

E-ISSN : 2685 - 4902

Vol.1, No.02, November 2019

JURNAL ILMIAH INTECH

Information Technology Journal
of UMUS



EISSN : 2685-4902
Vol.1, No.02, November 2019



Jurnal Ilmiah

INTECH

Information Technology Journal of UMUS

Terbit dua kali dalam setahun, yaitu pada bulan Mei dan November. Jurnal ini berisi artikel hasil pemikiran di bidang teknik informatika, teknik komputer, sistem informasi, dan jaringan komputer. Jurnal Ilmiah INTECH terbit pertama kali pada bulan Mei 2019

EDITOR IN CHIEF

Otong Saeful Bachri, S.Kom., M.Kom

MANAGING EDITOR

Harliana, ST., M.Cs

PRINCIPAL CONTACT

Nike Setiati, A.Md.Kom

SUPPORT CONTACT

Arif Wicaksono, S.A.P

MITRA BESTARI (STAFF AHLI)

Dr. Hamdani, ST., M.Cs (Universitas Mulawarman – Kalimantan Timur)

Heru Ismanto, S.Si., M.Cs (Universitas Merauke – Merauke Papua)

Hartatik, ST., M.Cs (Universitas AMIKOM Yogyakarta – Yogyakarta)

Andri Syafrianto, M.Cs (STMIK El Rahma – Yogyakarta)

PENANGGUNGJAWAB :

Rektor Universitas Muhadi Setiabudi Brebes: Dr. Robby Setiadi, S.Kom., M.M

ALAMAT PENYUNTING:

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhadi Setiabudi Brebes.

Jalan Pangeran Diponogoro KM 2 Wanasari Brebes – Jawa Tengah 52252. Telp (0283) 6199000

Jurnal Ilmiah **INTECH**

Information Technology Journal of UMUS

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr, Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas anugrahnya sehingga jurnal edisi kali ini dapat terbit. Sebelumnya kami ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada dosen/peneliti/profesi yang telah mengirimkan artikelnya kepada dewan redaksi untuk dapat dipublish pada jurnal yang kami kelola. Semua artikel yang masuk kepada dewan redaksi telah melalui proses review oleh mitra bestari dan tim dewan redaksi, segala proses revisi dan redaksional juga telah dilakukan oleh penulis sebelum jurnal ini diterbitkan. Segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca / peneliti yang dikirimkan sangat kami harapkan demi melakukan pembenahan jurnal yang kami kelola. Akhir kata kami menghaturkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam proses penerbitan jurnal ini.

Wassalamualaikum wr wb.

Ketua Dewan Redaksi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii

Rancang Bangun dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Online Berbasis WEB

Nur Ariesanto Ramdhan¹⁾, Devi Adi Nufriana²⁾

(^{1,2})Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhadi Setiabudi) 1-12

Implementasi Kriptografi AES Dalam Pengamanan Data Seleksi Peserta JAMKESMAS

Susi Widyastuti¹⁾, Wahyu Ariandi²⁾, Vergamana Sulistiono³⁾

(^{1,2,3})Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Poltek Cirebon) 13-22

***Forecasting* Jumlah Perkara Perceraian Menggunakan *Single Moving Average* Di Pengadilan Agama Sumber**

Otong Saeful Bachri

(Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhadi Setiabudi) 23-32

Implementasi Prototype Dalam Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Di MA Darul Masholeh Cirebon

Ronida¹⁾, Kosim²⁾

(¹)Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Poltek Cirebon,

(²)Program Studi Sistem Informasi STIKOM Poltek Cirebon) 33-42

Sistem Pakar Berbasis Android Untuk Diagnosa Kerusakan Mobil Dengan Metode *Forward Chaining*

Aldis Fajar Syam¹⁾, Khalid Iskandar²⁾, Amroni³⁾

(^{1,3})Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Poltek Cirebon,

(²)Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhadi Setiabudi) 43-50

Rancang Bangun Sistem Informasi *Inventory* Barang (SINBAR) Berbasis Barang

Agyztia Premana

(Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhadi Setiabudi) 51-61

Sistem Kontrol Pakan Ikan Lele Jarak Jauh Menggunakan Teknologi *Internet of Things* (IoT)

Dwi Herliabriyana¹⁾, Sodik Kirono²⁾, Handaru³⁾

(^{1,3})Teknik Informatika STIKOM Poltek Cirebon,

(²)Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhadi Setiabudi) 62-74

Sistem Pakar Diagnosa Gizi Buruk Balita Dengan Menggunakan *Certainty Factor*

Ulfa Nurfitri Sugandi¹⁾, Harliana²⁾, Mukidin³⁾

(^{1,3})Program Studi Sistem Informasi STIKOM Poltek Cirebon,

(²)Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhadi Setiabudi) 62-74

Penggunaan *Certainty Factor* Dalam Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Jerawat

Aida Gustika Puteri¹⁾, R.M.Herdian Bhakti²⁾

(¹)Program Studi Sistem Informasi STIKOM Poltek Cirebon,

(²)Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhadi Setiabudi) 86-96

IMPLEMENTASI PROTOTYPE DALAM PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI MA DARUL MASHOLEH CIREBON

Ronida¹, Kosim^{*2}

¹Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Poltek Cirebon, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, STIKOM Poltek Cirebon, Indonesia

e-mail corresonden: kosimssi@gmail.com

Abstrak

Sekolah merupakan tempat yang membutuhkan promosi untuk menarik siswa agar tertarik menuntut ilmu. Saat ini MA Darul Masholeh ini masih kurang di kenal oleh masyarakat luas. Oleh sebab itu pihak sekolah mencoba untuk mengenalkan profil sekolah kepada masyarakat luas sekaligus mencari calon siswa baru untuk mendapatkan strategi promosi yang tepat dalam mendapatkan calon siswa baru. Penelitian ini menggunakan pendekatan secara prototype karena adanya proses perancangan alternatif, yaitu proses pembentukan suatu aplikasi dengan tahapan antara developer dan end user kemudian diterapkan dalam bentuk suatu aplikasi sistem informasi. Berdasarkan hasil penelitian, maka dengan diterapkan model prototype maka proses pembuatan website pada sekolah MA Darul Masholeh dapat lebih sesuai keinginan user

Kata kunci—prototype, promosi, sekolah

Abstract

Schools are places that need promotion to attract students to be interested in studying. At present MA Darul Masholeh is still not well known by the wider community. Therefore the school tries to introduce the school profile to the wider community as well as looking for prospective new students to get the right promotion strategy in getting prospective new students. This research uses a prototype approach because of the alternative ranking process, which is the process of forming an application with the stages between the developer and the end user then applied in the form of an information system application. Based on the results of the study, then by applying the prototype model, the website creation process at the MA Darul Masholeh school can be more in line with the user's wishes

Keywords—prototype, promotion, school

1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat yang membutuhkan promosi untuk menarik siswa agar tertarik menuntut ilmu. MA Darul Masholeh misalnya, peminat untuk menjadi siswa disana sangatlah minim dari tahun-ketahunnya, padahal sekolah tersebut sudah menyediakan bangunan beserta fasilitasnya dan memberikan pendidikan gratis bagi yang tidak mampu. Namun yang jadi penghambat adalah letak sekolah yang kurang strategis dan jauh dari permukiman. Dari segi lokus yang terpencil dan masih kurangnya promosi tersebut sehingga MA Darul Masholeh ini masih kurang di kenal oleh masyarakat luas. Oleh sebab itu pihak sekolah mencoba untuk mengenalkan profil sekolah kepada masyarakat luas sekaligus mencari calon siswa baru untuk mendapatkan strategi

Submitted: 09 September 2019, **Accepted:** 19 Oktober 2019, **Published:** November 2019

ISSN: 2685-4902 (online), Website: <http://jurnal.umus.ac.id/index.php/intech>

promosi yang tepat dalam mendapatkan calon siswa baru ditengah ketatnya persaingan antar sekolah yang lain. pihak sekolah telah melakukan berbagai cara untuk mempromosikan MA Darul Masholeh salah satunya adalah meyebarkan brosur dan famplet untuk menentukan target promosi yang potensial. Namun hal tersebut kurang direspon karena informasi itu hanya tersebar di wilayah sekitar saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba merumuskan masalah bagaimana membuat suatu aplikasi berbasis web untuk mempermudah masyarakat melihat profil sekolah dan aktifitas siswa MA Darul Masholeh? Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menerapkan prototype dalam pembuatan suatu website MA Darul Masholeh guna mempermudah masyarakat melihat profil sekolah dan aktifitas siswanya. Sedangkan batasan masalah yang penulis batasi yaitu hanya difokuskan pada promosi berbasis web dengan ruang lingkup yang hanya prestasi siswa dan kegiatan siswa.

Penelitian mengenai pembuatan suatu website, sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, salah satunya yang membahas tentang rancangan portal web. Menurut hasil penelitiannya promosi dengan menggunakan suatu website lebih efektif dan efisien bila dibandingkan dengan media promosi lainnya[1]. Peneliti lain juga menyatakan bahwa pemanfaatan website dalam pengembangan kompetensi dan kualitas sekolah merupakan hal yang tepat dikarenakan website adalah media yang sangat interaktif dan dinamis untuk menambah wawasan sekaligus untuk eksistensi diri, implementasi sistem informasi sekolah berbasis website dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui internet, selain itu website sekolah dapat mengatasi permasalahan dalam penyampaian informasi serta proses promosi sekolah yang selama ini masih dilakukan secara manual[2]. Selain itu pembuatan website melalui internet juga dapat dijadikan media promosi terpercaya yang bisa dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal, yaitu memiliki domain .co.id atau.com; menggunakan nama brand bukan kata kunci; mencantumkan alamat; mencantumkan no telpn yang masih aktif[3].

Sedangkan penelitian mengenai implementasi prototype juga sudah banyak dilakukan oleh beberapa penelitian terdahulu, seperti yang telah dilakukan untuk pembuatan web sistem rencana pengembangan pendidikan dasar kota (RPDK) yang mampu mengatasi permasalahan yang selama ini dihasilkan oleh sistem manual dengan aplikasi Ms.Excel. menurutnya *prototype* dapat membantu dalam melakukan perancangan sistem dalam menentukan kebutuhan (*requirement*) pada pembuatan website[4]. Penelitian lain yang menggunakan model *prototype* juga pernah dilakukan untuk pembuatan sistem informasi akademik, menurut hasil penelitiannya *prototype* cocok digunakan karena dalam pembuatan sistemnya harus menyesuaikan dengan keinginan pengguna, yaitu dengan memberikan contoh dari tiap modul yang dibuat untuk ditunjukkan kepada pengguna, jika sudah cocok dan sesuai maka akan dilanjutkan ketahapan selanjutnya. Namun jika tidak cocok, maka akan dilakukan perbaikan sesuai permintaan user[5]. *Prototype* juga pernah digunakan untuk melakukan perancangan virtual museum berbasis web, menurut hasil penelitiannya bahwa perancangan *prototype virtual museum* melalui pendekatan *parent* dapat mengakomodir semua atribut dan kebutuhan pengunjung, karakteristik museum, kebutuhan khusus, infrastruktur yang tersedia, tempat pameran, dan benda koleksi yang ada melalui wawancara[6].

Penelitian ini menggunakan pendekatan secara prototype karena adanya proses perangkungan alternatif, yaitu proses pembentukan suatu aplikasi dengan tahapan antara developer dan *end user* kemudian diterapkan dalam bentuk suatu aplikasi sistem informasi[7].

2. METODE PENELITIAN

Prototype

Metodologi perancangan perangkat lunak yang digunakan adalah melalui pendekatan prototye, dimana *Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. *Prototyping*, dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, mendefinisikan objektif

keseluruhan dari *software*, mengidentifikasi segala kebutuhan, kemudian dilakukan “perancangan kilat” yang difokuskan pada penyajian aspek yang diperlukan agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Gambaran dari model prototype terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Ilustrasi model prototype

Berdasarkan gambar 1, maka tahapan dalam prototype yaitu:

1. Pengumpulan kebutuhan dan perbaikan
Menetapkan segala kebutuhan untuk pembangunan perangkat lunak.
2. Desain cepat
Tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.
3. Bentuk prototype
Menerjemahkan data yang telah dirancang ke dalam Bahasa pemrograman (program contoh atau setengah jadi).
4. Evaluasi pelanggan terhadap prototype
Program yang sudah jadi diuji oleh pelanggan, dan bila ada kekurangan pada program bisa ditambahkan.
5. Perbaikan prototype
Perbaikan program yang sudah jadi, sesuai dengan kebutuhan konsumen. Kemudian dibuat program kembali dan dievaluasi oleh konsumen sampai semua kebutuhan *user* terpenuhi.
6. Produk rekayasa
Program yang sudah jadi dan seluruh kebutuhan *user* sudah terpenuhi.

Kerangka berfikir

Dalam membuat penelitian ini, penulis membuat kerangka berfikir guna menganalisis beberapa temuan yang diperoleh pada lokasi penelitian yaitu di MA Darul Masholeh Kota Cirebon. Setelah dilakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan kepala yayasan yang sekaligus menjabat sebagai kepala sekolah, dan guru-guru di MA Darul Masholeh Sitopeng Kota Cirebon, serta melakukan analisis sumber data yang diperoleh pada lokasi penelitian, maka di peroleh beberapa permasalahan, yaitu :

- a. Kurangnya peminat yang mendaftar di MA Darul Masholeh Cirebon.
- b. Masih kurangnya promosi.
- c. Sistem promosi yang digunakan masih manual.

Dari permasalahan yang ada, di MA Darul Masholeh Kota Cirebon membutuhkan sistem informasi dan aplikasi yang dapat memberi keputusan untuk menentukan prestasi akademik siswa.

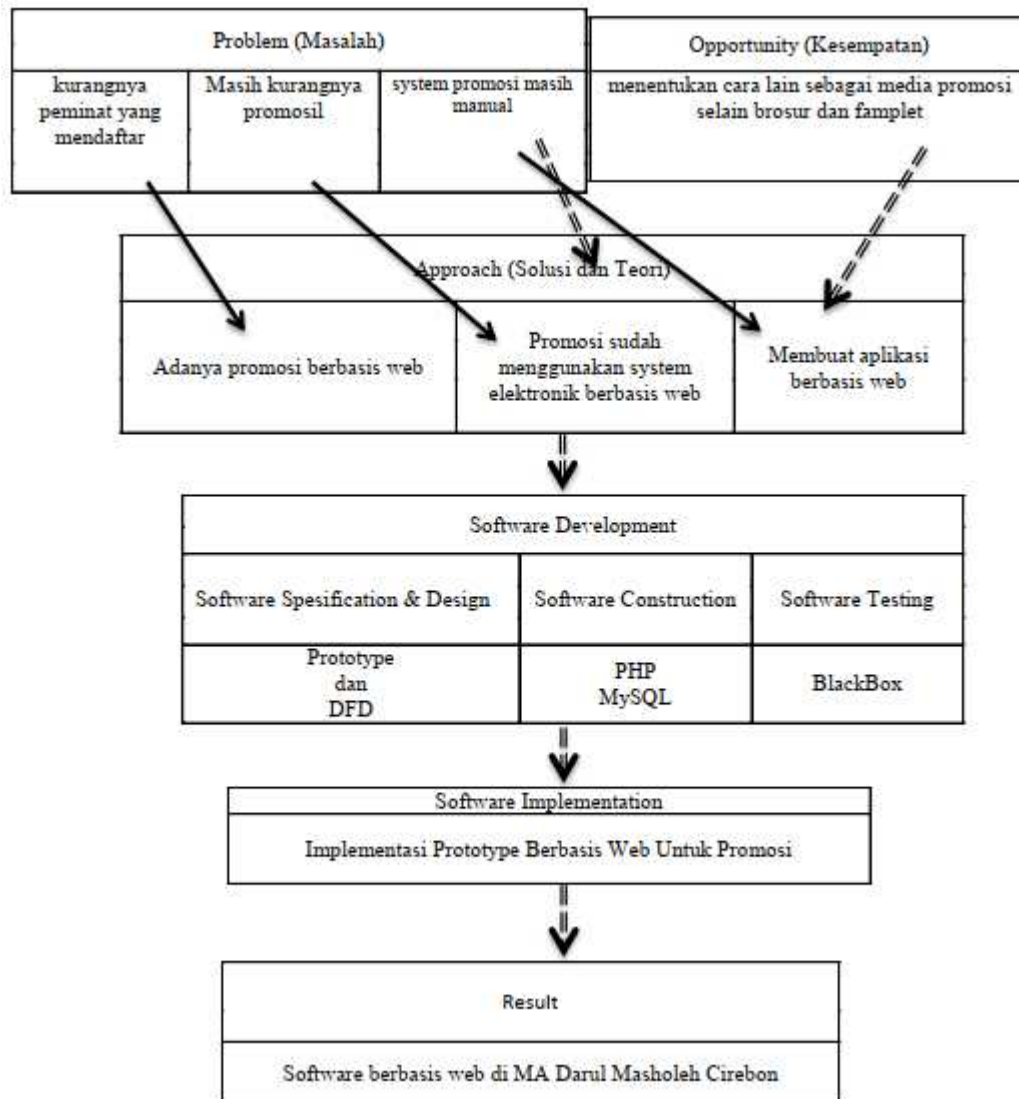
Untuk memecahkan permasalahan tersebut ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat database dengan *tools* MySQL untuk memanfaatkan secara optimal data dan laporan hasil secara berkala untuk menentukan promosi tidak lagi mengalami kesulitan dalam promosi sekolah.

- b. Membuat aplikasi yang mengimplementasikan metode *Prototype* untuk promosi sekolah dengan tools pembuatan perangkat lunaknya yaitu *web* serta pengujian perangkat lunak dengan cara *blackbox*.

Dari permasalahan tersebut diharapkan dengan dibuatnya *Implementasi Prototype* untuk pembuatan web pada MA Darul Masholeh Kota Cirebon dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Rangkuman mengenai penjabaran diatas terangkum pada Gambar 2.



Gambar 2. Kerangka pemikiran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain prosedur pengumpulan kebutuhan

Setelah peneliti menganalisa prosedur terhadap analisa prosedur yang sedang berjalan di MA Darul Masholeh Cirebon serta menganalisis terhadap model perancangan yang diharapkan bisa menentukan model yang lebih baik dan efisien, maka penulis membuat tampilan berita baru sebagai berikut:

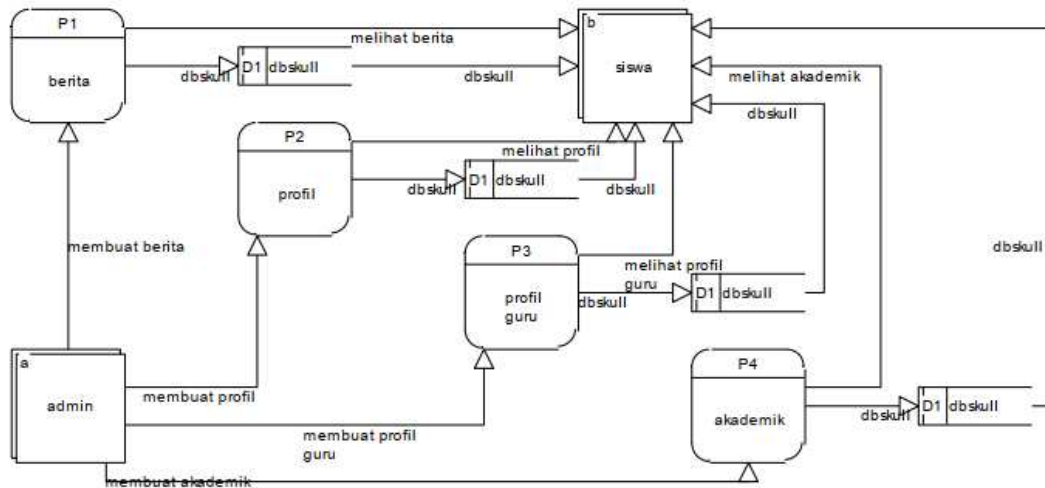
- a. Prosedur update berita

Dalam prosedur penginputan berita sekolah terdapa beberapa uraian sebagai berikut:

1. Admin masuk kedalam alamat Administrtor untuk membuat berita sekolah dengan Login terlebih dahulu.
 2. Jika login benar, maka Admin dapat melanjutkan membuat berita sekolah, jika salah maka akan kembali ke form Login.
 3. Setelah masuk kedalam halaman utama administrator, kemudian Admin melanjutkan ke halaman Berita Sekolah
 4. Admin membuat Beria Sekolah dengan cara mengeklik tambah berita.
 5. Setelah itu menentukan judul berita, kategori, isi berita dan apa ajah, apabila ingin disertakan gambar maka tinggal mengeklik tombol browse.
 6. Setelah selesai membuat berita sekolah maka Admin mengeklik tombol simpan
- b. Prosedur isi akdemik
- Dalam prosedur penginputan Akademik terdapat pilihan yang berkaitan dengan akademik, adpun uraiannya sebagai berikut :
1. User masuk ke alamat administrator dengan Login terlebih dahulu.
 2. Jika login benar maka user masuk ke halaman utama Admistrator, jika login salah maka akan kembali ke halaman login
 3. Setelah masuk ke halaman utama kemudian user masuk ke halaman akademik.
 4. User mengklik tambah pada akademik
 5. Setelah itu tentukan tema, isi akademik sesuai dengan pilihanya apakah mau mengisi absesi siswa, takhfidz Al-Qur"an, siswa berprestasi.
 6. Setelah selesai mebuat agenda user mengeklik tombol simpan.
- c. Prosedur penginputan data guru
- Dalam prosedur penginputan data guru terdapat beberapa uraian prosedur sebagai berikut:
1. User masuk ke halaman administrator untuk membuat profil guru dengan logi terlebih dahulu.
 2. Jika login benar user masuk kehalaman utama administrator, jika login salah maka akan kembali ke form login lagi
 3. Setelah masuk kehalaman utama administrtor kemudian user masuk kedalam halaman profil guru.
 4. User membuat berita dengan cara megklik tombol tambah data guru.
 5. Setelah itu tentukan judul berita, kategori, isis berita dan apabila disertakan gambar klik tombol brows.
 6. Setelah selesai membuat berita User klik tombol simpan.
- d. Prosedur isi profile
- Dalam prosedur penginputan data guru tedapat beberapa uraian prosedur sebagai berikut:
1. User masuk ke halaman administrator untuk membuat isi profil sekolah dengan logi terlebih dahulu.
 2. Jika login benar user masuk kehalaman utama administrator, jika login salah maka akan kembali ke form login lagi
 3. Setelah masuk kehalaman utama administrtor kemudian user masuk kedalam halaman profil.
 4. User mengisi profil guru dengan cara megklik tombol tambah data profil.
 5. Setelah itu isi formulir yang telah tertera di halaman admin, setelah selesai mengisi profil User klik tombol simpan

Desain aliran data

Setelah dilakukan analisa prosedur terhadap data dan informasi, maka tahapan selanjutnya dalam prototype yaitu melakukan desain cepat terhadap aliran data. Desain aliran data pada penelitian ini terdapat pada Gambar 3.

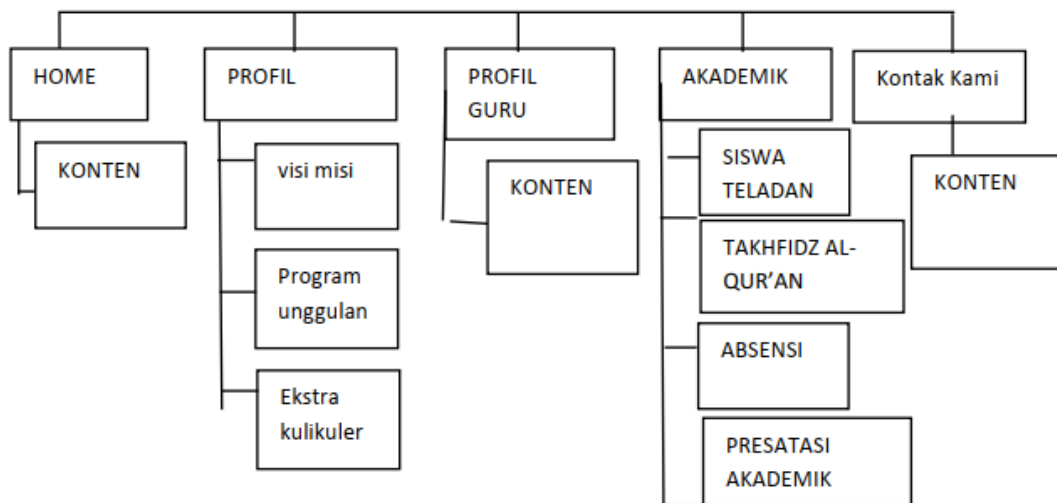


Gambar 3. Desain aliran data DFD level 1

Bentuk prototype

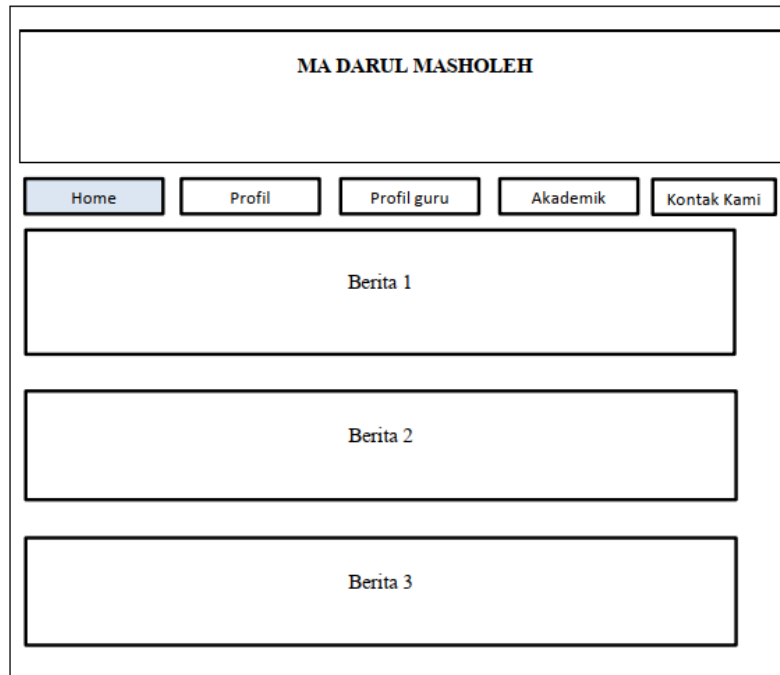
Setelah didapatkan semua desain aliran data, maka langkah selanjutnya yaitu membuat prototype, mengacu pada Gambar 3 maka tampilan prototype untuk penelitian ini terdapat pada Gambar 4 sampai dengan Gambar 8.

Untuk struktur menu yang akan dibuat pada sistem ini terdapat pada Gambar 4.



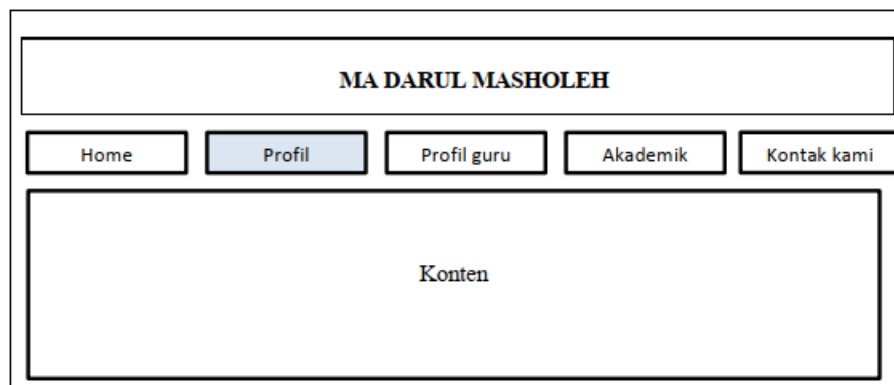
Gambar 4. Struktur menu program

Berdasarkan Gambar 4, maka penulis akan memecahnya menjadi beberapa GUI seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5 sampai dengan Gambar 8.



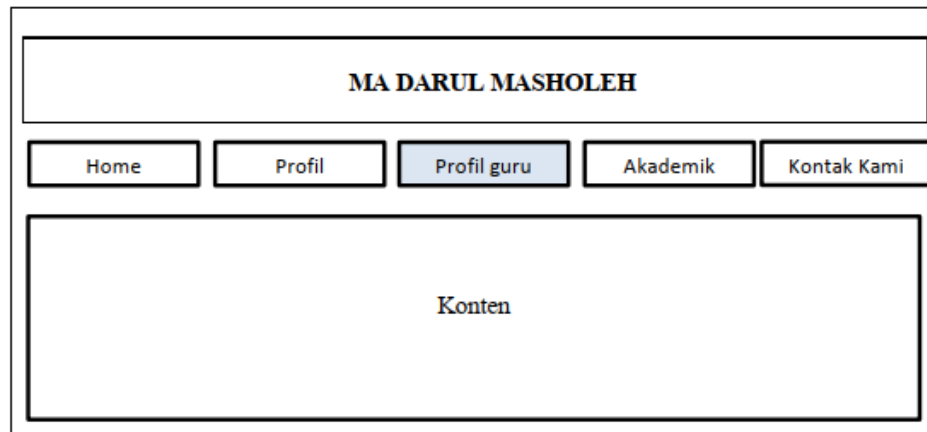
Gambar 5. Protoype tampilan berita

Prototype tampilan berita digunakan untuk menampilkan semua berita yang berhubungan dengan sekolah. Selain itu tampilan halaman berita juga sekaligus akan dijadikan halaman utama dalam pembuatan website.



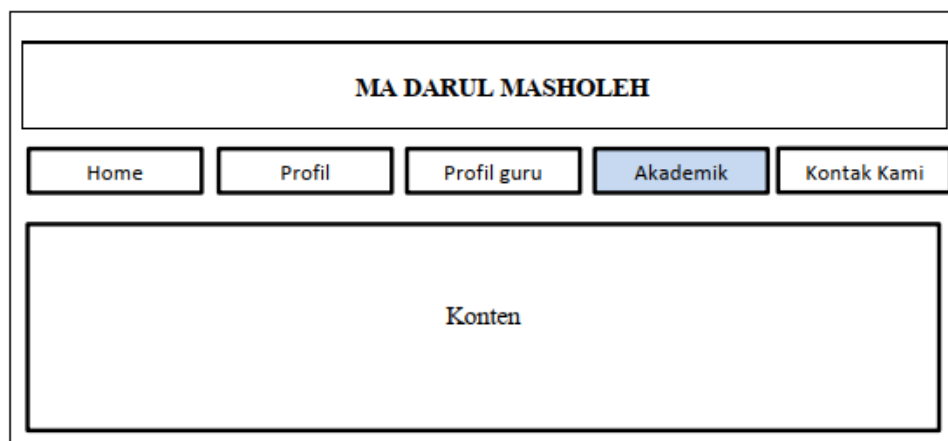
Gambar 6. Protoype profil sekolah

Selanjutnya pada halaman profil sekolah, peneliti akan menampilkan semua informasi mengenai sekolah. Mulai dari visi misi, struktur organisasi sekolah, sejarah sekolah, program unggulan dari sekolah serta ekstra kulikuler dari sekolah.



Gambar 7. Prototype profil guru

Pada menu profil guru, peneliti akan menampilkan data guru yang mengajar pada sekolahan. Selain itu profil pimpinan dan yayasan yang ada di sekolahan juga akan ditampilkan pada menu ini. Adapun isian mengenai guru / pimpinan tersebut berupa foto guru/pimpinan, nama, alamat, pendidikan S1/S2, riwayat mengajar serta prestasi yang sudah / pernah dicapai.



Gambar 8. Prototype akademik

Untuk akademik, peneliti akan menampilkan data siswa baik perangkatan, perkelas, dan siswa teladan. Selain itu pada menu ini juga akan ditampilkan jenis takhfidz al-quran yang menjadi unggulan sekolah, absensi siswa, serta prestasi akademik dari siswa-siswa sekolah.

Pengujian

Sebelum aplikasi diserahkan kepada sekolah, maka akan dilakukan pengujian terlebih dahulu terhadap kinerjanya. Pengujian yang dilakukan melalui balackbox. Hasil dari pengujian secara *blackbox* tersebut terangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian blackbox

No	Menu	Form	Pengujian	Hasil	Harapan	Kesimpulan
1	Home	Home	Memilih menu home untuk menampilkan halaman utama	Halaman utama tampil	Halaman utama tampil	Sesuai
2	Profil	Profil	Memilih menu profil untuk	Halaman profil tampil	Halaman profil	Sesuai

			menampilkan halaman profil		tampil	
3	Profil guru	Profil guru	Memilih menu profil guru untuk menampilkan halaman profil guru	Halaman profil guru tampil	Halaman profil guru tampil	Sesuai
4	Akademik	Akademik	Memilih menu akademik untuk menampilkan halaman akademik	Halaman akademik tampil	Halaman akademik tampil	Sesuai
5	Berita	Tambah berita	Memilih menu tambah berita untuk menampilkan berita baru	Halaman berita baru tampil	Halaman berita baru tampil	Sesuai
6	Profil guru	Tambah profil guru	Memilih menu tambah profil guru untuk menampilkan profil guru yang baru	Halaman profil guru yang baru tampil	Halaman profil guru baru tampil	Sesuai
7	Profil	Tambah profil	Memilih menu tambah profil untuk menampilkan profil baru	Halaman profil baru tampil	Halaman profil baru tampil	Sesuai
8	Akademik	Tambah akademik	Memilih menu tambah akademik untuk menampilkan akademik baru	Halaman tambah akademik tampil	Halaman tambah akademik tampil	Sesuai

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan diterapkan model prototype maka proses pembuatan website pada sekolah MA Darul Masholeh dapat lebih sesuai keinginan user, selain itu website ini juga dapat memberikan informasi yang lebih *up to date* (terkini) tentang kegiatan sekolah kepada minat calon siswa dalam memilih suatu sekolah. Selain itu juga dapat digunakan untuk kemajuan MA Darul Masholeh Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agung, Chandra Lianto., 2012, Rancangan Portal Web Untuk Media Informasi Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Negeri Grenjeng Kota Cirebon, *Skripsi*, Jenjang S1 Teknik Informatika STIKOM Poltek, Cirebon.
- [2] Irawan, Yudie., Susanti, Nanik., Triyanto, Wiwit Agus., 2016, Analisa Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Untuk Penyampaian Informasi Sekolah dan Media Promosi Kepada Masyarakat, *Jurnal Teknik Industri, Mesin, Elektro, dan Ilmu Komputer SIMETRIS*, Volume 7 No 1, pp.257-262, [online] Available : <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/512/547>

- [3] Riyanto, Andi. Dwi., 2015, Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Yang Terpercaya, *Seminar Nasional Informatika 2015 (semnasIF 2015) UPN Veteran Yogyakarta*, pp.28-35. [online] Available : <http://www.jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/1362/1234>
- [4] Gusriva, Revi., 2017, Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek Pada Website Rencana Pengembangan Pendidikan Dasar Kota, *UPI YPTK Jurnal KomTekInfo*, Volume 4 No. 2, pp.204-213, [online] Available : <http://lppm.upiypk.ac.id/KomTekInfo/index.php/KOMTEKINFO/article/view/114/89>
- [5] Homaidi, Ahmad., 2016, Sistem Informasi Akademik AMIK Ibrahimy Berbasis WEB, *Jurnal Ilmiah Informatika*, Volume 1 No 1, pp.17-23. [online] Available : <http://www.ejournal.amiki.ac.id/index.php/JIMI/article/view/5/3>
- [6] Worang, S.G.N.L. et all., 2014, Perancangan Prototype Virtual Museum Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat Berbasis Web, *Jurnal INFORMATIKA*, volume 10 No.1, pp.1-12, [online] Available : <https://media.neliti.com/media/publications/67685-ID-perancangan-prototype-virtual-museum-ker.pdf>
- [7] Susanto, Hendra., 2014, Museum Berbasis Android Pada Museum Ranggawarsita Semarang Dengan Kompetensi Prototype, *Jurnal Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro*, [online] Available : http://eprints.dinus.ac.id/13274/1/jurnal_13781.pdf