



PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGELOLAAN *WEB* PROMOSI PADA YAYASAN INSAN MADANI BOGOR

Iin Ernawati¹, Ichsan Mardani², Mayanda Mega Santoni³
^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jakarta

¹iin_ernawat@yahoo.com, ²mardani300@gmail.com,
³megasantoni@gmail.com

ABSTRACT

Student increased at the Bogor Insan Madani Foundation hav not increase, one of the major factors that can influence the existence of the foundation as an educational institution. The existence of online information media in the form of sites is needed because it can help to provide information to the wider community and as a means of promotion. Based on these needs, a web was developed and produced an online-based in the form of a site by applying the prototype method as the chosen model. The resulting site is intended as a school promotion, but the skills in managing the site have not been owned by their employee in related foundations, so training activities are held that aim to provide provisions in developing and managing it. The activity received a very good response from all participants in terms of usefulness. The participants felt the increasing knowledge and skills they were able to design and manage a site and not just use it. Some selected participants are recommended to become managers of school sites so that they can work together to manage the sites that are already available.

Keyword : Student increased, web promotion, prototype model

ABSTRAK

Jumlah siswa yang belum meningkat pada Yayasan Insan Madani Bogor menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi eksistensi yayasan sebagai lembaga pendidikan. Keberadaan media informasi daring berupa situs sangatlah dibutuhkan karena dapat membantu memberikan informasi kepada masyarakat luas dan sebagai sarana promosi. Berdasarkan kebutuhan tersebut maka dikembangkanlah sebuah aplikasi dan menghasilkan aplikasi berbasis daring berupa situs dengan menerapkan metode prototipe sebagai model yang dipilih. Situs yang dihasilkan bertujuan sebagai promosi sekolah, akan tetapi keterampilan dalam mengelola situs tersebut belum dimiliki oleh personil di yayasan terkait, sehingga dilaksanakanlah kegiatan pelatihan yang bertujuan memberikan bekal dalam mengembangkan dan mengelolanya. Kegiatan tersebut mendapat respon sangat baik dari seluruh peserta dalam hal kebermanfaatannya. Para peserta merasakan bertambahnya pengetahuan dan keterampilan mereka menjadi dapat merancang dan mengelola sebuah situs dan tidak hanya sekedar menggunakannya. Beberapa peserta terpilih direkomendasikan untuk menjadi pengelola situs sekolah sehingga dapat bekerjasama mengelola situs yang telah tersedia.

Kata Kunci: jumlah siswa, *web* promosi, metode prototipe

A. Pendahuluan

Sistem informasi dapat pula diakses dengan cara *online* maupun *offline*. Salah satu keuntungan sistem informasi *online* adalah informasi dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Kemudahan akses tadi menjadi

tantangan bagi sebuah lembaga pendidikan yang belum memanfaatkan media *online*. Yayasan Insan Madani merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berlokasi di desa Sasak Panjang Kabupaten Bogor, memberikan pendidikan umum dan

agama kepada generasi muda di lingkungan desa Sasak Panjang.

Kebutuhan akan media informasi yang dapat diakses oleh masyarakat luas disadari oleh pimpinan dan pengajar di yayasan sangatlah dibutuhkan karena dapat membantu memberikan informasi tentang yayasan kepada masyarakat luas dan sebagai sarana promosi agar masyarakat tertarik untuk menyekolahkan anak mereka ke yayasan ini. Saat ini media informasi dan promosi yang digunakan masih berupa spanduk dan brosur. Media tersebut tidak senantiasa jelek untuk digunakan namun akan lebih baik bila tersedia media yang lebih luas jangkauan informasinya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih hingga saat ini sehingga dapat mendukung meningkatnya jumlah siswa yang belajar di yayasan tersebut. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah situs (*web*), dimana media ini dapat memberikan seluruh informasi yang dimiliki oleh yayasan dan dapat berfungsi sebagai media promosi dengan jangkauan lokasi yang lebih luas, karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Permasalahan yang dihadapi oleh Yayasan adalah bagaimana cara agar masyarakat di dalam dan diluar lingkungan yayasan dapat memperoleh informasi tentang yayasan, serta bagaimana cara mempromosikan yayasan agar dapat menambah jumlah siswa yang belajar di yayasan tersebut. Solusi yang diberikan adalah dengan menyajikan sebuah situs yang berfungsi sebagai media informasi dan promosi. Kebutuhan akan keberadaan media informasi disertai kebutuhan akan keterampilan dalam mengoperasikan dan mengelola media tersebut, sehingga akan dilakukan pelatihan dalam mengoperasikan dan mengelola situs yang diciptakan kepada para pengajar dan petugas yang dilibatkan.

B. Kajian Pustaka

Sistem Informasi

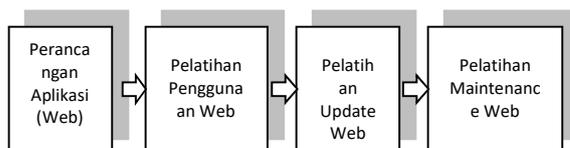
Sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

Di dalam sebuah sistem informasi terdapat

komponen-komponen seperti yang dijelaskan sebagai berikut: 1) Perangkat keras (hardware): mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer. 2) Perangkat lunak (software) atau program: sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data. 3) Prosedur: sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki. 4) Orang: semua pihak yang bertanggung-jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi. 5) Basis data (database): sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data. 6) Jaringan komputer dan komunikasi data: sistem penghubung yang memungkinkan sumber (resources) dipakai bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

C. Metode Pelaksanaan

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan PKM adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

Pelaksanaan kegiatan PKM dibagi ke dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi. Tahap kedua adalah pelatihan update aplikasi. Pada tahap ini peserta diberikan pembekalan tentang tata cara memutakhirkan data dan informasi pada aplikasi. Tahap ketiga merupakan tahap akhir dari kegiatan bertujuan memberikan arahan tentang tata cara melakukan pemeliharaan pada aplikasi.

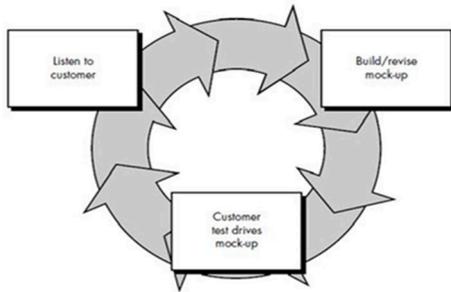
D. Hasil dan Pembahasan

D.1 Identifikasi Kebutuhan User

Aplikasi web promosi yang dibangun akan membantu dalam menyediakan informasi terkait yayasan terdiri dari visi misi yayasan, jumlah tenaga pendidik, biaya pendidikan, fasilitas dan kegiatan yang disediakan untuk siswa.

Untuk mempermudah menganalisis kebutuhan dari pengguna atau user, dibutuhkan analisis dua jenis kebutuhan, yaitu: kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Adapun model pengembangan aplikasi yang digunakan adalah prototype. Tahapan yang dilakukan dalam model

prototype dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Model Prototype

D.2 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses yang nantinya dilakukan dalam merancang aplikasi.

Dalam Model Prototype, prototype dari perangkat lunak yang dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada pengguna, dan pengguna tersebut diberikan kesempatan untuk memberikan masukan sehingga perangkat lunak yang dihasilkan nantinya betul-betul sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Perubahan dan presentasi prototype dapat dilakukan berkali-kali sampai dicapai kesepakatan bentuk dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Tahapan yang dilakukan pada model ini dimulai dari merancang model, merancang dialog, kemudian

simulasi. Adapun model web yang dirancang mirip dengan web sekolah pada umumnya seperti pada gambar dibawah ini, yang berisi profil sekolah, kegiatan siswa, tenaga pendidik dan media dialog.

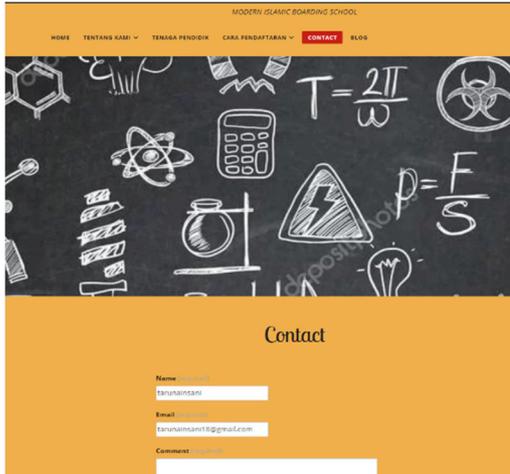


Gambar 3. Model Aplikasi Web

Aplikasi web yang dikembangkan menggunakan referensi model diatas dapat dilihat pada gambar dibawah ini, dengan tampilan dan konten yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pada gambar 4 dan 5 dibawah ini dapat dilihat hasil rancangan untuk tampilan halaman muka (home) dan halaman dialog.

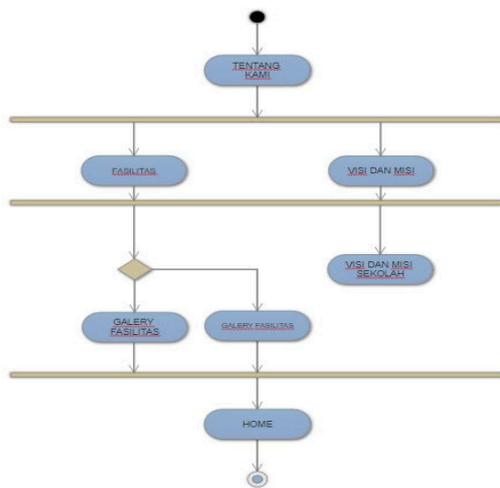


Gambar 4. Tampilan Web Yayasan Insan Madani



Gambar 5. Tampilan Halaman Dialog Web Yayasan Insan Madani

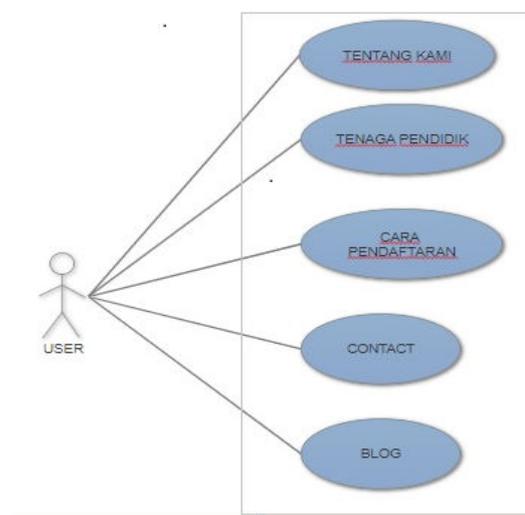
Langkah-langkah setiap aktifitas yang dapat dilakukan pada web dijelaskan dalam bentuk diagram aktifitas (*activity diagram*) berikut dibawah ini.



Gambar 6. Activity Diagram Web Promosi Yayasan Insan Madani

Selanjutnya, untuk mengidentifikasi kebutuhan fitur aplikasi secara keseluruhan, digunakan

representasi use case diagram pada gambar 7 dibawah ini. Use Case diagram menampilkan secara keseluruhan ruang lingkup beserta gambaran aplikasi secara keseluruhan.



Gambar 7. Use case Web Promosi Yayasan Insan Madani

D.3 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan nonfungsional adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada perilaku yang dimiliki oleh sistem.

- **Kebutuhan perangkat keras**

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk merancang dan mengoperasikan aplikasi adalah sebagai berikut:

Server

- Processor : intel Core i5
- Harddisk : 500 GB
- RAM : 8 GB

VGA : intel HD Graphics 620

Client

PC/Laptop

Processor : intel Core i5

Harddisk : 500 GB

RAM : 8 GB

VGA : intel HD Graphics 620

• **Kebutuhan perangkat lunak**

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam merancang dan mengoperasikan aplikasi adalah sebagai berikut :

Server

Wordpress.com

Client

Sistem operasi : Windows10 64 bit

Database : Xampp MySql

Platform : Wordpress

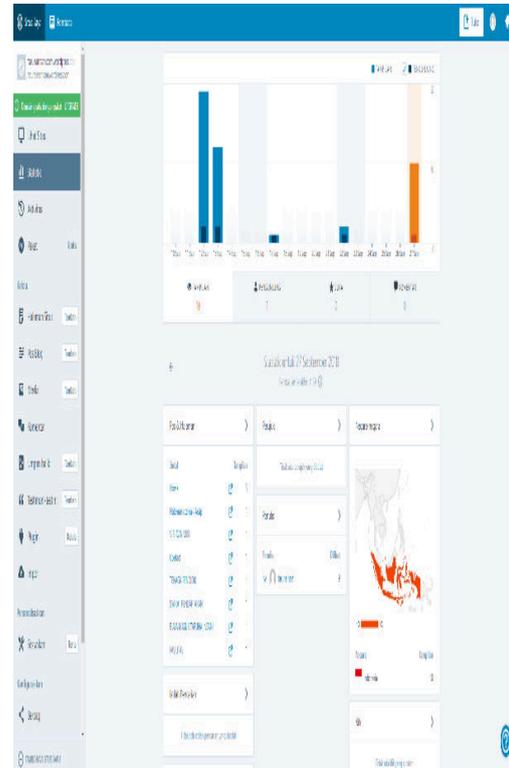
Kebutuhan non fungsional lainnya :

- *Down time server* seminimal mungkin sehingga website online setiap saat kecuali saat dilakukan perawatan baik jaringan maupun server
- Tampilan web yang menarik, sederhana dan ringan saat diakses

Dataset pada Web

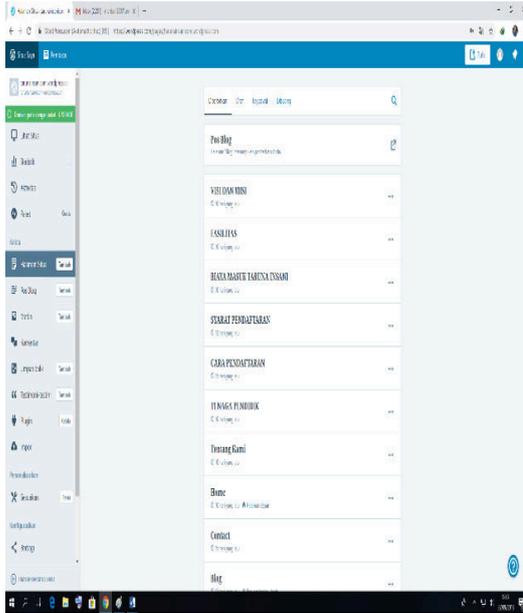
Pada bagian ini akan diberikan penjelasan singkat mengenai keterkaitan tampilan pada wordpress

editor dengan dataset yang digunakan sebagai informasi pada web yang dibangun. Berikut dibawah ini pada gambar 8 adalah tampilan wordpress editor.



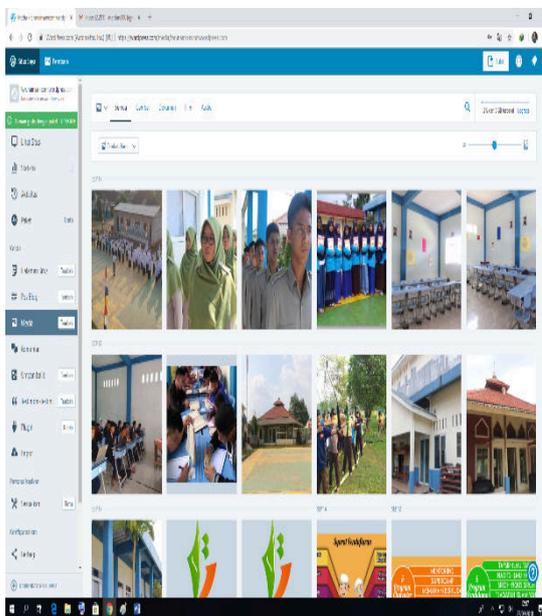
Gambar 8. Tampilan Wordpress Editor

Adapun dataset yang terdapat pada web yang dibangun terdiri dari data biaya pendidikan, data pendaftaran, dan tenaga pendidik. Dataset tadi dapat dikelola langsung melalui fitur halaman situs. Berikut dibawah ini gambar 9 adalah tampilan pengelolaan dataset pada halaman fitur situs.



Gambar 9. Tampilan pengelolaan dataset pada fitur halaman situs

Berikut ini gambar 10 adalah beberapa tampilan gambar yang terdapat pada dataset kegiatan sekolah.



Gambar 10. Tampilan gambar pada dataset kegiatan sekolah

E. Kesimpulan

Pelatihan yang telah dilaksanakan memberikan dampak positif bagi peserta dalam hal kebermanfaatan. Hal ini ditunjukkan dengan bertambahnya pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengelola situs yang telah dihasilkan. Pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki peserta saat ini diharapkan dapat terus ditambah sehingga dapat terus mengembangkan situs menjadi lebih baik kualitasnya.

Berkaitan dengan situs yang telah dibuat, salah satu komponen terkait adalah basisdata, maka direncanakan untuk dilakukan pelatihan dalam mengelolanya sehingga situs yang telah dibuat semakin siap dengan perkembangannya di waktu yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Roger S. Pressman, Ph.D (2007). *Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktis.* (The McGraw-Hill Companies, Inc) II, 5th Published.
- Hartoto, dkk. (2017). *Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta.



Kadir, Abdul. (2003) *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.

Jaka Santana, Nurdin Bahtiar, & Helmie Arief Wibawa. (2013). Sistem

Informasi Akademik Lembaga Kursus Dan Pelatihan Berbasis Web (Studi Kasus: Lkp Get-House Of English Kabupaten Kuningan Jawa Barat). [http://: eprints.undip.ac.id](http://eprints.undip.ac.id)