PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Disusun Oleh :

ZILMA FERZA

NIM.2519.104

Pembimbing :

Firdaus Annas, S.Pd, M.Kom
NIDN. 2022129003

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M.DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

2023 M / 1444

ABSTRAK

ZILMA FERZA NIM.2519104 "Perancangan *Website* Sekolah Menggunakan *CMS WordPress* dalam Upaya Promosi pada MAS Terpadu Guguak Randah". Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Saat ini, sekolah dituntut untuk dapat memposisikan diri dengan menerapkan strategi yang jitu dalam penyebarluasan informasi. Salah satu strategi penyebarluasan informasi atau promosi yang tepat adalah menggunakan strategi digital. Strategi secara digital sangat menjanjikan, karena memungkinkan masyarakat luas untuk memperoleh berbagai macam informasi mengenai sekolah melalui internet, salah satu medianya yaitu *website*. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pegawai dan staff sekolah di MAS Terpadu Guguak Randah, bahwa sekolah masih menggunakan media konvesional dalam menyampaikan informasi Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan perancangan *website* sekolah untuk memudahkan guru, siswa dan masyarakat dalam memperoleh informasi. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan *Website* Sekolah Menggunakan *CMS WordPress* dalam Upaya Promosi pada MAS Terpadu Guguak Randah yang valid, praktis dan efektif.

Peneliti menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menggunakan model pengembangan RAD (*Rapid Application Development)* yang terdiri dari pada tiga tahapan yaitu tahapan *Requirements Planning, Design Workshop, Implementations*. Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *website* sekolah ini telah berhasil dirancang dan dapat digunakan sebagai media promosi sekolah.

Hasil uji validitas dari 2 orang *expert* diperoleh nilai 0,76 dengan kategori sangat valid, hasil uji praktikalitas dari 3 orang responden diperoleh nilai 0,91 dengan kategori sangat tinggi, dan hasil uji efektivitas dari 9 orang penilai diperoleh nilai 95,11 dengan kategori sangat efektiv.

Kata kunci: *Website,CMS WordPress,* Promosi, *Research and Development (R&D),* RAD (*Rapid Application Development)*

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL .....**Error! Bookmark not defined.**
DAFTAR GAMBAR vi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
A. Identifikasi Masalah 7
B. Batasan Masalah 7
C. Rumusan Masalah 7
D. Tujuan Penelitian.....7
E. Manfaat Penelitian.....8
F. Penjelasan Judul 9
1. Perancangan.....9
2. *Website*.....9
4. *WordPress*.....9
5. Promosi Sekolah 9
G. Sistematika Penulisan.....10
BAB II LANDASAN TEORI 11
A. Perancangan 11
1. Perancangan masukan (*input*).....12
2. Perancangan keluaran (*output*) 12
3. Perancangan *File*.....12
B. *Website*.....12
1. Pengertian *Website*.....12
2. Unsur-unsur dalam *Website*.....13
3. Pembagian *Website*.....14
4. Fungsi *Website*.....15
c. Sarana Hiburan 16
d. Sarana Transaksi.....16
C. *Content Management System* (CMS).....17

1. Pengertian *CMS* 17
2. Keunggulan *CMS* 17
D. *WordPress*....19
1. Pengertian *WordPress*....19
2. *Plugin WordPress* 20
3. Kelebihan *WordPress* 21
4. Kekurangan *WordPress* 21
5. Tahapan Menginstal *WordPress* 22
E. Penyebarluasan Informasi 23
F. Promosi 25
1. Pengertian Promosi Sekolah 25
2. Tujuan Promosi....26
G. UML *(Unified Modelling Language)*....27
1. *Use Case Diagram*....27
2. *Activity Diagram*....29
3. *Sequence Diagram*....30
4. *Class Diagram* 31
5. *StarUML* 33
6. XAMPP....33
7. *Database* 33
H. Penelitian yang Relevan 35
I. Kerangka Pemikiran 38
BAB III METODE PENELITIAN....41
A. Waktu dan Tempat....41
B. Teknik Pengumpulan Data 41
1. Observasi 41
2. Wawancara....42
3. Studi Pustaka....42
C. Jenis Penelitian....42
D. Model Pengembangan 43
1. *Reqiurements Planning*....44

2. *Design WorkShop* 44
3. *Implementation* (Penerapan) 45
E. Tahapan Penelitian 46
F. Tahap Uji Produk 47
1. Uji Validitas Produk 47
2. Uji Pratikalitas Produk 48
1. Uji Efektifitas Produk 49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 51
A. Hasil Penelitian 51
B. Pembahasan 52
1. *Requirements Planning* 52
2. *Design WorkShop* 57
3. *Implementation* 77
BAB V PENUTUP 82
A. Kesimpulan 82
DAFTAR PUSTAKA 84
Tabel Hasil Uji Efektivitas 101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran.....40

Gambar 2. Tahapan *Rapid Application Development* (RAD).....47

Gambar 3. Rumus Praktikalitas.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. *Use Case Diagram* Admin .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 5. *Use Case Diagram* Pengguna .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 6. CRUD *Website* 64

Gambar 7. *Activity Diagram* Login Admin.....65

Gambar 8. *Activity Diagram* Data Kelola Profil.....66

Gambar 9. *Activity Diagram* Kelola Data Berita Madrasah 67

Gambar 10. Activity Diagram Kelola Data Sarpras.....67

Gambar 11. *Activity Diagram* Kelola Data Ekstrakurikuler 68

Gambar 12. *Activity Diagram* Kelola Data Kolom Santri 69

Gambar 13. *Activity Diagram* Kelola Data Alumni.....70

Gambar 14. *Activity Diagram* Kelola Data *Corner* 71

Gambar 15. *Activity Diagram* Menampilkan Menu Profil.....71

Gambar 16. *Activity Diagram* Menampilkan Menu Profil.....72

Gambar 17. *Activity Diagram* Menampilkan Menu Berita.....73

Gambar 18. *Activity Diagram* Menampilkan Menu Sarpras.....73

Gambar 19. *Activity Diagram* Menampilkan Menu Ekstrakurikuler.....74

Gambar 20. *Activity Diagram* Menampilkan Menu Kolom Santri.....75

Gambar 21. *Activity Diagram* Menu Kolom Alumni.....76

Gambar 22. *Activity Diagram Corner*.....76

Gambar 23. *Class Diagram* Sistem Informasi *Website* MAS Terpadu Guguak Randah.....77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi adalah media atau sarana yang dapat mempermudah pekerjaan manusia, dengan adanya teknologi pekerjaan manusia akan lebih efesien dan praktis. Teknologi dapat memberikan berbagai kemudahan yang berkaitan dengan akses, jarak dan waktu. Seperti kemudahan akses informasi dari berbagai sumber dari berbagai tempat dan waktu selama memiliki aksesnya.

Salah satu aspek yang mendapat perhatian utama saat ini adalah penggunaan teknologi informasi, sebagai media informasi dan promosi. Media promosi tidak lagi terbatas pada media cetak, elektronik berbasis televisi dan radio dengan harga yang mahal, namun ada sebuah alternatif lain yang efesien, mudah dijangkau, yaitu dengan memanfaatkan internet. Selain jangkauan yang luas, internet juga memungkinkan *user* dan layanan bisa langsung berinteraksi dengan calon *client*. Salah satu media yang dilakukan dalam penggunaan internet adalah membangun sebuah *website.*

Website adalah kumpulan dari halaman *web*, yang biasanya dikelompokkan ke dalam sebuah domain atau subdomain, yang terletak di internet di *World Wide Web* (WWW). Halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML *(Hyper Text Markup Language),* yang hampir selalu dapat diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang mengirimkan informasi dari server situs web untuk ditampilkan kepada pengguna melalui

browser web. Seiring berjalannya waktu pemanfaatan *website* sudah merambah ke berbagai bidang, termasuk bidang Pendidikan.

Penggunaan *website* sebagai sarana informasi dan komunikasi merupakan hal yang sangat penting bagi sebuah lembaga pendidikan seperti sekolah. Dengan bantuan *website*, sekolah dapat memperkenalkan dan memperkuat *brand* sekolah. Serta dengan adanya *website* penyampaian informasi dari pihak sekolah dapat tersebar dengan sangat cepat dan akurat [1].

Pemerintah melalui "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 19 Tahun 2007" tentang "Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah" , telah menghimbau setiap sekolah agar mengelola sistem informasi manajemen yang memadai untuk mendukung administrasi pendidikan yang efektif, efisien dan akuntabel, melaporkan data informasi sekolah/madrasah yang telah terdokumentasikan kepada Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, komunikasi antar warga sekolah di lingkungan sekolah dilaksanakan secara efisien dan efektif. Solusi yang tepat untuk menjawab himbauan tersebut adalah memfasilitasi instansi pendidikan atau sekolah dengan media khusus yang berbasis internet seperti sebuah *website*. Pentingnya *website* bagi sekolah tidak hanya sekedar sebagai fasilitas untuk dunia pendidikan dan mendapatkan informasi terbaru terkait pendidikan terutama di negara Indonesia. Namun, juga bisa memberi kesan baik dan juga profesionalisme untuk sekolah tersebut. Pemerintah telah mengharuskan setiap sekolah memiliki sebuah *website* sekalipun *website* non

berbayar atau gratis. Memiliki *website* sekolah berarti telah mendukung terwujudnya Indonesia Global dalam hal pendidikan [2].

Ada banyak cara untuk merancang website, salah satunya menggunakan *CMS WordPress*. *Content Management System* (CMS) adalah suatu sistem yang digunakan untuk mengelola dan memfasilitasi proses pembuatan, pembaharuan, dan publikasi *content* secara bersama *(collaborative content management). Content* mengacu pada informasi dalam bentuk teks, grafik, gambar maupun dalam format-format lain yang perlu dikelola dengan tujuan memudahkan proses pembuatan, pembaharuan, distribusi, pencarian, analisis, dan meningkatkan fleksibilitas untuk ditransformasikan ke dalam bentuk lain. Salah satu dari *Content Management System* (CMS) yang merupakan sebuah sistem yang memberikan kemudahan kepada para penggunanya dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi sebuah *website* dinamis tanpa sebelumnya dibekali pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis yaitu *WordPress* [3]. *WordPress* termasuk sistem manajemen konten yang paling banyak digunakan, fleksibel, gratis, dan dapat disesuaikan secara bebas sesuai keinginan pengguna dengan menyediakan plugin yang memungkinkan pengguna menambahkan fitur ke situs *web* mereka.

Saat ini, sekolah dituntut untuk dapat memposisikan diri dengan menerapkan strategi yang jitu dalam penyebarluasan informasi. Salah satu strategi penyebarluasan informasi atau promosi yang tepat adalah menggunakan strategi digital. Strategi secara digital sangat menjanjikan,

karena memungkinkan masyarakat luas untuk memperoleh berbagai macam informasi mengenai sekolah melalui internet [4]. Promosi pada hakikatnya suatu bentuk komunikasi pemasaran yang bertujuan mendorong permintaan. Melalui promosi kita bisa mengembangkan sebuah *brand* dengan metode yang mudah dan tertarget. Penggunaan *branding* yang tepat membuat suatu perusahaan kuat dalam menghadapi persaingan pada saat melaksanakan promosi.

Sebagai sumber informasi, promosi akan berupa pengetahuan baru mengenai rincian detail sekolah yang diperlihatkan melalui gambar dan keterangan. [5]. Kegiatan mempromosikan akan mempermudah masyarakat secara keseluruhan untuk mengetahui informasi tentang peningkatan fasilitas sekolah. Namun kenyataannya masih banyak sekolah yang gagal menerapkan strategi periklanan sekolah dengan baik dalam melakukan promosi.

Hal itu lah yang di alami oleh MAS Terpadu Guguak Randah, promosi yang dilakukan masih belum maksimal sehingga jumlah siswa tidak mencapai target sesuai instrumen akreditasi sekolah yang mana jumlah siswa per rombongan belajar maksimum 36 siswa. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah Ibuk Efnaliza, S.Pd, beliau mengungkapkan selama ini penyebaran terkait informasi hanya menggunakan sosial media. Pemanfaatan media sosial juga tidak berjalan dengan baik, seperti penggunaan Youtube, Instagram, Tik-Tok, maupun Facebook. Kemudian sekolah masih menggunakan media konvesional berupa selebaran atau brosur dan papan pengumuman. Sehingga informasi yang diperoleh terbatas baik

bagi guru, siswa dan masyarakat. Wakil kurikulum Ibuk Nurani Taslim, M.Pd juga mengatakan, untuk informasi mengenai jadwal mengajar masih menggunakan media kertas yang terkadang guru yang bersangkutan sering lupa dengan alasan kertas hilang. Kemudian waka sarana prasarana Syamsurizal, S.Th. I mengatakan untuk informasi mengenai sarana prasarana masih menggunakan media kertas berupa buku khusus atau disebut dengan inventaris sekolah. Sedangkan Wawan kelas 10 IPA, Rafli siswa kelas 11 IPK dan Fizah 12 IPA, mengatakan bahwasannya mereka mendapatkan informasi melalui papan pengumuman saja dan sesekali *Whatsapp Group*.

Standar nasional pendidikan sekurang-kurangnya standar yang terkait dengan sistem pendidikan di semua wilayah hukum negara kesatuan Republik Indonesia, didalam standar pengelolaan, salah satunya adalah pengelolaan informasi. Bagaimana informasi dari sekolah dapat tersampaikan kepada penerimanya dengan cepat dan akurat. Semakin baik pengelolaan yang terdapat pada satuan pendidikan, semakin baik pula kualitas mutu layanan pendidikan nya. Selain itu, saat ini pemerintah dan DISDIKPORA (Dinas Pemuda dan Olahraga) merekomendasikan agar semua sekolah memiliki media penyebaran informasi yang tersedia untuk umum [6].

MAS Terpadu Guguak Randah merupakan sekolah swasta di Bukittinggi tepatnya Jl.Tabek Guguak Sarojo Kenagarian Koto Tuo Provinsi Sumatera Barat. Saat ini, MAS Terpadu Guguak Randah belum memiliki *website* sebagai sarana informasi digital sekolah. Selama ini sekolah hanya mengandalkan dari media sosial berupa Instagram dan Youtube yang belum

secara maksimal menginformasikan dan mempromosikan sekolah. Media sosial tersebut belum efektif dikarenakan belum sepenuhnya menjadi sumber informasi lengkap dalam segala bentuk aktivitas dan prestasi yang dimiliki oleh warga sekolah untuk di diketahui masyarakat secara luas. Selain itu, promosi sekolah masih menggunakan media konvesional seperti media cetak berupa brosur dan kertas. Cara ini paling mudah dan murah, namun memiliki kekurangan yaitu kurang menarik dan kurang tergambarkan informasi internal dan eksternal sekolah, terlebih saat ini para siswa dan masyarakat luas lebih cenderung pada penggunaan *handphone* daripada selebaran dan kertas.

Hal itulah yang membuat *website* menjadi media informasi paling tepat, cepat dan akurat untuk digunakan. Karena setiap informasi yang diuraikan pada halaman *website* dapat disampaikan dengan jelas dan saling mendukung satu sama lain agar penjelasan informasinya dapat dipahami dengan mudah, seperti mendeskripsikan suatu hal melalui teks, lalu bisa diperkuat dengan menambahkan gambar ataupun video, dengan adanya *website* masyarakat tidak harus berkunjung secara langsung untuk mengetahui instansi tersebut.

Dari permasalahan diatas agar masyarakat, siswa, guru serta alumni mendapatkan informasi cepat akurat dan *update* mengenai MAS Terpadu Guguak Randah maka penulis mengangkat judul **"Perancangan *Website* Sekolah Menggunakan *CMS WordPress* dalam Upaya Promosi pada MAS Terpadu Guguak Randah".**

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah mencakup:

1. Kurangnya pemanfaatan media sosial untuk mempromosikan sekolah, sehingga sekolah tidak banyak diketahui masyarakat luas.
2. Promosi yang digunakan sekolah masih memanfaatkan media konvensional.
3. Siswa tidak mendapatkan *up to date* informasi dari sekolah.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini hanya fokus untuk Merancang *Website* Sekolah Menggunakan *CMS WordPress* dalam Upaya Promosi pada MAS Terpadu Guguak Randah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana Rancangan *Website* Sekolah Menggunakan *CMS WordPress* dalam Upaya Promosi pada MAS Terpadu Guguak Randah yang valid, praktis, dan efektif?"

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk menghasilkan rancangan *Website* Sekolah Menggunakan *CMS WordPress* dalam Upaya Promosi pada MAS Terpadu Guguak Randah yang valid, praktis dan efektif.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini dapat peneliti jabarkan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Informasiyang di peroleh guru dari pihak sekolah dapat tersebar dengan sangat cepat dan akurat, sehingga memudahkan guru dalam memperoleh informasi secara cepat dan tepat.

2. Bagi Siswa

   Siswa dapat memperoleh informasi yang lebih *update* dari sekolah, siswa juuga dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cepat.

3. Bagi Alumni

   Alumni dapat memperoleh informasi mengenai keadaan sekolah dengan mudah, seperti prestasi yang dicapai sekolah dan kelengkapan sarana prasarana sekolah.

4. Bagi Masyarakat

   Melihat informasi profil sekolah dan prestasi-prestasi yang telah diraih oleh sekolah, sebagai referensi belajar bagi anak-anaknya.

5. Bagi Penulis

   Memenuhi syarat untuk mengikuti seminar proposal pada prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK).

F. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai judul dan mempermudah dalam membaca proposal skripsi, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah di dalam proposal skripsi ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Perancangan

   Perancangan merupakan kegiatan penggambaran dan perencanaan suatu sistem dari hasil analisa sehingga sistem tersebut sesuai dengan kebutuhan [6].

2. *Website*

   Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di internet [7].

3. CMS

   CMS *(Content Management System)* adalah software yang dibangun khusus untuk membuat dan mengelola *website* atau blog [8]

4. *WordPress*

   WordPress adalah CMS *(Content Management System*) yang bisa digunakan untuk membuat dan mengelola website atau blog[9].

5. Promosi Sekolah

   Promosi sekolah adalah salah satu cara sekolah untuk memperkenalkan dan memberikan informasi mengenai sekolah kepada masyarakat [10].

G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang utuh dan terpadu dari hasil penelitian ini disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Berisi pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

BAB II : Mencangkup landasan teori yang berisikan tentang media yang terdiri dari pengertian perancangan , *website*, *Content Management System*(CMS), *wordpress*, penyebarluasan informasi, promosi penelitian yang relevan dan kerangka pemikiran.

BAB III : Mencangkup metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, model perancangan

BAB IV : Berisi penyajian pembahasan dan hasil penelitian

BAB V : Berupa penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan adalah proses mendeskripsikan, merencanakan dan mensketsa atau menyusun beberapa elemen independen menjadi satu kesatuan fungsional yang lengkap. Perancangan mempunyai dua tujuan, yaitu untuk memenuhi kebutuhan penggunan sistem, dan untuk memberikan gambaran yang jelas bagi pemrogram komputer dan pakar teknis terkait lainnya. Menurut para ahli terdapat pengertian perancangan diantaranya perancangan adalah sebuah proses mendefenisiskan sesuatu yang dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya [11].

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan perancangan merupakan proses pengembangan perincian sistem baru menurut hasil rekomendasi analisis sistem. Perancangan adalah hasil kreativitas manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia yang memerlukan perencanaan serta pengembangan desain. Tahapan perancangan sistem mempunyai tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan suatu *problem* yang dihadapi institusi atau lembaga yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik, aktifitas yang dikerjakan dalam perancangan diantaranya yaitu perancangan *input*, *output*, dan *file*, berikut penjelasannya:

1. Perancangan masukan (*input*)

   Perancangan masukan (*input*) mempunyai tujuan untuk menentukan data-data masukan, yang akan digunakan sebagai pengoperasian sistem. Data-data masukan tersebut dapat berupa formulir, faktur, dan lain-lain yang berfungsi memberikan data masukan bagi pemrosesan sistem. Pada tahap ini perlu ditentukan format data masukan agar sesuai dengan kebutuhan sistem.

2. Perancangan keluaran (*output*)

   Perancangan keluaran (*output*) bertujuan untuk menentukan keluaran atau output yang akan digunakan oleh sistem. Keluaran tersebut dapat berupa tampilan-tampilan layar, dan juga format dan frekuensi laporan yang diperlukan.

3. Perancangan *File*

   Perancangan *file* terdapat dalam bagian perancangan database, yang diawali dengan merancang diagram hubungan antara entitas (bisa juga menggunakan ERD versi chen atau versi James Martin). Setelah ini melakukan uji normalisasi dari 1-NF sampai ke 5-NF, minimal sampai kebentuk normalisasi ke3 (3-NF). Seluruh file yang telah lulus uji normalisasi yang harus dibuatakan spesifikasi datanya

B. *Website*

1. Pengertian *Website*

   Website disebut juga site, situs, situs *web* atau portal merupakan kumpulan halaman *web* yang berhubungan antara satu dengan lainnya,

halaman pertama sebuah *website* adalah *homepage*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia [12].

Website dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang dapat menampilkan berbagai informasi dalam bentuk teks, suara, gambar, animasi atau gabungan dari beberapa bentuk atau semuanya dengan kata lain bahwa *website* sebagai alat yang dapat digunakan untuk menampilkan diri, perusahaan, sekolah atau organisasi di internet [13].

2. Unsur-unsur dalam *Website*

Untuk menyediakan sebuah *website*, maka kita harus menyediakan unsur-unsur penunjangnya, seperti halnya [14]:

a. Nama Domain

Nama domain atau biasa disebut dengan *domain name* atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*. Contoh: http://www. nama situs. com.

b. *Web Hosting*

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*.

Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya web hosting yang disewa atau yang dimiliki.

c. Bahasa Program (Scripts Program)

Bahasa program merupakan bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses.

d. Desain *Website*

Setelah melakukan penyewaan *domain name* dan web hosting serta penguasaan bahasa program (scripts program), unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website.*

e. Publikasi *Website*

Keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan publikasi atau promosi *website* tersebut.

3. Pembagian *Website*

Berdasarkan jenisnya *Website* terbagi menjadi 2 (dua) macam yaitu [15]:

a. *Web* Statis

Web statis adalah *website* dimana informasi yang terkandung di dalamnya tidak bisa diupdate melalui aplikasi *website* tersebut melainkan harus merubah *script* yang ada di dalamnya.

b. *Web* Dinamis

Situs *web* dinamis adalah situs web yang memungkinkan untuk memperbarui konten di dalamnya melalui aplikasi *web*. Situs *web* dinamis memungkinkan untuk membangun aplikasi yang disebut *Content Management System* (CMS). *CMS* ini digunakan untuk memperbarui data baru.

c. *Web* Interaktif

Situs *web* interaktif adalah situs *web* yang dirancang untuk interaksi dan percakapan satu sama lain. Di situs interaktif ini, diskusi dimoderatori oleh seorang moderator. Contoh *website* interaktif ini adalah forum dan blog.

4. Fungsi *Website*

Berdasarkan fungsinya *website* dibagi menjadi 4 (empat) bagian, adapun beberapa fungsi *website* diantaranya [16]:

a. Sarana Komunikasi

Website dapat digunakan untuk komunikasi baik oleh perusahaan maupun konsumen, perusahaan dengan relasi bisnis, pengguna *website* lain dan pengguna *website* serta pembaca

website. Karena *website* adalah tempat bertukar pikiran, berdebat atau menulis artikel dan masih banyak lagi.

b. Sarana Informasi

Website berisi informasi yang diberikan oleh pembuat *website, baik* berupa teks, gambar maupun video. Konten situs *web* harus informatif dan jelas.

c. Sarana Hiburan

Website juga dapat menjadi sebuah hiburan. Saat ini sudah banyak hiburan dalam bentuk *website* seperti *game online*, nonton *film online,* musik dsb.

d. Sarana Transaksi

Website juga dapat digunakan sebagai sarana transaksi jual beli baik barang maupun jasa. Ada banyak situs belanja *online* di luar sana. Hal ini membuat para konsumen tidak harus datang langsung ke toko, cukup mengunjungi *website* saja, dan produk atau jasa yang diinginkan sudah bisa didapat.

Pengembangan suatu *website* saat ini dapat dikatakan tidak serumit seperti pada masa lalu, sebab saat ini ada beberapa cara untuk mengembangkan *website* dengan lebih mudah, salah satunya dengan menggunakan sebuah aplikasi bernama *Content Management System* (CMS).

C. *Content Management System* (CMS)

1. Pengertian *CMS*

CMS adalah perangkat lunak yang bisa digunakan untuk pengembangan *website* secara mudah dan cepat karena tidak membutuhkan pembuatan kode secara intensif. Sehingga perangkat lunak ini bisa diimplementasikan oleh siapa pun. *CMS* mempunyai dua bagian penting sebagai berikut:

a. *Front-End*

Merupakan tampilan yang terlihat serta bisa diakses oleh pengunjung, misalnya blog post, gambar, video, halaman Tentang Kami dan Hubungi Kami, formulir *newsletter*, dan lain sebagainya. Bagian tekstualnya ditampilkan dengan bahasa markup standar yang disebut HTML, sedangkan desain ditambahkan dengan CSS dan JavaScript.

b. *Back-End*

Terdiri atas basis data dan properti lain untuk menunjang fungsi *website*. Basis data untuk menyimpan data, yang akan dikirimkan ke *front-end* jika terdapat permintaan untuk mengaksesnya. Bahasa pemrograman yang digunakan bisa bervariasi seperti Python, PHP, dan JavaScript.

2. Keunggulan *CMS*

Beberapa alasan mengapa *CMS* sangat berguna dalam perancangan *website* yaitu [1]:

a. Efesiensi

Instalasi *CMS* sangat efisien karena tidak banyak membutuhkan waktu untuk mengerjakan. Hal ini dikarenakan *CMS* telah ditata sedemikian rupa sehingga efisien baik dari sisi ukuran maupun penataan file-file yang diinstal.

b. Kemudahan Dan Cepat

CMS memberikan banyak fasilitas, mulai dari instalasi sampai dengan perawatannya, termasuk dalam hal ini adalah pembaharuan *(update)* konten *website*. Proses yang ada bisa dilakukan dengan menggunakan fasilitas *wizard* yang disediakan.

c. Pemisahan Konten

Tidak hanya menyediakan proses yang cukup mudah dan cepat dalam penggunaannya, *CMS* juga mempunyai fitur yang lengkap. Selain itu, *dashboard* admin dapat mengatur banyak hal dimana *dashboard* tersebut terdapat dalam satu paket dengan instalasi *CMS.*

d. Penambahan Fungsi.

CMS bersifat *open* sehingga kode yang ada bisa dipelajari dan diubah, disesuaikan dengan keperluan yang ada. Selain itu, fitur-fitur yang dibutuhkan bisa ditambahkan, sedangkan yang tidak diperlukan bisa dikurangi. Jadi, *CMS* bersifat fleksibel.

e. Dapat Menambahkan Banyak Pengguna

Jumlah dan hak akses pengguna merupakan salah satu yang bisa dikelola dengan baik oleh *CMS*. Hak akses ini berkaitan dengan peran masing-masing pengguna yang bervariasi, berbeda tugas dan bidangnya. Dengan demikian, pengguna bisa bekerja sama sesuai dengan peranan yang telah diberikan tersebut.

f. Memudahkan saat proses *maintenance*

Struktur *website* bersifat *uniform*. Sehingga, pembaharuan bisa dilakukan pada bagian tertentu yang diperlukan saja. Sebagai tambahan, pembaharuan dilakukan secara otomatis secara bersamaan. Hal ini bisa menghemat waktu dan biaya untuk mengelola suatu *website*.

g. Kemudahan perubahan desain

Tampilan *website* bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Misalnya, diganti dengan template lain, baik yang didapatkan dari sumber sama atau berbeda. *Template* tersebut bisa diupload setelah ditetapkan atau dianalisis kebutuhannya.

Salah satu *CMS* yang banyak digunakan untuk merancang sebuah *website* adalah *WordPress.*

D. *WordPress*

1. Pengertian *WordPress*

WordPress adalah sebuah aplikasi *Content Managemant System* (CMS) berbasis yang dibuat dengan bahasa pemograman *PHP* dan

Mysql sebagai basis datanya. Aplikasi ini digunakan untuk mengelola konten halaman *web, wordpress* dapat menjadi alternatif dalam membuat halaman *web* yang lebih mudah dan tanpa harus menguasai bahasa pemrograman. *WordPress* mempunyai pengaturan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan halaman *web* yang diinginkan, Pengunduhan *wordpress* dapat dilakukan di https://WordPress.org/download [17].

Berdasarkan uraian diatas, peneliti simpulkan bahwa *wordpress* adalah salah satu *CMS* yang bersifat *open source* yang dibuat dengan bahasa pemograman *PHP* dan *Mysql* sebagai basis datanya. *WordPress* dapat digunakan untuk membuat situs pribadi, situs blog, situs perusahaan, *e-commerce*, hingga situs sekolah.

2. *Plugin WordPress*

Plugin adalah alat *wordpress* bawaan untuk membantu fungsionalitas yang ada. Di dalam sebuah plugin terdapat berbagai macam fitur yang dapat menunjang penampilan *website. Plugin* dapat diunduh dari beranda *wordpress* dan dipilih sesuai kebutuhan. Contoh ekstensi adalah formulir kontak, yang berfungsi sebagai alat komunikasi bagi pengunjung untuk menghubungi *contact person* dengan mengisi formulir yang diberikan. Lalu ada *jetpack* yang berfungsi sebagai keamanan *website* dan melihat pengunjung *website*. Ada juga dilengkapi dengan *cache litespeed* yang menjaga kinerja situs

web dengan memprioritaskan kecepatan memuat dan masih banyak fitur yang lainnya. [10, persamaan. (94)]

3. Kelebihan *WordPress*

Secara umum *wordpress* memiliki kelebihan. Adapun kelebihan dari *wordpress* yaitu sebagai berikut:

a. *WordPress* bersifat *open source,* artinya pengembang dapat dengan mudah memodifikasi suatu *website* [17].
b. Komunitas pengguna yang besar dan distribusi global.
c. Memiliki tema yang mudah dikonfigurasi,
d. Pengembangan yang mudah [18].

4. Kekurangan *WordPress*

Selain kelebihan, tentunya *wordpress* juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan *wordpress* sebagai berikut:

a. Fleksibilitas pengguna dalam mengoptimalkan *blog* seperti blog *wordpress* menggunakan hosting berbayar tidak bisa, Karena hosting bukan milik pengguna, semua konten dan kepemilikan *blog* hanyalah virtual seperti mesin *blog* gratis lainnya. pengguna benar-benar hanya pengguna. Bukan pemilik mutlak blog. Karena sewaktu-waktu *wordpress.com* memiliki kebijakan seperti menghapus konten dari *blog* pengguna atau menghentikan layanan *blogging* gratis, pengguna tidak dapat berbuat apa-apa, meskipun hal itu belum terjadi sampai saat ini.

b. *Plugin wordpress* merupakan salah satu jenis aplikasi *standalone* yang sangat berguna untuk mengoptimalkan kinerja blog *wordpress* pengguna dan jumlah itu sangat besar, mencapai puluhan ribu. Tetapi itu tidak tersedia untuk blog yang menggunakan *blog wordpress.com*. Jika pengguna tidak menjalankan *blog wordpress* dengan *hosting* berbayar yang baru, pengguna dapat menggunakan semua *plugin* ini.

5. Tahapan Menginstal *WordPress*

Ada banyak cara menginstal *wordpress* salah satunya melalui layanan *wordpress* hosting rumahweb. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu: ([2]

a. Pengguna, *login* ke akun hosting, lalu klik hosting di menu utama.

b. Pilih nama domain yang kita inginkan untuk menginstal *wordpress*, lalu klik kelola untuk mengakses hPanel.

c. Di *dashboard* hPanel, cari tombol instalasi otomatis dibawah *website*.

d. Dibawah instalasi otomatis, pilih *wordpress*, lalu klik tombol pilih.

e. Isi formulir untuk ***install wordpress****:*

1) Periksa **nama domain kustom** dan pastikan ada ***wordpress*** di sebelahnya.

2) Administrator, *username password,* dan *E-mail* nantinya diperlukan untuk *login wordpress*. Informasi ini tidak harus sama dengan kredensial *login web* hosting.

f. Buat **judul situs** *wordpress*

g. Pilih **bahasa**.

h. Pilih **selalu perbaharui ke versi terbaru** untuk pembaruan otomatis.

i. Setelah mengisi semua informasi yang diperlukan, klik ***install***.

j. Setelah selesai, *hostinger* akan menampilkan aplikasi yang diinstal. Klik tanda tiga titik disebelah *URL wordpress* anda. Pilih kelola untuk membuka *dashboard wordpress* saya.

k. Pada *dashboard wordpress,* klik tombol *edit website* untuk mengakses *dashboard* administrasi *wordpress.*

l. Cara lain untuk mengakses *dashboard wordpress* adalah dengan mengklik tombol *dashboard* dibawah *wordpress* pada hPanel.

E. Penyebarluasan Informasi

Pada era transformasi digital saat ini, informasi merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat dikesampingkan. Tuntutan arus informasi dan globalisasi semakin tinggi sehingga dalam beberapa sektor harus melakukan perubahan dan inovasi dalam rangka beradaptasi pada perkembangan zaman. Perkembangan arus informasi juga menuntut adanya keterbukaan terhadap suatu lembaga. Oleh karena itu masyarakat membutuhkan media sebagai

sarana informasi yang dapat terpercaya. Terutama dalam bidang pendidikan [19].

Dalam standar nasional pendidikan sekurang-kurangnya standar yang terkait dengan sistem pendidikan di semua wilayah hukum negara kesatuan Republik Indonesia. Standar nasional pendidikan itu sendiri terdiri dari 8 standar yang harus dimiliki dan dipenuhi oleh penyelenggara dan atau satuan pendidikan yang ada di Indonesia [6]. Adapun 8 standar nasional pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Standar isi.
2. Standar proses.
3. Standar kompetensi lulusan.
4. Standar pendidik dan tenaga kependidikan.
5. Standar sarana dan prasarana.
6. Standar pengelolaan
7. Standar pembiayaan. Standar penilaian Pendidikan

Didalam standar pengelolaan, salah satunya adalah pengelolaan informasi. Bagaimana informasi dari sekolah dapat tersampaikan kepada penerimanya dengan cepat dan akurat. Semakin baik pengelolaan yang terdapat pada satuan pendidikan, semakin baik pula kualitas mutu layanan pendidikan nya. Selain itu, saat ini ada rekomendasi dari pemerintah dan DISDIKPORA (Dinas Pemuda dan Pendidikan Olahraga) bahwa semua sekolah harus memiliki media penyebaran informasi yang tersedia untuk umum.

Salah satu media yang saat ini banyak digunakan dalam menyampaikan informasi dan mempromosikan sekolah adalah *website*. Keberadaan *website* bagi suatu sekolah sangat penting dalam menyampaikan informasi-informasi dari sekolah kepada orang tua atau wali siswa atau masyarakat luas. Selain itu *website* juga dapat digunakan sebagai salah satu media promosi sekolah. Membagi informasi-informasi dan mempromosikan melalui *website* terbilang efektif mengingat jangkauannya lebih luas, artinya tanpa batasan ruang dan waktu. Selain untuk penyebaran informasi terkait sekolah, keberadaan *website* dimanfaatkan sebagai media atau sarana dalam melakukan *branding* digital. *Branding* digital adalah langkah dalam membangun dan meningkatkan citra sekolah kepada masyarakat melalui pemanfaatan teknologi informasi. Sosial media biasanya dimanfaatkan untuk melakukan *branding* digital, namun selain sosial media, *website* juga dapat dimanfaatkan dalam melakukan *branding* digital. Hal ini merupakan langkah lembaga pendidikan dalam menjaga eksistensi sekolah [20].

F. Promosi

1. Pengertian Promosi Sekolah

Dalam bahasa inggris, promosi berasal dari kata *promote* yang dapat diterjemahkan ke dalam bahasa indonesia yaitu meningkatkan, mengembangkan serta menyampaikan informasi terkait kualitas produk yang ditawarkan kepada konsumen sebagai media promosi. Promosi juga merupakan salah satu cara sebuah organisasi, instansi atau sebuah perusahaan dalam meningkatkan citranya. Sedangkan yang dimaksud

dengan promosi sekolah adalah salah satu cara sekolah untuk memperkenalkan dan memberikan informasi mengenai sekolah kepada masyarakat [21].

Promosi sekolah harus dilaksanakan sebaik mungkin agar apa yang ingin dikomunikasikan kepada calon konsumen dapat tersampaikan dengan jelas dan meyakinkan. Saat ini, cara yang efektif untuk melakukan promosi sekolah adalah dengan menggunakan media berbasis digital. Melalui promosi digital sekolah akan sangat mudah mengjangkau target secara luas, tanpa batasan waktu dan lokasi. Namun, promosi secara digital ini bukanlah faktor utama keputusan calon konsumen dalam memilih sekolah, melainkan sekolah juga harus memiliki keseimbangan layanan pendidikan yang berkualitas, sarana dan prasarana yang mendukung, kebutuhan yang mendukung calon konsumen.

2. Tujuan Promosi

Tujuan dari pelaksanaan promosi tidak saja untuk meningkatkan citra sebuah instansi atau perusahaan diberbagai bidang. Tetapi promosi perlu dilakukan oleh setiap instansi di berbagai bidang karena banyak kualitas produk atau jasa yang harus diperkenalkan oleh banyak orang. Sebuah instansi melaksanakan kegiatan promosi pada umumnya memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan barang atau jasa yang dapat ditawarkan agar dapat meningkatkan keuntungan serta mendukung penerapan strategi dari bauran pemasaran.

Kaitannya dengan tujuan pelaksanaan promosi bagi lembaga pendidikan atau sekolah untuk menyampaikan serta memperkenalkan sekolah tersebut kepada masyarakat luas agar mengetahui informasi kualitas serta keberadaan suatu sekolah, sehingga mendapatkan informasi yang akurat, tanpa harus mengunjungi sekolah.

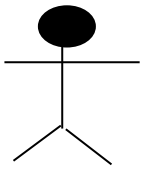
G. UML *(Unified Modelling Language)*

UML (*Unified Modelling Language)* adalah sebuah bahasa yang mendokumentasikan sistem perangkat lunak yang menawarkan standar untuk merancang model sebuah sistem. Tujuan penggunaan UML yaitu untuk memodelkan suatu sistem yang menggunakan konsep berorientasikan objek dan menciptakan bahasa pemodelan dengan berorientasikan objek dan menciptakan bahasa permodelan, serta dapat digunakan oleh manusia maupun mesin[22]. Tipe-tipe diagram UML sebagai berikut [22, persamaan (3)]:

1. *Use Case Diagram*

   Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi. *Use case diagram* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih menggunakan sistem informasi yang dirancang. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem. Adapun simbol-simbol yang digunakan pada *Use Case Diagram* yaitu:

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

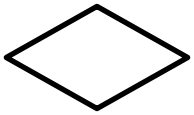
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor*
2		*Actor*	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*
3		*System Boundary*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
4		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(Independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri *(Independent)*
5		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak *(Descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk *(Ancestor)*
6		*Clude*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit.*
7		*Tend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas

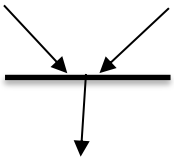
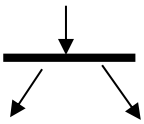
			perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
8	———————	*Assosiation*	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

2. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis pada perangkat lunak. Simbol-Simbol yang digunakan pada *Activity Diagram* dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. 2 Simbol-Simbol *Activity Diagram*

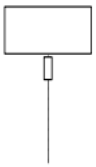
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Actions*	Simbol *action* menyatakan aksi yang dilakukan dalam suatu arsitektur sistem.
2		*Decision*	Simbol *decision* digunakan untuk menyatakan kondisi dari suatu proses.
3		*Start*	Titik awal
4		*Stop*	Titik akhir
5		*Swimlane*	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

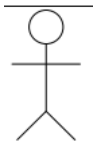
6		*Join*	Untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan/digabungkan
7		*fork*	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara pribadi.
8		*Join*	Penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, *sequence diagram* juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada *use case diagram*. Simbol-Simbol yang digunakan pada *Sequence Diagram* dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. 3 Simbol-Simbol *Sequence Diagram*

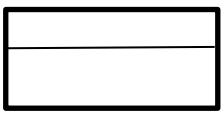
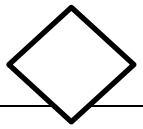
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Object* dan *lifeline*	Orang, tempat, benda, kejadian atau konsep yang ada dalam dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi yang saling berinteraksi
2		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek

			yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
3		*Actor*	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*
4		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan
5		Garis hidup *(life line)*	Menyatakan hidup suatu objek

4. *Class Diagram*

Class diagram menggambar struktur *object* sistem. Diagram ini menunjukkan *class object* yang menyusun sistem dan juga hubungan antara *class object* tersebut. Simbol-Simbol yang digunakan pada *Class Diagram* dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. 4 Simbol-Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
2		*NaryAssociation*	Upaya untuk menghindari asosiasi

			dengan lebih dari 2 objek.
3		Asosiasi	Hubungan statis antar *class* yang menggambarkan *class* yang memiliki atribut berupa *class* lain atau *class* yang harus mengetahui eksistensi *class* lain.
4		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk *(ancestor).*
5		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri *(independent)*

Untuk pembuatan tipe-tipe diagram diatas kita bisa menggunakan salah satu aplikasi yang berfungsi dalam pengembangan perangkat lunak untuk memfasilitasi pemodelan dan dokumentasi desain , yaitu *StarUML.*

5. *StarUML*

StarUML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh *Object Management Group* (*OMG)*. *StarUML* terbaru adalah *StarUML* 2.3 yang terdiri dari empat macam spesifikasi, yaitu *interchange* spesifikasi, *UML infranstructure, UML superstructure, Object Constraint Language (OCL)* [22, persamaan (5)].

6. XAMPP

Xampp merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache, MySQL, PHP, Perl)*. *Xampp* adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemograman *PHP* dan *Perl* [22, persamaan (5)].

7. *Database*

Database (basis data) merupakan sekumpulan data yang saling berkaitan dan tersimpan untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengguna[23]. *Database* memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengatur, dan mengambil data dengan cara yang terstruktur.

Beberapa konsep penting yang terkait dengan *database* adalah [23, persamaan (5)].

a. Sistem Manajemen Basis Data (DBMS)

Sistem Manajemen Basis Data adalah perangkat lunak yang mengelola akses dan pengelolaan *database*. DBMS menyediakan antarmuka untuk mengelola struktur dan konten *database*, serta menyediakan cara bagi aplikasi untuk berinteraksi dengan *database*.

b. Struktur Data

Database memiliki struktur yang terorganisir, biasanya dalam bentuk tabel, kolom, dan baris. Tabel mendefinisikan jenis data yang disimpan, kolom mewakili atribut atau bidang data, dan baris berisi entri data spesifik.

c. *Query*

Digunakan untuk mengambil atau memanipulasi data dari database. Bahasa *Query*, seperti *SQL (Structured Query Language)*, digunakan untuk berinteraksi dengan database dan melakukan operasi seperti pencarian, penyisipan, pembaruan, dan penghapusan data.

d. Integritas Data

Integritas data mengacu pada keadaan di mana data dalam *database* tetap konsisten dan benar. Ini mencakup integritas entitas, integritas referensial, dan aturan integritas lainnya yang memastikan keakuratan dan kekonsistenan data.

e. Relasi dalam Basis Data Relasional

Dalam model basis data relasional, data disimpan dalam tabel yang terkait satu sama lain melalui kunci (kunci primer dan kunci asing). Hubungan ini memungkinkan data untuk diambil dari beberapa tabel menggunakan operasi join.

i. Indeks

Indeks adalah struktur data yang membantu meningkatkan kecepatan pencarian dan pengambilan data dari *database*. Indeks biasanya dibuat pada satu atau beberapa kolom untuk mempercepat operasi pencarian.

l. Transaksi

Transaksi adalah serangkaian operasi yang dianggap sebagai satu kesatuan. Dalam lingkungan *database*, transaksi harus mematuhi prinsip ACID (*Atomicity, Consistency, Isolation, Durability*) untuk memastikan integritas data.

H. Penelitian yang Relevan

Penelitian perancangan website sekolah menggunakan *CMS WordPress* ini, ditemukan beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian ini, hasil penelitian tersebut yang digunakan peneliti untuk memperkuat peneliti dalam merancang *website* sekolah ini. Penelitian tersebut yaitu:

a. Penelitian yang dilakukan oleh Herisupriyanto, Mochamad Nurhadi pada tahun 2022 dengan jurnal yang berjudul “Pembuatan Media Informasi Digital Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Sekolah”.

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa *website* sekolah dengan menggunakan *CMS WordPress*. Penelitian mengemukakan bahwa dengan adanya media informasi seperti *website,* penyampaian informasi kepada siswa, orang tua siswa dan guru lebih cepat dan *website* juga menjadi media promosi bagi sekolah karena bisa diakses oleh masyarakat umum.

b. Penelitian yang dilakukan oleh Leonardus Par, Fatmawati pada tahun 2022 dengan jurnal yang berjudul *Development of a WordPress CMS-based school website as a medium of information and promotion for* SMAN 1 Poco Ranaka, NTT ". Penelitian ini telah menghasilkan sebuah *website* sekolah, perancangan *website* sekolah ini dilakukan dengan *focused group discussion*, pemaparan materi, dan pengembangan *website*. Hasil penelitian mengemukakan, perancangan suatu saat ini dapat dikatakan tidak serumit seperti pada masa lalu, sebab saat ini ada beberapa cara untuk mengembangkan *website* dengan lebih mudah, salah satunya dengan menggunakan sebuah aplikasi bernama *Content management system* (CMS).

c. Penelitian yang dilakukan oleh W. Andriyan, S. S. Septiawan, dan A. Aulya, pada tahun 2020 dengan jurnal yang berjudul "Perancangan *Website* sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang". Penelitian ini menggunakam metode *field* research dengan proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Terdapat juga analisa permasalahan,

analisa kebutuhan dan metode pengujian menggunakan *black box testing* untuk mengetahui apakah *website* sesuai dengan yang diharapkan. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah *website* sebagai media informasi dan promosi yang membuat cakupan akses informasi yang ingin disampaikan kepada publik menjadi luas.

d. Penelitian yang dilakukan oleh N. Sulistianingsih, S. Agrippina, A. Yusuf, F. pada tahun 2023 dengan jurnal yang berjudul "Pembuatan dan Pelatihan Pengelolaan *Website* di SMPN 6 Kota Bima sebagai Media Informasi dan Promosi Sekolah". Tahapan dalam penelitian ini adalah studi lapangan, identifikasi masalah, pembuatan dan pelatihan pengelolaan *website*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa operator dapat mengelola website dengan baik. Selain itu, website SMPN 6 Kota Bima sudah dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyebaran informasi dan promosi sekolah. jadi, kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan *website* informasi mudah tersebar luas.

e. Penelitian yang dilakukan oleh H. Saputro, N. Zuliyana, A. Wakit, dan D. Rochmanto, pada tahun 2022 "Penerapan Teknologi *Website* Sekolah Untuk Peningkatan Promosi Pada MTS NU Mafatihul Ulum Sidorekso Kudus". Pada penelitian ini kondisi yang ada pada MTs NU Mafatihul Ulum, penyebaran informasi promosi sekolah yang dilakukan masih bersifat konvensional, yaitu melalui surat, papan pengumuman, maupun dari mulut ke mulut lingkungan sekitar saja. Metode konvensional ini memang banyak sekali kekurangnnya, antara

lain 1) informasi yang disampaikan terbatas; 2) jangkauan penyebaran informasi yang sempit; 3) kurangnya *update* informasi; 4) penggunaan waktu dan biaya yang kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu dibutuhkan media penyebaran informasi promosi sekolah menggunakan *website* sehingga semua informasi dari sekolah dapat diakses secara *online* dan terbuka oleh semua masyarakat umum. Pada penelitian ini, metode yang digunakan yaitu kegiatan pengabdian kepada masyarakat, terdapat 3 kegiatan, yaitu : (a) Pengelolaan *website*, (b) *workshop* penerapan *web* di pihak sekolah, (c) Pendampingan penggunaan *website* sekolah. Hasil yang dicapai dalam pengabdian masyarakat adalah MTS NU Mafatihul Ulum sudah menerapkan *website* sekolah sehingga penyebaran informasi sekolah telah dilakukan secara *online*. Luaran yang dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah meningkatnya kualitas layanan pada sekolah karena akses informasi sudah dilakukan secara *online*. Manfaat yang diperoleh dari penerapan *website* sekolah adalah memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi promosi dari pihak sekolah kepada masyarakat umum.

I. Kerangka Pemikiran

Dizaman yang sudah canggih ini perkembangan teknologi di era globalisasi kini terus berkembang dan sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia, begitu pula di bidang pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi, berkembang pula pendidikan. Pendidikan semakin maju berkat

teknologi yang juga terus bergerak maju. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari mudahnya mengakses sarana informasi dan berubahnya kertas dan pulpen menjadi media digital, seperti penggunaan internet berupa adanya sebuah *website* yang memudahkan masyarakat luas untuk mengakses berbagai informasi. Akan tetapi hal tersebut tidak dijumpai disekolah yang diobservasi. Dalam penyebarluasan informasi sekolah masih menggunakan media konvesional berupa brosur. dan sekolah tidak memanfaatkan media sosial secara maksimal dalam memperkenalkan atau mempromosikan. Hal ini disebabkan oleh belum adanya media khusus yang digunakan dalam mengelola informasi sekolah sehingga informasi sekolah tidak tersebar dengan luas yang menyebabkan sekolah tidak banyak dikenal masyarakat dan tentunya juga berdampak pada jumlah siswa yang akan mendaftar disana.

Berdasarkan standar nasional pendidikan, sekurang-kurangnya standar yang terkait dengan sistem pendidikan di semua wilayah hukum negara kesatuan Republik Indonesia. Standar nasional pendidikan itu sendiri terdiri dari 8 standar yang harus dimiliki dan dipenuhi oleh penyelenggara dan atau satuan pendidikan yang ada di Indonesia. Didalam standar pengelolaan, salah satunya adalah pengelolaan informasi. Bagaimana informasi dari sekolah dapat tersampaikan kepada penerimanya dengan cepat dan akurat. Semakin baik pengelolaan yang terdapat pada satuan pendidikan, semakin baik pula kualitas mutu layanan pendidikan nya. Selain itu, saat ini ada rekomendasi dari pemerintah dan DISDIKPORA (Dinas Pemuda dan Pendidikan Olahraga) bahwa semua sekolah harus memiliki media penyebaran informasi

yang tersedia untuk umum. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan dalam menyampaikan informasi dan mempromosikan sekolah adalah *website*. Pada *website* akan ditampilkan informasi berupa menu-menu, seperti informasi profil sekolah, prestasi, sarana prasarana yang ada, penerimaan peserta didik baru (PPDB) dan lain sebagainya. Dengan begitu infomasi mengenai sekolah akan mudah tersebar tanpa harus mendatangi sekolah tersebut.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat

Penelitian ini telah dilaksanakan di Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Terpadu Guguak Randah pada bulan Juli 2023 s/d selesai. Pemilihan tempat ini berdasarkan pertimbangan bahwa kondisi MAS Terpadu Guguak Randah mendukung pelaksanaan, penelitian ini. Penelitian dilakukan dengan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa staff tata usaha dan siswa MAS Terpadu Guguak Randah.

Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dianggap penting untuk membuat rancangan *website* sekolah, dan hasil akhir dari sebuah *website* sekolah menggunakan *CMS WordPress* di MAS Terpadu Guguak Randah.

B. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu [1]:

1. Observasi

   Peneliti melakukan observasi lapangan sebagai langkah awal untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. observasi awal peneliti lakukan pada saat PPL pada bulan Agustus 2023.

2. Wawancara

Peneliti telah melakukan wawancara dengan kepala sekolah, dan beberapa staff tata usaha dan siswa dengan tujuan untuk

mengumpulkan data melalui pertanyaan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pokok pembahasan yang sedang diteliti.

3. Studi Pustaka

Setelah beberapa metode, maka langkah terakhir yang peneliti lakukan adalah studi pustaka dengan *e-jurnal, google schooler, e-book*, serta *e-repository*.

C. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal [1].

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa *website* sekolah yang dapat digunakan untuk memudahkan promosi sekolah kepada masyarakat luas. Penggunaan *website* ini dapat ditargetkan untuk guru dan pegawai di MAS Terpadu Guguak Randah, serta masyarakat luas. oleh sebab itu untuk mendapatkan produk yang efektif, dalam pengembangan perangkat lunak peneliti menggunakan model *Rapid Application Development* (RAD).

D. Model Pengembangan

Rapid Application Development (RAD) adalah salah satu metode pengembangan suatu sistem informasi dengan waktu yang relatif singkat. Untuk pengembangan suatu sistem informasi yang normal membutuhkan waktu minimal 180 hari, akan tetapi dengan menggunakan metode RAD suatu sistem dapat diselesaikan hanya dalam waktu 30-90 hari. Tujuan utama dari semua metode sistem *development* adalah memberikan suatu sistem yang dapat memenuhi harapan dari para pemakai, akan tetapi sering kali di dalam melakukan pengembangan suatu sistem tidak melibatkan para pemakai sistem secara langsung, sehingga hal ini menyebabkan sistem informasi yang dibuat jauh dari harapan pemakai yang dapat berakibat sistem tersebut walaupun dapat diterima tetapi para pemakai enggan untuk menggunakannya atau bahkan para pemakai menolak untuk menggunakannya [24].

Pada saat RAD diimplementasikan, maka para pemakai bisa menjadi bagian dari keseluruhan proses pengembangan sistem dengan bertindak sebagai pengambil keputusan pada setiap tahapan pengembangan. RAD bisa menghasilkan suatu sistem dengan cepat karena sistem yang dikembangkan dapat memenuhi keinginan dari para pemakai sehingga dapat mengurangi waktu untuk pengembangan ulang setelah tahap implementasi. Tahapan *Rapid Application Development* (RAD) terdiri dari 3 fase, yaitu [25]:

1. *Reqiurements Planning*

   Tahapan ini meliputi proses pengumpulan data primer dengan metode observasi dan wawancara, serta pengumpulan data sekunder dengan metode studi pustaka. Dalam tahapan ini juga dilakukan analisis terhadap data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Tahapan ini bertujuan untuk:

   a. Mengidentifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem.

   b. Solusi masalah bisnis *(Bussiness Problem Solution).*

2. *Design WorkShop*

   Tahapan ini terbagi menjadi dua proses inti diantaranya *Work With Users to Design System* dan *Build The System.* Dua proses dalam tahapan ini dilakukan secara berulang-ulang, sehingga model rancangan sistem disetujui pengguna, yang langsung dibangunkan sistemnya sesuai dengan rancangan yang telah disetujui dan memenuhi kebutuhan dari pengguna tersebut. Dalam tahapan ini ada beberapa hal yang penting diperhatikan, sebagai berikut:

   a. Fase desain yang merupakan perbaikan sistem sebelumnya.

   b. Sistem pendukung untuk membantu pengguna setuju pada desain.

   c. Programmer dan analisis membangun dan menunjukan tampilan visual desain dan alur kerja pengguna. Penggunan menanggapi prototipe kerja aktual.

d. Analis menyempurnakan modul yang dirancang berdasarkan tanggapan pengguna.

e. Programmer membangun sistem berdasarkan modul rancangan yang telah disetujui pengguna.

3. *Implementation* (Penerapan)

Setelah modul rancangan disetujui oleh pengguna, tahapan berikutnya adalah implementasi sistem kepada pengguna. Dalam tahapan ini, ada beberapa proses yang dilakukan sebagai berikut:

a. Sistem baru atau parsial diuji dan diperkenalkan kepada organisasi atau pengguna.

b. Tidak perlu menjalankan sistem yang lama secara pararlel ketika membuat sistem baru.

Rapid Application Development (RAD) memiliki beberapa keuntungan diantara lain [26]:

a. Sangat berguna dilakukan pada kondisi user tidak memahami kebutuhan-kebutuhan apa saja yang digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak.

b. *Rapid Application Development* (RAD) mengikuti tahapan pengembangan sistem seperti umumnya, tetapi mempunyai kemampuan untuk menggunakan kembali komponen yang ada *(reusable object)* sehingga pengembang tidak perlu membuat dari awal lagi dan waktu lebih singkat berkisar antar 60-90 hari.

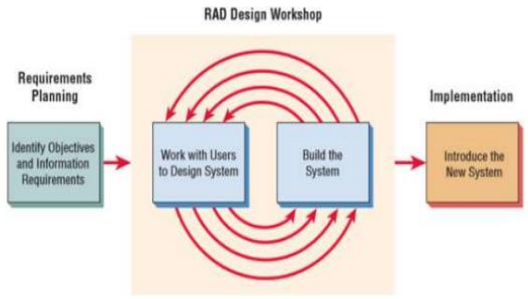
c. Karena mempunyai kemampuan untuk menggunakan komponen yang sudah ada dan waktu yang lebih singkat maka membuat biaya menjadi lebih rendah dalam menggunakan *Rapid Application Development* (RAD).

Selain kelebihan, tentunya juga ada kerugian dari *Rapid Application Development* (RAD) diantaranya sebagai berikut [22, persamaan (252-253)].

a. Dengan melakukan pembelian belum tentu bisa menghemat biaya dibandingkan dengan mengembangkan diri.
b. Membutuhkan biaya tersendiri untuk membeli peralatan-peralatan penunjang seperti misalnya software dan hardware.
c. Ketelitian menjadi berkurang karena tidak menggunakan metode yang formal dalam melakukan pengkodean.

E. Tahapan Penelitian

Pengembangan *website* pada pengembangan ini menggunakan salah satu metode yang merupakan bagian dari *System Development Cycle Life* (SLDC) yaitu *Rapid Application Development* (RAD) sebagai metode Pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada pengembangan pada waktu singkat dan menggunakan metode berulang dimana model kerjanya ditata pada awal tahap pengembangan untuk menetapkan kebutuhan pengguna dan selanjutnya dihilangkan [22, persamaan (252)].



Gambar 3. 1 Tahapan *Rapid Application Development* (RAD

F. Tahap Uji Produk

Uji produk merupakan tahap yang perlu dilakukan setelah pembuatan produk. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Uji produk terdiri dari [27]:

1. Uji Validitas Produk

   Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat valid atau tidaknya suatu produk. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner. Misalnya, kita ingin mengukur kinerja pegawai. Untuk melihat tingkat kinerja pegawai, pegawai tersebut diberi beberapa pertanyaan, maka beberapa pertanyaan tersebut harus tepat mengungkapkan bagaimana kinerja pegawai.

Uji validitas dilakukan dengan mengaju pada rumus Aiken's V sebagai berikut:

$$V = \sum s / [\, n(c-1)]$$

Keterangan:

s : r-lo

lo : Angka penilaian validitas terendah

c : Angka penilaian validitas tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n : Jumlah penilai

Berikut di bawah ini adalah tabel untuk menentukan hasil validitas :

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Presentase (%)	**Kriteria**
0,6 <	Tidak valid
≥ 0,6	Valid

2. Uji Pratikalitas Produk

Tahapan kedua yang dilakukan untuk penentuan kualitas produk adalah uji praktikalitas. Uji praktikalitas adalah pengukuran kesesuaian antara hasil produk terhadap tujuan awal. Uji praktikalitas dilakukan dengan mengacu rumus statistic *moment kappa*, seperti pada persamaan berikut ini:

$$K=(\rho - \rho e)/(1 - \rho e)$$

Keterangan:

K : *Moment kappa* yang menunjukkan efektifitas produk

ρ : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan jumlah nilai yang diberi oleh penguji dibagi nilai jumlah nilai maksimal

ρe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi penguji dibagi nilai jumlah maksimal.

Berikut ini adalah tabel untuk menentukan hasil dari efektivitas *moment kappa* :

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa*

Interval	**Kategori**
0,81 - 1,00	Sangat tinggi
0,62 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat rendah
≤ 0,00	Tidak praktis

1. Uji Efektifitas Produk

Tahapan ketiga yang dilakukan untuk penentuan kualitas produk adalah uji efektivitas. Uji efektifitas merupakan tahapan yang

terakhir dalam pengujian produk. Uji efektivitas adalah pengukuran kesesuaian antara hasil produk terhadap tujuan awal. Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut [28]:

$$< g >= \frac{(\% < Sf > - \ \% < Si >)}{(100 \ - \% < Si >}$$

Keterangan :

<g> : G-*Score*

<Sf> : *Score* akhir

<Si> : *Score* awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

"*High-g*" efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7;

"*Medium-g*" efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (g) > 0.3;

"*Low-g*" efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa *website* yang dirancang menggunakan *CMS WordPress* pada MAS Terpadu Guguak Randah. *Website* telah melalui serangkaian tahap perancangan dimulai dari mengumpulkan data primer, data sekunder, analisis kebutuhan desain dan implementasi. Fitur *website* meliputi, ikon menu yang digunakan sebagai pencarian informasi bagi pengguna, ikon sosial media yang digunakan untuk menghubungkan pengguna dengan *contact* sekolah, tampilan visual berita madrasah untuk *update* berita sekolah, tayangan *slide show* kegiatan sekolah dan fitur-fitur yang lainnya. *Website* ini dirancang sebagai media khusus untuk penyebarluasan informasi tentang sekolah atau promosi sekolah pada MAS Terpadu Guguak Randah. Diharapkan dengan adanya *website* ini memudahkan guru, siswa dan masyarakat luas lebih *up to date* terhadap infomasi sekolah.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Penda Sudarto Hasugian yang menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Implementasi yang dilakukan antara lain adalah menerapkan perancangan antar muka ke dalam bentuk halaman visual. Perbedaan penelitian ini adalah perancangan produk menggunakan tabel *database* dan *website* ini dirancang menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySql sebagai *database*. Sedangkan produk yang peneliti rancang

menggunakan model RAD (*Rapid Application Development)*. Kemudian rancangan menggunakan *usecase diagram* sebagai bentuk gambaran *user* dengan sistem, dan *activity diagram* untuk memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem.

B. Pembahasan

Tahapan ini merupakan tahapan bagi peneliti dalam menjabarkan proses-proses yang dilakukan dalam membuat produk dengan model pengembangan sistem RAD (*Rapid Application Development).* Proses ini memiliki beberapa tahapan dimana dimulai dari perencanaan kebutuhan, mendesain, proses pengembangan dan pengumpulan *feedback* dan implementasi atau penyesuaian produk.

Berdasarkan penelitian mengenai perancangan website sekolah menggunakan *CMS WordPress* dalam upaya promosi di MAS Terpadu Guguak Randah yang telah dilaksanakan, dan diperoleh hasil penelitian serta pembahasannya pada masing-masing tahap *Requirements Planning – Design Workshop – Implementasions* adalah sebagai berikut:

1. *Requirements Planning*

   Berdasarkan BAB III yang telah peneliti uraikan pada bagian model pengembangan bahwasannya tahapan ini meliputi proses pengumpulan data primer dengan metode observasi dan wawancara serta pengumpulan data sekunder dengan metode studi pustaka.

Adapun data primer yang peneliti peroleh sebagai berikut:

a. Ibuk Efnaliza, S.Pd selaku kepala sekolah mengukapkan bahwa selama ini penyebaran terkait informasi hanya menggunakan

sosial media. Pemanfaatan media sosial juga tidak berjalan dengan baik, seperti penggunaan Youtube, Instagram, Tik-Tok, maupun Facebook. Kemudian sekolah masih menggunakan media konvesional berupa selebaran atau brosur dan papan pengumuman. Sehingga informasi yang diperoleh terbatas baik bagi guru, siswa dan masyarakat.

b. Wakil kurikulum Ibuk Nurani Taslim, M.Pd juga mengatakan, untuk informasi mengenai jadwal mengajar masih menggunakan media kertas yang terkadang guru yang bersangkutan sering lupa dengan alasan kertas hilang.

c. Kemudian waka sarana prasarana Syamsurizal, S.Th.I mengatakan untuk informasi mengenai sarana prasarana masih menggunakan media kertas berupa buku khusus atau disebut dengan inventaris sekolah.

d. Zahra kelas 10 IPA, Rafli siswa kelas 11 IPK dan Fizah 12 IPA, mengatakan bahwasannya mereka mendapatkan informasi melalui papan pengumuman saja dan sesekali *Whatsapp Group.*

e. Ibuk Ririn Aryani mengatakan bahwa beliau baru mengetahui keberadaan sekolah MAS Terpadu Guguak Randah ini, Karena pimpinan Madrasah aliyah menyampaikan kepada beliau secara langsung.

Berdasarkan data primer yang peneliti dapatkan diatas terlihat jelas bahwasannya informasi terbatas, sehingga pihak sekolah, siswa, guru, dan masyarakat tidak *up to date* dengan informasi. Sedangkan untuk data sekunder, peneliti merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Silfia Ardila & Novri Hadinata, pada tahun 2022 dengan jurnal yang berjudul "Sistem Informasi *Market Place* Produk Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)". Penelitian ini menggunakan model pengembangan RAD produk berupa *website* menggunakan *platform CMS wordpress*. Penelitian mengemukakan bahwa dengan adanya media informasi seperti *website,* membantu dalam memasarkan produk secara *online* dan cepat sehingga jangkauan pasar lebih luas. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Aa Herdi Prayoga, pada tahun 2023 dengan jurnal yang berjudul "Implementasi *E-Commerce* Balagedogmart Berbasis *Website* pada Wirausaha Desa Balagedog". Penelitian ini menggunakan model pengembangan RAD produk berupa *website* menggunakan *platform CMS wordpress*. Penelitian mengemukakan bahwa dengan adanya media informasi seperti *website*, jangkauan pemasaran akan semakin luas dan informasi sangat mudah diperoleh. Dari penjelasan tersebut, sudah jelas tergambar bahwasannya media informasi berupa *website* sangat penting, yang mana memudahkan kita dalam mendapatkan informasi.

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan diatas dapat dianalisa sebagai berikut.

a. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan pada *website* MAS Terpadu Guguak Randah meliputi:

1) Analisa Kebutuhan Pengguna

Tujuan analisis ini adalah mempermudah dalam mendapatkan informasi sekolah secara digital. Terdapat 2 pengguna sistem, Admin dan Pengunjung. Peran dari pengguna ini antara lain:

Tabel 4. 1 Analisa Kebutuhan Pengguna

Aktor	**Deskripsi**
Pengunjung	Melihat *website* MAS Terpadu Guguak Randah
	Mempermudah mendapatkan informasi mengenai MAS Terpadu Guguak Randah
Admin	Melakukan *login* admin
	Melakukanpengelolalan *website*
	Melihat data sekolah

2) Analisa Kebutuhan Sistem

Pada analisa kebutuhan sistem dilakukan untuk menentukan spesifikasi sistem yang digunakan seperti komponen yang dibutuhkan sampai dengan implementasi sistem tersebut.

Tabel 4. 2 Analisa Kebutuhan Sistem

Sistem	**Deskripsi**
Sistem Informasi *website* MAS Terpadu Guguak Randah	Info *website* yang dipublikasikan melalui *website* ini hanya memuat data informasi seputar sekolah dan tidak memuat info-info yang spesifik atau file-file yang mungkin tidak masyarakat perlukan.
	Data informasi disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan media lainnya yang membantu dalam

	menyajikan informasi mengenai sekolah.
	Informasi *website* terkait dengan data sekolah yang dikelola yaitu data Transmisi dan Gardu Induk.
	Sistem mampu menampilkan semua informasi halaman
	Sistem dapat melakukan input, simpan, edit, hapus dan tampil terhadap menu *website*
	Sistem harus melakukan *login* agar admin dapat mengelola *website*

3) Analisa Kebutuhan Sumber Daya Manusia (*Brainware*)

SDM yang harus ada adalah *administrator* dan pengguna.

4) Analisa Kebutuhan Teknologi

Kebutuhan teknologi yang dibutuhkan yaitu jaringan internet untuk mengakses *website*, kemudian untuk bisa

membuka *website* ini pengguna bisa memanfaatkan macam-macam *browser* yang tersedia seperti *mozilla firefox* atau *google chrome* dan internet *explorer*, untuk peralatan yang dipakai adalah media laptop yang melibatkan *windows* 11 64 bit, Xampp, *CMS WordPress.*

Jadi dari data-data yang sudah peneliti analisa dapat disimpulkan, tahap analisa kebutuhan ini memiliki tujuan melihat keperluan aktual *website* sekolah MAS Terpadu Guguak Randah, sehingga *administrator* dan pengguna dapat melihat kemudahan dari penggunaan dari *website* tersebut.

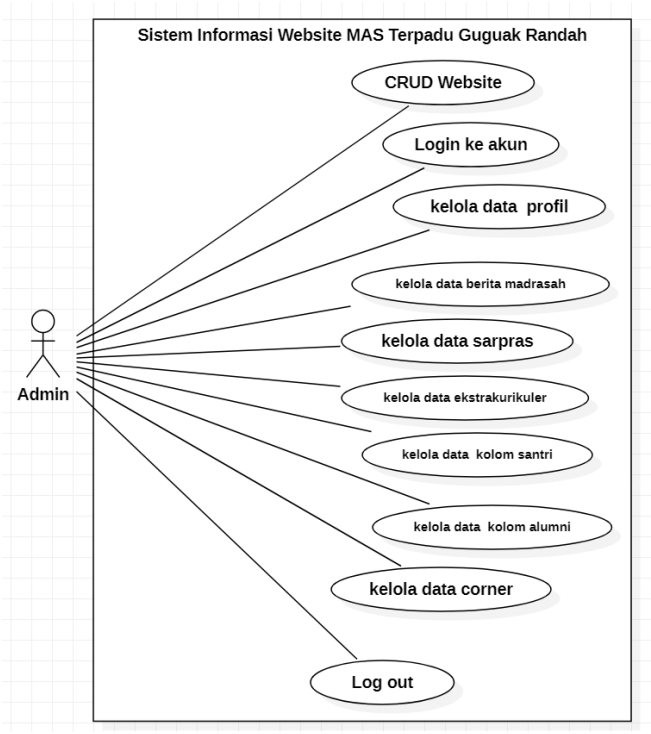
2. *Design WorkShop*

Pada Tahapan tahapan *design workshop* ini peneliti menggunakan pemodelan *Unified Model Language* (UML) yang merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Adapun jenis diagram yang digunakan yaitu:

a. *Use Case Diagram*

Perancangan sistem informasi ini telah dirancang *use case diagram* yang dipakai dalam menggambarkan peran masing-masing interaksi yang ada dalam diagram tersebut, *website* ini memiliki 10 interaksi untuk admin antara lain, CRUD *website*, kelola data Profil Sekolah, kelola data Berita Madrasah, kelola

data Sarpras, kelola data Ekstrakurikuler, kelola data Kolom Santri, kelola data Alumni kelola data *Corner* dan *log out.*



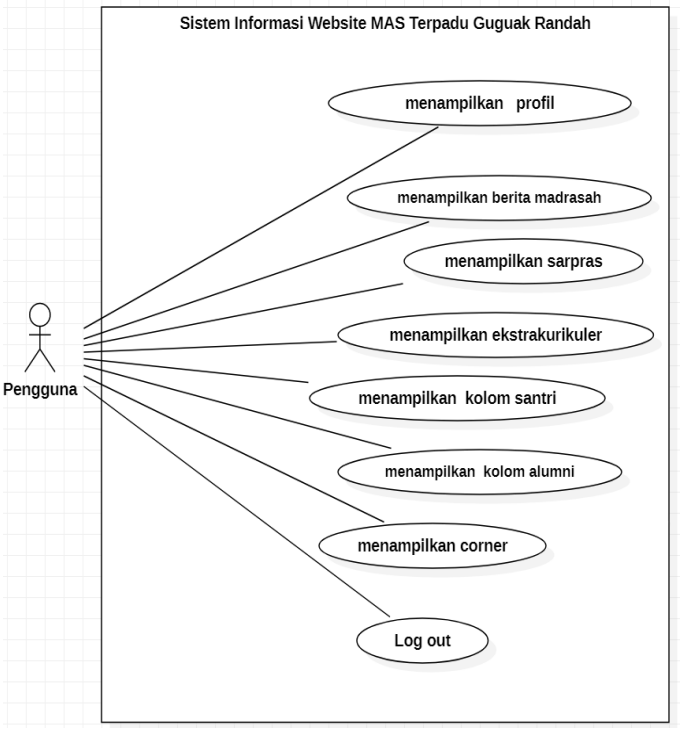
Gambar 4. 1 *Use Case Diagram* Admin

1) Pendefenisian Aktor

Tabel 4. 3 Penjelasan Aktor Admin

Aktor	Deskripsi
Admin	Pihak yang bisa login ke akun *website.*
	Pihak yang mengelola seluruh data *website* yang diperlukan.

Sedangkan pada pengguna bisa dilakukan 10 hubungan, mengelola CRUD, login akun, menampilkan data Profil, menampilkan data Berita Madrasah, menampilkan data Sarpras, menampilkan data Ekstrakurikuler, menampilkan data Kolom Santri, menampilkan data Alumni, menampilkan data *Corner* dan *log out.*



Gambar 4. 2 *Use Case Diagram* Pengguna

Tabel 4. 4 Penjelasan Aktor Pengguna

Aktor	Deskripsi

Pengguna	Pihak yang mengunjungi *website* sekolah dan dapat mengambil informasi
	Pihak yang dapat melakukan pencarian mengenai informasi apa yang diinginkan.

2) Pendefenisian *Use case*

Tabel 4. 5 Penjelasan *Use Case*

No	*Use Case*	Deskripsi
1	CRUD *website*	Merupakan proses pembuatan *website* oleh admin. Kegiatan ini dimulai dari instalasi *wordpress* hingga *editing website.*
2	*Login* ke akun	Merupakan *use case* yang harus dilakukan admin untuk mengelola sistem dengan cara memasukan *username* dan *password.*
3	Kelola data profil	Merupakan *use case* yang dapat melihat, menambahkan,

		mengubah dan menghapus data profil yang telah ditambahkan Admin.
4	Kelola data berita madrasah	Merupakan *use case* yang dapat melihat, menambahkan, mengubah dan menghapus data berita madrasah yang telah ditambahkan Admin.
5	Kelola data sarpras	Merupakan *use case* yang dapat melihat, menambahkan, mengubah dan menghapus data sarpras yang telah ditambahkan Admin.
6	Kelola data ekstrakurikuler	Merupakan *use case* yang dapat melihat, menambahkan, mengubah dan menghapus data ektrakurikuler yang telah ditambahkan Admin.
7	Kelola data kolom santri	Merupakan *use case* yang dapat melihat, menambahkan, mengubah dan menghapus data

		kolom santri yang telah ditambahkan Admin.
8	Kelola data kolom alumni	Merupakan *use case* yang dapat melihat, menambahkan, mengubah dan menghapus data kolom alumni yang telah ditambahkan Admin.
9	Kelola data *corner*	Merupakan *use case* yang dapat melihat, menambahkan, mengubah dan menghapus data *corner* yang telah ditambahkan Admin.
10	Menampilkan profil	Pengunjung bisa melihat informasi profil yang sudah ada di dalam *website* sekolah.
11	Menampilkan berita madrasah	Pengunjung bisa melihat informasi berita madrasah yang sudah ada di dalam *website* sekolah.

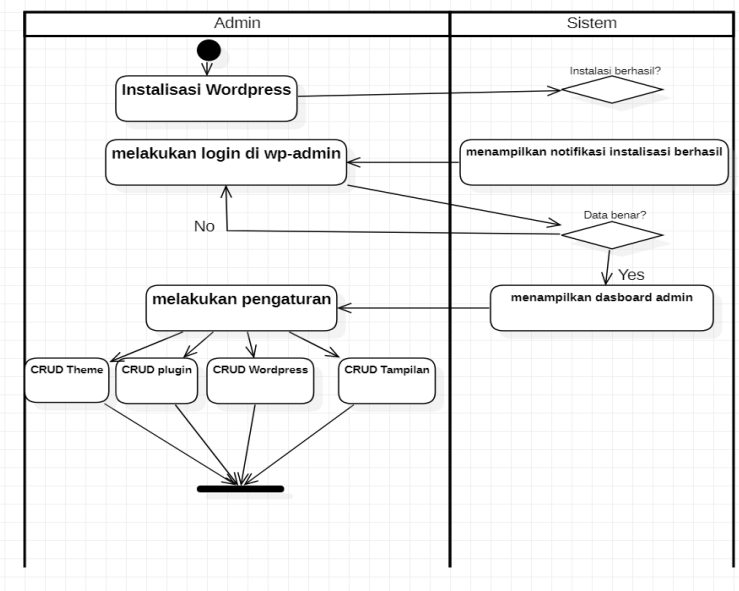
12	Menampilkan sarpras	Pengunjung bisa melihat informasi sarpras yang sudah ada di dalam *website* sekolah.
13	Menampilkan ekstrakurikuler	Pengunjung bisa melihat informasi ekstrakurikuler yang sudah ada di dalam *website* sekolah.
14	Menampilkan kolom santri	Pengunjung bisa melihat informasi kolom santri yang sudah ada di dalam *website* sekolah.
15	Menampikan kolom alumni	Pengunjung bisa melihat informasi kolom alumni yang sudah ada di dalam *website* sekolah.
16	Menampilkan *corner*	Pengunjung bisa melihat informasi *corner* yang sudah ada di dalam *website* sekolah.
17	*Log out*	Merupakan proses keluar dari *website*

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram menampilkan setiap kegiatan pada sistem informasi, sehingga *Activity Diagram* digunakan untuk mendeskripsikan satu aktifitas dan aktifitas lainnya yang ada pada sistem informasi tersebut.

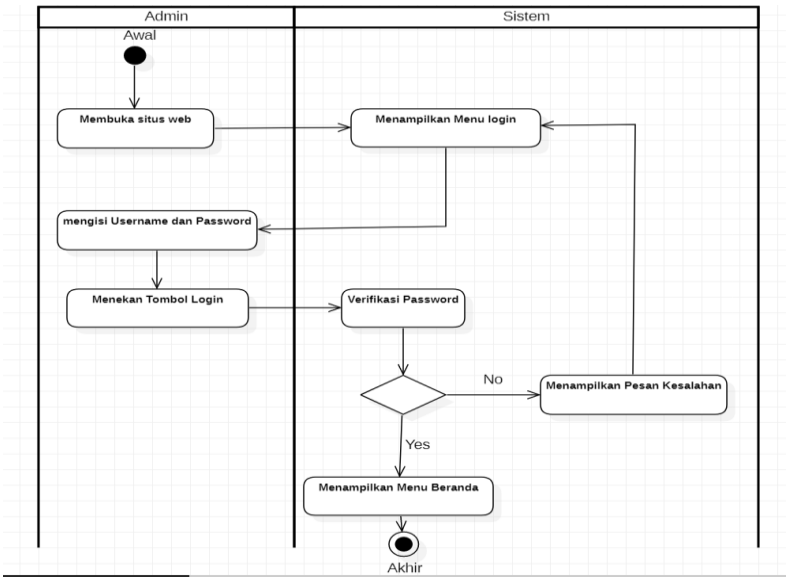
1) *CRUD (Create, Read, Update, dan Delete)*

Berdasarkan gambar dibawah, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pertama yang dilakukan admin adalah melakukan instalisasi *Wordpress.* Kemudian admin akan pengaturan *WordPress, Theme, Plugin* hingga tampilan *website.*



Gambar 4.3 CRUD *Website*

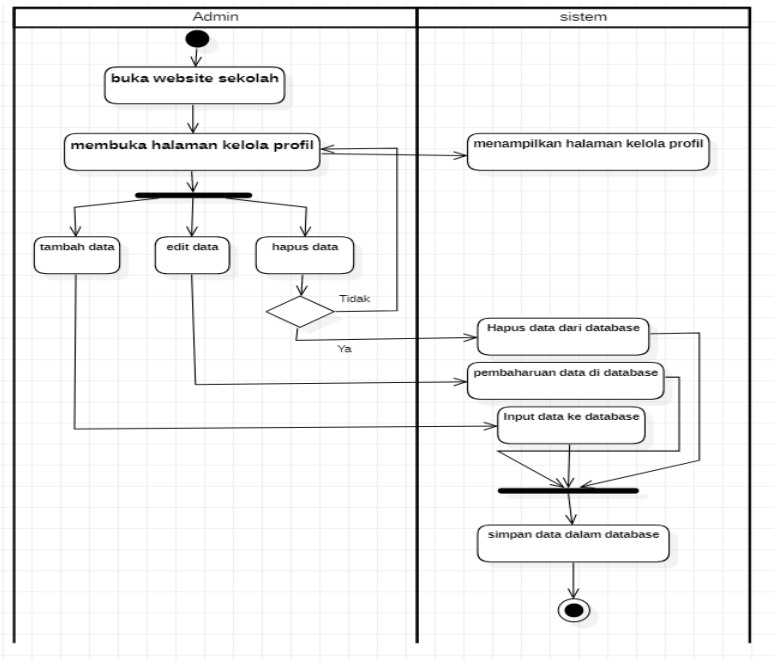
2) *Login Admin*



Gambar 4.4 *Activity Diagram Login* Admin

3) Kelola Profil

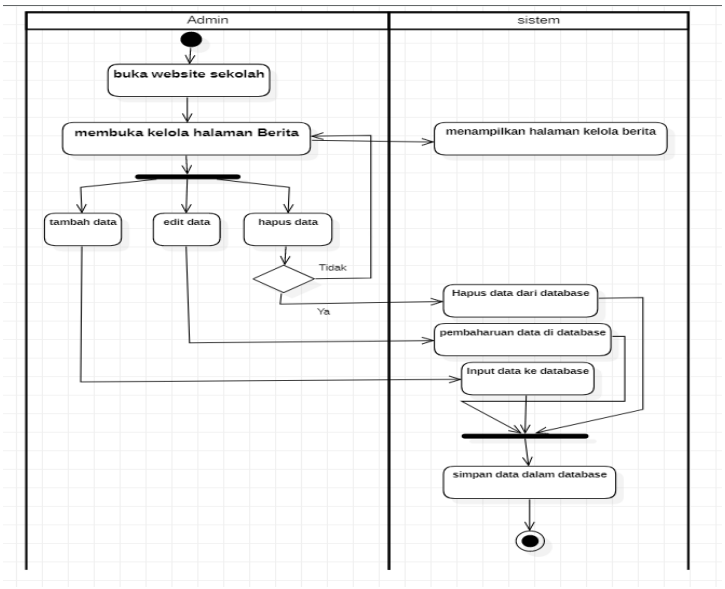
Pengorganisasian data profil sekolah pada sistem informasi oleh admin dapat diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Data Kelola Profil

4) Kelola Berita Madrasah

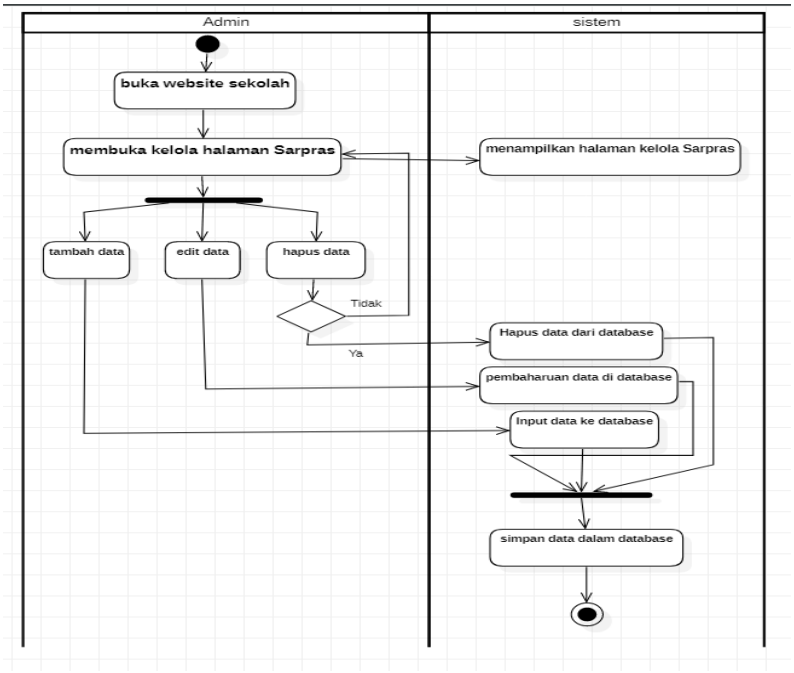
Pengorganisasian data Berita Madrasah pada sistem informasi oleh admin dapat diamati pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Kelola Data Berita Madrasah

5) Kelola Data Sarpras

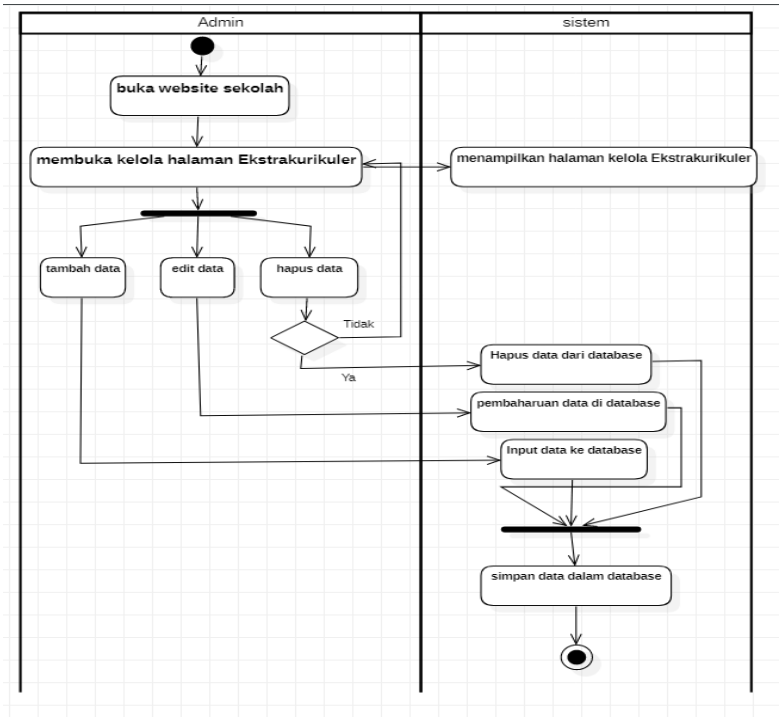
Pengorganisasian data Sarpras pada sistem informasi oleh admin dapat diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.7 Activity Diagram Kelola Data Sarpras

6) Kelola Data Ekstrakurikuler

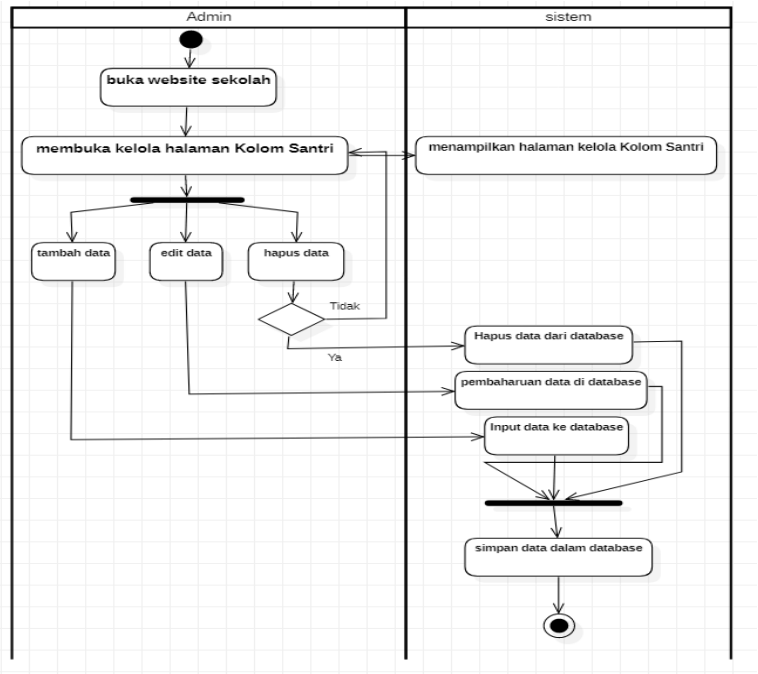
Pengorganisasian data Ekstrakurikuler pada sistem informasi oleh admin dapat diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Kelola Data Ekstrakurikuler

7) Kelola Data Kolom Santri

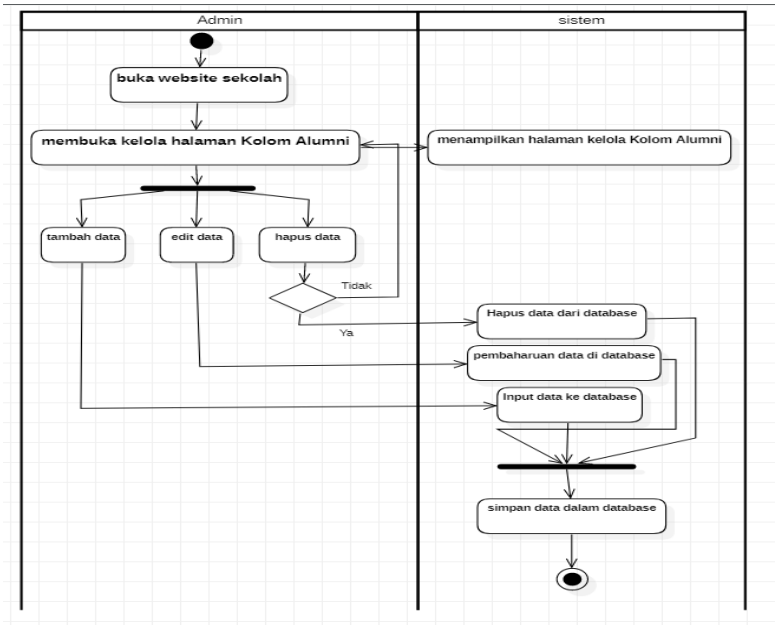
Pengorganisasian data Ekstrakurikuler pada sistem informasi oleh admin dapat diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.9 *Activity Diagram* Kelola Data Kolom Santri

8) Kelola Data Kolom Alumni

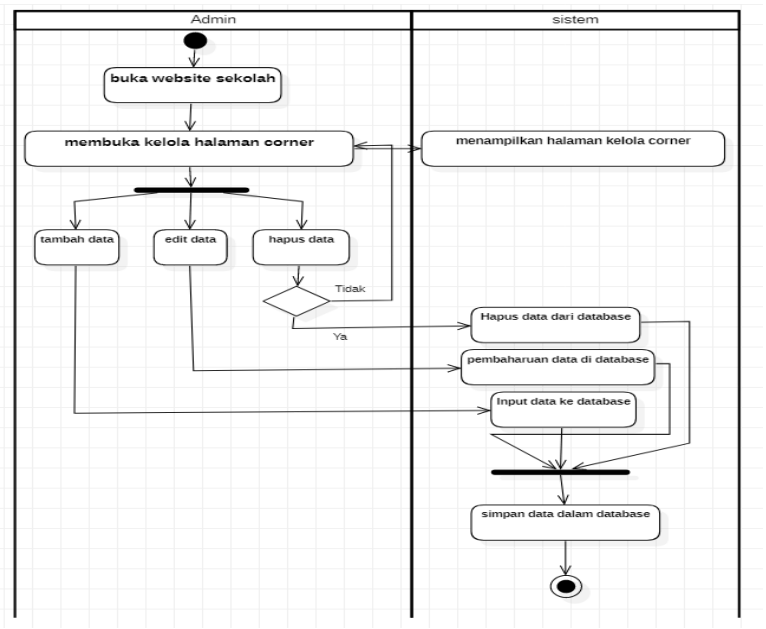
Pengorganisasian data Kolom Alumni pada sistem informasi oleh admin dapat diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.10 *Activity Diagram* Kelola Data Alumni

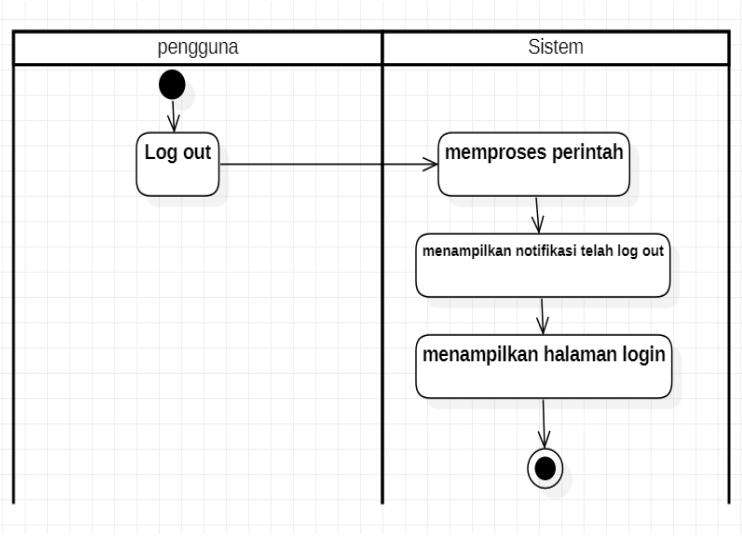
9) Kelola Data *Corner*

Pengorganisasian data *Corner* pada sistem informasi oleh admin dapat diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.11 *Activity Diagram* Kelola Data *Corner*

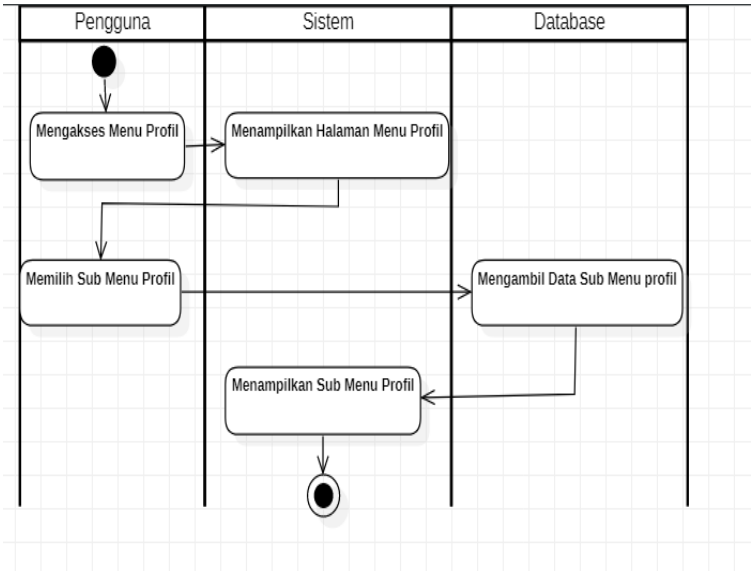
10) *Log out*



Gambar 4.12 *Activity Diagram* Menampilkan Menu Profil

11) Menampilkan Menu Profil

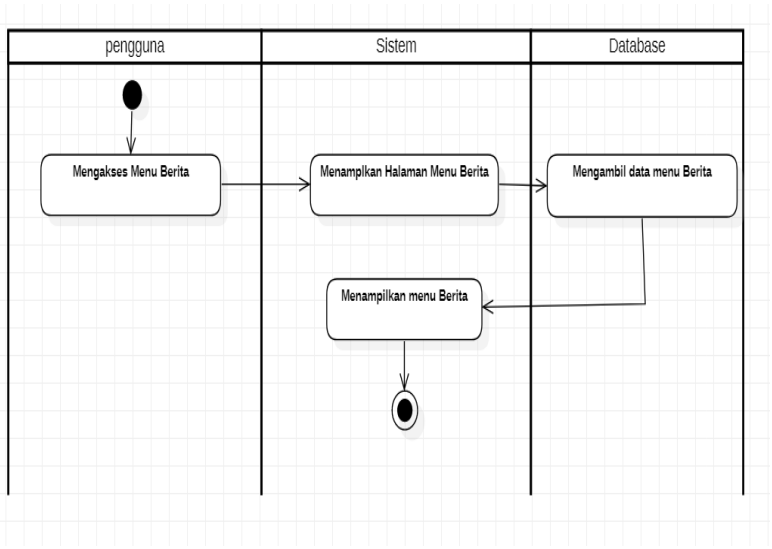
Proses menampilkan menu profil yang bisa diakses oleh pengguna. Pengguna dapat mengakses menu profil dengan memilih sub menu yang ditampilkan pada sistem informasi yang bisa diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.13 *Activity Diagram* Menampilkan Menu Profil

12) Menampilkan Menu Berita

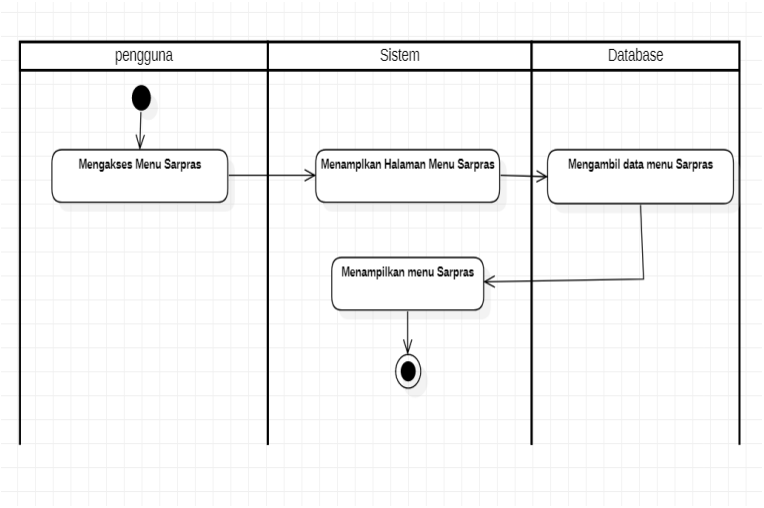
Pengguna dapat mengakses menu berita dengan memilih menu yang ditampilkan pada sistem informasi yang bisa diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.14 *Activity Diagram* Menampilkan Menu Berita

13) Menampilkan Menu Sarpras

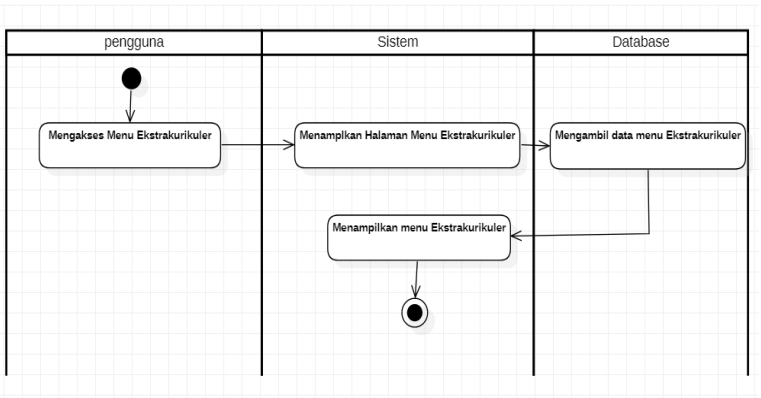
Pengguna dapat mengakses menu sarpras dengan memilih menu yang ditampilkan pada sistem informasi yang bisa diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.15 *Activity Diagram* Menampilkan Menu Sarpras

14) Menampilkan Menu Ekstrakurikuler

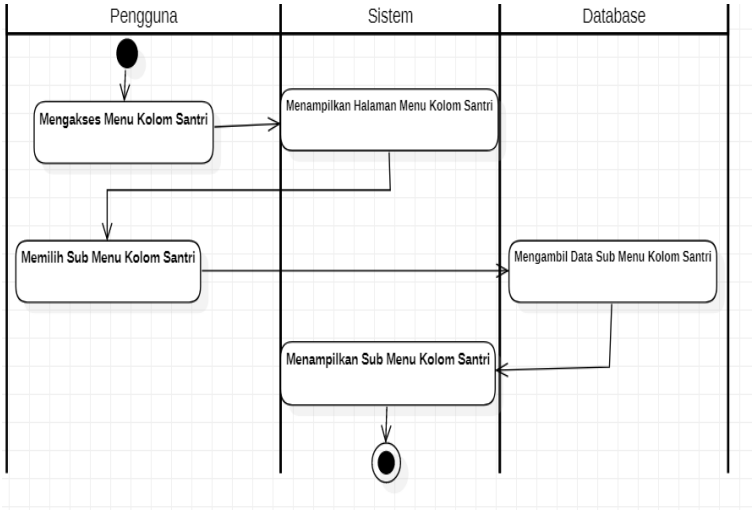
Pengguna dapat mengakses menu ekstrakurikuler dengan memilih menu yang ditampilkan pada sistem informasi yang bisa diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.16 *Activity Diagram* Menampilkan Menu Ekstrakurikuler

15) Menampilkan Menu Kolom Santri

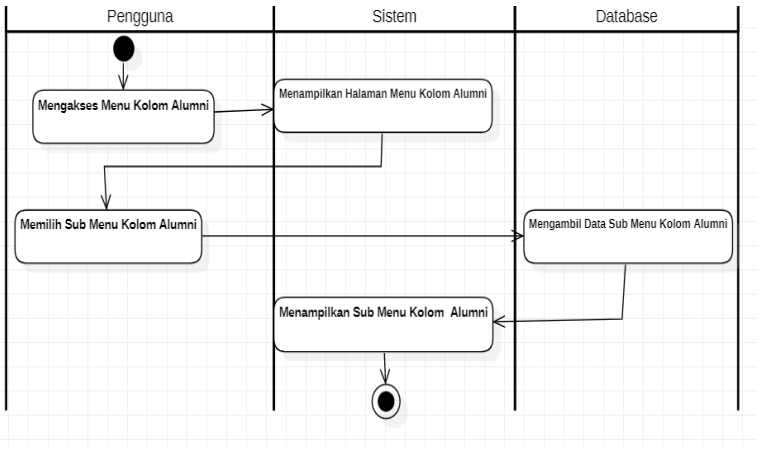
Proses menampilkan menu kolom santri yang bisa diakses oleh pengguna. Pengguna dapat mengakses Kolom Santri dengan memilih sub menu yang ditampilkan pada sistem informasi yang bisa diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.17 *Activity Diagram* Menampilkan Menu Kolom Santri

16) Menampilkan Menu Kolom Alumni

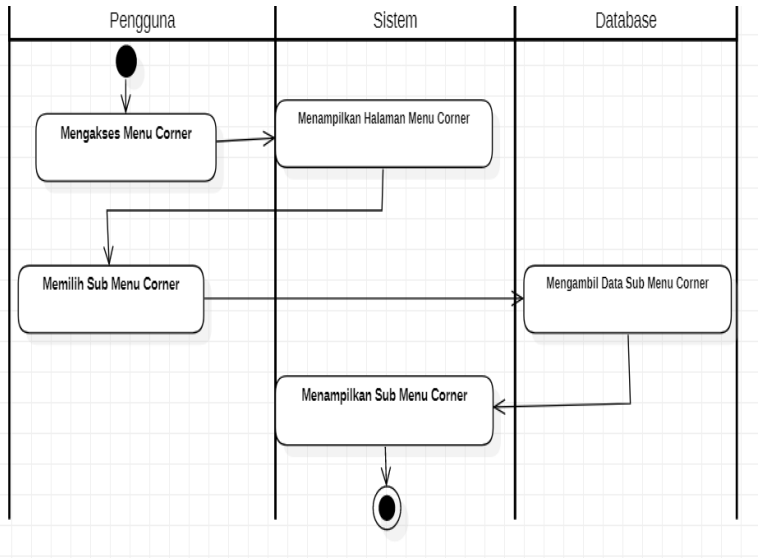
Proses menampilkan menu kolom alumni yang bisa diakses oleh pengguna. Pengguna dapat mengakses kolom alumni dengan memilih sub menu yang ditampilkan pada sistem informasi yang bisa diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.18 *Activity Diagram* Menu Kolom Alumni

17) Menampilkan Menu *Corner*

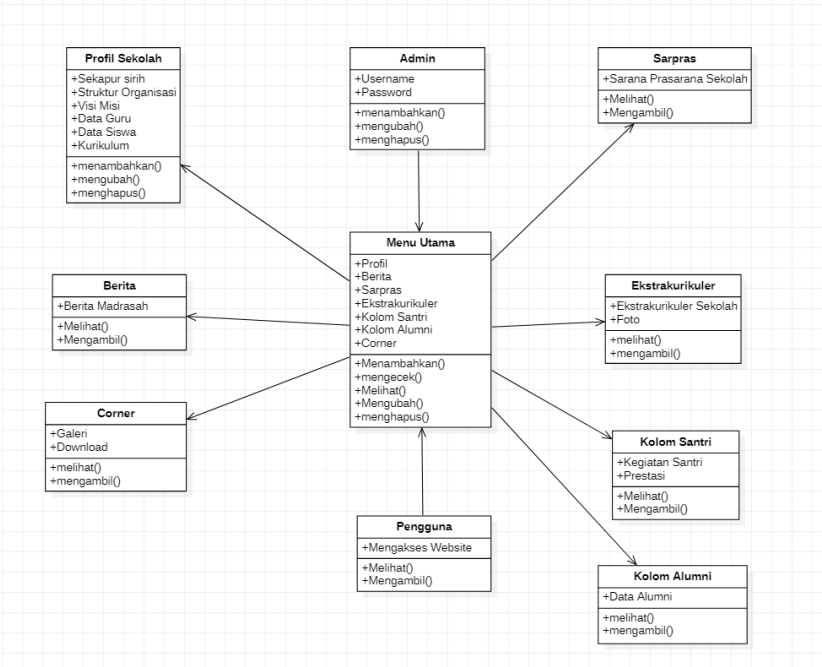
Proses menampilkan menu *Corner* yang bisa diakses oleh pengguna. Pengguna dapat mengakses *Corner* dengan memilih sub menu yang ditampilkan pada sistem informasi yang bisa diamati pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.19. *Activity Diagram Corner*

c. *Class Diagram*

Class Diagram dipakai untuk menggambarkan tipe objek di sistem dan berbagai jenis hubungan tetap yang terjadi.



Gambar 4.20 *Class Diagram* Sistem Informasi *Website* MAS Terpadu Guguak Randah

3. *Implementation*

Pada fase implementasi ini sudah mencakup penyempurnaan *prototype* yang telah dibuat pada fase sebelumnya, semua perbaikan, peningkatan dan modifikasi diterapkan pada fase ini. Berdasarkan *feedback* dari pembimbing tentang apa yang cocok, apa yang tidak cocok, apa yang harus dihapus dan ditambahkan, maka berikut hasil fase implementasi RAD ini.





Perangatan Kebun Strawberry bersama Buk. Kurnimil Kodir Tuo

Siapa yang tidak mengenal buah strowberi? Buah berwarna merah dengan perpaduan rasa manis dan asam ini memang memiliki daya tarik tersendiri bagi banyak orang. Buah stroberi memiliki tekstur berongga dan bersir. Buah ini juga sering dijadikan cemilan atau hiasan makanan, jadi sangat banyak yogi jika tidak dibesarkan.



Penyerahan Jabatan MAS Terpadu Guguak Randah

OSIM adalah satu-satunya wadah organisasi siswa yang sah di madrasah Oleh karena itu setiap madrasah wajib membentuk Organisasi Siswa Intra Madrasah OSIM), yang tidak mempunyai hubungan organisatoris dengan OSIM di madrasah lain dan tidak mengobi bagiannya dari organisasi lain yang ada di luar sekolah. hi



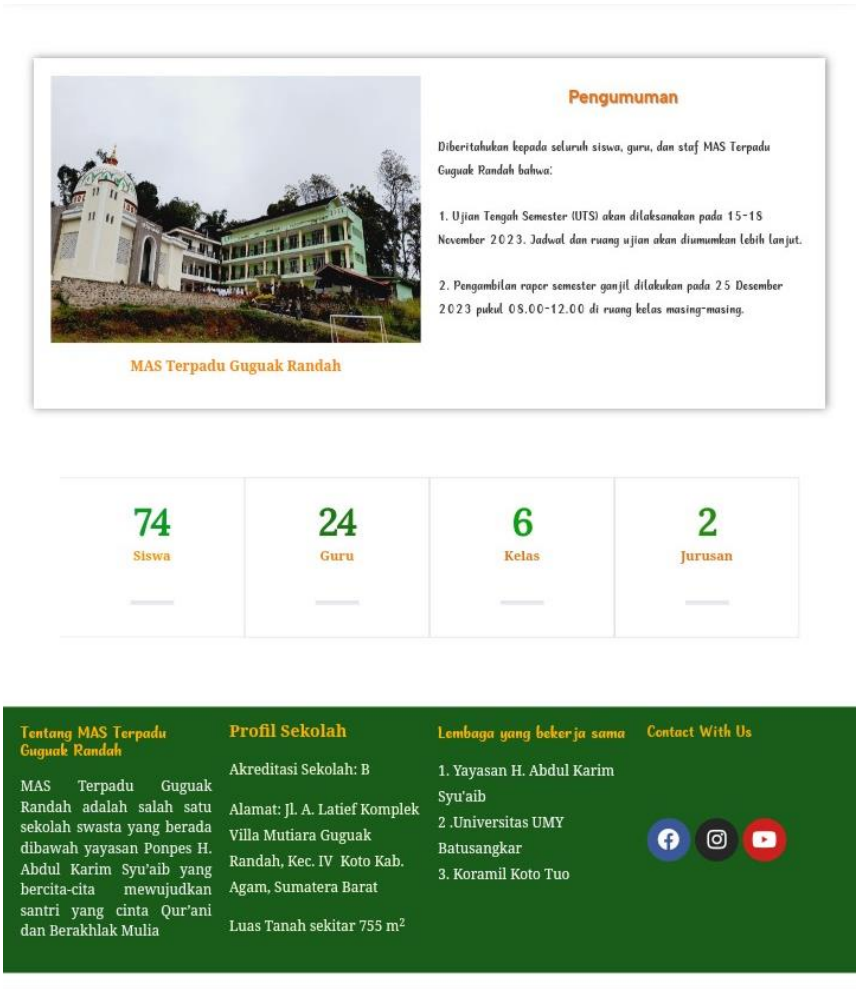
Penyerahan Hadiah Lomba Classmeeting

kegiatan ini diselenggarakan oleh guru atau OSIS. Berikut adalah penyerahan hadiah pada classmeeting 17 Desember 2022 di MAS Terpadu Guguak Randah , juara III cabet cowok yang diraih oleh Bintang kelas X IPA. Hadiah diserahkan langsung oleh Ustad Ahmad Daud, S.Pd di lapangan MAS Terpadu Guguak randah.

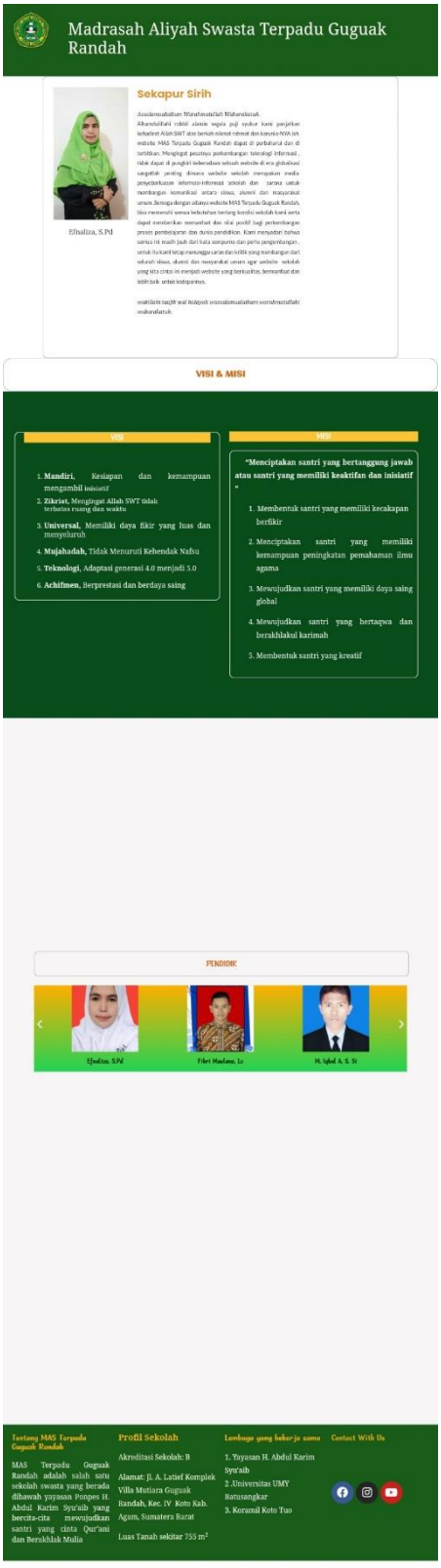


Kegiatan Kemah MAS Terpadu Guguak Randah

Pada tanggal 18 s/d 19 Desember 2022, 7 hari satu malam, MAS Terpadu Guguak Randah melakukan kegiatan Pramuka di lingkungan sekolah dan di hiras oleh kakak pembina beserta Kakak Pembina lainnya dari Kwaran ah . Peserta pramuka di ikuti oleh seluruh siswa siswi mulai dari siswa kelas X, XI dan kelas XII.



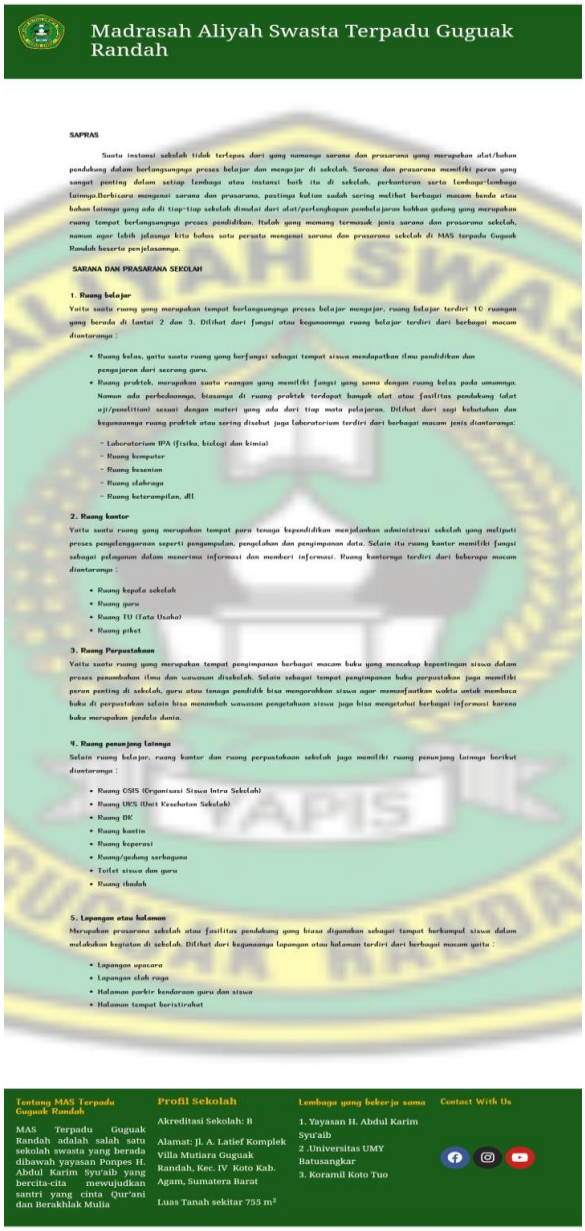
a. Tampilan Profil Sekolah


Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Guguak Randah
Sekapur Sirih
Efnaliza, S.Pd
VISI & MISI
VISI
1. Mandiri, Kesiapan dan kemampuan mengambil inisiatif
2. Tikwiat, Mengingat Allah SWT tidak terbatas ruang dan waktu
3. Universal, Memiliki daya fikir yang luas dan menyeluruh
4. Mujahadah, Tidak Menuruti Kehendak Nafsu
5. Teknologi, Adaptasi generasi 4.0 menjadi 5.0
6. Achifmen, Berprestasi dan berdaya saing
MISI
"Menciptakan santri yang bertanggung jawab atau santri yang memiliki keaktifan dan inisiatif "
1. Membentuk santri yang memiliki kecakapan berfikir
2. Menciptakan santri yang memiliki kemampuan peningkatan pemahaman ilmu agama
3. Mewujudkan santri yang memiliki daya saing global
4. Mewujudkan santri yang bertaqwa dan berakhlakul karimah
5. Membentuk santri yang kreatif
PENDIDIK
Efnaliza, S.Pd
Fikri Maulana, Lc
M. Iqbal A. S. Si
Tentang MAS Terpadu Guguak Randah
MAS Terpadu Guguak Randah adalah salah satu sekolah swasta yang berada dibawah yayasan Pondpes H. Abdul Karim Syu'aib yang bercita-cita mewujudkan santri yang cinta Qur'ani dan Berakhlak Mulia
Profil Sekolah
Akreditasi Sekolah: B
Alamat: Jl. A. Latief Kompilek Villa Mutiara Guguak Randah, Kec. IV Koto Kab. Agam, Sumatera Barat
Luas Tanah sekitar 735 m²
Lembaga yang bekerja sama
1. Yayasan H. Abdul Karim Syu'aib
2. Universitas UMY Batusangkar
3. Koramil Koto Tuo
Contact With Us

b. Tampilan Laman Berita



c. Tampilan Laman Sarana prasarana



Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Guguak Randah

SAPRAS

Suatu instansi sekolah tidak terlepas dari yang namanya sarana dan prasarana yang merupakan alat/bahan pendukung dalam berlangsungnya proses belajar dan mengajar di sekolah. Sarana dan prasarana memiliki peran yang sangat penting dalam setiap lembaga atau instansi baik itu di sekolah, perkanteran serta lembaga-lembaga lainnya.Berbicara mengenai sarana dan prasarana, pastinya kalian sudah sering melihat berbagai macam benda atau bahan lainnya yang ada di tiap-tiap sekolah dimulai dari alat/perlengkapan pembelajaran bahkan gedung yang merupakan ruang tempat berlangsungnya proses pendidikan. Itulah yang memang termasuk jenis sarana dan prasarana sekolah, namun agar lebih jelasnya kita bahas satu persatu mengenai sarana dan prasarana sekolah di MAS terpadu Guguak Randah beserta penjelasannya.

SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH

1. Ruang belajar

Yaitu suatu ruang yang merupakan tempat berlangsungnya proses belajar mengajar, ruang belajar terdiri 10 ruangan yang berada di lantai 2 dan 3. Dilihat dari fungsi atau kegunaannya ruang belajar terdiri dari berbagai macam diantaranya :

- Ruang kelas, yaitu suatu ruang yang berfungsi sebagai tempat siswa mendapatkan ilmu pendidikan dan pengajaran dari seorang guru.
- Ruang praktek, merupakan suatu ruangan yang memiliki fungsi yang sama dengan ruang kelas pada umumnya. Namun ada perbedaannya, biasanya di ruang praktek terdapat banyak alat atau fasilitas pendukung (alat uji/penelitian) sesuai dengan materi yang ada dari tiap mata pelajaran. Dilihat dari segi kebutuhan dan kegunaannya ruang praktek atau sering disebut juga laboratorium terdiri dari berbagai macam jenis diantaranya:
  - Laboratorium IPA (fisika, biologi dan kimia)
  - Ruang komputer
  - Ruang kesenian
  - Ruang olahraga
  - Ruang keterampilan, dll

2. Ruang kantor

Yaitu suatu ruang yang merupakan tempat para tenaga kependidikan menjalankan administrasi sekolah yang meliputi proses pengelenggaraan seperti pengumpulan, pengolahan dan penyimpanan data. Selain itu ruang kantor memiliki fungsi sebagai pelayanan dalam menerima informasi dan memberi informasi. Ruang kantornya terdiri dari beberapa macam diantaranya :

- Ruang kepala sekolah
- Ruang guru
- Ruang TU (Tata Usaha)
- Ruang piket

3. Ruang Perpustakaan

Yaitu suatu ruang yang merupakan tempat penyimpanan berbagai macam buku yang mencakup kepentingan siswa dalam proses penambahan ilmu dan wawasan disekolah. Selain sebagai tempat penyimpanan buku perpustakaan juga memiliki peran penting di sekolah, guru atau tenaga pendidik bisa mengarahkan siswa agar memanfaatkan waktu untuk membaca buku di perpustakaan selain bisa menambah wawasan pengetahuan siswa juga bisa mengetahui berbagai informasi karena buku merupakan jendela dunia.

4. Ruang penunjang lainnya

Selain ruang belajar, ruang kantor dan ruang perpustakaan sekolah juga memiliki ruang penunjang lainnya berikut diantaranya :

- Ruang OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah)
- Ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah)
- Ruang BK
- Ruang kantin
- Ruang koperasi
- Ruang/gedung serbaguna
- Toilet siswa dan guru
- Ruang ibadah

5. Lapangan atau halaman

Merupakan prasarana sekolah atau fasilitas pendukung yang biasa digunakan sebagai tempat berkumpul siswa dalam melakukan kegiatan di sekolah. Dilihat dari kegunaanya lapangan atau halaman terdiri dari berbagai macam yaitu :

- Lapangan upacara
- Lapangan olah raga
- Halaman parkir kendaraan guru dan siswa
- Halaman tempat beristirahat

Tentang MAS Terpadu Guguak Randah

MAS Terpadu Guguak Randah adalah salah satu sekolah swasta yang berada dibawah yayasan Ponpes H. Abdul Karim Syu'aib yang bercita-cita mewujudkan santri yang cinta Qur'ani dan Berakhlak Mulia

Profil Sekolah

Akreditasi Sekolah: B

Alamat: Jl. A. Latief Komplek Villa Mutiara Guguak Randah, Kec. IV Koto Kab. Agam, Sumatera Barat

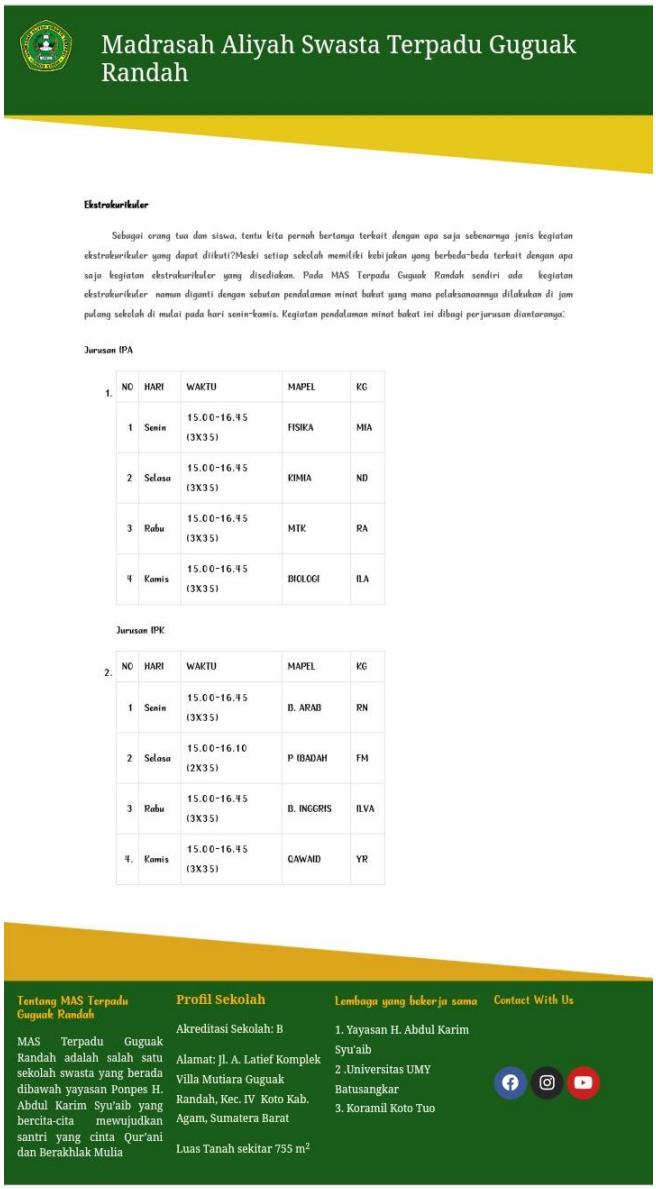
Luas Tanah sekitar 755 m^2

Lembaga yang bekerja sama

1. Yayasan H. Abdul Karim Syu'aib
2. Universitas UMY Batusangkar
3. Koramil Koto Tuo

Contact With Us

d. Tampilan Laman Ekstrakurikuler



Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Guguak Randah

Ekstrakurikuler

Sebagai orang tua dan siswa, tentu kita pernah bertanya terkait dengan apa saja sebenarnya jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti?Meski setiap sekolah memiliki kebijakan yang berbeda-beda terkait dengan apa saja kegiatan ekstrakurikuler yang disediakan. Pada MAS Terpadu Guguak Randah sendiri ada kegiatan ekstrakurikuler namun diganti dengan sebutan pendalaman minat bakat yang mana pelaksanaannya dilakukan di jam pulang sekolah di mulai pada hari senin-kamis. Kegiatan pendalaman minat bakat ini dibagi perjurusan diantaranya:

Jurusan IPA

1.

NO	HARI	WAKTU	MAPEL	KG
1	Senin	15.00-16.45 (3X35)	FISIKA	MIA
2	Selasa	15.00-16.45 (3X35)	KIMIA	ND
3	Rabu	15.00-16.45 (3X35)	MTK	RA
4	Kamis	15.00-16.45 (3X35)	BIOLOGI	ILA

Jurusan IPK

2.

NO	HARI	WAKTU	MAPEL	KG
1	Senin	15.00-16.45 (3X35)	B. ARAB	RN
2	Selasa	15.00-16.10 (2X35)	P IBADAH	FM
3	Rabu	15.00-16.45 (3X35)	B. INGGRIS	ILVA
4.	Kamis	15.00-16.45 (3X35)	QAWAID	YR

Tentang MAS Terpadu Guguak Randah

MAS Terpadu Guguak Randah adalah salah satu sekolah swasta yang berada dibawah yayasan Ponpes H. Abdul Karim Syu'aib yang bercita-cita mewujudkan santri yang cinta Qur'ani dan Berakhlak Mulia

Profil Sekolah

Akreditasi Sekolah: B

Alamat: Jl. A. Latief Komplek Villa Mutiara Guguak Randah, Kec. IV Koto Kab. Agam, Sumatera Barat

Luas Tanah sekitar 755 m^2

Lembaga yang bekerja sama

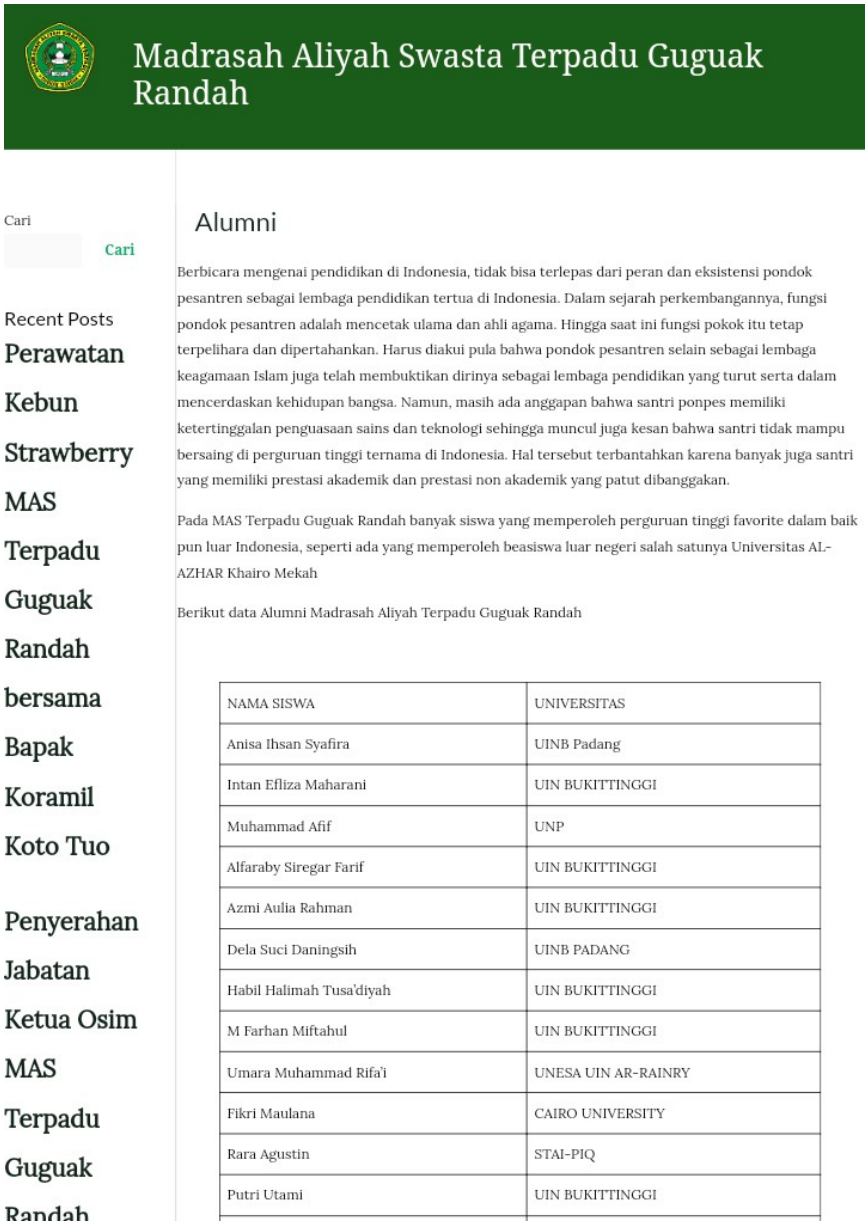
1. Yayasan H. Abdul Karim Syu'aib
2 .Universitas UMY Batusangkar
3. Koramil Koto Tuo

Contact With Us

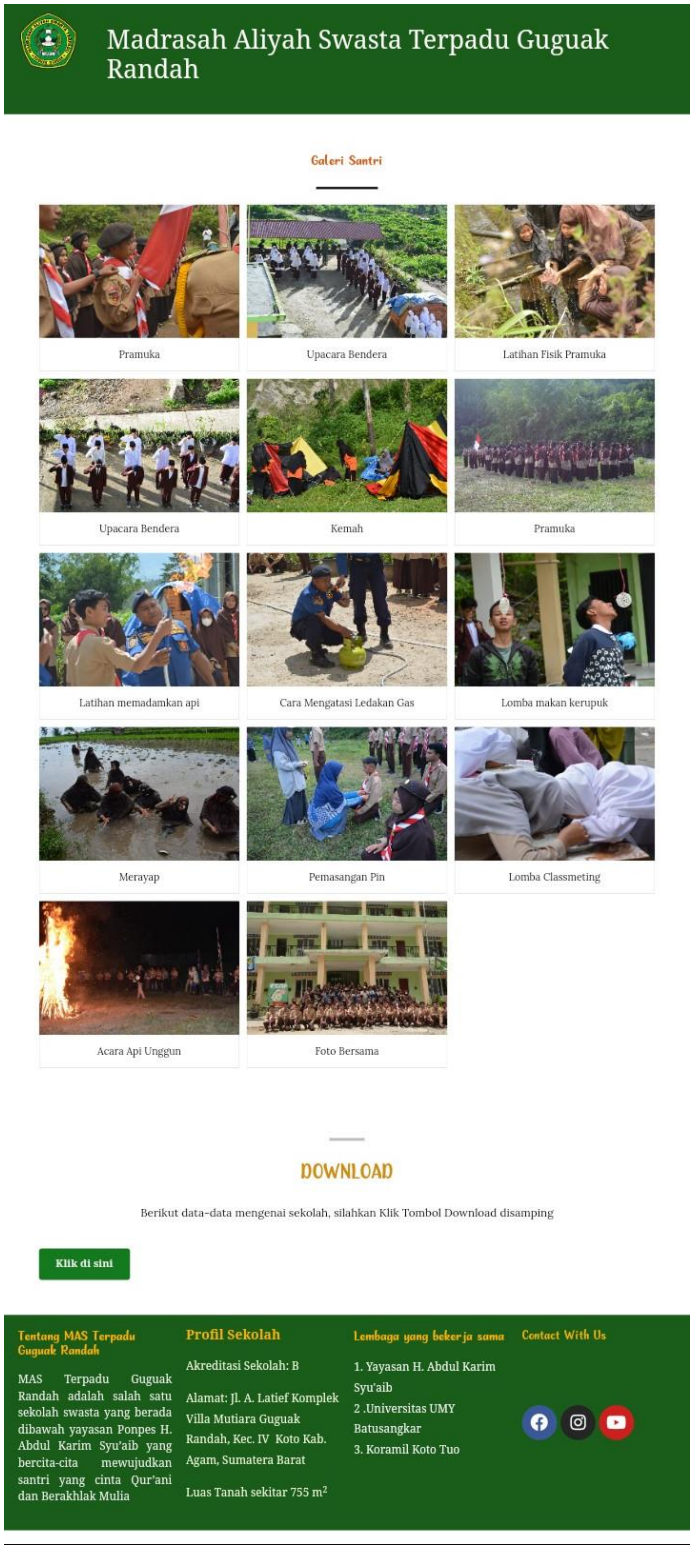
e. Tampilan Laman Kolom Santri



f. Tampilan Laman Kolom Alumni



g. Tampilan Laman *Corner*



Madrasah Aliyah Swasta Terpadu Guguak Randah

Galeri Santri

Pramuka | Upacara Bendera | Latihan Fisik Pramuka

Upacara Bendera | Kemah | Pramuka

Latihan memadamkan api | Cara Mengatasi Ledakan Gas | Lomba makan kerupuk

Merayap | Pemasangan Pin | Lomba Classmeting

Acara Api Unggun | Foto Bersama

DOWNLOAD

Berikut data-data mengenai sekolah, silahkan Klik Tombol Download disamping

Klik di sini

Tentang MAS Terpadu Guguak Randah

MAS Terpadu Guguak Randah adalah salah satu sekolah swasta yang berada dibawah yayasan Ponpes H. Abdul Karim Syu'aib yang bercita-cita mewujudkan santri yang cinta Qur'ani dan Berakhlak Mulia

Profil Sekolah

Akreditasi Sekolah: B

Alamat: Jl. A. Latief Komplek Villa Mutiara Guguak Randah, Kec. IV Koto Kab. Agam, Sumatera Barat

Luas Tanah sekitar 755 m^2

Lembaga yang bekerja sama

1. Yayasan H. Abdul Karim Syu'aib
2 .Universitas UMY Batusangkar
3. Koramil Koto Tuo

Contact With Us

Setelah tahapan pembuatan *website* selesai, Peneliti melakukan percobaan terhadap *website* agar terbebas dari eror dan hasilnya harus selesai dengan kebutuhan yang sudah didefenisikan sebelumnya. Rencana uji coba Peneliti lakukan menggunakan *BlackBox Testing*. Berikut pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 *BlackBox Testing*

Tabel 4. 6

No	Rancangan dan Proses	Yang diharapkan	Ket
1.	Buka halaman *Website*	Tampil halaman utama	**Berhasil**
2.	Klik Menu-Menu Ikon	Masuk ke menu ikon yang di klik	**Berhasil**
3.	Buka halaman Profil Sekolah	Tampil laman sekapur sirih, struktur organisasi, visi misi, data guru, data siswa, kurikulum.	**Berhasil**
4.	Klik ikon menu berita	Tampil berita madrasah	**Berhasil**
5.	Klik ikon menu sapras	Tampil sapras	**Berhasil**
6.	Klik ikon menu ekstrakurikuler	Tampil ekstrakurikuler	**Berhasil**
7.	Klik ikon menu kolom santri	Tampil kegiatan santri dan prestasi	**Berhasil**
8.	Klik ikon menu kolom alumni	Tampil data alumni dan universitasnya	**Berhasil**

9.	Klik ikon menu corner	Tampil galeri santri dan *download* data	**Berhasil**

1. Uji Produk

1. Uji Validitas

Peneliti melakukan uji validitas untuk memastikan *website* yang dirancang layak digunakan, menggunakan rumus statistik Aiken's V dilakukan bersama beberapa dosen jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Hasil validitas produk bersama Bapak Riri Okra, M. Kom dengan nilai 0,77 dan Bapak Dr. Supratman Zakir, M. Pd., M.Kom dengan nilai 0,75.

Tabel 4.8 Uji Validitas

No	**Validator**				**Validitas**		
	Riri Okra, M.Kom		**Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom**				
	Skor / r	**S1**	**Skor / r**	**S2**	**∑S**	**n(c-1)**	**V**
Item 1	5	4	4	3	7	8	0,875
Item 2	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 3	3	2	4	3	5	8	0,625
Item 4	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 5	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 6	3	2	4	3	5	8	0,625
Item 7	5	4	4	3	7	8	0,875

Item 8	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 9	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 10	5	4	4	3	7	8	0,875
Item 11	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 12	5	4	4	3	7	8	0,875
Item 13	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 14	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 15	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 16	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 17	4	3	4	3	6	8	0,75
Item 18	4	3	4	3	6	8	0,75
Jumlah							**13,75**
Rata-rata							**0,76**

Berdasarkan uji validitas yang telah dilaksanakan dan dilakukan perhitungan dengan rumus yang ada maka didapatkan nilai validitas 0,76 yang artinya **sangat valid.**

2. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada kepala sekolah, wakil kurikulum dan pegawai tata usaha. Adapun tabel dari uji praktikalitas yaitu:

		Skor		***po***	***pe***	**k**

No	Nama Penguji Praktikalitas	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Skor max			
1	Efnaliza, S. Pd	4	5	5	5	5	5	4	5	5	0,95	0,05	0,9
2	Nurani Taslim, M. Pd	4	4	5	5	4	5	5	4	5	0,9	0,1	0,88
3	Ririn Aryani, S.Pd	5	5	4	5	5	5	5	5	5	0,97	0,025	0,96
Jumlah													**2,74**
Rata-rata													**0,91**

Tabel 4.9 Uji Praktikalitas

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan peneliti kepada guru yang ada di MAS Terpadu Guguak Randah maka, didapatkan hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata yaitu 0, 91 dengan kategori **sangat tinggi.**

3. Uji Efektivitas

Uji efektifitas dari *website* sekolah ini diperoleh dari lembar efektifitas yang diisi oleh beberapa guru, pegawai dan siswa. Adapun tabel hasil uji efektifitas yaitu:

Tabel Uji Efektivitas 4.10

No	Validator	Sebelum (*si*)	Sesudah (*sf*)
1	Anisa Prima, S.Pd	20	100
2	Vina Efliza, S.H	24	96
3	Fikri Maulana, Lc	24	100

4	Chairani Aulia Syukri, S.Pd	20	80
5	Lara Novia Putri	24	96
6	Wina Nurul Fauziah	24	96
7	Hidayatul Hendrina	24	96
8	Rafli Haza Abdillah	24	96
9	Hanifa Ramadhani	20	96
Jumlah		**204**	**856**
Rata-rata		**22,66**	**95,11**

$$\mathbf{G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{95{,}11 - 22{,}66}{100 - 22{,}66} = \frac{72{,}45}{77{,}34}}$$

G = 0,93

Berdasarkan tabel hasil uji efektifitas dari beberapa Guru dan Siswa/i di MAS Terpadu Guguak Randah dapat dilihat bahwa hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata yaitu 0,93 dengan kategori efektivitas **tinggi**.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa *website* sekolah telah berhasil dirancang sehingga dapat digunakan sebagai media penyebarluasan informasi atau media promosi di MAS Terpadu Guguak Randah. Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat mempermudah guru, siswa dan masyarakat dalam memperoleh informasi sekolah. Berdasarkan uji produk yang telah dilakukan peneliti dihasilkan uji validitas produk dari 2 orang ahli IT yaitu 0,77% dan 0,75% kategori sangat valid. Uji praktikalitas produk dari 3 orang praktikalator dengan nilai 0,91% kategori sangat tinggi, dan uji efektifitas produk dari 9 orang penilai dengan nilai 0,93% kategori tinggi.

B. Saran

Dalam perancangan *website* menggunakan *CMS WordPress* ini peneliti menyarankan kepada:

1. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian mengenai *personal branding* menggunakan media digital berupa *website* untuk sebuah instansi pendidikan, agar penelitian ini dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media dalam sarana promosi.
2. Bagi pengguna atau siswa agar memberikan saran dan kritikan yang membangun kepada peneliti agar *website* sekolah ini bisa lebih menarik dan bermanfaat bagi orang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

[1] T. Al Faruqi, “Perancangan Website Pada MIM PK Wirogunan Menggunakan WordPress,” 2019.

[2] M. R. Djalal and Y. Meiniza, “Perancangan Website Sekolah Berbasis CMS WordPress pada UPTD Satuan Pendidikan SMP N 17 Marusu di Kecamatan Marusu Kabupaten Maros,” in *Prosiding 4th Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2020*, 2020, pp. 24–29.

[3] W. Andriyan, S. S. Septiawan, and A. Aulya, “Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 79–88, 2020, doi: 10.54914/jtt.v6i2.289.

[4] P. Evindence and P. Evidence, “Strategi Promosi Sekolah dalam Meningkatkan Jumlah Peserta Didik di Madrasah Aliyah Harun Al-Rasyid Bontonompo Kabupaten Gowa,” *Jambura Econ. Educ. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 60–69, 2023.

[5] M. Munarsih, M. F. Akbar, and A. Sudarsono, “Pengaruh Promosi Terhadap Keputusan Memilih Sekolah Pada Orangtua Siswa SDIT Bina Cendekia Depok,” *J. Ekon. Ef.*, vol. 2, no. 3, 2020, doi: 10.32493/jee.v2i3.6804.

[6] H. Saputro, N. Zuliyana, A. Wakit, and D. Rochmanto, “Penerapan Teknologi Website Sekolah Untuk Peningkatan Promosi Pada MTS NU Mafatihul Ulum Sidorekso Kudus,” *Community Dev. J. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 259–263, 2022, doi: 10.31004/cdj.v3i1.3766.

[7] J. A. S. Siregar and K. Handoko, “Pengembangan Sistem Presensi Karyawan dengan Teknologi GPS Berbasis Web,” *J. Comasie*, vol. 6, no. 2, p. 3, 2021.

[8] R. F. Ningrum and D. Rosida, “Teknologi Content Management System (CMS) Dinamis untuk Pengembangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru (PSB) SDIT Yasir Cipondoh,” *ITPLN*, vol. 4, no. 2, pp. 2655–5956, 2022.

[9] Z. Rahmah and S. Derta, “Perancangan Website Eduji Menggunakan CMS WordPress,” *Int. J. Innov. Learn. Technol.*, vol. 01, no. 02, pp. 205–218, 2022.

[10] A. M.R, “Membangun Aplikasi Mobile untuk Memaksimalkan Fungsi Promosi UMKM Berbasis Android,” *Front. Neurosci.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–13, 2021.

[11] K. Seto Angga, “Pengembangan Sistem Portal,” pp. 4–8, 2018.

[12] M. Imanullah, O. Onsardi, and D. Toyib, “Pengenalan Website Sekolah Dasar Muhammmadiyah 1 Unggulan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pembelajaran Dan Promosi Sekolah,” *J. Pengabdi. Masy. Bumi Raflesia*, vol. 4, no. 1, pp. 483–492, 2021, doi: 10.36085/jpmbr.v4i1.1217.

[13] N. Izzah, “Pelatihan Membuat Dan Mengelola Website Sekolah,” *J. Abdimas Bina Bangsa*, vol. 1, no. 2, pp. 247–256, 2020, doi: 10.46306/jabb.v1i2.40.

[14] D. Anjarkusuma and B. Soepeno, “Penggunaan Aplikasi CMS Wordpress Untuk Merancang Website Sebagai Media Promosi pada Maroon Wedding Malang,” *J. Akutansi, Ekon. dan Manaj. Bisnis*, vol. 2, no. 1, p. 63, 2020, [Online]. Available: http://herrypernando.blogspot.com

[15] S. A. Sari, D. Pasha, and A. T. Priandika, “Sistem Informasi Sekolah dan

Registrasi Online untuk Penerimaan Siswa Baru pada SMK Yadika Natar," *TELEFORTECH J. Telemat. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 21–25, 2022.

[16] P. Natasya, N. Fadillah, and M. R. Gaffar, "Perancangan dan Pembuatan Company Profil Berbasis Website Menggunakan CMS WordPress pada Kafe Kajja Korean Street Food di Garut," vol. 2, pp. 91–99, 2023.

[17] L. Par, F. Fatmawati, and D. Kurnianto, "Development of a wordpress CMS-based school website as a medium of information and promotion for SMAN 1 Poco Ranaka, NTT," *Community Empower.*, vol. 7, no. 1, pp. 88–95, 2022, doi: 10.31603/ce.5917.

[18] D. I. Desa and P. Knpi, "Pemanfaatan WordPress Sebagai Media Informasi di Desa Pemuda KNPI," *Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 7, pp. 65–74, 2022.

[19] H. Supriyanto, M. Nurhadi, M. S. Prasetya, D. Hermansyah, and A. C. Puspitaningrum, "Pembuatan Media Informasi Digital Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Sekolah," *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 6, no. 5, pp. 1–9, 2022, doi: 10.31764/jmm.v6i5.9929.

[20] N. Sulistianingsih, S. Agrippina, A. Yusuf, F. Teknik, and U. M. Mataram, "Pembuatan dan Pelatihan Pengelolaan Website di SMPN 6 Kota Bima sebagai Media Informasi dan Promosi Sekolah," vol. 3, no. 2, pp. 1810–1817, 2023.

[21] A. K. Putri, "Promosi Sekolah Berbasis Digital Marketing di SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru," 2022, [Online]. Available: http://repository.uin-suska.ac.id/60611/

[22] D. Irdayani Soulisa, "Penerapan Metode Rup Untuk Menganalisis Sistem E-

Konseling (Studi Kasus Smp Negeri 6 Kota Sorong)," *Soscied*, vol. 6, no. 1, pp. 100–110, 2023, [Online]. Available: https://jurnal.poltekstpaul.ac.id/index.php/jsoscied/article/view/604

[23] C. M. Dipraja, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Umum Berbasis Mobile Android Menggunakan Database Backendless," *J. Responsif Ris. Sains dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 243–252, 2020, doi: 10.51977/jti.v2i2.278.

[24] T. Baihaqi A, "Penerapan Metode Rapid Application Develoment (RAD) dalam Pengembangan Sistem Pemesanan Menu Berbasis Android," *Front. Neurosci.*, vol. 14, pp. 1–13, 2021.

[25] Nurman Hidayat and Kusuma Hati, "Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE)," *J. Sist. Inf.*, vol. 10, no. 1, pp. 8–17, 2021, doi: 10.51998/jsi.v10i1.352.

[26] Lukman Santoso and Juni Amanullah, "Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)," *Elkom J. Elektron. dan Komput.*, vol. 15, no. 2, pp. 250–259, 2022, doi: 10.51903/elkom.v15i2.943.

[27] R. A. Sundari and H. A. Musril, "Pengembangan Sistem Informasi Database Alumni (Studi Kasus : SMAN 1 2x11 Enam Lingkung)," *J. Telemat.*, vol. 15, no. 2, pp. 115–124, 2020.

[28] L. Efriyanti, Supriadi, H. A. Musril, and S. M. Dewi, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites Di SMA Negeri 1 Junjung Sirih," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 164–175, 2022.

HASIL ANALISIS VALIDITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Adapun tabel hasil penilaian dari uji validitas produk menggunakan Aiken's V sebagai berikut :

No	Validator	Nilai Validasi
1	Riri Okra, M.Kom	0,77
2	Dr.Supratman Zakir M.Pd, M.Kom	0,75
Jumlah		**1,52**
Rata-rata		**0,76**

Rata-rata Nilai Validitas = Total Jumlah Keseluruhan Nilai Validitas

Banyak Validator

$$= \frac{0,77+0,75}{2}$$

$$= 0,76$$

Berdasarkan uji validitas yang telah dilaksanakan dan dilakukan perhitungan dengan rumus yang ada maka didapatkan nilai validitas 0,76 yang artinya **sangat valid.**

HASIL ANALISIS VALIDITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Validator : Riri Okra, M.Kom

No	Validator		Nilai / V
	Riri Okra, M.Kom		
	Skor / r	S	
Item 1	5	4	1
Item 2	4	3	0,75
Item 3	3	2	0,5
Item 4	4	3	0,75
Item 5	4	3	0,75
Item 6	3	2	0,5
Item 7	5	4	1
Item 8	4	3	0,75
Item 9	4	3	0,75
Item 10	5	4	1
Item 11	4	3	0,75
Item 12	5	4	1
Item 13	4	3	0,75
Item 14	4	3	0,75
Item 16	4	3	0,75
Item 16	4	3	0,75
Item 17	4	3	0,75
Item 18	4	3	0,75
Jumlah			**13,99**
Rata-rata			**0,77**

Keterangan :

a. Item 1

s=r-1o
s=5-1
s=4

V=∑ *s*/[*n*(c-1)]
=4/1*(5-1)
= 1

b. ...item 9

s=r-1o
s=4-1
s=3

V=∑ *s*/[*n*(c-1)]
= 3/1*(5-1)
= 0,75

c. ...item 18

s=r-1o
s=4-1
s=3

V=∑ *s*/[*n*(c-1)]
= 3/1*(5-1)
= 0,75

Rata-rata = Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V

Banyak Item

Rata-rata $= \frac{13,99}{18} = 0,77$

Berdasarkan uji validitas yang telah dilaksanakan dan dilakukan perhitungan dengan rumus yang ada maka didapatkan nilai validitas 0,77 yang artinya **sangat valid.**

HASIL ANALISIS VALIDITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Validator : Dr. Supratman Zakir M.Pd, M.Kom

Uji Validitas

No	Validator		Nilai / V
	Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom		
	Skor / r	S	
Item 1	4	3	0,75
Item 2	4	3	0,75
Item 3	4	3	0,75
Item 4	4	3	0,75
Item 5	4	3	0,75
Item 6	4	3	0,75
Item 7	4	3	0,75
Item 8	4	3	0,75
Item 9	4	3	0,75
Item 10	4	3	0,75
Item 11	4	3	0,75
Item 12	4	3	0,75
Item 13	4	3	0,75
Item 14	4	3	0,75
Item 16	4	3	0,75
Item 16	4	3	0,75
Item 17	4	3	0,75
Item 18	4	3	0,75
Jumlah			**13,5**
Rata-rata			**0,75**

Keterangan :

a. Item 1

s=r-1o
s=4-1
s=3

V=∑ *s*/[*n*(c-1)]
=3/1*(5-1)
= 0,75

b. ...item 9

s=r-1o
s=4-1
s=3

V=∑ *s*/[*n*(c-1)]
= 3/1*(5-1)
= 0,75

c. ...item 18

s=r-1o
s=4-1
s=3

V=∑ *s*/[*n*(c-1)]
= 3/1*(5-1)
= 0,75

Rata-rata = Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item

Banyak Item

Rata-rata $= \frac{13,5}{18} = 0,75$

Berdasarkan uji validitas yang telah dilaksanakan dan dilakukan perhitungan dengan rumus yang ada maka didapatkan nilai validitas 0,75 yang artinya **sangat valid.**

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Praktikalator : Efnaliza, S.Pd

Uji Praktikalitas

Item	Bobot	Nilai
Item 1	4	4
Item 2	5	5
Item 3	5	5
Item 4	5	5
Item 5	5	5
Item 6	5	5
Item 7	4	4
Item 8	5	5
Jumlah		38

Cara mencari dengan rumus *moment kappa* sebagai berikut:

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

$$\text{p} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diberi validator}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

$$\text{p} = \frac{\text{Jumlah nilai maksimal} - \text{Jumlah nilai total}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

$$\text{p} = \frac{38}{40} = 0{,}95$$

pe= $\frac{40-38}{40} = 0{,}05$

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = \frac{0{,}95 - 0{,}05}{1 - 0{,}05} = \frac{0{,}9}{0{,}95} = 0{,}94$$

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan peneliti kepada guru yang ada di MAS Terpadu Guguak Randah maka, didapatkan hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata yaitu 0, 94 dengan kategori **sangat praktis.**

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Praktikalator : Nurani Taslim, M.Pd

Uji Praktikalitas

Item	Bobot	Nilai
Item 1	4	4
Item 2	4	4
Item 3	5	5
Item 4	5	5
Item 5	4	4
Item 6	5	5
Item 7	5	5
Item 8	4	4
Jumlah		36

Cara mencari dengan rumus *moment kappa* sebagai berikut:

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

$$\text{p} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diberi validator}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

$$\text{p} = \frac{\text{Jumlah nilai maksimal} - \text{Jumlah nilai total}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

$$\text{p} = \frac{36}{40} = 0{,}9$$

$$\text{pe} = \frac{40-36}{40} = 0{,}1$$

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = \frac{0{,}9 - 0{,}1}{1 - 0{,}1} = \frac{0{,}8}{0{,}9} = 0{,}88$$

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan peneliti kepada guru yang ada di MAS Terpadu Guguak Randah maka, didapatkan hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata yaitu 0, 88 dengan kategori **sangat praktis.**

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Praktikalator : Ririn Aryani , S.Pd

Uji Praktikalitas

Item	Bobot	Nilai
Item 1	5	5
Item 2	5	5
Item 3	4	4
Item 4	5	5
Item 5	5	5
Item 6	5	5
Item 7	5	5
Item 8	5	5
Jumlah		39

Cara mencari dengan rumus *moment kappa* sebagai berikut:

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

$$\text{p} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diberi validator}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

$$\text{p} = \frac{\text{Jumlah nilai maksimal} - \text{Jumlah nilai total}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

$$\text{p} = \frac{39}{40} = 0{,}97$$

$$\text{pe} = \frac{40-39}{40} = 0{,}025$$

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = \frac{0{,}97 - 0{,}025}{1 - 0{,}025} = \frac{0{,}945}{0{,}975} = 0{,}96$$

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan peneliti kepada guru yang ada di MAS Terpadu Guguak Randah maka, didapatkan hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata yaitu 0, 96 dengan kategori **sangat praktis.**

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Adapun tabel hasil penilaian dari uji praktikalitas produk menggunakan statistik *moment kappa (k)* sebagai berikut :

Hasil Uji Praktikalitas

NO	Aspek Yang Dievaluasi	Penguji		
		Efnaliza, S.Pd	**Nurani Taslim, M.Pd**	**Ririn Aryani, S.Pd**
1	*Website* yang dirancang sudah mencukupi aspek promosi.	4	4	5
2	*Website* sekolah memberikan informasi yang berkaitan dengan lingkungan sekolah.	5	4	5
3	Informasi pada *website* di lampirkan dengan jelas.	5	5	4
4	Ikon sosial media memudahkan terhubung dengan *contact* sekolah.	5	5	5
5	Penggunaan ikon pada menu memudahkan mengakses informasi.	5	4	5
6	Informasi yang disajikan memudahkan masyarakat untuk mengenal sekolah.	5	5	5
7	*Website* sekolah memudahkan untuk mengabadikan dokumentasi kegiatan sekolah.	4	5	5
8	*Website* sekolah dapat menambah nilai promosi sekolah.	5	4	5
Jumlah		38	36	39
Rata-rata		4,75	4,5	4,87
Hasil Praktis		0,91		
Ket		**Sangat Tinggi**		

Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan kepada tiga orang responden didapat nilai yaitu :

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

$$\text{p} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diberi 3 validator}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

.....

$$\text{pe} = \frac{\text{Jumlah nilai maksimal} - \text{ Jumlah nilai total}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

.....

$$\text{p} = \frac{38 + 36 + 39}{40 * 3} = \frac{113}{120} = 0{,}94$$

$$\text{pe} = \frac{120 - 113}{40 * 3} = \frac{7}{120} = 0{,}058$$

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = \frac{0{,}94 - 0{,}058}{1 - 0{,}058} = \frac{0{,}882}{0{,}942} = 0{,}93$$

Dari 3 orang praktikalator diperoleh nilai 0,93 dengan demikian perancangan *website* menggunakan *CMS WordPress* dalam upaya promosi sekolah yang peneliti buat adalah sangat praktis.

HASIL ANALISIS EFEKTIVITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Tabel Hasil Uji Efektivitas

No	Nama	Nilai Efektif		Nilai G
		Sebelum	Sesudah	
1	Anisa Prima, S.Pd	20	100	1
2	Vina Efliza, S.H	24	96	0,94
3	Fikri Maulana, Lc	24	100	1
4	Chairani Aulia Syukri, S.Pd	20	80	0,72
5	Lara Novia Putri	24	96	0,94
6	Wina Nurul Fauziah	24	96	0,94
7	Hidayatul Hendrina	24	96	0,94
8	Rafli Haza Abdillah	24	96	0,94
9	Hanifa Ramadhani	20	96	1,07
Jumlah		**204**	**856**	**8,49**
Rata-Rata		**22,66**	**95,11**	**0,94**

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{95{,}11 - 22{,}66}{100 - 22{,}66} = \frac{72{,}45}{77{,}34} = 0{,}93$$

Uji efektifitas *website* sekolah ini diperoleh berdasarkan lembar efektivitas yang diisi 9 orang yaitu , guru dan siswa dengan nilai efektivitas akhir 0,93 dengan kategori tinggi.

HASIL ANALISIS EFEKTIVITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Penguji Efektivitas : Anisa Prima, S.Pd

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	√					20					√	100
2	√					20					√	100
3	√					20					√	100
4	√					20					√	100
5	√					20					√	100
Jumlah						100	Jumlah					500
Rata-rata						20	Rata-rata					100

$$\mathrm{G} = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{100 - 20}{100 - 20} = \frac{80}{80} = 1$$

Keterangan:

<G> : Rata-rata keuntungan

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. “High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7;
b. “Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (g) > 0.3;
c. “Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3

Jika berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 1 berada di rentang (g) > 0,7

HASIL ANALISIS EFEKTIVITAS PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Penguji Efektivitas : Vina Efliza, S.H

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	√					20					√	100
2	√					20					√	100
3	√					20					√	100
4	√					20				√		80
5		√				40					√	100
Jumlah						120	Jumlah					480
Rata-rata						24	Rata-rata					96

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{96 - 24}{100 - 24} = \frac{72}{76} = 0{,}94$$

Keterangan:

<G> : Rata-rata keuntungan

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. “High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7;
b. “Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (g) > 0.3;
c. “Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3

Jika berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,94 berada di rentang (g)>0,7

HASIL ANALISIS EFEKTIVITAS

PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Penguji Efektivitas : Fikri Maulana, Lc

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	√					20					√	100
2	√					20					√	100
3	√					20					√	100
4	√					20					√	100
5		√				40					√	100
Jumlah						120	Jumlah					500
Rata-rata						24	Rata-rata					100

$$\mathrm{G} = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{100 - 24}{100 - 24} = \frac{76}{76} = 1$$

Keterangan:

<G> : Rata-rata keuntungan

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. “High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7;
b. “Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (g) > 0.3;
c. “Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3

Jika berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 1 berada di rentang (g) > 0,7

HASIL ANALISIS EFEKTIVITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Penguji Efektivitas : Chairani Aulia Syukri, S.Pd

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	√					20				√		80
2	√					20				√		80
3	√					20				√		80
4		√				40				√		80
5		√				40				√		80
Jumlah						140	Jumlah					400
Rata-rata						28	Rata-rata					80

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{80 - 28}{100 - 28} = \frac{52}{72} = 0{,}72$$

Keterangan:

<G> : Rata-rata keuntungan

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. “High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7;
b. “Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (g) > 0.3;
c. “Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3

Jika berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,72 berada di rentang (g)>0,7

HASIL ANALISIS EFEKTIVITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Penguji Efektivitas : Lara Novia Putri

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	√					20					√	100
2	√					20					√	100
3	√					20					√	100
4	√					20				√		80
5		√				40					√	100
Jumlah						120	Jumlah					480
Rata-rata						24	Rata-rata					96

$$\mathrm{G} = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{96 - 24}{100 - 24} = \frac{72}{76} = 0{,}94$$

Keterangan:

<G> : Rata-rata keuntungan

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. “High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7;
b. “Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (g) > 0.3;
c. “Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3

Jika berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,94 berada di rentang (g)>0,7

HASIL ANALISIS EFEKTIVITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Penguji Efektivitas : Wina Nurul Fauziah

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	√					20					√	100
2	√					20					√	100
3	√					20					√	100
4	√					20					√	100
5		√				40				√		80
Jumlah						120	Jumlah					480
Rata-rata						24	Rata-rata					96

$$\mathrm{G} = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{96 - 24}{100 - 24} = \frac{72}{76} = 0{,}94$$

Keterangan:

<G> : Rata-rata keuntungan

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. “High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7;
b. “Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (g) > 0.3;
c. “Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3

Jika berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,94 berada di rentang (g)>0,7

HASIL ANALISIS EFEKTIVITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Penguji Efektivitas : Hidayatul Hendrina

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	√					20					√	100
2	√					20					√	100
3	√					20					√	100
4	√					20				√		80
5		√				40					√	100
Jumlah						120	Jumlah					480
Rata-rata						24	Rata-rata					96

$$\mathrm{G} = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{96 - 24}{100 - 24} = \frac{72}{76} = 0{,}94$$

Keterangan:

<G> : Rata-rata keuntungan

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai awal

Ketentuan sebagai berikut:

a. “High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7;
b. “Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (g) > 0.3;
c. “Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3

Jika berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,94 berada di rentang (g)>0,7

HASIL ANALISIS EFEKTIVITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Penguji Efektivitas : Rafli Haza Abdillah

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	√					20					√	100
2	√					20					√	100
3	√					20					√	100
4	√					20				√		80
5		√				40					√	100
Jumlah						120	Jumlah					480
Rata-rata						24	Rata-rata					96

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{96 - 24}{100 - 24} = \frac{72}{76} = 0{,}94$$

Keterangan:

<G> : Rata-rata keuntungan

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. “High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7;

b. “Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (g) > 0.3;

c. “Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3

Jika berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,94 berada di rentang (g)>0,7.

HASIL ANALISIS EFEKTIVITAS
PERANCANGAN *WEBSITE* SEKOLAH MENGGUNAKAN *CMS WORDPRESS* DALAM UPAYA PROMOSI PADA MAS TERPADU GUGUAK RANDAH

Penguji Efektivitas : Hanifa Ramadhani

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	√					100					√	100
2	√					100					√	100
3	√					100					√	100
4	√					100				√		80
5	√					100					√	100
Jumlah						100	Jumlah					480
Rata-rata						20	Rata-rata					96

$$\mathrm{G} = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{96 - 20}{100 - 20} = \frac{86}{80} = 1{,}075$$

Keterangan:

<G> : Rata-rata keuntungan

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. “High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7;
b. “Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (g) > 0.3;
c. “Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3

Jika berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 1,07 berada di rentang (g)>0,7