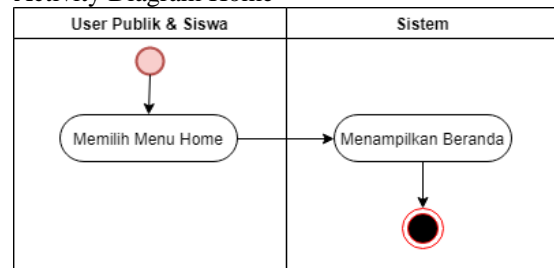


Gambar Use case diagram

Pada gambar use case diagram diatas publik, siswa dan guru merupakan actor, dari setiap actor memiliki perbedaan activity. Publik dan siswa dapat melakukan kunjungan ke website SMKN 1 Tambun Selatan untuk melihat informasi yang tersedia, dan siswa dapat juga melakukan login untuk melakukan pengecekan kegiatan sekolah, materi yang akan dipelajarkan, melihat data guru yang mengajar di setiap mata pelajaran ,file pendukung pelajaran disekolah. Guru memberikan file pendukung pelajaran kepada admin untuk dibagikan kepada seluruh siswa/I di SMKN 1 Tambun Selatan.

Activity Diagram

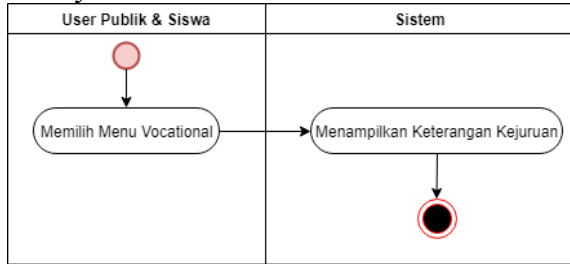
Activity Diagram Home



Gambar Activity Home

Pada activity diagram diatas menjelaskan alur proses menu home, dimenu ini menjelaskan beranda web dan informasi penting.

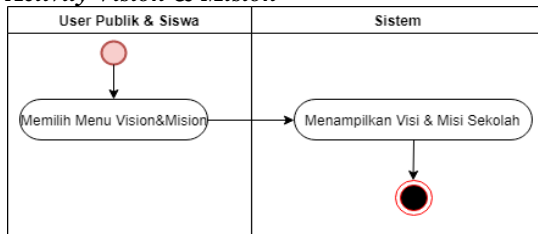
Activity Vocational



Gambar Activity Vocational

Pada activity diagram diatas menjelaskan pengertian singkat mengenai kejuruan yang terdapat di SMKN 1 Tambun Selatan.

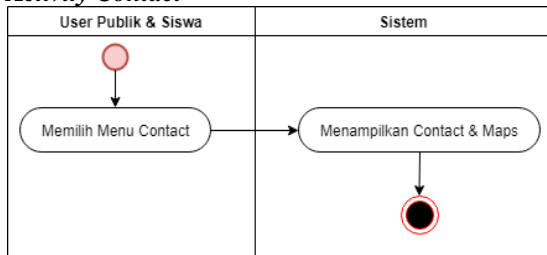
Activity Vision & Mision



Gambar Activity Vision & Mision

Pada activity diagram diatas menjelaskan informasi mengenai visi dan misi sekolah yang digunakan sebagai acuan dalam pengajaran terhadap murid.

Activity Contact



Gambar Activity Contact

Pada activity diagram diatas menampilkan contact sekolah dan maps yang dapat digunakan informasi internal SMKN 1 Tambun Selatan.

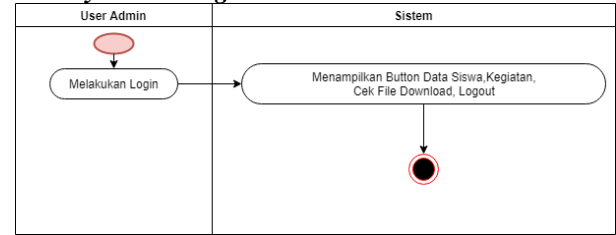
Activity E-Learning & Login



Gambar Activity E-learning User Publik & Siswa

Pada gambar activity diagram diatas menampilkan ebook dan video bagi publik yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi baik pelajaran atau informasi tentang tata cara PPBD SMK

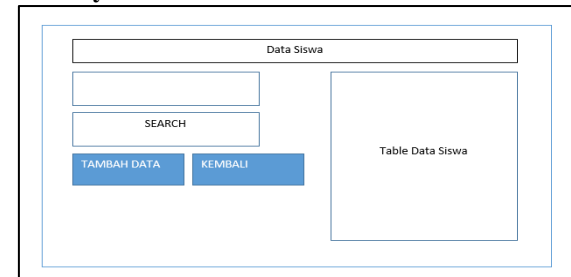
Activity Admin Login



Gambar Activity Admin Login

Pada gambar activity diagram diatas admin melakukan login untuk memasuki halaman data

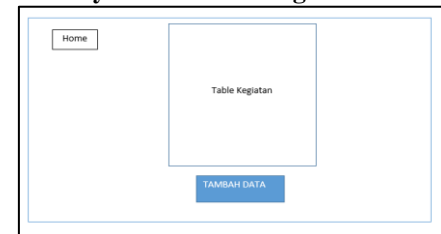
Activity Admin Data Siswa



Gambar Activity Admin Data Siswa

Pada gambar activity admin memilih button data siswa, maka admin dapat melakukan perubahan data atau menambahkan data siswa agar siswa dapat melakukan login di halaman khusus siswa.

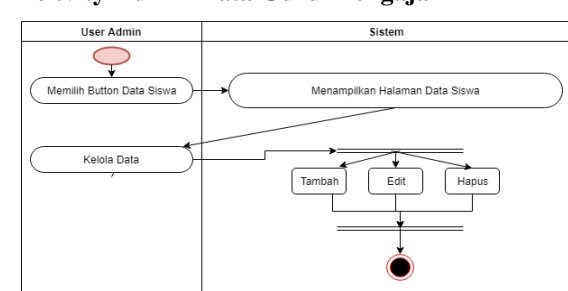
Activity Admin Data Kegiatan



Gambar Activity Admin Data Kegiatan

Pada gambar activity diagram diatas admin memilih button data kegiatan, untuk melakukan perubahan data kegiatan yang diagendakan untuk siswa.

Acitivity Admin Data Guru Mengajar

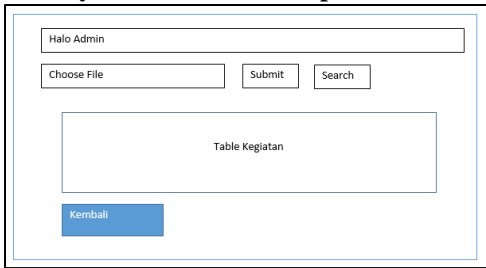


GambarActivity Admin Admin Data Guru Mengajar

Pada activiti diagram diatas admin memilih button data guru mengajar untuk melakukan perubahan data atau penambah data guru baru

sesuai jurusan yang diajar di SMKN 1 Tambun selatan.

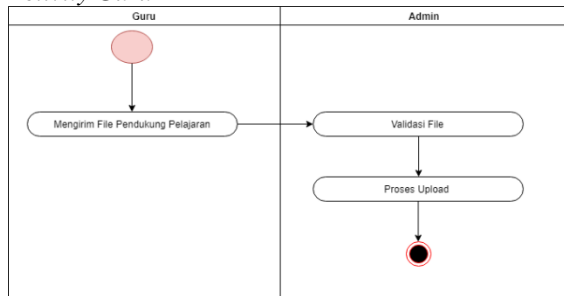
Activity Admin Cek File / Upload



Gambar Activity Admin Cek File / Upload

Pada gambar activity diagram diatas admin memilih button cek file/upload, admin dapat melakukan cek data download maupun upload file download atau delete file yang ditujukan kepada siswa di halaman siswa.

Activity Guru



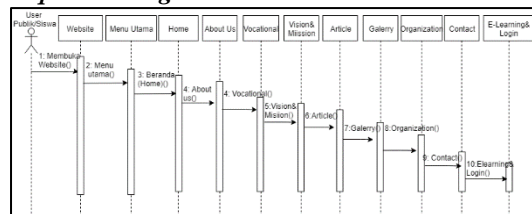
Gambar Activity Guru

Pada activity diagram diatas guru melakukan pengiriman file pendukung pelajaran yang akan digunakan guru sebagai bahan pembelajaran dikelas kepada admin, admin melakukan validasi file apakah file ini benar dan sesuai untuk masing-masing kejuruan dan melakukan proses upload setelahnya.

Sequence Diagram

Berikut adalah rancangan sistem sequence diagram dari aplikasi pengelolaan website sebagai media promosi sekolah di SMKN 1 Tambun Selatan.

Sequence Diagram Menu User Publik/Siswa

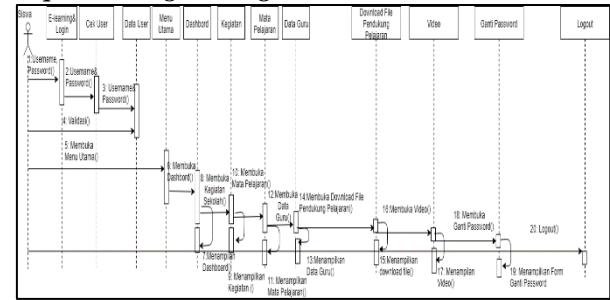


Gambar Sequence Diagram Menu User Publik & Siswa

Pada gambar sequence diagram di atas publik(masyarakat) membuka website memilih sub menu pada tampilan pilih *home, about us, vocational, vision & mision, article, gallery, organization, contact, elarning & login* untuk

mendapatkan informasi tentang SMKN 1 Tambun Selatan.

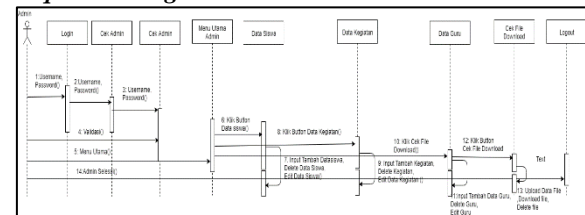
Sequence Diagram Login Siswa



Gambar Sequence Diagram Login Siswa

Pada gambar sequence diagram diatas login siswa, siswa melakukan login pada halaman elarning& login yang telah disediakan masukan username(Nis) dan password dengan validasi data yang terdapat di database user, siswa akan diarahkan ketampilan selanjutnya setelahnya melakukan login dengan tampilan awal dasbord dengan sub menu kegiatan sekolah bagi siswa/I SMKN 1 Tambun Selatan, materi pelajaran yang akan digunakan berdasarkan kelas, download file pendukung untuk proses pembelajaran yang akan digunakan sebagai bahan ajaran guru kepada siswa, video pendukung untuk pembelajaran yang berhubungan dengan kejuruan di SMKN 1 Tambun Selatan, ganti password, setelah semua kegiatan dirasa cukup maka siswa/I melakukan logout.

Sequence Diagram Admin

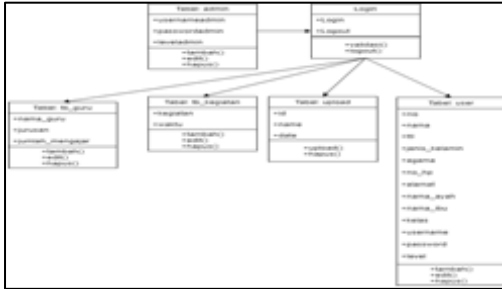


Gambar Sequence Diagram Admin

Pada gambar sequence diagram admin diatas, admin melakukan login username dan password sesuai yang terdapat di database lalu melakukan *processing* validasi jika validasi *true* maka masuk kesub bagian menu utama admin dimana terdapat data siswa untuk melakukan pengolahan data siswa, data kegiatan untuk melakukan pengelolaan data kegiatan atau agenda siswa, data guru melakukan pengelolaan data guru untuk informasi kepada siswa/I, cek file download untuk melakukan pengelolaan file baik berupa ppt,word,excel dan lain nya sebagai acuan proses pembelajaran yang akan dilakukan, logout admin melakukan akhir dari seluruh proses kegiatan.

Class Diagram

Berikut adalah desain model UML class diagram untuk database dari sistem yang akan di rancang.



Gambar Class Diagram

Pada gambar class diagram diatas tabel admin merupakan data admin yang tersimpan di database dan melakukan validasi(login dan logout), untuk melakukan kegiatan atau proses yang berhubungan dengan data base tb_guru, tb_kegiatan, upload, user.

Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program

Perangkat Keras

Perangkat yang digunakan untuk mengimplementai sistem adalah:

Tabel Spesifikasi perangkat keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Intel® Celeron® CPU N 3060 @ 1,60 Ghz
2	Memory Ram	4,00 GB
3	Hard Drive	1 Tera GB

Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut:

Tabel Spesifikasi perangkat lunak

No	Perangkat Lunak	Kegunaan
1.	Windows 10	Sistem Operasi
2.	PHP & HTML	Bahasa Pemograman Web
3.	Sublime Text 3	Code Editor
4.	Mozilla,Chrome, dll	Web Browser
5.	XAMPP	Web Server
6.	MySQL	Database

Tampilan Halaman Utama



Gambar Halaman Utama (Home)

Tampilan Menu About Us



Gambar Tampilan Menu About Us

Tampilan Halaman Voctional



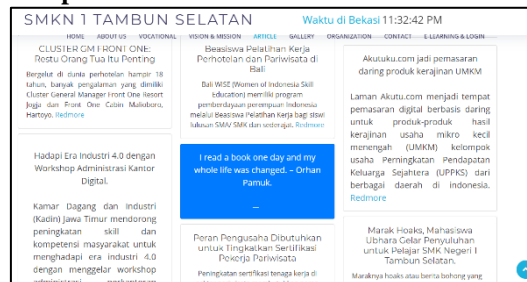
Gambar Tampilan Halaman Voctional

Tampilan Halaman Visi dan Misi



Gambar Tampilan halaman Visi dan Misi

Tampilan Halaman Artikel



Gambar Tampilan Halaman Artikel

Tampilan Halaman Gallery



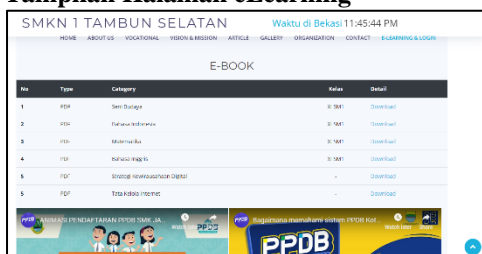
Gambar Tampilan Halaman Gallery

Tampilan Halaman Conctact



Gambar Tampilan Halaman Contact

Tampilan Halaman eLearning



Gambar Tampilan Halaman eLearning

4. SIMPULAN

1. Berdasarkan angket dari 208 responden maka 82,08% responden sangat setuju dan 17,92% tidak setuju jika menggunakan website sebagai media promosi di SMKN 1 Tambun Selatan.
2. Promosi sekolah dengan menggunakan website dengan informasi promosi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga tercapai efisiensi waktu, tenaga, biaya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Abdullah, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

[2] Buchori, & Hartanto, A. D. (2014, 6 2). Rancang Bangun Web Sebagai Media Promosi Dan Konsultasi Pada Klinik Rumah Terapi Cedera Olahraga Dan Kebugaran. *Jurnal Ilmiah DASI*, 15(2), 7 - 13.

[3] Dr. Ed Suryadi, M. (2018). *Strategi Komunikasi*. (N. N. M, Ed.) Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

[4] Dennis, A., Wixom, b. h., & Tegarden, D. (2015). *System Analysis & Design*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

[5] Khasanah, A. (2015). Pemasaran Jasa Pendidikan Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Di SD Alam Baturraden. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 161-176.

[6] Kristanto, A. (2018). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya (Edisi Revisi)*. Penerbit Gava Media.

[7] Mall, R. (2014). *Fundamentals of Software Engineering*. Delhi: PHI Learning Private Limited

[8] Moh. Nazir, P. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

[9] Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3), 31-36.

[10] Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering*. New York: McGraw-Hill Education Abdullah, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

[11] Solekhan. (2012, Desember). Rancang Bangun Website Sekolah Sebagai Media Interaksi Yang Lebih Komprehensif Antara Sekolah Dengan Masyarakat. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 16-19.

[12] Syaifullah, & Widiyanto, J. (2014, Juni). Studi Kelayakan Sistem Infomasi Akademik Berbasis Web Pada Poltekkes Kemenkes Riau Dengan Menggunakan Metode Kelayakan Telor. *Jurnal Sains*, 11(2), 200-211.