

RANCANG BANGUN WEBSITE PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (STUDI KASUS : SDN MANGGUNGHARJA 01)

Rezi Fauzi, Fahmi Abdullah

Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital
Jl Cibogo Indah No. 3, Mekarjaya, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia
rezi21370022@digitechuniversity.ac.id

ABSTRAK

Laporan ini membahas pengembangan website penerimaan peserta didik baru untuk SDN Manggungharja 01, Ciparay, Kabupaten Bandung. Di era digital, keterbatasan penyebaran informasi menyulitkan masyarakat dalam mengakses data penting sekolah, termasuk proses penerimaan siswa baru. Tujuan proyek ini adalah meningkatkan visibilitas sekolah, memudahkan akses informasi, dan mengoptimalkan proses penerimaan siswa. Menggunakan PHP, MySQL, dan Bootstrap, website ini berhasil menyediakan portal informasi terpusat, sistem pendaftaran online, dan fitur komunikasi efektif. Metode pengembangan waterfall diterapkan, meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan evaluasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur website berfungsi sesuai harapan, termasuk aspek keamanan, kinerja, dan kompatibilitas. Implementasi ini mendukung perkembangan SDN Manggungharja 01 di era digital, menciptakan landasan kuat untuk interaksi dengan pemangku kepentingan.

Kata kunci : *Implementasi website, website, SDN Manggungharja 01.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang pesat telah mengubah cara masyarakat berkomunikasi dan mengakses informasi. Media sosial menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan, memungkinkan penyebaran informasi dengan cepat tanpa batasan jarak dan waktu [1]. Saat ini, informasi dari berbagai penjuru dunia dapat diakses hanya melalui layar perangkat digital.

SDN Manggungharja 01, sebuah lembaga pendidikan di bawah naungan pemerintah Kabupaten Bandung, berlokasi di Manggungharja, Kecamatan Ciparay, Kabupaten Bandung. Seperti banyak sekolah lainnya, SDN Manggungharja 01 memiliki berbagai informasi penting yang seringkali kurang terekspos ke publik. Informasi-informasi ini mencakup pencapaian sekolah, prestasi murid, data pengajaran, data pengajar, dan proses pendaftaran siswa baru.

Namun, keterbatasan dalam penyebaran informasi menyebabkan masyarakat umum mengalami kesulitan dalam mengakses data-data tersebut. Hal ini dapat menghambat transparansi sekolah dan mengurangi kesempatan masyarakat untuk mengenal lebih jauh tentang kualitas dan prestasi SDN Manggungharja 01 [2].

Di era digital ini, kehadiran platform informasi online menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Sebuah sistem informasi berbasis web dapat menjembatani kesenjangan antara sekolah dan masyarakat, memungkinkan penyebaran informasi yang lebih luas dan mudah diakses [3].

Selain itu, proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) yang masih dilakukan secara konvensional dapat menimbulkan berbagai kendala, seperti antrian panjang, pemborosan waktu dan sumber daya, serta risiko kesalahan dalam pengelolaan data [4]. Implementasi sistem PPDB *online* dapat

mengoptimalkan proses ini, memberikan kemudahan bagi calon siswa dan orang tua, serta meningkatkan efisiensi pengelolaan data bagi pihak sekolah [5].

Berdasarkan analisis terhadap kondisi tersebut, penulis termotivasi untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi sekolah dan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) *online* untuk SDN Manggungharja 01. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan visibilitas sekolah, mempermudah akses informasi bagi masyarakat, dan mengoptimalkan proses PPDB.

Melalui pengembangan sistem ini, SDN Manggungharja 01 dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan, memperluas jangkauan informasi, dan memudahkan interaksi antara sekolah, calon siswa, dan masyarakat umum. Hal ini sejalan dengan tuntutan era digital dan dapat menjadi langkah awal dalam modernisasi sistem pendidikan di tingkat sekolah dasar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem

Berdasarkan definisi dari Romney dan Steinbart, sistem dapat dipahami sebagai serangkaian dua atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks ini, sistem tidak hanya dipandang sebagai kumpulan elemen yang saling berhubungan, tetapi juga menekankan pada aspek transformasi input menjadi output serta perannya dalam pengolahan informasi dan pencapaian tujuan organisasi. Di era digital saat ini, konsep sistem telah berkembang menjadi entitas yang lebih kompleks, mencakup tidak hanya elemen fisik tetapi juga aspek informasi dan pengetahuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar,

menunjukkan hierarki dan interkoneksi yang ada dalam struktur sistem modern [6].

2.2. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan laporan yang diperlukan [7].

Jadi, sistem informasi adalah sistem di dalam suatu organisasi yang mengelola kebutuhan pengolahan transaksi harian serta mendukung fungsi operasional dan manajerial organisasi. Sistem ini juga mengintegrasikan kegiatan strategis organisasi untuk menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak luar.

2.3. Analisis Sistem

Menurut Valacich dan George dalam buku "*Modern Systems Analysis and Design*", analisis sistem adalah proses sistematis untuk mempelajari sistem informasi yang ada, mengidentifikasi masalah dan peluang, serta mengembangkan solusi yang memenuhi kebutuhan bisnis. Proses ini melibatkan pengumpulan dan interpretasi fakta, diagnosis masalah, dan penggunaan informasi untuk merekomendasikan perbaikan sistem [8].

Jadi, analisis sistem adalah proses untuk memecah suatu sistem informasi menjadi bagian-bagian komponennya, dengan tujuan mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mengusulkan perbaikan terhadap permasalahan, kesempatan, dan hambatan yang ada.

2.4. Desain Sistem/Perancangan Sistem

Desain sistem adalah proses terstruktur untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan solusi teknologi informasi yang kompleks dan terintegrasi. Ini melibatkan analisis kebutuhan pengguna, perencanaan arsitektur, pemodelan komponen, dan optimalisasi interaksi antar elemen untuk menciptakan sistem yang efisien, skalabel, dan adaptif terhadap perubahan teknologi dan kebutuhan bisnis [9].

2.5. Website

Website adalah kumpulan halaman web yang terhubung dan dapat diakses melalui internet menggunakan browser. Sebuah website biasanya terdiri dari berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, dan elemen interaktif yang diorganisir dalam struktur navigasi yang koheren. Website modern sering dirancang dengan pendekatan responsif, memungkinkan tampilan yang optimal di berbagai perangkat dari desktop hingga mobile. Selain itu, website kontemporer juga dapat mencakup fitur-fitur dinamis seperti database, pemrosesan server-side, dan integrasi dengan aplikasi web lainnya untuk

memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan personal kepada pengguna [10].

Jadi, sebuah website adalah kumpulan halaman web yang terhubung satu sama lain dan saling terkait melalui hyperlink. Setiap website memiliki halaman utama yang disebut homepage, serta halaman-halaman lainnya yang terhubung ke homepage dan mungkin disebut sebagai child page.

2.6. Company Profile

Company Profile (Profil Perusahaan) adalah dokumen komprehensif yang mencerminkan identitas dan esensi perusahaan secara menyeluruh. Dokumen ini mencakup berbagai aspek seperti sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, jajaran manajemen kunci, portofolio produk atau layanan, pencapaian dan penghargaan, serta nilai-nilai inti perusahaan. Dalam era digital, Company Profile tidak hanya terbatas pada format cetak, tetapi juga dapat berupa presentasi multimedia interaktif, website yang dinamis, atau bahkan aplikasi mobile yang memberikan pengalaman immersif kepada stakeholder. Tujuannya adalah untuk membangun citra positif, meningkatkan kredibilitas, dan mengkomunikasikan proposisi nilai unik perusahaan kepada berbagai pemangku kepentingan seperti investor, pelanggan, mitra bisnis, dan calon karyawan [11].

Jadi, company profile adalah gambaran singkat tentang perusahaan yang mencakup aspek historis, struktur organisasi, manajemen, kantor cabang, produk atau jasa yang dikelola, serta nilai-nilai filosofi perusahaan. Biasanya, informasi ini disajikan dalam format majalah yang menarik dan mewah.

2.7. PHP

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman open source yang populer, terutama cocok untuk pengembangan web dan dapat disematkan ke dalam HTML. PHP bersifat server-side scripting, yang berarti kode dijalankan di server, menghasilkan HTML yang kemudian dikirim ke klien. Klien hanya menerima hasil dari skrip yang dijalankan, tanpa mengetahui kode yang mendasarinya.

PHP adalah bahasa scripting serbaguna yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi web dinamis. Ini mendukung berbagai database dan diintegrasikan dengan sejumlah sistem manajemen konten populer. PHP terus berkembang dengan fitur-fitur modern seperti penanganan asinkron, tipe data yang lebih kuat, dan peningkatan performa [12].

2.8. MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya. MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan software pembangun aplikasi web yang ideal.

Jadi, MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang populer dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang membutuhkan database sebagai sumber dan pengolahan data. MySQL sering digunakan bersama dengan PHP, membentuk pasangan *software* pembangun aplikasi *web* yang ideal [13].

2.9. HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat dan menyusun konten halaman web. HTML mendefinisikan struktur dan semantik dasar dari konten web, memungkinkan pembuatan dokumen yang dapat ditampilkan di *browser web*.

Jadi, HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web [14].

2.10. CSS

Menurut Niagahoster, CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mendeskripsikan tampilan dan format dokumen yang ditulis dalam bahasa *markup* seperti HTML. CSS adalah teknologi inti dari *World Wide Web*, bersama dengan HTML dan JavaScript. CSS dirancang untuk memungkinkan pemisahan konten dan presentasi, termasuk tata letak, warna, dan font, yang dapat meningkatkan aksesibilitas konten, memberikan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi karakteristik presentasi, serta mengurangi kompleksitas dan pengulangan dalam konten struktural.

CSS memungkinkan pengembang *web* untuk mengontrol cara elemen HTML ditampilkan di browser, mengatur tata letak halaman *web*, dan beradaptasi dengan berbagai ukuran layar perangkat. Dengan CSS, pengembang dapat membuat desain yang responsif dan menarik secara visual tanpa perlu memodifikasi markup HTML [15].

2.11. Java Script

Menurut Dicoding javascript adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat web lebih dinamis dan interaktif. JavaScript adalah bahasa pemrograman yang biasa diletakkan bersama kode HTML untuk menentukan suatu tindakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa javascript adalah bahasa pemrograman atau kode script yang diletakkan bersama kode HTML ataupun terpisah yang digunakan untuk membuat tampilan website lebih dinamis [16].

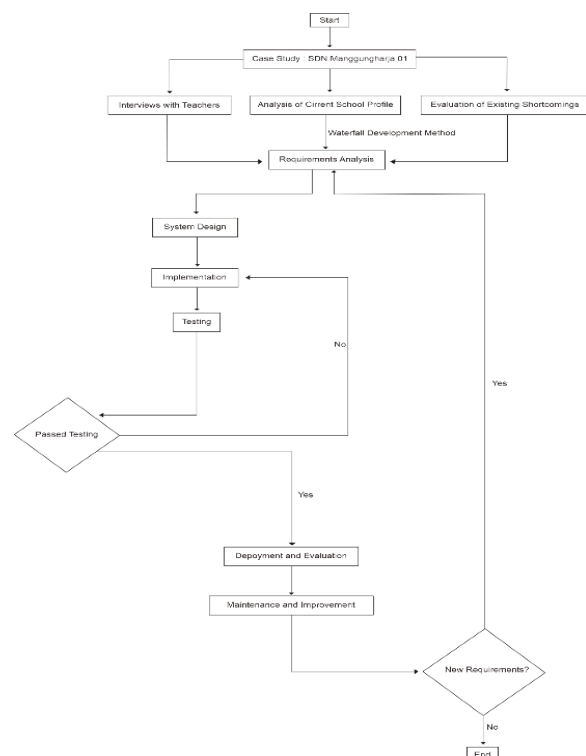
2.12. Bootstrap

Bootstrap adalah *framework front-end open-source* yang *powerful*, fleksibel, dan inklusif untuk pengembangan web responsif dan *mobile-first*. Ia menyediakan komponen UI yang dapat digunakan kembali, sistem grid yang responsif, dan utilitas CSS

yang ekstensif, memungkinkan pengembang untuk membangun antarmuka yang modern dan konsisten dengan cepat. Bootstrap juga mencakup plugin JavaScript opsional untuk meningkatkan fungsionalitas dan interaktivitas komponen UI-nya." [17].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode pengembangan sistem *waterfall* yang terdiri dari enam tahap utama. Dimulai dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi fitur dan tujuan utama sistem penerimaan peserta didik baru online. Dilanjutkan dengan perancangan sistem yang mencakup desain database MySQL dan antarmuka pengguna responsif. Tahap implementasi melibatkan pengembangan backend menggunakan PHP dan frontend dengan HTML, CSS, dan JavaScript. Pengujian menyeluruh dilakukan untuk memastikan kinerja optimal sistem. Setelah itu, sistem akan digunakan secara aktif oleh SDN Manggunharja 01 dan dievaluasi secara berkala. Pemeliharaan dan perbaikan akan dilakukan sesuai kebutuhan untuk menjaga keandalan sistem.



Gambar 1. Flowchart penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus, dengan fokus pada pembuatan sistem penerimaan peserta didik baru menggunakan PHP, MySQL, dan GetForm di SDN Manggunharja 01. Penelitian ini melibatkan wawancara dengan guru, analisis profil sekolah yang ada, serta evaluasi kekurangan sistem saat ini. Tujuannya adalah memahami secara mendalam kebutuhan, proses, dan hasil pembuatan sistem tersebut. Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan meliputi

diagram use case, diagram aktivitas, diagram kelas, dan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Implementasi sistem dilakukan menggunakan Visual Studio Code sebagai lingkungan pengembangan, dengan MySQL sebagai sistem manajemen basis data.

Flowchart yang menggambarkan tahapan penelitian dari awal hingga akhir, termasuk analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan evaluasi.

Flowchart ini menggambarkan proses pengembangan sistem untuk studi kasus di SDN Manggungharja 01 menggunakan metode pengembangan Waterfall. Berikut penjelasan tahap-tahapnya:

- Dimulai dengan "Start".
- Case Study*: SDN Manggungharja 01 menjadi fokus utama.
- Tiga aktivitas awal dilakukan secara paralel:
 - Wawancara dengan guru
 - Analisis profil sekolah saat ini
 - Evaluasi kekurangan yang ada
- Hasil dari ketiga aktivitas tersebut menjadi input untuk Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*).
- Setelah analisis kebutuhan, proses berlanjut ke Desain Sistem (*System Design*).
- Implementasi dilakukan berdasarkan desain sistem.
- Pengujian (*Testing*) dilakukan setelah implementasi.
- Hasil pengujian dievaluasi:
 - Jika tidak lolos (*No*), kembali ke tahap Analisis Kebutuhan.
 - Jika lolos (*Yes*), lanjut ke tahap berikutnya.
- Jika pengujian lolos, dilakukan Deployment dan Evaluasi.
- Selanjutnya adalah tahap Pemeliharaan dan Peningkatan (*Maintenance and Improvement*).
- Setelah itu, diperiksa apakah ada kebutuhan baru:
 - Jika Ya, kembali ke tahap Analisis Kebutuhan.
 - Jika Tidak, proses berakhir (*End*).

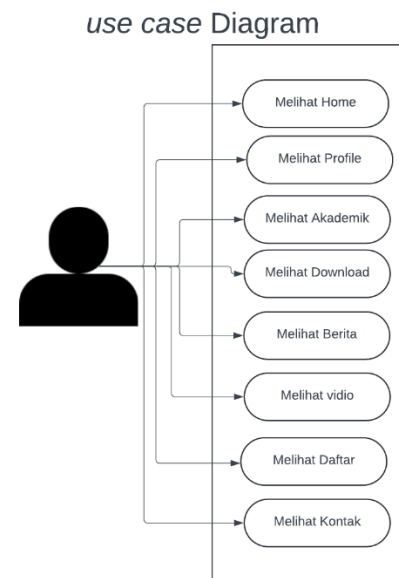
Flowchart ini menunjukkan siklus pengembangan iteratif, di mana sistem dapat terus ditingkatkan berdasarkan kebutuhan baru yang muncul setelah implementasi dan penggunaan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *website company profile* untuk memfasilitasi SDN Manggungharja 01 dalam penyampaian informasi yang menyeluruh dan khususnya untuk memudahkan calon peserta didik baru dalam proses pendaftarannya.

4.1. Use Case Diagram

Diagram menunjukkan interaksi antara pengguna dengan sistem, menggambarkan fitur-fitur utama yang tersedia dalam website SDN Manggungharja 01.

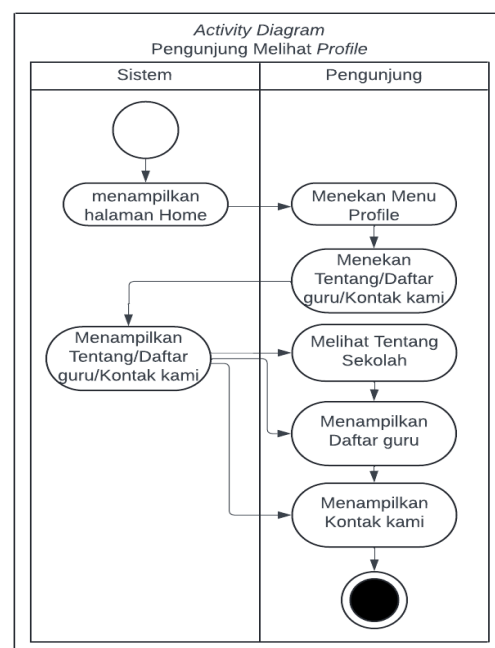


Gambar 2. Use case diagram

Diagram *use case* ini menunjukkan interaksi utama antara pengguna dan sistem *website* SDN Manggungharja 01. Diagram ini memperlihatkan berbagai peran pengguna seperti pengunjung, calon siswa, dan administrator, beserta fungsionalitas utama yang dapat mereka akses. Fungsi-fungsi ini mungkin termasuk melihat informasi sekolah, mendaftar untuk penerimaan, mengakses sumber daya akademik, dan mengelola konten *website*. Diagram ini membantu memvisualisasikan cakupan sistem dan hubungan antara berbagai jenis pengguna dan fitur sistem.

4.2. Activity Diagram Pengunjung Melihat Profile

Diagram mengilustrasikan alur aktivitas ketika pengunjung melihat halaman profil sekolah pada *website*.

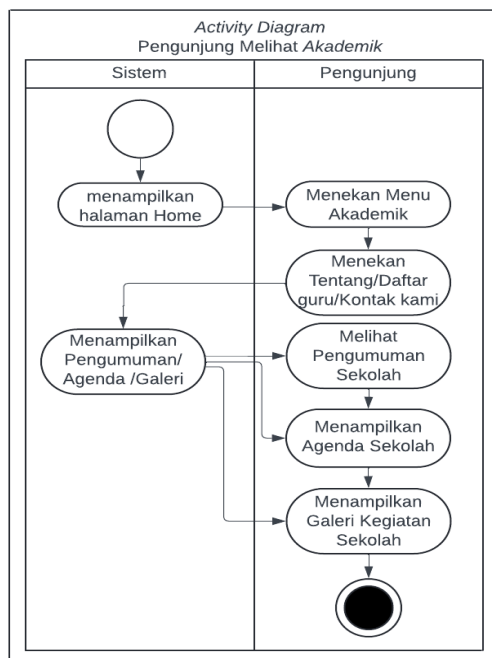


Gambar 3. Activity diagram profile

Diagram aktivitas ini menguraikan urutan tindakan ketika pengunjung melihat halaman profil sekolah di website. Kemungkinan dimulai dengan pengguna mengakses bagian profil dan mencakup langkah-langkah seperti memuat informasi profil, menampilkan berbagai komponen profil (misalnya, sejarah sekolah, visi dan misi, prestasi), dan mungkin interaksi pengguna seperti menavigasi melalui berbagai bagian profil. Diagram ini membantu memahami alur informasi dan tindakan pengguna dalam proses melihat profil.

4.3. Activity Diagram Pengunjung Melihat Akademik

Diagram menggambarkan urutan aktivitas saat pengunjung mengakses informasi akademik di website sekolah.



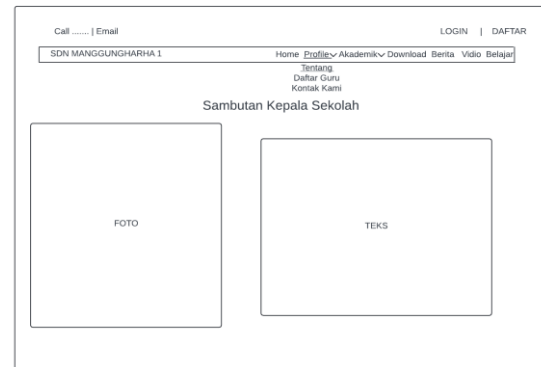
Gambar 4. Activity diagram akademik

Diagram aktivitas ini menggambarkan alur proses ketika pengunjung mengakses informasi akademik di website sekolah. Kemungkinan mencakup langkah-langkah seperti memilih bagian akademik, memuat data yang relevan, dan menampilkan informasi tentang kurikulum, jadwal kelas, atau program akademik. Diagram ini mungkin juga menunjukkan titik-titik keputusan di mana pengguna dapat memilih area akademik tertentu untuk dieksplorasi, membantu memvisualisasikan bagaimana pengguna berinteraksi dengan konten akademik di website.

4.4. Antarmuka Profile

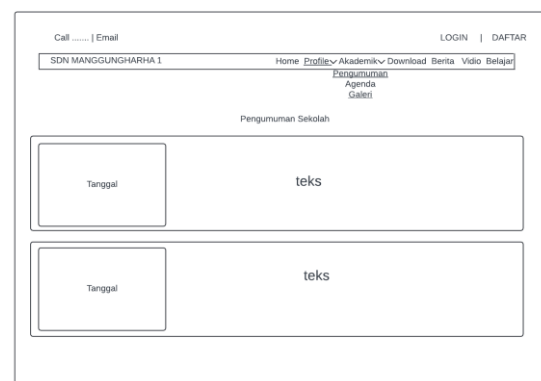
Gambar ini menampilkan desain antarmuka pengguna untuk bagian profil sekolah di website. Kemungkinan menampilkan informasi kunci tentang SDN Manggungharja 01, seperti sejarah sekolah,

pernyataan misi, dan mungkin prestasi atau fasilitas yang menonjol. Desainnya mungkin menggunakan warna dan logo sekolah, menyajikan informasi secara terorganisir dan menarik secara visual untuk memberikan gambaran komprehensif tentang identitas dan nilai-nilai sekolah kepada pengunjung.



Gambar 5. Antarmuka profile

4.5. Antarmuka Akademik



Gambar 6. Antarmuka akademik

Gambar ini menampilkan desain antarmuka pengguna untuk bagian akademik website. Kemungkinan besar menampilkan tata letak yang mengorganisir berbagai informasi akademik seperti detail kurikulum, jadwal kelas, dan mungkin tautan ke sumber daya untuk berbagai tingkat kelas. Desainnya mungkin menggunakan judul, ikon, atau tab yang jelas untuk membantu pengguna dengan mudah menavigasi melalui berbagai jenis konten akademik, memastikan bahwa siswa dan orang tua dapat dengan cepat menemukan informasi yang mereka butuhkan.

4.6. Antarmuka PPDS

Gambar ini menunjukkan desain antarmuka pengguna untuk bagian Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDS) di website. Kemungkinan besar mencakup elemen-elemen seperti formulir aplikasi online, informasi tentang persyaratan penerimaan, tanggal-tanggal penting, dan mungkin bagian FAQ. Desainnya mungkin menekankan kemudahan penggunaan, dengan instruksi yang jelas dan tata letak

yang intuitif untuk memandu calon siswa dan orang tua mereka melalui proses penerimaan.

Gambar 7. Antarmuka PPDS

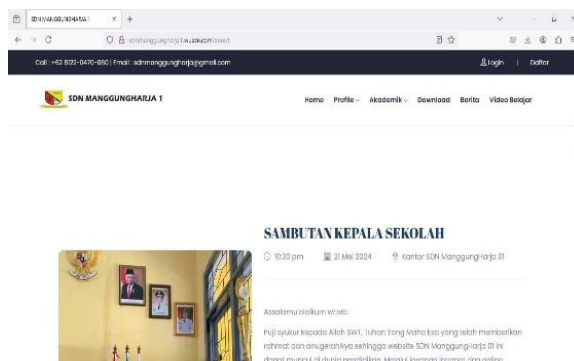
4.7. Home



Gambar 8. Home

Gambar ini menampilkan halaman beranda yang telah diimplementasikan dari website SDN Manggungharja 01. Menampilkan desain yang menyambut dengan logo sekolah, menu navigasi, dan sorotan informasi penting seperti berita terbaru, acara mendatang, atau tautan cepat ke bagian-bagian penting seperti penerimaan atau informasi kontak. Halaman beranda berfungsi sebagai titik masuk utama bagi pengunjung, memberikan gambaran umum tentang apa yang ditawarkan sekolah dan mengarahkan pengguna ke bagian lain dari website.

4.8. Profile



Gambar 9. Profile

Gambar ini menunjukkan halaman profil website yang telah diimplementasikan. Kemungkinan besar menyajikan informasi detail tentang SDN Manggungharja 01, termasuk sejarahnya, pernyataan visi dan misi, fasilitas, dan mungkin profil staf utama. Halaman ini mungkin menggunakan kombinasi teks dan gambar untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada pengunjung tentang latar belakang, nilai-nilai, dan pendekatan pendidikan sekolah.

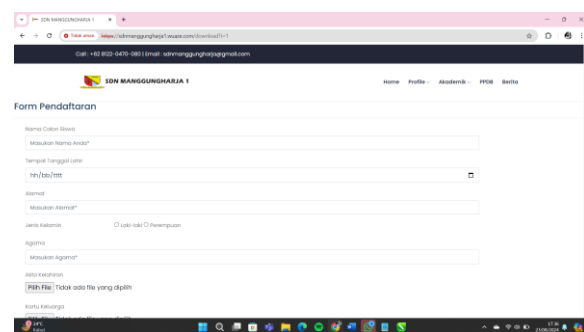
4.9. Akademik



Gambar 10. Akademik

Gambar ini menampilkan halaman akademik website yang telah diimplementasikan. Kemungkinan besar menyajikan informasi tentang kurikulum sekolah, metode pengajaran, dan mungkin menampilkan beberapa prestasi akademik. Halaman ini mungkin mencakup bagian untuk berbagai tingkat kelas atau area mata pelajaran, memudahkan siswa dan orang tua untuk menemukan informasi akademik yang relevan. Mungkin juga menampilkan tautan ke sumber daya atau pengumuman terkait kegiatan akademik.

4.10. PPDS



Gambar 11. PPDS

Gambar ini menunjukkan halaman Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDS) yang telah diimplementasikan. Kemungkinan besar mencakup formulir aplikasi online, instruksi yang jelas tentang proses penerimaan, daftar dokumen yang diperlukan, dan tanggal-tanggal penting untuk siklus penerimaan. Halaman ini dirancang untuk membuat proses penerimaan semudah mungkin bagi calon siswa dan

orang tua mereka, mungkin termasuk fitur seperti pelacakan kemajuan atau bagian FAQ untuk

menjawab pertanyaan umum tentang proses penerimaan.

4.11. Hasil Pengujian Website

Tabel 1 Hasil Pengujian Website

No	Jenis Pengujian	Scenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Halaman Utama (Home)	Mengakses halaman utama	Semua elemen ditampilkan dengan benar dan tautan berfungsi	Berhasil
2	Halaman Profile	Membuka halaman profile	Informasi profil sekolah ditampilkan dengan akurat	Berhasil
3	Halaman Daftar Guru	Melihat daftar guru	Daftar guru ditampilkan dengan benar dan lengkap	Berhasil
4	Halaman Kontak	Mengisi dan mengirim formulir kontak	Formulir dapat diisi dan terkirim dengan benar	Berhasil
5	Halaman Akademik	Mengakses informasi akademik	Informasi akademik ditampilkan dengan benar	Berhasil
6	Halaman PPDB	Melakukan pendaftaran siswa baru	Formulir pendaftaran dapat diisi dan dikirim dengan benar	Berhasil
7	Halaman Galeri Kegiatan Sekolah	Melihat dan menavigasi galeri	Gambar-gambar kegiatan ditampilkan dan navigasi berfungsi	Berhasil
8	Halaman Draft Tugas	Mengunggah dan mengunduh tugas	Tugas dapat diunggah dan diunduh dengan benar	Berhasil
9	Halaman Agenda Sekolah	Melihat agenda sekolah	Agenda sekolah ditampilkan dengan benar dan terorganisir	Berhasil
10	Halaman Berita	Membaca berita sekolah	Berita ditampilkan dengan benar dan dapat dibaca	Berhasil
11	Halaman Video Belajar	Memutar video pembelajaran	Video dapat diputar dengan baik	Berhasil
12	Keamanan - Autentikasi	Login dengan kredensial yang benar dan salah	Hanya pengguna dengan kredensial yang benar dapat login	Berhasil
13	Keamanan - Otorisasi	Mengakses halaman dengan berbagai level pengguna	Pengguna hanya dapat mengakses halaman sesuai haknya	Berhasil
14	Kinerja - Kecepatan Pemuatan	Mengukur waktu pemuatan setiap halaman	Waktu pemuatan di bawah 3 detik untuk setiap halaman	Berhasil
15	Kompatibilitas - Lintas Browser	Membuka website di Chrome, Firefox, Safari, dan Edge	Website berfungsi dengan baik di semua browser	Berhasil
16	Kompatibilitas - Responsif	Mengakses website dari desktop, tablet, dan smartphone	Website responsif dan berfungsi baik di semua perangkat	Berhasil
17	Usability - Navigasi	Menavigasi seluruh website	Pengguna dapat dengan mudah menavigasi website	Berhasil
18	Usability - Aksesibilitas	Memeriksa aksesibilitas website	Website dapat diakses oleh pengguna dengan berbagai kemampuan	Berhasil

Tabel hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur dan aspek utama website SDN Manggungharja 01 telah diuji secara menyeluruh dan berhasil berfungsi sesuai harapan. Pengujian mencakup berbagai aspek penting, termasuk:

- Fungsionalitas halaman-halaman utama seperti Home, Profile, Akademik, dan PPDB.
- Fitur-fitur interaktif seperti formulir kontak dan pendaftaran siswa baru.
- Pengelolaan konten seperti galeri kegiatan, agenda sekolah, dan berita.
- Aspek keamanan termasuk autentikasi dan otorisasi pengguna.
- Kinerja website dalam hal kecepatan pemuatan halaman.
- Kompatibilitas lintas browser dan responsivitas pada berbagai perangkat.
- Usability dan aksesibilitas website.

Semua skenario pengujian yang dilakukan menunjukkan hasil "Berhasil", yang mengindikasikan bahwa website telah memenuhi standar fungsionalitas, keamanan, kinerja, dan *user experience* yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa website siap untuk digunakan dan dapat diandalkan dalam mendukung kegiatan informasi dan administrasi SDN Manggungharja 01, termasuk proses penerimaan peserta didik baru.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan laporan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan website penerimaan peserta didik baru untuk SDN Manggungharja 01 telah berhasil dilaksanakan menggunakan PHP dan MySQL. Website ini menyediakan berbagai fitur penting seperti portal informasi, manajemen kegiatan, dokumentasi dan arsip, forum diskusi, serta profil

organisasi. Implementasi website ini telah memberikan solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan media informasi, dokumentasi, dan komunikasi yang sebelumnya dialami oleh sekolah. Melalui pengujian yang komprehensif, terbukti bahwa semua fitur website berfungsi dengan baik, termasuk aspek keamanan, kinerja, dan kompatibilitas. Keberhasilan pengembangan website ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam penyebaran informasi, pengelolaan kegiatan sekolah, dan proses penerimaan peserta didik baru. Secara keseluruhan, proyek ini telah mencapai tujuannya dalam memodernisasi sistem informasi SDN Manggunharja 01, memberikan landasan yang kuat untuk komunikasi yang lebih efektif antara sekolah, siswa, orang tua, dan masyarakat umum di era digital.

Untuk memastikan keberhasilan jangka panjang website sekolah, perlu dilakukan pemeliharaan dan pembaruan rutin guna menjaga keamanan dan kinerja optimal. Penting juga untuk memberikan pelatihan kepada staff sekolah agar mereka dapat memaksimalkan penggunaan fitur-fitur website. Secara berkala, mengumpulkan umpan balik dari pengguna seperti siswa, orang tua, dan staff akan membantu dalam meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna website. Ke depannya, pertimbangkan pengembangan fitur tambahan seperti sistem manajemen pembelajaran online atau integrasi dengan sistem informasi akademik yang lebih komprehensif. Jangan lupa untuk melakukan backup data secara teratur guna menghindari kehilangan informasi penting, serta memastikan kepatuhan terhadap regulasi perlindungan data, terutama yang berkaitan dengan informasi siswa. Untuk meningkatkan visibilitas sekolah secara online, optimalkan SEO (Search Engine Optimization) website. Terakhir, pertimbangkan pengembangan aplikasi mobile sebagai pelengkap website untuk meningkatkan aksesibilitas bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Setiadi AMIK BSI Karawang Jl Banten No, "PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK EFEKTIFITAS KOMUNIKASI."
- [2] F. Sukmawati and A. Nurfitriani, "PENGARUH TRANSPARANSI DAN AKUNTABILITAS TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN DESA (Studi pada Pemerintah Desa di Kabupaten Garut)," 2019.
- [3] G. Enstain, A. Kustanto, H. Prillysca Chernovita, and P. Korespondensi, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEB STUDI KASUS : PT UNICORN INTERTRANZ WEB-BASED MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM DESIGN CASE STUDY: PT UNICORN INTERTRANZ", doi: 10.25126/jtiik.202184849.
- [4] N. Sari and R. Dewi, "Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi Dalam Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)," *Journal of Social and Policy Issues*, pp. 50–56, Jun. 2023, doi: 10.58835/jspi.v3i2.161.
- [5] T. Sugiarto, A. Ambiyar, W. Wakhinuddin, W. Purwanto, and H. D. Saputra, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis," *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, vol. 21, no. 1, pp. 128–142, Jun. 2023, doi: 10.31571/edukasi.v21i1.5419.
- [6] M. B. Marshall Romney and Paul John Steinbart, "BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. Sistem Informasi Akuntansi Penjualan 2.1.1. Pengertian Sistem."
- [7] G. Oktavianti, "PENGANTAR SISTEM INFORMASI." [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/331672535>
- [8] Joseph s. Valacich and Joey F. George, *Modern Systems Analysis and Design*. Amerika Serikat, 2020.
- [9] School Of Information System, "Mengenal Lebih Dalam Mengenai Analisis dan Desain Sistem," Binus.ac.id.
- [10] V. Singh and K. Kumar Bonda, "Service Quality, Customer Satisfaction And Customer Loyalty: A Comprehensive Literature Review," 2023, doi: 10.53555/sfs.v10i4S.2218.
- [11] M. Al-Okaily, H. Younis, and A. Al-Okaily, "The impact of management practices and industry 4.0 technologies on supply chain sustainability: A systematic review," *Heliyon*, vol. 10, no. 17, p. e36421, Sep. 2024, doi: 10.1016/j.heliyon.2024.e36421.
- [12] Faradilla A, "Apa Itu PHP? Memahami Arti PHP, Manfaat, dan Penggunaannya," Hosting Tutorial.
- [13] Yasin K, "Pengertian MySQL, Fungsi, dan Cara Kerjanya (Lengkap)," Niagahoster.
- [14] Faradilla A, "Apa Itu HTML? Fungsi dan Cara Kerja HTML," Hosting Tutorial.
- [15] Aldwin Nayoan, "Apa Itu CSS? Pengertian, Fungsi, dan Contohnya," Niagahoster.
- [16] Dicoding Intern, "Apa Itu JavaScript? Fungsi dan Contohnya," Dicoding.
- [17] O. López-Goroabel, E. Cedeño-Palma, J. Pinargote-Ortega, W. Zambrano-Romero, and M. Pazmiño-Campuzano, "Bootstrap as a Tool for Web Development and Graphic Optimization on Mobile Devices," in *Advances in Intelligent Systems and Computing*, Springer Science and Business Media Deutschland GmbH, 2021, pp. 290–302. doi: 10.1007/978-3-030-68080-0_22.