

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN *OFFICIAL WEB* SMP NEGERI 3 SUNGAI KAKAP KABUPATEN KUBU RAYA

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan
Diploma III Pada Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak



OLEH :
PUTRI SARI
3202016009

**PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN *OFFICIAL WEB*
SMP NEGERI 3 SUNGAI KAKAP KABUPATEN KUBU RAYA

Oleh:

Putri Sari

3202016009

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk
menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III pada Program Studi
Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak

Disahkan Oleh:

Ketua Jurusan
Teknik Elektro

Hasan, S.T., M.T.
NIP. 197108201999031003

Koordinator Program Studi
D-III Teknik Informatika

Mariana Syamsudin, S.T., M.T., PhD
NIP. 19750314 2006042001

POLNEP

Mengetahui,

Direktur Politeknik Negeri Pontianak

Dr. H. Widodo PS, S.T., M.T.
NIP. 197504242000031001

HALAMAN PERNYATAAN

**RANCANG BANGUN *OFFICIAL WEB*
SMP NEGERI 3 SUNGAI KAKAP KABUPATE KUBU RAYA**

Oleh:

**Putri Sari
3202016009**

Dosen Pembimbing:

**Ferry Faisal, S.S.T., M.T
NIP. 197302061995011001**

**Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Agustus 2023 dan
dinyatakan memenuhi syarat sebagai Laporan Tugas Akhir.**

Dosen Penguji:

Penguji

POLNEP

**Lindung Siswanto, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198406112019031012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Sari
NIM : 3202016009
Jurusan / Program Studi : Teknik Elektro/Teknik Informatika
Judul Proposal : Rancang Bangun *Official Web* SMP Negeri 3 Sungai Kakap

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah Tugas Akhir maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Politeknik Negeri Pontianak.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Pontianak, 28 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,

Materai

10000

Putri Sari
3202016009

RIWAYAT HIDUP



Biodata Mahasiswa :

Nama Mahasiswa	:	Putri Sari
NIM	:	3202016009
Tempat/Tanggal Lahir	:	Punggur Kecil, 15 Februari 2003
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Agama	:	Islam
Alamat	:	Jl. Karet Gg. Karet Mandiri
No. Telepon	:	089655707399
Email	:	putrisari.glx@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengusulkan pembangunan *official web* untuk SMP Negeri 3 Sungai Kakap dengan tujuan meningkatkan aksesibilitas informasi, memfasilitasi pendaftaran siswa secara *online*, dan menautkan media sosial sekolah. *Official web* akan berisi profil sekolah, berita, pengumuman, prestasi, ekstrakurikuler, serta layanan pendaftaran siswa baru dan wadah untuk kritik dan saran. Metodologi *Scrum* digunakan sebagai kerangka kerja pengembangan dengan tahapan yang meliputi perencanaan, implementasi, serta pengujian secara iteratif. Kebutuhan pengguna diidentifikasi melalui *user story* untuk pengunjung dan admin. *Framework* Laravel akan digunakan dalam pengembangan web untuk mendukung fitur-fitur seperti *otentikasi*, *testing*, dan struktur MVC. Proses ini akan membantu sekolah dalam memberikan informasi yang lebih akurat dan mudah diakses, serta meningkatkan interaksi dengan pengguna melalui *official web*.

Kata Kunci : *Official Web, Sekolah, Scrum*

ABSTRACT

This study proposes the development of an official website for SMP Negeri 3 Sungai Kakap with the aim of improving information accessibility, facilitating online student registration, and link the school's social media. The official website will include the school's profile, news, announcements, achievements, extracurricular activities, as well as services for new student registration and a platform for feedback and suggestions. The Scrum methodology is used as the development framework with stages including planning, implementation, and iterative testing. User requirements are identified through user stories for both visitors and administrators. The Laravel framework will be utilized in web development to support features such as authentication, testing, and the MVC structure. This process will assist the school in providing more accurate and easily accessible information, as well as enhancing user engagement through the official website.

Keywords : Official Web, School, Scrum

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini pada tepat waktu. Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma III Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro di Politeknik Negeri Pontianak yang berjudul “**RANCANG BANGUN OFFICIAL WEB SMP NEGERI 3 SUNGAI KAKAP KABUPATEN KUBU RAYA**”.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada orang-orang yang telah berperan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan, antara lain:

1. Pertama dan yang paling utama kepada *Allah Subhanallahu Wa Ta'aala* yang telah memberikan Kesehatan serta limpahan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik dan sebagaimana mestinya.
2. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu mendukung, memotivasi dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. H. Widodo PS, S.T., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Pontianak.
4. Bapak Hasan, S.T., MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak.
5. Ibu Mariana Syamsudin, S.T., M.T., PhD selaku Koordinator Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak.
6. Bapak Fitri Wibowo, S.S.T., M.T selaku Koordinator Tugas Akhir Politeknik Negeri Pontianak periode tahun 2022/2023.
7. Bapak Ferry Faisal, S.S.T., M.T selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Lindung Siswanto, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pengaji I yang telah memberikan saran dan kritik selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Bapak Tri Bowo Atmojo, S.T., M.Cs. selaku dosen pengaji II yang juga telah memberikan saran dan kritik selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

10. Bapak dan Ibu Dosen Staff Pengajar Jurusan Teknik Elektro khususnya Prodi Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
11. Bapak Sukasman, S.Pd., M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 3 Sungai Kakap dan bapak Ulie Irwanda, A.Md selaku guru di SMP Negeri 3 Sungai Kakap yang telah memberikan arahan serta saran dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
12. Muhammad Robby Alfian, Ricky Inzagi Baryono, Lintang Karenina Aprillianti, Damar Syaputra, dan Ridho yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Seluruh teman-teman seperjuangan mahasiswa Program Studi D3 Teknik Informatika khususnya kelas 6C yang telah banyak berdiskusi dan bekerja sama dengan penulis selama perkuliahan.

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca yang membangun sangat penulis harapkan untuk menjadi pelajaran di kemudian hari, namun dengan itu penulis berusaha sebaik mungkin untuk membuat Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan pembaca sekalian.

Pontianak, 28 Agustus 2023

Putri Sari
NIM. 3202016009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 <i>Scrum</i>	6
2.3 Arsitektur Informasi	8
2.4 Laravel.....	8
BAB III PERANCANGAN APLIKASI.....	10
3.1 Gambaran Umum	10
3.2 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	10
3.2.1 <i>Product Backlog</i>	10
3.2.2 <i>Sprint Planning</i>	13

3.2.3	<i>Sprint Backlog</i>	14
3.3	Analisis Kebutuhan Aplikasi.....	14
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	14
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	15
3.4	<i>Sprint Pertama</i>	16
3.5	<i>Sprint Kedua</i>	36
3.6	<i>Sprint Ketiga</i>	41
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1	<i>Sprint Review</i>	42
4.1.1	<i>Sprint Review 1</i>	42
4.1.2	<i>Sprint Review 2</i>	73
4.1.3	<i>Sprint Review 3</i>	81
BAB V	PENUTUP	82
5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>User Story</i> Pengunjung	10
Tabel 3. 2 <i>User Story</i> Admin	12
Tabel 3. 3 <i>Sprint Planning</i>	13
Tabel 3. 4 Kebutuhan Fungsional	15
Tabel 3. 5 Kebutuhan Non Fungsional	16
Tabel 3. 6 <i>Database Users</i>	32
Tabel 3. 7 <i>Database</i> Beranda.....	33
Tabel 3. 8 <i>Database</i> Pengajar	33
Tabel 3. 9 <i>Database</i> Berita.....	33
Tabel 3. 10 <i>Database</i> Pengumuman	34
Tabel 3. 11 <i>Database</i> Atribut.....	34
Tabel 3. 12 <i>Database</i> Formulir	35
Tabel 3. 13 <i>Database</i> Prestasi.....	40
Tabel 3. 14 <i>Database</i> Ekstrakurikuler	41
Tabel 3. 15 <i>Database</i> Kritik.....	43
Tabel 4. 1 DoD <i>Sprint 1</i>	72
Tabel 4. 2 DoD <i>Sprint 2</i>	81
Tabel 4. 3 DoD <i>Sprint 3</i>	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Metodologi <i>Scrum</i> [2].....	4
Gambar 3. 1 <i>Sitemap Sprint 1</i>	16
Gambar 3. 2 <i>Mockup Login</i>	20
Gambar 3. 3 <i>Mockup Beranda</i>	22
Gambar 3. 4 <i>Mockup Dashboard</i>	23
Gambar 3. 5 <i>Mockup Beranda Admin</i>	23
Gambar 3. 6 <i>Mockup Tentang Sekolah</i>	24
Gambar 3. 7 <i>Mockup Pengajar dan Staf</i>	25
Gambar 3. 8 <i>Mockup Pengajar dan Staf Admin</i>	25
Gambar 3. 9 <i>Mockup Tampilan Berita</i>	26
Gambar 3. 10 <i>Mockup Pengumuman</i>	27
Gambar 3. 11 <i>Mockup Berita Admin</i>	27
Gambar 3. 12 <i>Mockup Pengumuman Admin</i>	28
Gambar 3. 13 <i>Mockup PPDB</i>	29
Gambar 3. 14 <i>Mockup Formulir Pendaftaran</i>	30
Gambar 3. 15 <i>Mockup Sukses Pendaftaran</i>	31
Gambar 3. 16 <i>Mockup PPDB Admin</i>	31
Gambar 3. 17 <i>Mockup Formulir Admin</i>	32
Gambar 3. 18 <i>Sitemap Sprint 2</i>	36
Gambar 3. 19 <i>Mockup Prestasi</i>	38
Gambar 3. 20 <i>Mockup Prestasi Admin</i>	38
Gambar 3. 21 <i>Mockup Ekstrakurikuler</i>	39
Gambar 3. 22 <i>Mockup Ekstrakurikuler Admin</i>	40
Gambar 3. 23 <i>Sitemap Sprint 3</i>	41
Gambar 3. 24 <i>Mockup Kritik dan Saran</i>	42
Gambar 3. 25 <i>Mockup Kritik Saran Admin</i>	43
Gambar 3. 26 Tampilan <i>Login Admin</i>	43
Gambar 3. 27 Pesan Eror <i>Login</i>	44
Gambar 3. 28 <i>Pop-up Email/Password Salah</i>	45
Gambar 3. 29 Tampilan Beranda	46
Gambar 3. 30 <i>Pop-up Detail Pengajar Beranda</i>	47
Gambar 3. 31 <i>Pop-up Detail Prestasi Beranda</i>	47
Gambar 3. 32 Tampilan <i>Dashboard</i>	48
Gambar 3. 33 <i>Logout</i>	48
Gambar 3. 34 Tampilan Beranda Admin	49
Gambar 3. 35 <i>Pop-up Edit Beranda</i>	50
Gambar 3. 36 Tampilan Tentang Sekolah.....	51
Gambar 3. 37 Tampilan Pengajar dan Staf	52
Gambar 3. 38 Tampilan Pengajar Admin	53
Gambar 3. 39 <i>Pop-up Tambah Pengajar</i>	53

Gambar 3. 40 <i>Pop-up</i> Konfirmasi Hapus Pengajar.....	54
Gambar 3. 41 Tampilan Berita.....	55
Gambar 3. 42 <i>Pop-up</i> Detail Berita.....	56
Gambar 3. 43 Tampilan Berita Admin.....	56
Gambar 3. 44 <i>Pop-up</i> Tambah Berita	57
Gambar 3. 45 <i>Pop-up</i> Edit Berita.....	57
Gambar 3. 46 <i>Pop-up</i> Konfirmasi Hapus Berita.....	58
Gambar 3. 47 <i>Pop-up</i> Batal Hapus Berita.....	58
Gambar 3. 48 Tampilan Pengumuman.....	59
Gambar 3. 49 <i>Pop-up</i> Detail Pengumuman	59
Gambar 3. 50 Tampilan Pengumuman Admin	60
Gambar 3. 51 <i>Pop-up</i> Tambah Pengumuman	60
Gambar 3. 52 <i>Pop-up</i> Edit Pengumuman	61
Gambar 3. 53 <i>Pop-up</i> Konfirmasi Hapus Pengumuman.....	61
Gambar 3. 54 <i>Pop-up</i> Batal Hapus Pengumuman	62
Gambar 3. 55 Tampilan PPDB.....	63
Gambar 3. 56 Pop up Tidak Bisa Daftar	64
Gambar 3. 57 <i>Button</i> Pendaftaran <i>Online</i> Bisa Ditekan	65
Gambar 3. 58 Tampilan Formulir PPDB	66
Gambar 3. 59 <i>Required</i> Formulir PPDB	67
Gambar 3. 60 Validasi NISN Hanya Boleh Angka.....	67
Gambar 3. 61 Validasi NISN Hanya boleh 10 Angka	68
Gambar 3. 62 Tersedianya Kolom Prestasi dan PKH/KIP	68
Gambar 3. 63 Tampilan Sukses Pendaftaran	69
Gambar 3. 64 Tampilan Atribut	69
Gambar 3. 65 <i>Pop-up</i> Edit Atribut PPDB	70
Gambar 3. 66 Tampilan Formulir PPDB Admin	70
Gambar 3. 67 <i>Pop-up</i> Edit Formulir PPDB	71
Gambar 3. 68 <i>Pop-up</i> Detail Formulir PPDB	71
Gambar 3. 69 <i>Pop-up</i> Konfirmasi Hapus Formulir PPDB	72
Gambar 3. 70 <i>Pop-up</i> Batal Hapus Formulir PPDB	72
Gambar 3. 71 Tampilan Prestasi	74
Gambar 3. 72 <i>Pop-up</i> Detail Prestasi.....	74
Gambar 3. 73 Tampilan Prestasi Admin	75
Gambar 3. 74 <i>Pop-up</i> Tambah Prestasi.....	75
Gambar 3. 75 <i>Pop-up</i> Edit Prestasi	76
Gambar 3. 76 <i>Pop-up</i> Hapus Prestasi	76
Gambar 3. 77 <i>Pop-up</i> Batal Hapus Prestasi	77
Gambar 3. 78 Tampilan Esktrakurikuler.....	78
Gambar 3. 79 <i>Pop-up</i> Detail Ekstrakurikuler	78
Gambar 3. 80 Tampilan Ekstrakurikuler Admin.....	79
Gambar 3. 81 <i>Pop-up</i> Tambah Esktrakurikuler	79
Gambar 3. 82 <i>Pop-up</i> Edit Ekstrakurikuler.....	80

Gambar 3. 83 <i>Pop-up</i> Konfirmasi Hapus Esktrakurikuler.....	80
Gambar 3. 84 <i>Pop-up</i> Batal Hapus Ekstrakurikuler.....	81
Gambar 3. 85 Tampilan Kritik dan Saran	82
Gambar 3. 86 Tampilan Kritik dan Saran Admin	83
Gambar 3. 87 <i>Pop-up</i> Konfirmasi Hapus Kritik dan Saran	83
Gambar 3. 88 <i>Pop-up</i> Batal Hapus Kritik dan Saran	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengambilan Data	85
Lampiran 2. Transkrip Wawancara 1.....	86
Lampiran 3. Transkrip Wawancara 2.....	88
Lampiran 4. Pembuatan Surat Permohonan Domain.....	90
Lampiran 5. Persetujuan Permohonan Domain	90
Lampiran 6. Surat Permohonan Domain.....	91
Lampiran 7. Surat Kuasa.....	92
Lampiran 8. <i>Review</i> Oleh Siswa 1	93
Lampiran 9. <i>Review</i> Oleh Siswa 1	94
Lampiran 10. Kuisioner oleh guru	95
Lampiran 11. Kuisioner oleh siswa 1.....	96
Lampiran 12. Kuisioner oleh siswa 2.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMP Negeri 3 Sungai Kakap adalah lembaga pendidikan menengah pertama yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan masa depan generasi muda. SMP Negeri 3 Sungai Kakap terletak di Jalan Raya Pelita III, Punggur Kecil, Kecamatan Sungai Kakap, Kabupaten Kubu Raya, Provinsi Kalimantan Barat. Sekolah ini sudah beroperasi sejak tahun 1999. Peserta didik yang terdata pada tahun 2023 berjumlah 343 siswa. Jumlah guru adalah sebanyak 22 orang dan tenaga pendidik sebanyak 4 orang. Kemudian ruang kelasnya berjumlah 12 kelas. Banyak prestasi yang sudah dicapai oleh sekolah ini, terutama dibidang non akademik. Salah satunya adalah pada tahun 2016 juara 2 Cipta Puisi FLS2N Tingkat SMP se-Provinsi. Hal tersebut merupakan bagian dari informasi yang dapat diketahui melalui media sosial sekolah.

Saat ini penyampaian informasi tentang kegiatan sekolah di SMP Negeri 3 Sungai Kakap selain melalui papan pengumuman, tetapi juga melalui media sosial yaitu facebook, instagram, dan youtube yang dikelola lebih dari satu guru. Cara tersebut cukup efektif untuk menginformasikan kepada masyarakat luar. Informasi yang disampaikan melalui media sosial hanya berupa kegiatan sekolah saja. Informasi terkait sekolah seperti profil sekolah, agenda sekolah, pengumuman, serta data guru dan staf kurang tersampaikan secara efektif. Jika ketiga media sosial tersebut ditautkan ke dalam satu halaman web akan menjadi lebih efektif dan mengaksesnya menjadi lebih mudah. Kemudian, masyarakat yang lingkungannya jauh dari sekolah juga sulit memperoleh informasi detail tentang sekolah tersebut. Biasanya masyarakat sekitar mendatangi sekolah untuk memperoleh informasi pendaftaran sekolah. Pendaftaran peserta didik baru di SMP Negeri 3 Sungai Kakap dilakukan secara langsung yaitu datang ke sekolah. Ada juga yang melalui via online yaitu dengan mengisi google form. Selain itu, SMP Negeri 3 Sungai Kakap juga belum menyediakan wadah untuk menyampaikan kritik dan saran dari masyarakat, orang tua, maupun siswa. Selanjutnya juga perlu dipastikan bahwa

informasi yang disajikan benar dan terpercaya. Berdasarkan hal di atas mempunyai *official web* dapat menjadi solusi. Karena hingga saat ini SMP Negeri 3 Sungai Kakap belum mempunyai *official web*.

Official web sekolah adalah sebuah *website* resmi yang dimiliki oleh sebuah lembaga pendidikan atau sekolah. *Website* ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai profil sekolah, program pendidikan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh sekolah, pengumuman, dan lain sebagainya. *Official web* sekolah juga menjadi sarana untuk meningkatkan transparansi dan kredibilitas sekolah, mempermudah komunikasi antara sekolah dengan siswa, orang tua siswa, dan masyarakat serta mempromosikan keunggulan dan program unggulan sekolah.

Dalam era digital yang semakin berkembang, *official web* sekolah menjadi salah satu cara yang efektif untuk memberikan layanan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan citra sekolah. Sehingga perlunya dirancang dan dibangun *official web* pada SMP Negeri 3 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut, yaitu:

- 1) Bagaimana memfasilitasi masyarakat yang jauh dari sekolah agar dapat memperoleh informasi yang terpercaya tentang sekolah dan dapat melakukan pendaftaran secara *online*.
- 2) Bagaimana menautkan ketiga media sosial milik SMP Negeri 3 Sungai Kakap ke dalam satu *official web*.
- 3) Bagaimana merancang dan membangun *official web* SMP Negeri 3 Sungai Kakap.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan proposal ini, dibatasi ruang lingkup masalah dalam membangun *official web* SMP Negeri 3 Sungai Kakap adalah membangun *official web* yang dapat menunjang layanan penyampaian informasi tentang SMP Negeri 3 Sungai Kakap. Informasi yang disajikan berupa profil sekolah, berita,

pengumuman, agenda, prestasi sekolah, ekstrakurikuler, pendaftaran siswa baru, data guru dan staf, serta kritik dan saran.

1.4 Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membangun *official web* sekolah yang dapat memberikan aksesibilitas informasi yang lebih mudah, cepat dan terpercaya.
- 2) Membangun *official web* yang dapat menautkan ketiga media sosial milik SMP Negeri 3 Sungai Kakap.

1.5 Manfaat Penelitian

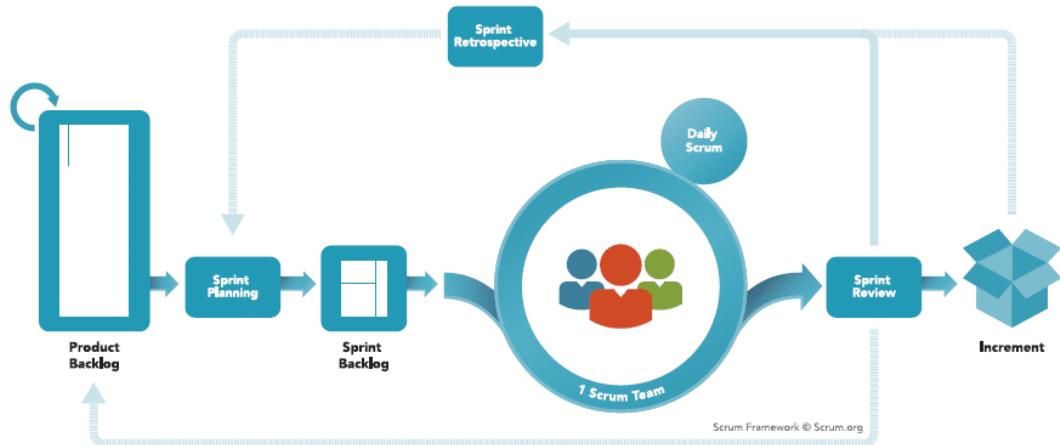
Adapun manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan transparansi dan kredibilitas sekolah melalui *official web* yang informatif.
- 2) Mempermudah masyarakat yang jauh dari sekolah agar dapat memperoleh informasi tentang sekolah secara lengkap dan mudah.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi *Scrum* adalah suatu kerangka kerja pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara iteratif dan inkremental, dengan fokus pada transparansi, inspeksi, dan adaptasi. *Scrum* adalah salah satu kerangka kerja dari metode *agile* yang berfokus pada pengembangan produk bersifat kompleks dan dapat berubah sesuai kebutuhan *customer*. Selama project berjalan, *customer* atau calon pengguna produk juga terlibat untuk memberikan *feedback* dan koreksi. Oleh sebab itu, proses *agile scrum* adalah bersifat iteratif. Hal ini berarti di tengah proses, Anda bisa melakukan *testing* terlebih dulu dan menyesuaikan ulang fokus project [1]. Tahapan pada metodologi *Scrum* dapat dilihat pada Gambar 1.1

SCRUM FRAMEWORK



Gambar 1. 1 Tahapan Metodologi *Scrum* [2]

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Adapun sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir ini terdiri atas:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan menguraikan secara singkat mengenai latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian tugas akhir ini, serta memuat penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian tugas akhir, manfaat penelitian tugas akhir metodologi penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB III : PERANCANGAN APLIKASI

Perancangan sistem berisi tentang analisis dan perancangan sistem pada *official* web pada SMP Negeri 3 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan memuat tentang hasil dari pengujian beserta pembahasan mengenai sistem pada *official* web pada SMP Negeri 3 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.

BAB V : PENUTUP

Penutup memuat tentang penjelasan mengenai kesimpulan dan saran kepada pembaca yang dapat dijadikan bahan masukan dari Tugas Akhir yang telah dibuat.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Pembuatan *official web* untuk sekolah sudah banyak dilakukan saat ini. Web sekolah dapat memberikan informasi tentang sekolah. Informasi yang disajikan berupa profil sekolah, galeri, data guru, data siswa, dan data fasilitas. Hal ini dibuat seperti *website* pada SMP Negeri 3 Sukamaju [3]. Selain itu, ada juga web sekolah yang menyajikan berita, prestasi, dan buku tamu yang dapat diisi oleh *user* seperti *website* SMA Negeri 1 Pracimantoro [4]. Tidak hanya itu, informasi yang disajikan berupa kontak sekolah termasuk tautan ke media sosial, seperti *website* informasi sekolah di MTs Fatahillah Cimahi [5].

Dari beberapa referensi yang telah disajikan di atas, dapat diketahui model *official web* sekolah pada umumnya. Referensi tersebut memiliki beberapa fitur dan layanan yang dapat dijadikan contoh pada *official web* yang akan dibangun. Perbedaan antara referensi di atas dan penelitian ini adalah adanya layanan PPDB dan kritik serta saran, sementara referensi di atas tidak menyertakan layanan tersebut.

Official web yang akan dibuat bersifat *information oriented*. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi yang relevan, akurat, serta mudah dipahami. Sehingga pengunjung dapat memperoleh informasi dengan mudah. Oleh karena itu, landasan teori tentang *Information Architecture* (IA) harus dipahami dengan baik.

2.2 Scrum

Metodologi *scrum* merupakan salah satu *framework* yang dinilai dapat menghasilkan perangkat lunak yang baik sesuai dengan keinginan pengguna. Scrum memiliki tahapan kerja dalam pengembangan produk [6]. Berikut adalah tahapan metodologi *Scrum* dalam pengembangan produk :

- 1) *Product Backlog* adalah daftar kebutuhan pada produk. Isi dari *product backlog* diperoleh dari hasil *user story* yang sudah diidentifikasi.

- 2) *Sprint* merupakan tahapan perancangan yang dibagi menjadi 2 sesi yaitu *sprint planning* dan *sprint backlog*. Pada *sprint planning* akan direncanakan untuk daftar penggerjaan yang ada pada *product backlog*. berdasarkan skala prioritasnya. Prioritas yang tinggi akan dikerjakan terlebih dahulu, baru kemudian prioritas yang di bawahnya. *Sprint* akan di lakukan sebanyak tiga kali *sprint*, dengan estimasi waktu setiap *sprint* selama dua sampai empat minggu.

Sprint Backlog adalah *product backlog* yang akan dikerjakan pada setiap *sprint*. Jumlah prioritas pada *product backlog* sebanyak tiga prioritas. *Sprint backlog* pertama berisi fitur-fitur dengan prioritas yang tinggi. Kemudian *sprint backlog* kedua untuk fitur-fitur dengan prioritas sedang. *Sprint backlog* yang ketiga untuk fitur-fitur dengan prioritas rendah.

- 3) *Daily Scrum*

Tahapan *daily scrum* bertujuan untuk mensinkronasikan pekerjaan yang telah dikerjakan oleh pengembang. *Daily scrum* adalah pertemuan antara pengembang dan *Scrum Master*. Tiga pertanyaan yang dikemukakan oleh *Scrum Master* saat *daily meeting* adalah : (1) apa yang telah dikerjakan? (2) apakah ada kendala? dan (3) apa yang akan dikerjakan selanjutnya?

- 4) *Sprint Review* merupakan tahap dimana hasil aplikasi akan didemonstrasikan. Aplikasi akan diperiksa secara berkala untuk memeriksa apakah fitur yang sudah dikerjakan pada *Sprint* sebelumnya sudah berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan. Jika terdapat fitur yang masih belum sesuai maka akan di perbaiki dan dikembangkan pada *sprint* berikutnya.

- 5) *Sprint Retrospective*

Sprint Retrospective merupakan tahapan akhir dari setiap *Sprint* yang bertujuan untuk mengevaluasi kinerja dari pengembang. Akan dibahas apa yang bisa ditingkatkan dalam proses kerja. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja selama *Sprint* berikutnya.

2.3 Arsitektur Informasi

Arsitektur informasi sering didefinisikan sebagai manajemen konten yang diperlukan untuk meningkatkan akses yang efisien dan efektif. Arsitektur informasi adalah seni dan ilmu penataan dan pengklasifikasian situs web dan intranet untuk membantu orang menemukan dan mengelola informasi [7]. Terdapat empat komponen arsitektur informasi pada *website*, yaitu:

- 1) *Organization information*: Komponen ini berkaitan dengan cara informasi diorganisir dan dikategorikan dalam suatu sistem atau situs web.
- 2) *Navigation systems*: Komponen ini berkaitan dengan cara pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya dalam suatu sistem atau situs web.
- 3) *Labelling systems*: Komponen ini berkaitan dengan cara informasi diberi label atau nama yang mudah dipahami oleh pengguna.
- 4) *Search systems*: Komponen ini berkaitan dengan cara pengguna mencari informasi dalam suatu sistem atau situs web. [7]

2.4 Laravel

Laravel adalah *framework* berbasis bahasa pemrograman PHP yang bisa digunakan untuk membantu proses pengembangan sebuah *website* agar lebih maksimal. Dengan menggunakan Laravel, *website* yang dihasilkan akan lebih dinamis. *Framework* Laravel menggunakan struktur MVC (*Model View Controller*). MVC merupakan model aplikasi yang memisahkan antara data dan tampilan berdasarkan komponen aplikasi. Dengan adanya model MVC, pengguna Laravel menjadi lebih mudah dalam mempelajari Laravel. Serta menjadikan proses pembuatan aplikasi berbasis *website* menjadi lebih cepat. Sebagai framework yang memiliki fitur yang lengkap, Laravel berfungsi untuk membantu proses pembuatan *website* menjadi lebih maksimal. Selain itu, dengan menggunakan Laravel, perusahaan juga akan menghemat waktu dan biaya. Hal ini karena nantinya hanya fitur yang sedang dibutuhkanlah yang akan dibuat. Sedangkan fitur yang belum dibutuhkan akan dibuat pada saat masa pengembangan *website* tersebut. Laravel memiliki beberapa fitur-fitur, yaitu: [1]

- 1) *Authentication* : Fitur ini merupakan fitur yang dapat kamu gunakan untuk membuat *website* dengan otentikasi. Kamu tidak perlu menulis kode dari awal untuk menambahkan fitur otentikasi di *website* kamu.
- 2) *Testing and Debugging* : Dalam Laravel sudah disediakan fitur untuk *testing* dan *debugging* sebuah *website*. Kamu tidak perlu khawatir lagi untuk melakukan *testing* dan *debugging*.
- 3) *Routing* : Dengan fitur yang satu ini, kamu dapat membuat aplikasi yang dengan lebih mudah. Hal ini karena dalam *framework* ini, semua *request* akan dipetakan dengan menggunakan bantuan rute. Kamu bisa memberikan nama *routing*, mengelompokan, memfilter *routing* yang ada sesuai kebutuhan kamu.
- 4) *Blade Template Engine*: *Framework* ini dilengkapi dengan fitur *blade* yang bisa digunakan untuk mendesain *layout* yang konsisten.
- 5) *Composer* : Fitur ini akan membantu dalam menyempurnakan dan meningkatkan proses pengembangan *website*, serta mempermudah proses *update*-nya. [1]

BAB III

PERANCANGAN APLIKASI

3.1 Gambaran Umum

Aplikasi yang dimaksud adalah *official web* sekolah yang merupakan situs web resmi yang bertujuan untuk memberikan informasi resmi dan terkini kepada siswa, orang tua, dan masyarakat umum tentang berbagai aspek yang terkait dengan sekolah tersebut. *Official web* sekolah akan menyajikan informasi mengenai profil sekolah, prestasi, ekstrakurikuler, seputar Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), berita dan pengumuman sekolah. Selain itu, pengunjung *official web* juga disajikan layanan berupa dapat melakukan pendaftaran secara *online* dengan mengisi formulir yang telah disediakan. Untuk kemajuan sekolah, *official web* sekolah juga menyediakan kritik dan saran yang dapat diisi oleh pengunjung *official web*.

3.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna merupakan daftar keinginan dan harapan yang dimiliki pengguna terhadap aplikasi. Daftar kebutuhan tersebut akan dibahas di bawah ini.

3.2.1 Product Backlog

Product backlog merupakan daftar kebutuhan pada aplikasi. Isi dari *product backlog* diperoleh dari hasil *user story*. *User Story* dapat menggambarkan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna. Daftar kebutuhan tersebut berasal dari hasil melakukan wawancara, lalu memahami tentang siapa penggunanya dan apa kebutuhannya. Di bawah ini adalah *user story* untuk memenuhi kebutuhan aplikasi.

A. User Story Pengunjung

User Story pengunjung dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3. 1 *User Story* Pengunjung

No.	Sebagai	Saya Ingin	Sehingga	Kode
1.	Pengunjung	Memperoleh informasi tentang profil sekolah	Mengetahui informasi tentang profil sekolah	US-1

2.	Pengunjung	Memperoleh informasi pengajar dan staf sekolah	Mengetahui informasi pengajar dan staf sekolah	US-2
3.	Pengunjung	Memperoleh informasi tentang berita	Mengetahui informasi tentang berita	US-3
4.	Pengunjung	Memperoleh informasi tentang pengumuman	Mengetahui informasi tentang pengumuman	US-4
5.	Pengunjung	Memperoleh informasi tentang prestasi	Mengetahui informasi tentang prestasi	US-5
6.	Pengunjung	Memperoleh informasi tentang ekstrakurikuler	Mengetahui informasi tentang ekstrakurikuler	US-6
7.	Pengunjung	Memperoleh informasi tentang PPDB	Mengetahui informasi tentang PPDB	US -7
8.	Pengunjung	Melakukan pendaftaran siswa baru dengan mengisi formulir pendaftaran yang telah disediakan	Memudahkan dalam proses pendaftaran siswa baru	US-8
9.	Pengunjung	Memberikan kritik dan saran untuk sekolah	Ikut berpartisipasi terhadap kemajuan sekolah	US-9

B. *User Story Admin*

User Story pengunjung dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 *User Story Admin*

No.	Sebagai	Saya Ingin	Sehingga	Kode
1.	Admin	Fitur login	Saya dapat login ke dalam aplikasi	US-10
2.	Admin	Mengelola data profil sekolah	Saya dapat membuat, melihat, mengedit, dan menghapus profil sekolah	US-11
3.	Admin	Mengelola data pengajar dan staf sekolah	Saya dapat membuat, melihat, mengedit, dan menghapus data profil sekolah	US-12
4.	Admin	Mengelola data berita	Saya dapat membuat, melihat, mengedit, dan menghapus data berita	US-13
5.	Admin	Mengelola data pengumuman	Saya dapat membuat, melihat, mengedit, dan menghapus data pengumuman	US-14
6.	Admin	Mengelola data prestasi	Saya dapat membuat, melihat, mengedit, dan menghapus data prestasi	US-15
7.	Admin	Mengelola data ekstrakurikuler	Saya dapat membuat, melihat, mengedit, dan menghapus data ekstrakurikuler	US-16

8.	Admin	Mengelola informasi PPDB	Saya dapat membuat, melihat, mengedit, dan menghapus informasi PPDB	US-17
9.	Admin	Memperoleh inputan formulir PPDB	Saya dapat melihat, mengedit, dan menghapus inputan formulir PPDB	US-18
10.	Admin	Melihat kritik dan saran	Memperoleh kritik dan saran	US-19

3.2.2 *Sprint Planning*

Sprint planning merupakan perencanaan untuk daftar pekerjaan yang ada pada *product backlog* berdasarkan skala prioritasnya. Daftar pekerjaan yang paling penting akan diprioritaskan paling tinggi dan ditampilkan paling atas. Berikut adalah sprint planning yang ditunjukkan pada Tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3. 3 *Sprint Planning*

Kode User Story	Prioritas
US-10	Tinggi
US-1, US-11	Tinggi
US-2, US-12	Tinggi
US-3, US-13	Tinggi
US-4, US-14	Tinggi
US-7, US-17	Tinggi
US-8, US-18	Tinggi
US-5, US-15	Sedang
US-6, US-16	Sedang
US-9, US-19	Rendah

3.2.3 Sprint Backlog

Sprint Backlog adalah *product backlog* yang akan dikerjakan pada setiap *sprint*. Berikut adalah *sprint backlog* yang akan dikerjakan.

A. Sprint Backlog 1

Pada *sprint backlog* 1 akan menargetkan 7 pekerjaan dengan batas waktu *sprint* yaitu 4 minggu atau 1 bulan. Daftar *sprint backlog* yang pertama adalah US-1, US-2, US-3, US-4, US-7, US-8, US-10, US-11, US-12, US-13, US-14, US-17, dan US-18.

B. Sprint Backlog 2

Pada *sprint backlog* 2 akan menargetkan 2 pekerjaan dengan batas waktu *sprint* yaitu 2 minggu sampai 4 minggu. Daftar *sprint backlog* yang kedua ialah US-5, US-6, US-15, dan US-16.

C. Sprint Backlog 3

Pada *sprint backlog* 3 akan menargetkan 2 pekerjaan dengan batas waktu *sprint* yaitu 2 minggu. Daftar *sprint backlog* yang ketiga adalah US-9 dan US-19.

3.3 Analisis Kebutuhan Aplikasi

Kebutuhan aplikasi merupakan spesifikasi yang harus dipenuhi berdasarkan kebutuhan pengguna. Hal ini sangat penting dalam pengembangan aplikasi karena membantu memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan akan memenuhi harapan pengguna. Kebutuhan aplikasi akan dibagi menjadi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional sebagai berikut.

3.3.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional akan mendefinisikan fungsi dan fitur yang akan dimiliki oleh aplikasi berdasarkan kebutuhan pengguna. Kebutuhan fungsional aplikasi dapat dilihat pada Tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3. 4 Kebutuhan Fungsional

No.	Kode	Kebutuhan Fungsional	Admin	Pengunjung	User Story yang dipenuhi
1.	FR-1	Aplikasi menyediakan fitur <i>login</i>	✓	-	US-10
2.	FR-2	Aplikasi menyediakan fitur untuk mengelola data	✓	-	US-11, US-12, US-13, US-14, US-15, US-16, US-17, US-18, US-19
3.	FR-3	Aplikasi menyediakan informasi dari <i>database</i>	✓	✓	US-1, US-2, US-3, US-4, US-5, US-6, US-7
4.	FR-4	Aplikasi menyediakan fitur untuk mengirim inputan	-	✓	US-8, US-9
5.	FR-5	Aplikasi dapat menerima inputan	✓	-	US-18, US-19

3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan non fungsional aplikasi. Kebutuhan non fungsional aplikasi dapat dilihat pada Tabel 3.5 di bawah ini.

Tabel 3. 5 Kebutuhan Non Fungsional

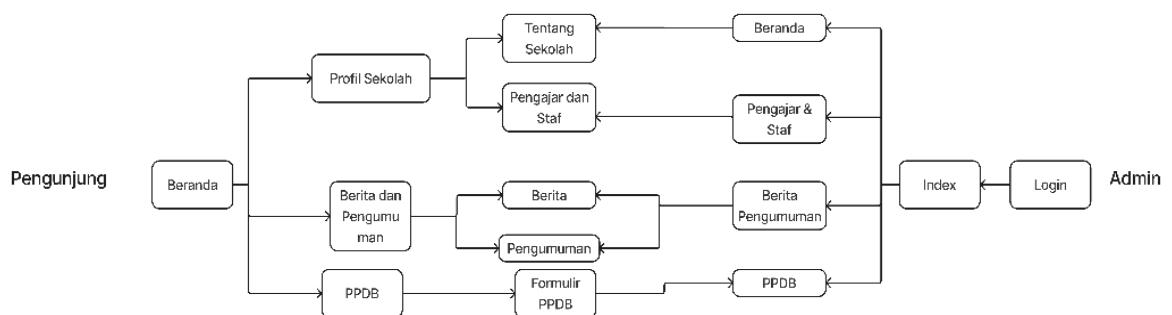
No.	Atribut Kualitas	Kebutuhan Non Fungsional
1.	<i>Usability</i>	Kemudahan aplikasi digunakan dan intuitif bagi pengguna
2.	<i>Reliability</i>	Kehandalan aplikasi untuk menjalankan fungsi-fungsinya secara terus-menerus
3.	<i>Security</i>	Keamanan aplikasi dalam hal perlindungan terhadap data, informasi, dan akses yang tidak sah.

3.4 Sprint Pertama

Sprint merupakan aktivitas pengembangan aplikasi berdasarkan *Sprint Backlog* yang telah direncanakan pada *sprint planning*. Pada *sprint* proses dilakukan perancangan konten, *mockup*, dan *database*. Rancangan pada *sprint* pertama ialah sebagai berikut.

A. Rancangan Konten

Rancangan konten merupakan perencanaan struktur serta tata letak dari aplikasi. Rancangan ini melibatkan dua elemen, yaitu *sitemap* dan *layout*. *Sitemap* dapat menggambarkan struktur situs web yang mana akan membantu menggambarkan bagaimana setiap halaman akan terhubung dan diakses oleh pengunjung. Pada Gambar 3.1 di bawah ini adalah *sitemap* pada *sprint* pertama.



Gambar 3. 1 Sitemap Sprint 1

Rancangan *layout* merupakan perencanaan tata letak visual dari aplikasi. Berikut adalah penjelasan dari rancangan *layout* pada *sprint* pertama.

1. *Login Admin*

Komponen pada *login* admin terdiri atas *username*, *password*, dan tombol masuk. *Form login* admin terletak di tengah-tengah halaman. Tampilan desainnya dibuat sederhana namun tetap memperhatikan kejelasan dari setiap komponennya.

2. Beranda

Pada halaman beranda memiliki beberapa komponen pemberitahuan penting yaitu kata sambutan kepala sekolah, visi-misi sekolah, tenaga pengajar dan staf, prestasi sekolah, berita terkini, beberapa foto, ucapan selamat datang dan kata-kata pendukung yang terletak paling atas. Untuk prestasi sekolah, berita terkini, tenaga pengajar dan staf tata letaknya dibuat hanya cuplikan 3 data yang tersusun dan terdapat tombol untuk langsung mengakses ke halamannya masing-masing. Pada bagian body paling kiri terdapat icon tautan sosial media. Kemudian, pada bagian paling atas terdapat navbar untuk mengakses halaman lainnya. Pada bagian *footer* terdapat akses untuk tentang sekolah dan kontak sekolah.

3. *Dashboard*

Pada halaman *dashboard* terdapat ucapan selamat datang di bagian atas. Untuk mengakses halaman lain terdapat *sidebar* di sebelah kiri. Untuk bagian paling kanan atas terdapat icon admin untuk *logout* yang terletak pada *head* web.

4. Beranda admin

Halaman beranda admin memiliki *layout* yang sama pada *dashboard*. Hanya berbeda pada bagian isi, yaitu beranda admin memiliki button tambah di kanan atas dan tabel di tengahnya. Isi dari tabel tersebut yaitu nomor, foto yang akan tampil, deskripsi untuk kata sambutan, dan *action* untuk melakukan edit.

5. Profil Sekolah

Profil sekolah merupakan submenu yang memiliki menu tentang sekolah serta data pengajar dan staf. Pada halaman tentang sekolah

memiliki komponen identitas sekolah, visi-misi dan struktur organisasi sekolah. Tata letak setiap komponennya disusun ke bawah. Terdapat gambar di sebelah identitas dan visi-misi sekolah. Selanjutnya pada halaman pengajar dan staf terdapat memiliki komponen foto dan jabatan. Komponen tersebut disusun menjadi 4 kolom.

Pada halaman pengajar & staf admin untuk mengelola data pengajar dan staf memiliki tampilan yang sama pada halaman admin yang sudah dijelaskan di atas. Selain *button* tambah, isi dari halaman pengajar dan staf admin adalah tabel yang terdiri atas nomor, nama guru, mata pelajaran, foto, serta *action* edit dan hapus.

6. Berita dan Pengumuman

Berita dan pengumuman merupakan submenu yang memiliki menu halaman berita dan halaman pengumuman. Kedua menu tersebut digabung ke dalam satu submenu memiliki manfaat navigasi yang lebih sederhana dan tata letak *website* akan lebih terstruktur. Pada halaman berita memiliki komponen foto, judul berita, narasi dari berita, dan tanggal dari berita tersebut dibuat. Tata letaknya dibuat satu kolom dengan foto paling kiri, lalu judul, narasi, dan tanggalnya diletakkan di sebelah foto berita. Ketika mengklik judul maka akan muncul modal detail. Modal tersebut terdiri atas judul di paling atas kemudian tanggal, dan foto yang lebih besar serta narasi berita yang lengkap. Hal ini dilakukan jika narasi berita terlalu panjang, maka narasi yang tampil hanya sebagian saja. Agar tata letaknya lebih rapi dan tidak mengganggu kenyamanan membaca.

Pada halaman pengumuman terdiri atas foto, judul pengumuman, dan file jika memang ada. Tata letaknya dibuat tersusun sebanyak 3 kolom. Ketika mengklik judul maka akan muncul modal detail yang menampilkan judul pengumuman, foto yang lebih besar dan narasi pengumuman yang lengkap. Hal ini dilakukan dengan alasan yang sama dengan penjelasan berita di atas. Pada saat mengklik foto maka akan

dapat melihat foto dan jika terdapat file pendukung maka akan langsung mengunduh *file* tersebut.

Untuk pengelolaan datanya, pada bagian admin terdapat submenu berita pengumuman yang memiliki menu berita dan pengumuman. Pada halaman berita dan pengumuman admin tata letaknya sama dengan halaman admin yang lain. Halaman berita admin terdapat button tambah di kanan atas dan tabel yang terdiri atas nomor, judul berita, narasi, foto, dan *action* untuk mengedit dan menghapus. Sedangkan halaman pengumuman admin, tabelnya berisi nomor, judul pengumuman, narasi, file, foto, dan action untuk mengedit dan menghapus.

7. PPDB

Pada halaman PPDB terdiri atas informasi berupa tanggal pendaftaran, kuota penerimaan, lokasi pendaftaran, dan syarat pendaftaran. Tata letaknya dibuat sederhana dengan disusun ke dalam *card*. Letaknya ditengah dan disusun ke bawah. Pada *card* lokasi pendaftaran terdapat *button* pendaftaran *online*. Ketika *button* tersebut diklik saat pendaftaran sedang dibuka, maka akan langsung ke halaman formulir. Formulirnya terdapat di dalam *card* yang di susun ke bawah secara sederhana. Ketika sudah selesai mengklik mengisi formulir dan berhasil mengirim, maka akan muncul halaman pemberitahuan bahwa calon siswa tersebut sudah berhasil mendaftar. Halaman tersebut hanya berupa tulisan di dalam *card* dan *button* untuk kembali di bawah tulisannya.

Pada bagian admin terdapat submenu PPDB terdapat menu atribut dan formulir PPDB. Halaman atribut digunakan untuk mengelola informasi pada halaman PPDB. Pada halaman tersebut sama seperti tampilan admin yang sudah dijelaskan. Isi dari halaman atribut berupa tabel yang terdiri atas nomor, rentang tanggal, kuota penerimaan, lokasi, dan *action* untuk melakukan edit. Selanjutnya halaman formulir PPDB terdapat tabel yang terdiri atas nomor, nama siswa, nisn siswa, jenis kelamin, agama, alamat lengkap, asal sekolah, dan action untuk

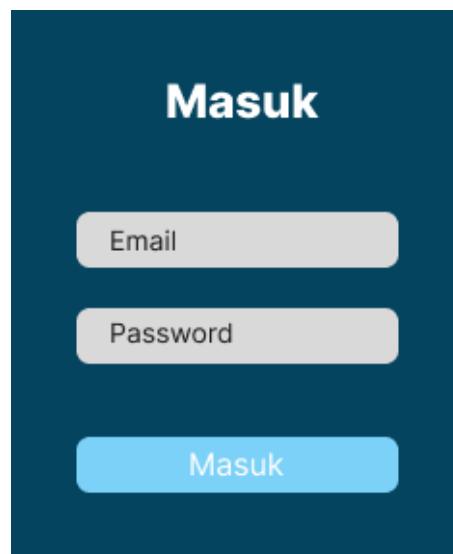
mengedit, menghapus, dan detail untuk melihat seluruh data dari siswa yang sudah mendaftar. Karena data dari siswa yang tampil di tabel hanya sebagian.

B. Rancangan Mockup

Mockup merupakan kerangka atau rancangan sebuah bentuk visualisasi yang merepresentasikan desain sebuah laman sebelum direalisasikan. Dengan adanya *mockup* maka dapat mengetahui garis besar *layout*, tata letak dan sebagainya. Sehingga mempermudah dalam mengatur tampilan. Adapun *mockup* untuk *sprint* pertama adalah sebagai berikut.

1. Login Admin

Halaman *login* admin merupakan halaman autentikasi sebelum admin mengakses aplikasi. Rancangan *mockup* halaman *login* admin ditunjukkan pada Gambar 3.2



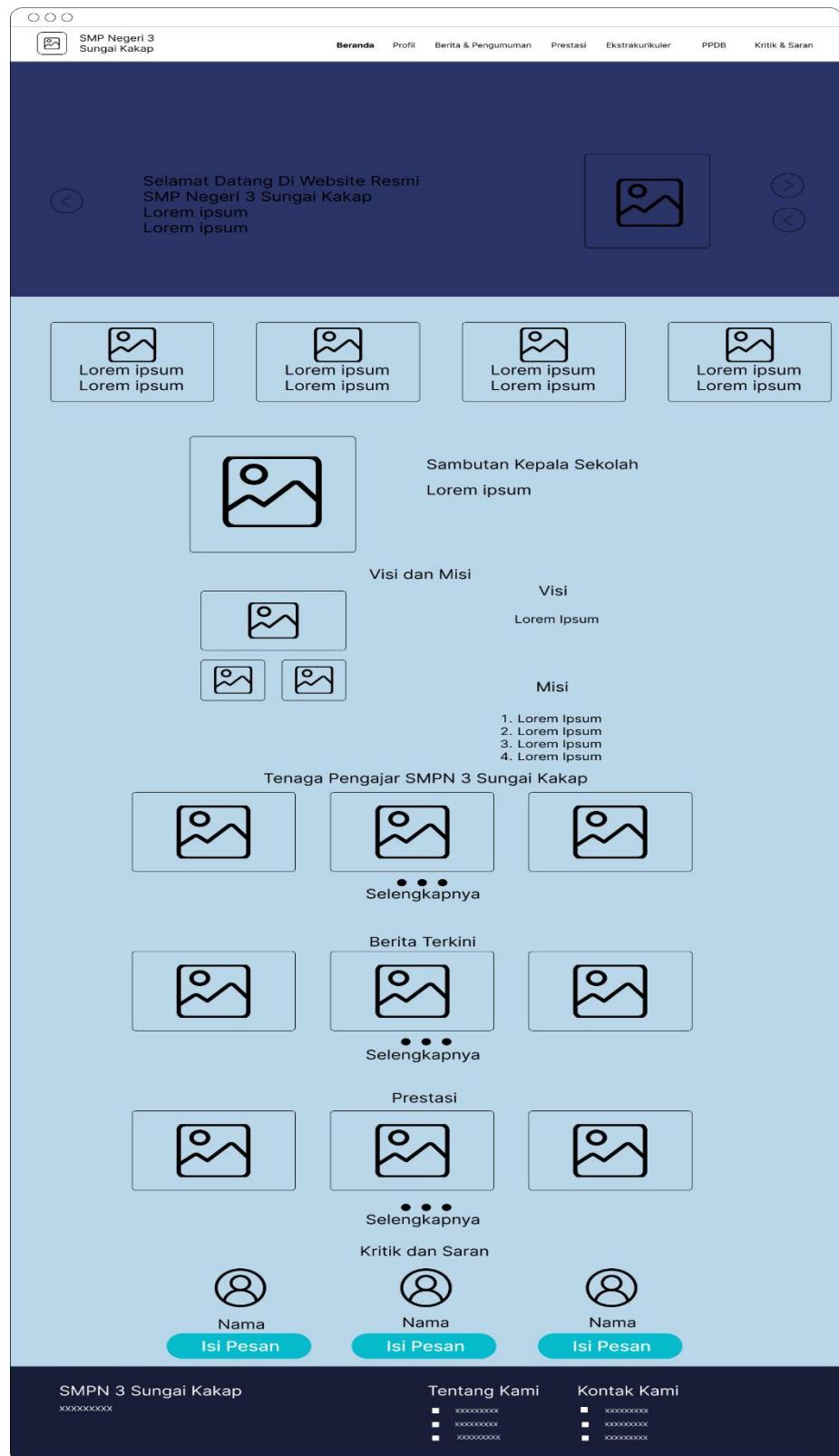
Gambar 3. 2 *Mockup Login*

Pada Gambar 3.2, terdapat kolom *email* dan *password* yang harus diisi oleh admin untuk melakukan *login*. *Email* dan *password* tersebut harus dimasukkan dengan benar. Setelah memasukkan *email* dan *password*, admin dapat melanjutkan proses *login* dengan mengklik tombol "Masuk".

2. Beranda

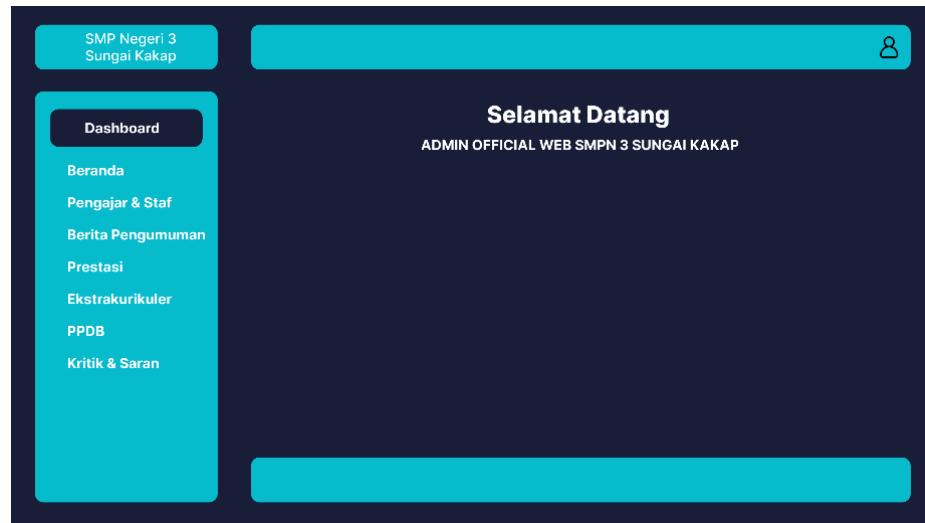
Beranda merupakan halaman utama saat pengunjung mengakses web. Di bawah ini merupakan *mockup* halaman beranda seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.3

Pada halaman beranda ini menampilkan sambutan selamat datang kepada pengunjung, visi-misi sekolah, kata sambutan kepala sekolah, cuplikan pengajar, prestasi, berita terkini, serta kritik dan saran dari pengunjung.



Gambar 3. 3 Mockup Beranda

Pada Gambar 3.4 berikut adalah *mockup* halaman *dashboard* atau halaman utama saat admin pertama mengakses web setelah melakukan *login*.



Gambar 3. 4 *Mockup Dashboard*

Admin dapat mengelola halaman beranda pada pengunjung melalui menu beranda pada *sidebar* seperti *mockup* pada Gambar 3.5 di bawah ini. Selain nomor, halaman ini juga terdapat foto, deskripsi serta *action* untuk mengubah data tersebut.

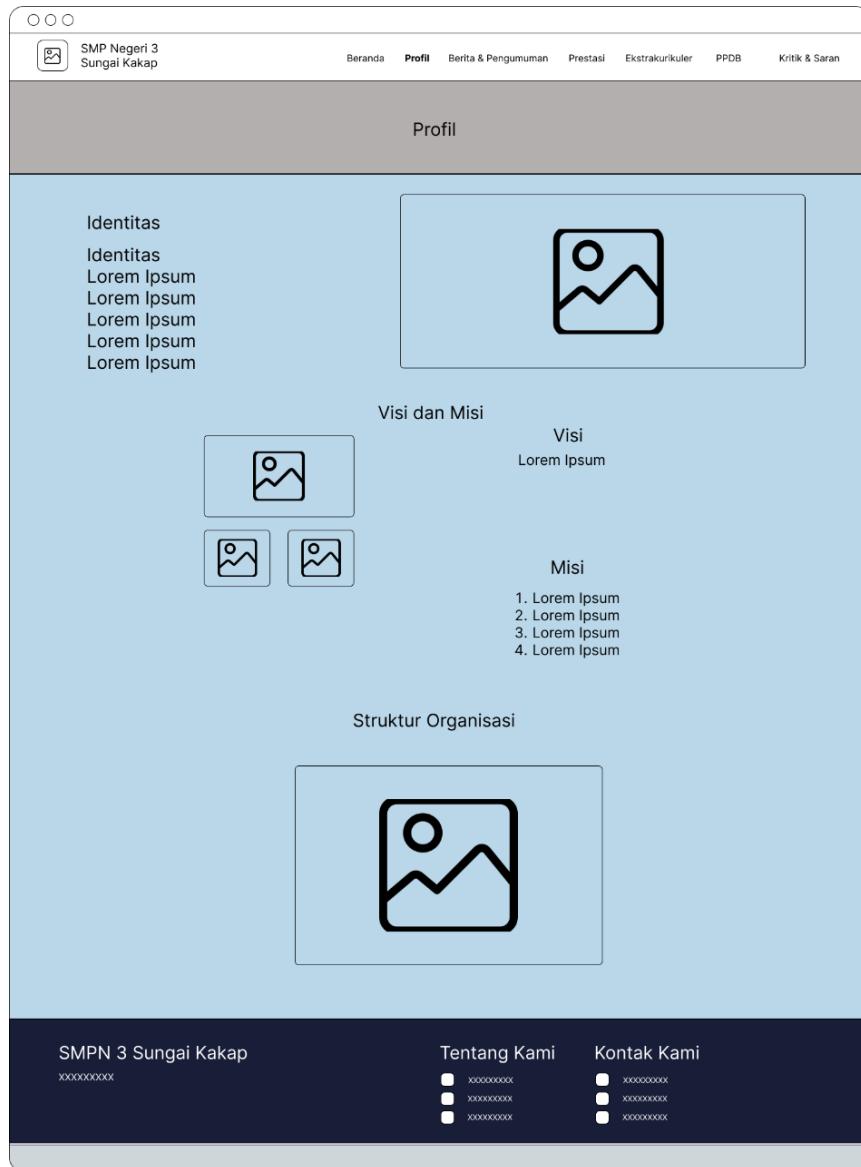
The mockup shows a dark-themed Beranda Admin page. On the left is a sidebar with a teal header containing the school name 'SMP Negeri 3 Sungai Kakap'. Below this is a dark blue box labeled 'Beranda' which contains the following menu items: Beranda, Pengajar & Staf, Berita Pengumuman, Prestasi, Ekstrakurikuler, PPDB, and Kritik & Saran. To the right of the sidebar is a table with a single row of data. The table has four columns: NO, Foto, Deskripsi, and Action. The first column contains the number '1.'. The second column contains a placeholder image icon. The third column contains the text 'Lorem ipsum'. The fourth column contains a small black square icon representing an action button.

NO	Foto	Deskripsi	Action
1.		Lorem ipsum	

Gambar 3. 5 *Mockup Beranda Admin*

3. Profil Sekolah

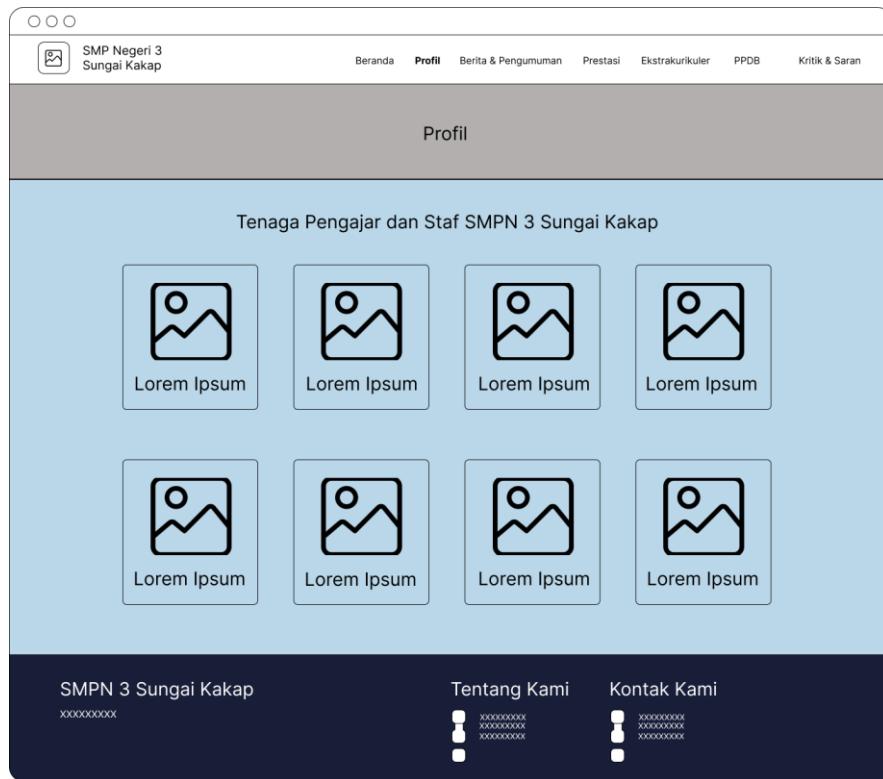
Pada fitur profil sekolah terdapat dua halaman, yaitu tentang sekolah dan data pengajar serta staf. Rancangan *mockup* halaman tentang sekolah dapat dilihat pada Gambar 3.6 Sedangkan rancangan *mockup* halaman pengajar dan staf dapat dilihat pada Gambar 3.7 di bawah ini.



Gambar 3. 6 *Mockup* Tentang Sekolah

Pada halaman tentang sekolah akan disajikan identitas sekolah, visi-misi sekolah, serta struktur organisasi sekolah. Sedangkan pada halaman pengajar dan staf di bawah ini menyajikan susunan pengajar dan staf

sekolah. Susunan tersebut terdiri atas foto beserta jabatannya.



Gambar 3. 7 *Mockup Pengajar dan Staf*

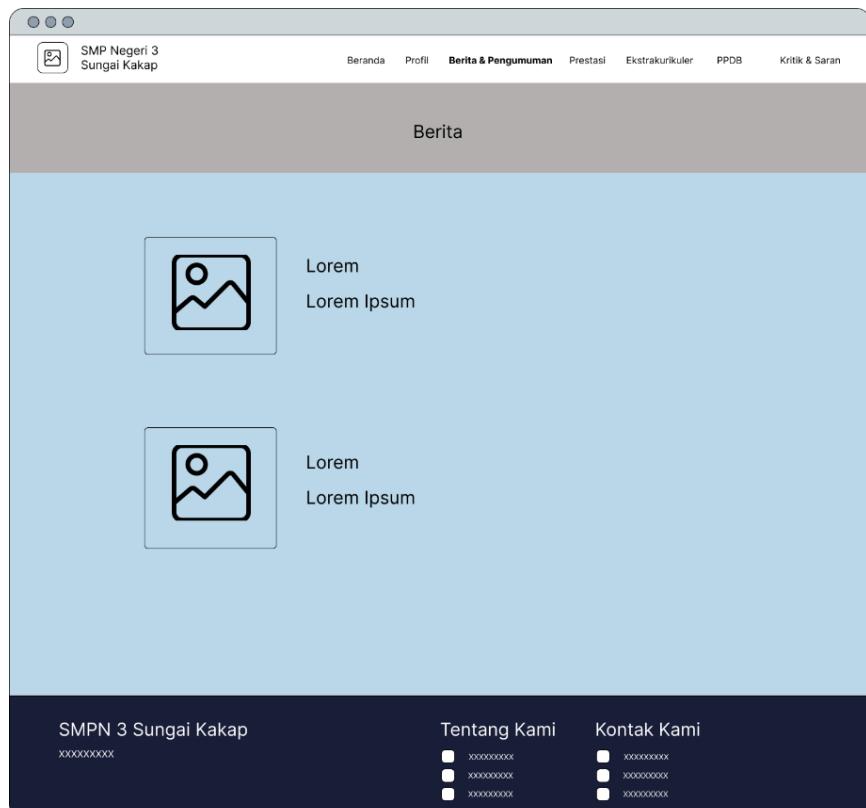
Pada Gambar 3.8 berikut adalah rancangan *mockup* halaman admin untuk mengelola data pengajar dan staf. Halaman ini terdapat tabel yang berisikan nomor, nama guru, mata pelajaran, foto, serta action untuk mengubah dan menghapus data tersebut.

NO	Nama Guru	Mata Pelajaran	Foto	Action
1.	Lorem Ipsum	Lorem ipsum		

Gambar 3. 8 *Mockup Pengajar dan Staf Admin*

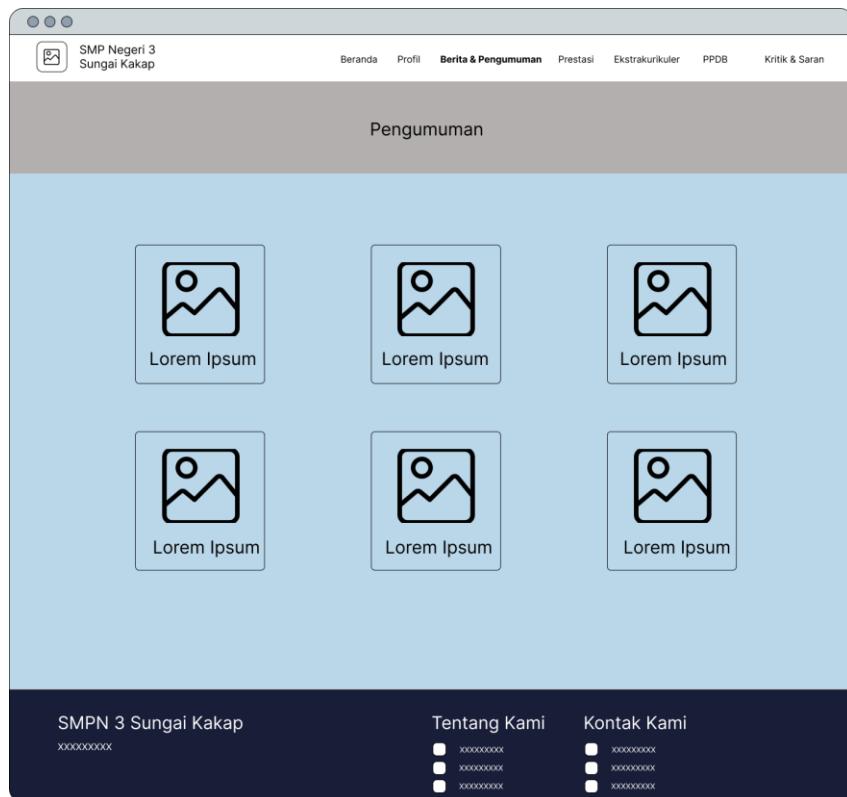
4. Berita dan Pengumuman

Berita dan pengumuman memiliki 2 halaman yang berbeda, yaitu halaman berita dan halaman pengumuman. Rancangan *mockup* halaman berita dapat dilihat pada Gambar 3.9 Dan halaman pengumuman dapat dilihat pada Gambar 3.10 di bawah ini.



Gambar 3. 9 *Mockup* Tampilan Berita

Tampilan *mockup* pada halaman berita terdapat gambar dari berita tersebut. Selain itu, terdapat juga judul berita serta kutipan narasi dari beritanya. Sedangkan pada halaman pengumuman terdapat susunan pengumuman yang mana terdiri atas foto beserta keterangannya dari pengumuman tersebut.



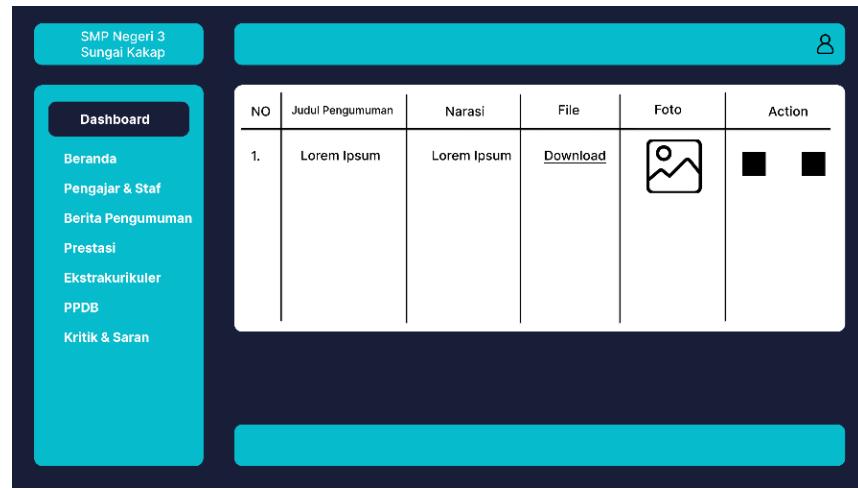
Gambar 3. 10 *Mockup Pengumuman*

Pada Gambar 3.11 berikut adalah rancangan *mockup* pada halaman berita admin. Sedangkan pada Gambar 3.12 di bawah ini ialah rancangan *mockup* pada halaman pengumuman admin.

NO	Judul Berita	Narasi	Foto	Action
1.	Lorem Ipsum	Lorem Ipsum		█ █

Gambar 3. 11 *Mockup Berita Admin*

Pada halaman berita admin terdapat tabel yang berisikan nomor, judul berita, narasi, foto, serta action untuk mengubah dan menghapus data berita tersebut.

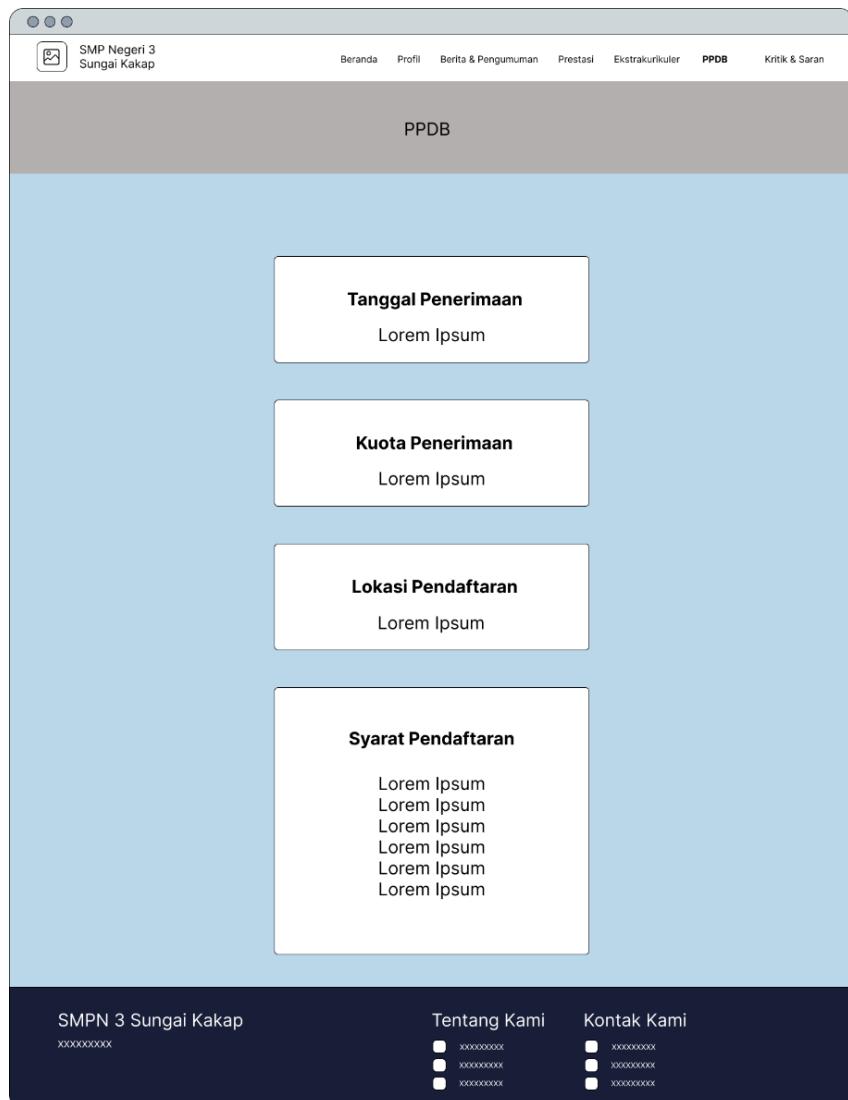


Gambar 3. 12 *Mockup* Pengumuman Admin

Pada halaman pengumuman admin terdapat tabel yang berisikan nomor, judul pengumuman, narasi, file, foto, serta action untuk mengubah dan menghapus data pengumuman tersebut.

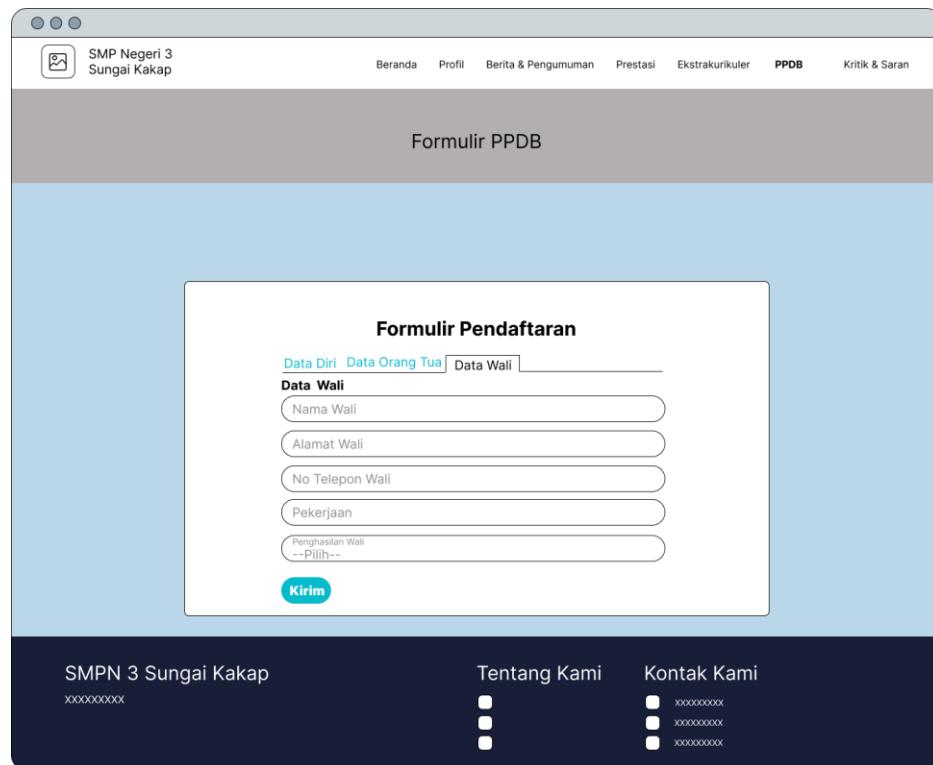
5. PPDB

Pada halaman PPDB berisi informasi mengenai penerimaan peserta didik baru seperti pada Gambar 3.13 Selain itu, pada Gambar 3.14 juga ada *mockup* halaman formulir untuk diisi bagi siswa yang ingin mendaftar secara online.



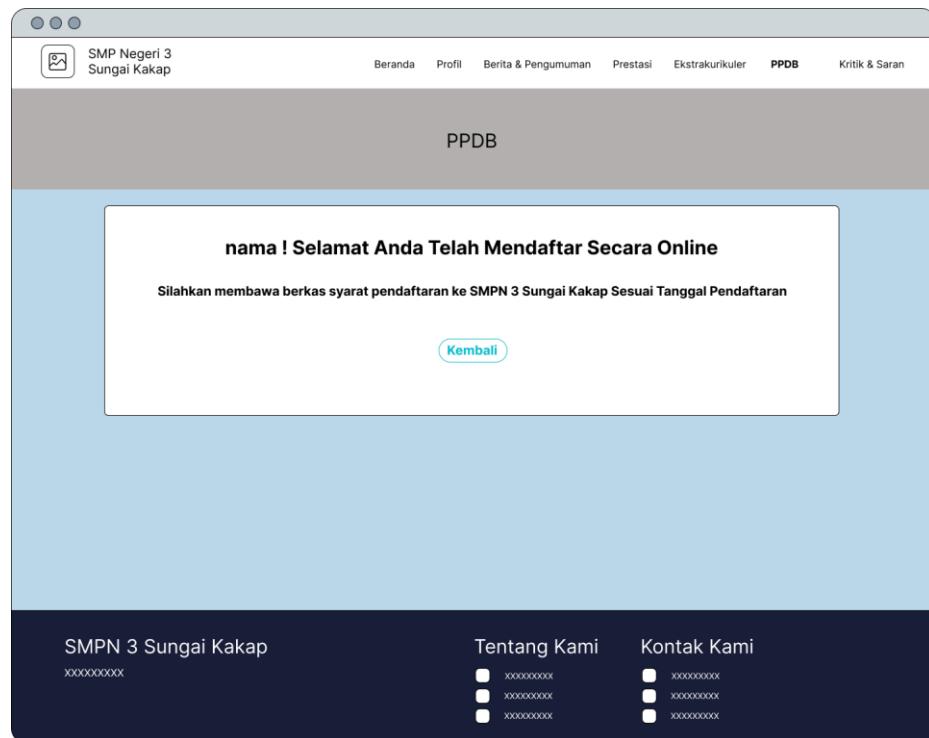
Gambar 3. 13 *Mockup PPDB*

Pada tampilan halaman PPDB terdapat informasi seputar PPDB. Informasi yang ditampilkan berupa tanggal pendaftaran, kuota penerimaan, lokasi pendaftaran, dan syarat pendaftaran.



Gambar 3. 14 Mockup Formulir Pendaftaran

Pada rancangan *mockup* formulir PPDB di atas menunjukkan *form* data diri, data orang tua, dan data wali yang akan mendaftar. *Form* tersebut harus diisi oleh siswa maupun orang tua dari siswa yang akan mendaftar. Jika berhasil mendaftar maka akan muncul halaman pemberitahuan seperti yang tunjukkan pada Gambar 3.15 di bawah ini. Pada halaman tersebut akan tercantum nama pendaftar.



Gambar 3. 15 *Mockup* Sukses Pendaftaran

Berikut pada Gambar 3.16 merupakan rancangan *mockup* pada halaman admin untuk mengatur informasi mengenai PPDB yaitu atribut pada menu PPDB . Sedangkan pada Gambar 3.17 adalah halaman admin untuk bagian formulir PPDB.

NO	Rentang Tanggal	Kuota Penerimaan	Lokasi	Action
1.	Placeholder Text	Placeholder Text	Placeholder Text	Download █

Gambar 3. 16 *Mockup* PPDB Admin

Pada rancangan *mockup* PPDB Admin di atas terdapat tabel yang

berisi nomor, rentang tanggal, kuota penerimaan, lokasi, serta action untuk mengubah data tersebut.

Gambar 3. 17 *Mockup* Formulir Admin

Pada rancangan *mockup* Formulir Admin di atas terdapat tabel yang berisi data yang yang sudah diisi oleh pendaftar.

C. Rancangan Database

Rancangan *Database* untuk *sprint* pertama adalah sebagai berikut.

1. Tabel Users

Tabel users adalah tabel untuk menyimpan data admin. Karena dalam mengelola data, admin wajib untuk melakukan login terlebih dahulu. Struktur tabelnya ialah seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.6

Tabel 3. 6 *Database Users*

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	bigint(20)	Primary Key
Name	varchar(255)	
Email	varchar(255)	
password	varchar(255)	

2. Tabel berandas

Tabel berandas merupakan tabel untuk menyimpan deskripsi kata sambutan pada beranda dan foto yang ditampilkan pada halaman beranda dan tentang sekolah. Struktur tabelnya seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.7

Tabel 3. 7 *Database* Beranda

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	bigint(20)	Primary Key
Foto	varchar(255)	
Deskripsi	text COLLATE	

3. Tabel pengajars

Tabel pengajars merupakan tabel untuk menyimpan data pengajar dan staf SMPN 3 Sungai Kakap yang ditampilkan pada halaman profil sekolah. Struktur tabelnya seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.8

Tabel 3. 8 *Database* Pengajar

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	bigint(20)	Primary Key
Nama	varchar(50)	
Foto	varchar(255)	
Mapel	varchar(30)	

4. Tabel beritas

Tabel beritas merupakan tabel yang berisikan berita pada SMPN 3 Sungai Kakap. Struktur tabelnya seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.9

Tabel 3. 9 *Database* Berita

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	bigint(20)	Primary Key
Judul	varchar(255)	
Narasi	text COLLATE	

Foto	varchar(255)	
------	--------------	--

5. Tabel pengumumans

Tabel pengumumans merupakan tabel untuk menyimpan pengumuman SMPN 3 Sungai Kakap. Tabel 3.10 di bawah ini merupakan struktur tabel pengumumans.

Tabel 3. 10 *Database Pengumuman*

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	bigint(20)	Primary Key
Judul	varchar(255)	
Narasi	text COLLATE	
Foto	varchar(255)	
File	varchar(255)	

6. Tabel atributs

Tabel atributs merupakan tabel yang menyimpan informasi terkait PPDB. Struktur tabel atributs dapat dilihat pada Tabel 3.11 di bawah ini.

Tabel 3. 11 *Database Atribut*

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	bigint(20)	Primary Key
tanggal_awal	Date	
tanggal_akhir	Date	
Kuota	int(10)	
Lokasi	varchar(255)	

7. Tabel formulirs

Tabel formulirs ialah tabel yang menyimpan data siswa yang telah mengisi formulir pendaftaran. Struktur tabelnya dapat dilihat di bawah ini pada Tabel 3.12.

Tabel 3. 12 *Database Formulir*

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	bigint(20)	Primary Key
Nama	varchar(50)	
Nisn	int(10)	
Ttl	varchar(100)	
jenis_kelamin	varchar(12)	
Agama	varchar(10)	
anak_ke	int(2)	
Saudara	int(2)	
Hobi	varchar(255)	
Alamat	varchar(255)	
telpon_ortu	int(13)	
telpon_siswa	int(13)	
pernah_juara	enum	
prestasi	varchar(255)	
punya_kip	enum	
no_kip	varchar(255)	
penyakit	varchar(255)	
asal_sd	varchar(50)	
no_kk	int(16)	
nama_ayah	varchar(50)	
ttl_ayah	varchar(100)	
nik_ayah	int(16)	
pendidikan_ayah	varchar(100)	
pekerjaan_ayah	varchar(100)	
nama_ibu	varchar(50)	
ttl_ibu	varchar(100)	
nik_ibu	int(16)	
pendidikan_ibu	varchar(100)	

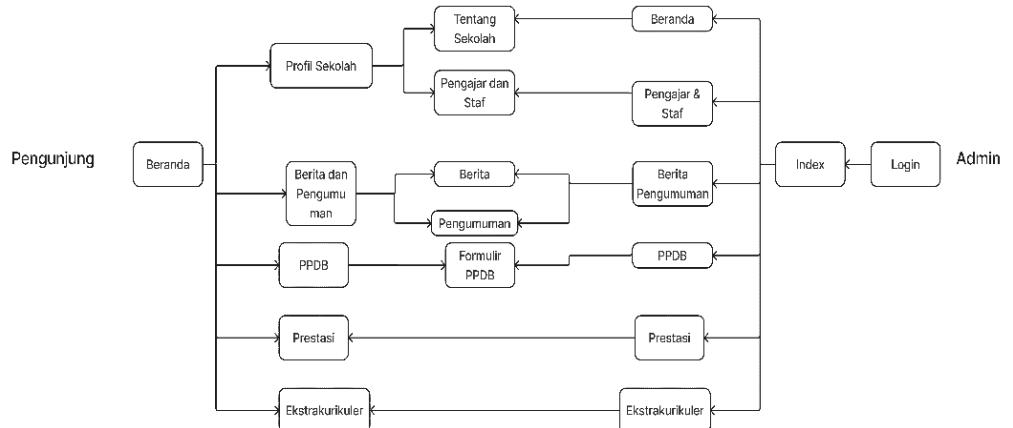
pekerjaan_ibu	varchar(100)	
penghasilan_ortu	varchar(100)	
nama_wali	varchar(50)	
alamat_wali	varchar(255)	
telpon_wali	int(13)	
pekerjaan_wali	varchar(100)	
penghasilan_wali	varchar(100)	

3.5 Sprint Kedua

Pada *sprint* kedua akan melakukan pekerjaan sesuai dengan *sprint backlog* 2. Rancangan pada *sprint* yang kedua adalah sebagai berikut.

A. Rancangan Konten

Sitemap pada *sprint* kedua ditunjukkan pada Gambar. 3.18 di bawah ini.



Gambar 3. 18 Sitemap Sprint 2

Penjelasan rancangan *layout* pada *sprint* kedua adalah sebagai berikut.

1. Prestasi

Pada halaman prestasi terdiri atas foto, juara, dan jenis prestasi. Tata letaknya disusun secara tiga kolom ke bawah. Jika diklik maka akan muncul modal untuk menampilkan juara dan jenis prestasi serta untuk melihat foto lebih jelas.

Untuk pengelolaan prestasi terdapat pada halaman prestasi admin. Tata letaknya sama seperti halaman admin yang lainnya. Halaman

tersebut terdapat *button* tambah di kanan atas serta tabel yang terdiri atas nomor, juara, jenis lomba, foto, dan *action* untuk mengedit dan menghapus.

2. Ekstrakurikuler

Pada halaman ekstrakurikuler memiliki komponen foto dan nama ekstrakurikulernya. Tata letaknya disusun menjadi 4 kolom. Jika diklik pada gambar maka akan muncul modal yang menampilkan foto yang lebih besar, nama ekstrakurikuler dan penjelasan mengenai ekstrakurikuler tersebut.

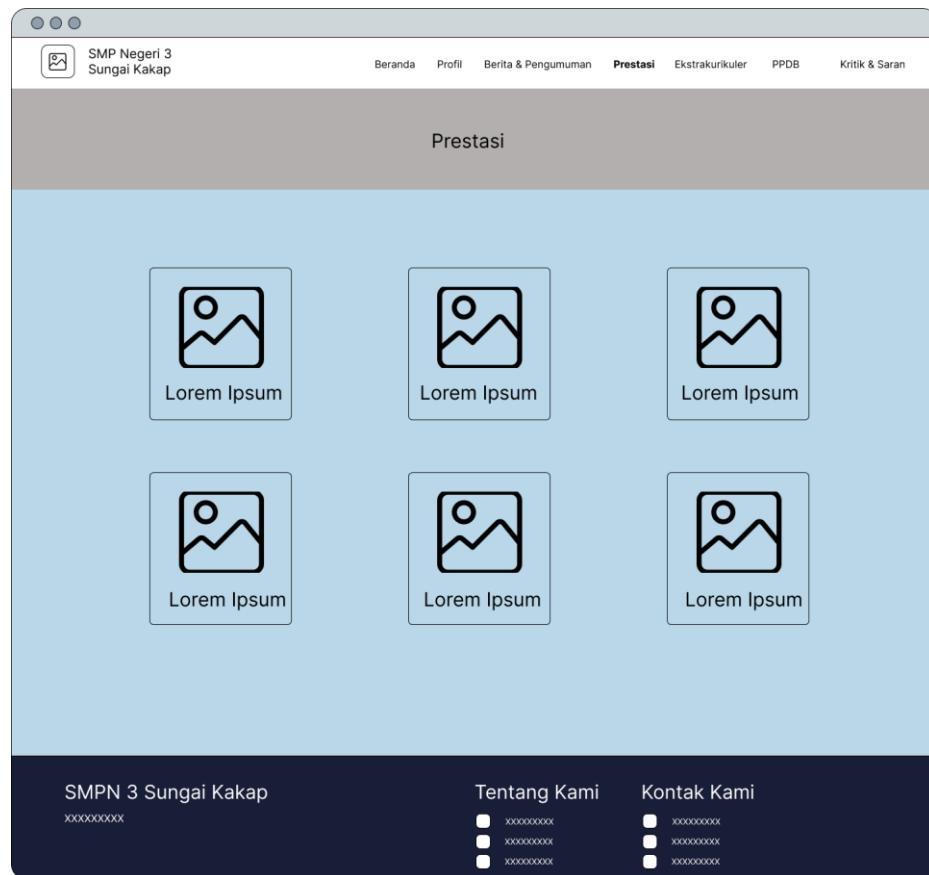
Untuk pengelolaan datanya, pada bagian admin terdapat halaman ekstrakurikuler. Pada halaman tersebut terdapat *button* tambah di kanan atas dan tabel yang terdiri atas nomor, nama ekstrakurikuler, deskripsi, foto dan *action* untuk mengedit dan menghapus. Tata letaknya sama seperti halaman admin yang lainnya.

B. Rancangan Mockup

Rancangan *mockup* untuk sprint kedua adalah sebagai berikut.

1. Prestasi

Pada halaman prestasi menampilkan kumpulan prestasi yang telah diraih pada SMPN 3 Sungai Kakap. Rancangan *mockup*nya dapat dilihat pada Gambar 3.19 di bawah ini. Pada halaman prestasi menampilkan data prestasi yang disusun menjadi 3 kolom. Data yang tampil berupa gambar beserta keterangannya.



Gambar 3. 19 *Mockup Prestasi*

Rancangan *mockup* pada halaman admin untuk mengelola data prestasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.20 di bawah ini.

NO	Foto	Juara	Jenis Lomba	Action
1.		Lorem Ipsum	Lorem ipsum	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

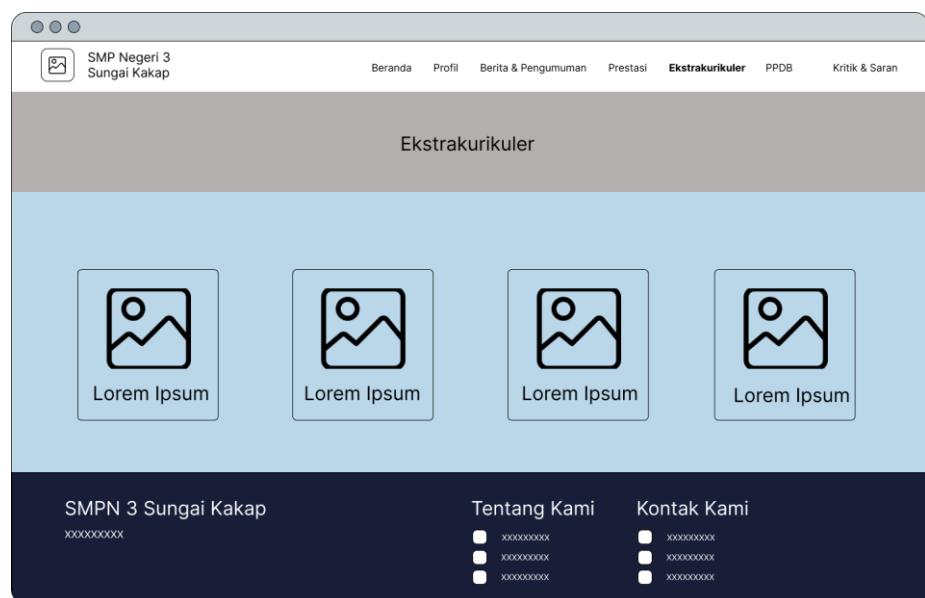
Gambar 3. 20 *Mockup Prestasi Admin*

Pada halaman prestasi admin terdapat tabel yang berisikan nomor, foto,

juara, jenis lomba serta action untuk mengubah dan menghapus data prestasi tersebut.

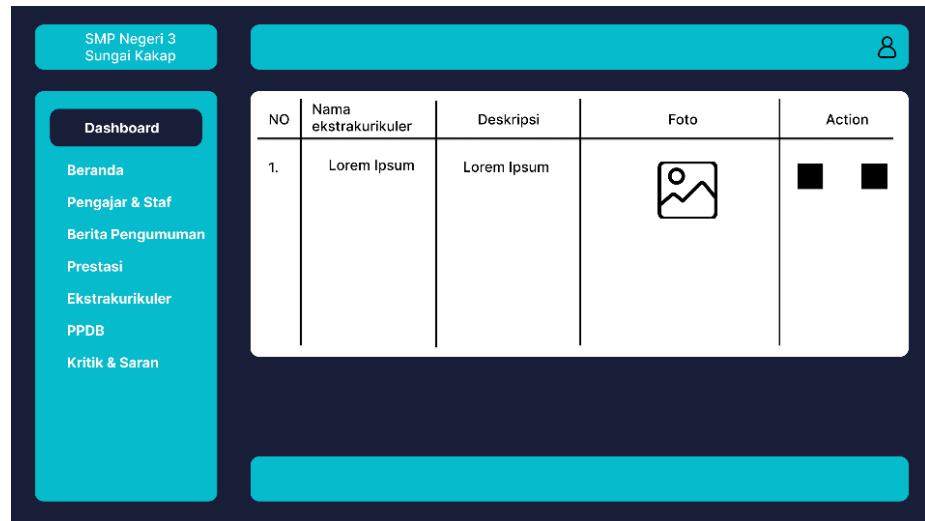
2. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler merupakan halaman yang berisi ekstrakurikuler apa saja yang terdapat di SMPN 3 Sungai Kakap. Pada Gambar 3.21 dapat dilihat *mockup* halaman ekstrakurikuler di bawah ini. Pada halaman ini menampilkan data ekstrakurikuler yang disusun menjadi 4 kolom. Data yang ditampilkan berupa gambar dan keterangan dari ekstrakurikuler tersebut.



Gambar 3. 21 *Mockup* Ekstrakurikuler

Pada Gambar 3.22 merupakan rancangan *mockup* untuk halaman admin dalam mengelola ekstrakurikuler.



Gambar 3. 22 *Mockup* Ekstrakurikuler Admin

Pada halaman ekstrakurikuler admin terdapat tabel yang berisikan nomor, nama ekstrakurikuler, deskripsi, foto, serta action untuk mengubah dan menghapus data pengumuman tersebut.

C. Rancangan Database

Rancangan *database* pada sprint ketiga adalah sebagai berikut.

1. Tabel prestasis

Tabel prestasis merupakan tabel yang berisikan prestasi pada SMPN 3 Sungai Kakap. Struktur tabelnya seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.13 di bawah ini.

Tabel 3. 13 *Database* Prestasi

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	bigint(20)	Primary Key
foto	varchar(255)	
juara	varchar(100)	
jenis	varchar(100)	

2. Tabel ekstrakurikulers

Tabel ekstrakurikulers ialah tabel untuk menyimpan data ekskul yang terdapat di SMPN 3 Sungai Kakap. Struktur tabel ekstrakurikulers dapat dilihat pada Tabel 3.14 di bawah ini.

Tabel 3. 14 *Database Ekstrakurikuler*

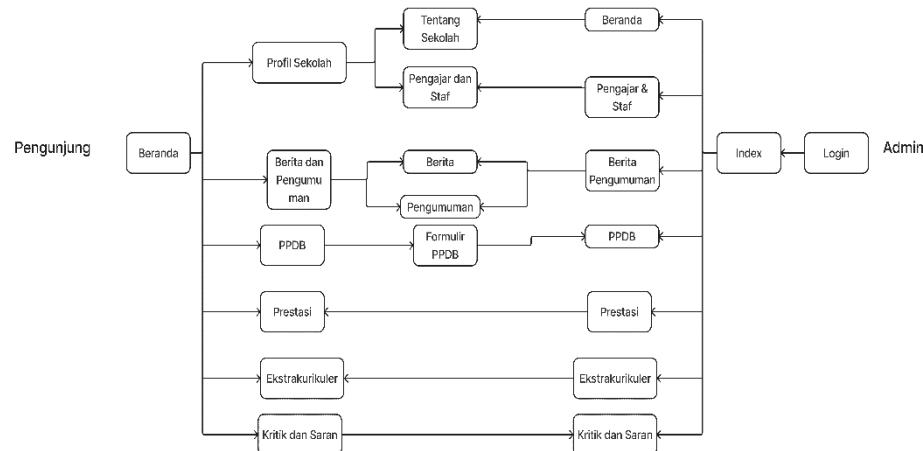
Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	bigint(20)	Primary Key
foto	varchar(255)	
ekskul	varchar(30)	
tentang	Text COLLATE	

3.6 Sprint Ketiga

Pada *sprint* ketiga akan melakukan pekerjaan sesuai dengan *sprint* backlog 3. Rancangan pada *sprint* yang ketiga adalah sebagai berikut.

A. Rancangan Konten

Sitemap pada sprint kedua ditunjukkan pada Gambar 3.23 di bawah ini.



Gambar 3. 23 *Sitemap Sprint 3*

Penjelasan rancangan konten pada *sprint* ketiga adalah sebagai berikut.

1. Kritik dan Saran

Pada halaman kritik dan saran terdapat *form* yang terdiri atas nama lengkap, nomor telepon, nomor whatsapp, *email*, dan isi pesan. Tata

letaknya disusun dengan dua kolom ke dalam *card* secara sederhana. Kemudian terdapat *button* kirim di bawah kiri bagian *form*.

Pada halaman kritik dan saran admin tampilannya sama dengan halaman admin yang lain. Halaman ini terdapat tabel yang terdiri atas nomor, nama lengkap, nomor telepon, nomor whatsapp, *email*, isi pesan, dan action untuk menghapus data. Pada halaman kritik dan saran admin tidak terdapat *button* tambah dan *action* edit.

B. Rancangan Mockup

Adapun rancangan *mockup* pada *sprint* ketiga ialah sebagai berikut.

1. Kritik dan Saran

Pada halaman kritik dan saran memuat sebuah *form* yang dapat diinput oleh siapa saja yang mengunjungi web. Rancangan *mockup* kritik dan saran dapat dilihat pada Gambar 3.24

Gambar 3. 24 *Mockup* Kritik dan Saran

Pada halaman kritik dan saran terdapat form yang berisikan nama lengkap, no telepon, no whatsapp, *email*, dan isi pesan.

Rancangan *mockup* pada halaman admin bagian kritik dan saran ialah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.25 di bawah ini.

The mockup shows a dark-themed administrative interface. At the top left is a header bar with the text "SMP Negeri 3 Sungai Kakap". On the right side of the header is a small number "8". The main content area has a sidebar on the left containing a "Dashboard" button and a list of menu items: Beranda, Pengajar & Staf, Berita Pengumuman, Prestasi, Ekstrakurikuler, PPDB, and Kritik & Saran. The main panel contains a table with the following columns: NO, Nama Lengkap, No Telepon, No Whatsapp, Email, Status, Isi Pesan, and Action. A single row of data is shown, with the "Action" column containing a small black square icon. The table has a light blue header row and white rows for data.

NO	Nama Lengkap	No Telepon	No Whatsapp	Email	Status	Isi Pesan	Action
1.	Lorem Ipsum	Lorem Ipsum	Lorem Ipsum	Lorem Ipsum	Tampil	Lorem Ipsum	<input type="button" value=""/>

Gambar 3. 25*Mockup* Kritik Saran Admin

Pada halaman ini terdapat tabel yang berisikan nomor, nama lengkap, no telepon, no whatsapp, email, status isi pesan, serta action untuk mengubah dan menghapus data kritik dan saran tersebut.

C. Rancangan Database

Rancangan *database* Official Web SMPN 3 Sungai Kakap pada *sprint* ketiga adalah sebagai berikut.

1. Tabel kritiks

Tabel kritiks merupakan tabel yang memuat kritik dan saran dari pengunjung web. Struktur tabelnya seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.15

Tabel 3. 15 *Database* Kritik

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	bigint(20)	Primary Key
nama	varchar(50)	
telpon	int(13)	
whatsapp	varchar(255)	

<i>email</i>	varchar(255)	
pesan	varchar(255)	

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Sprint Review

Sprint review merupakan aktivitas yang dilakukan pada akhir *sprint* untuk menjelaskan atau mendemokan hasil pekerjaan yang di kerjakan. Pada tahapan *sprint review* adalah tahap dimana hasil aplikasi akan didemonstrasikan dan menentukan apakah *Sprint Backlog* tersebut sudah di kategorikan DoD (*Definition of Done*). Pengujian dilakukan dengan menggunakan *unit testing*.

4.1.1 Sprint Review 1

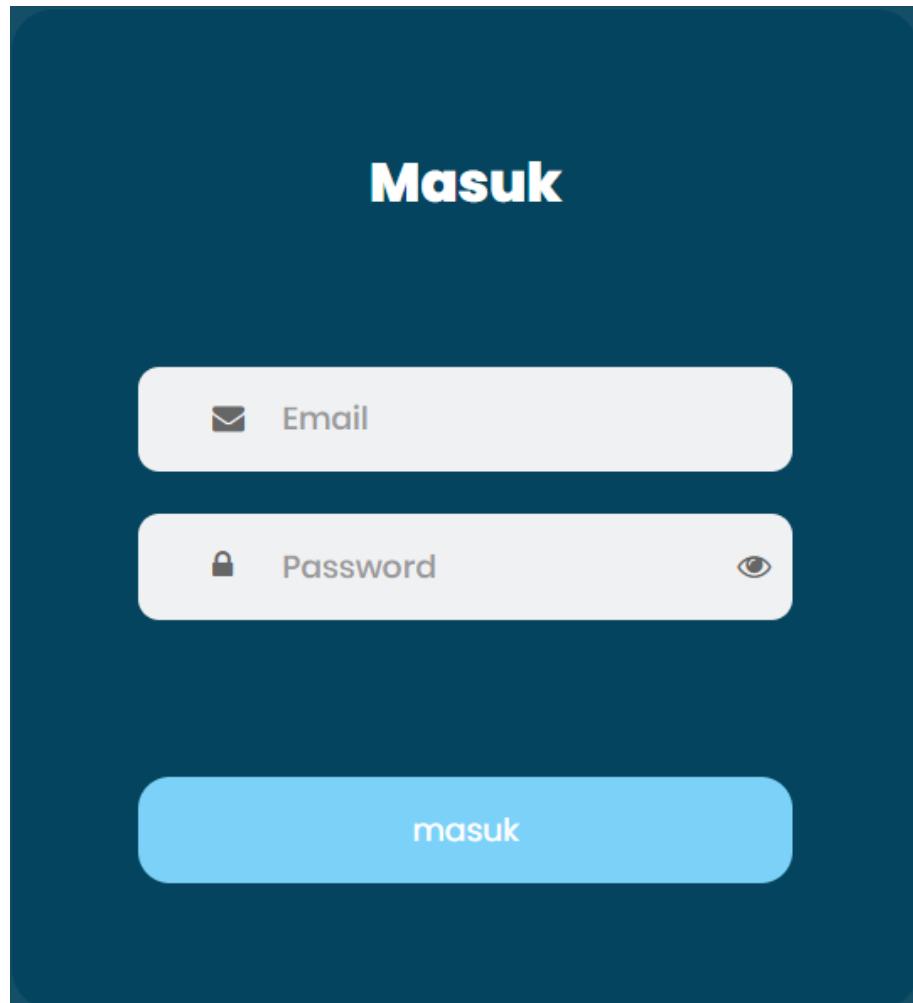
Pada *Sprint Review 1* membahas, menguji hasil *Sprint* Pertama dan menentukan apakah suatu *Product Backlog* dikategorikan sebagai DoD(*Definition of Done*). Berikut ini adalah *Unit Testing* dari *Sprint Backlog* Pertama

A. Pengujian

Pengujian ini menjelaskan hasil dari proses pengembangan aplikasi yang telah dibuat dengan mengacu kepada *Sprint Backlog* yang terpilih. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan melihat dan memastikan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat bekerja sesuai dengan apa yang diharapkan dan dapat berjalan dengan baik. Berikut fitur-fitur yang telah dibuat berdasarkan *Sprint Backlog* pertama.

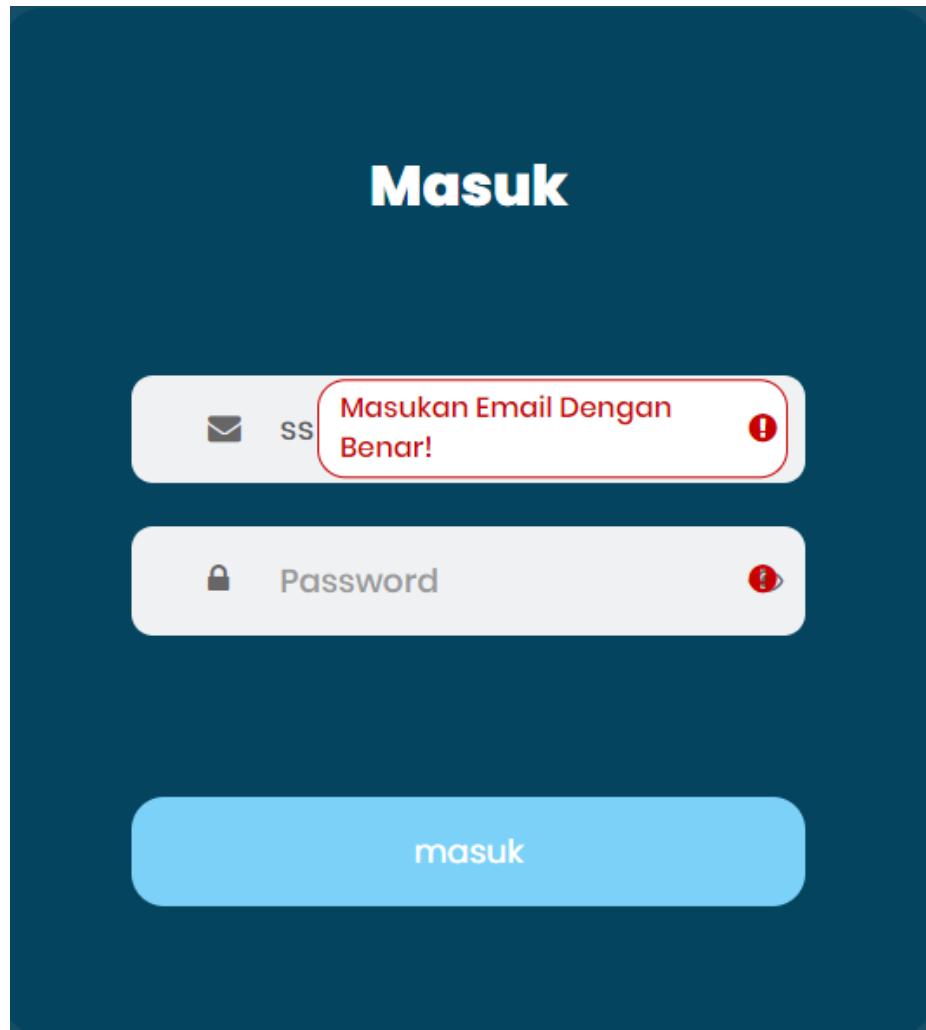
1. Login Admin

Ketika admin ingin mengakses aplikasi, admin harus melakukan aktivitas *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *email* dan *password* pada *form* yang sudah disediakan dengan benar. Tampilan *login* admin ditunjukkan pada Gambar 3.26 di bawah ini. Pada tampilan *login* admin sudah tersedia kolom *email* dan *password* yang harus diisi. *Email* dan *password* harus diisi dengan sesuai. Jika sudah mengisi dengan benar dapat melanjutkan proses *login* dengan mengklik “masuk”.



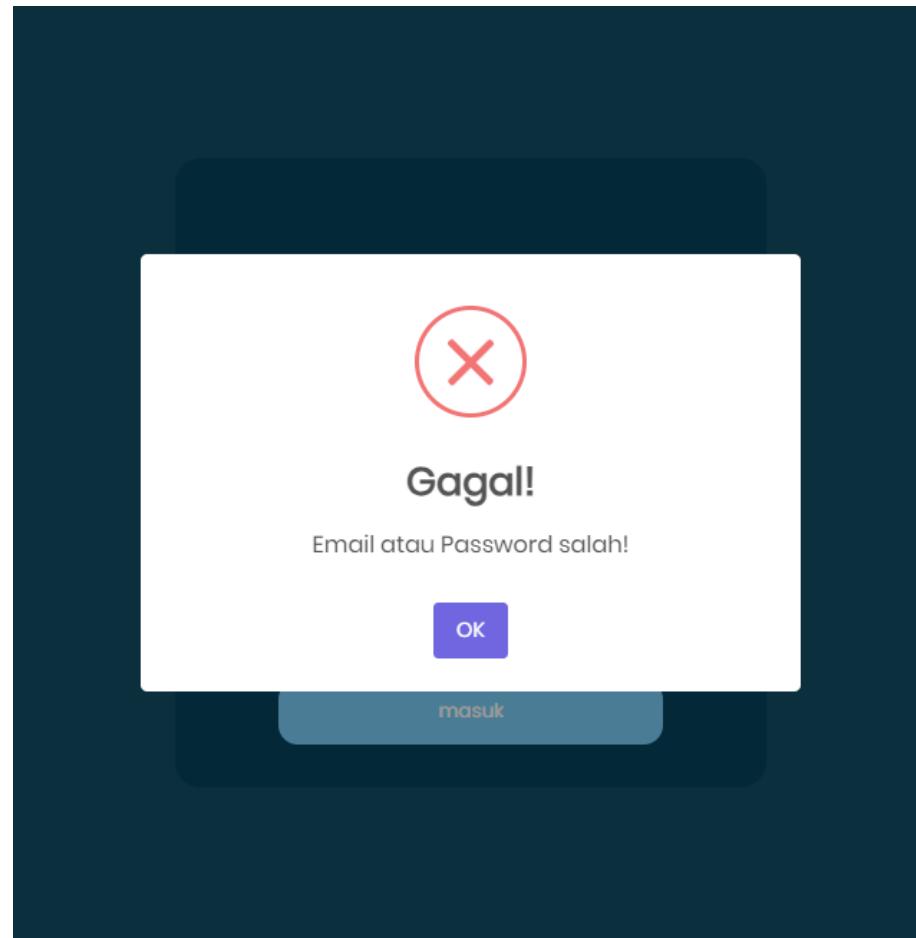
Gambar 3. 26 Tampilan *Login Admin*

Ketika mengisi *email* dan *password* tidak sesuai maka akan muncul pemberitahuan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.27. *Pop-up* tersebut memberitahukan untuk memasukkan *email* dengan benar.



Gambar 3. 27 Pesan Eror *Login*

Jika memasukkan akun yang salah maka akan muncul *pop-up* pemberitahuan seperti pada Gambar 3.28 berikut. *Pop-up* tersebut memberitahukan bahwa *email* atau *password* yang dimasukkan telah salah.

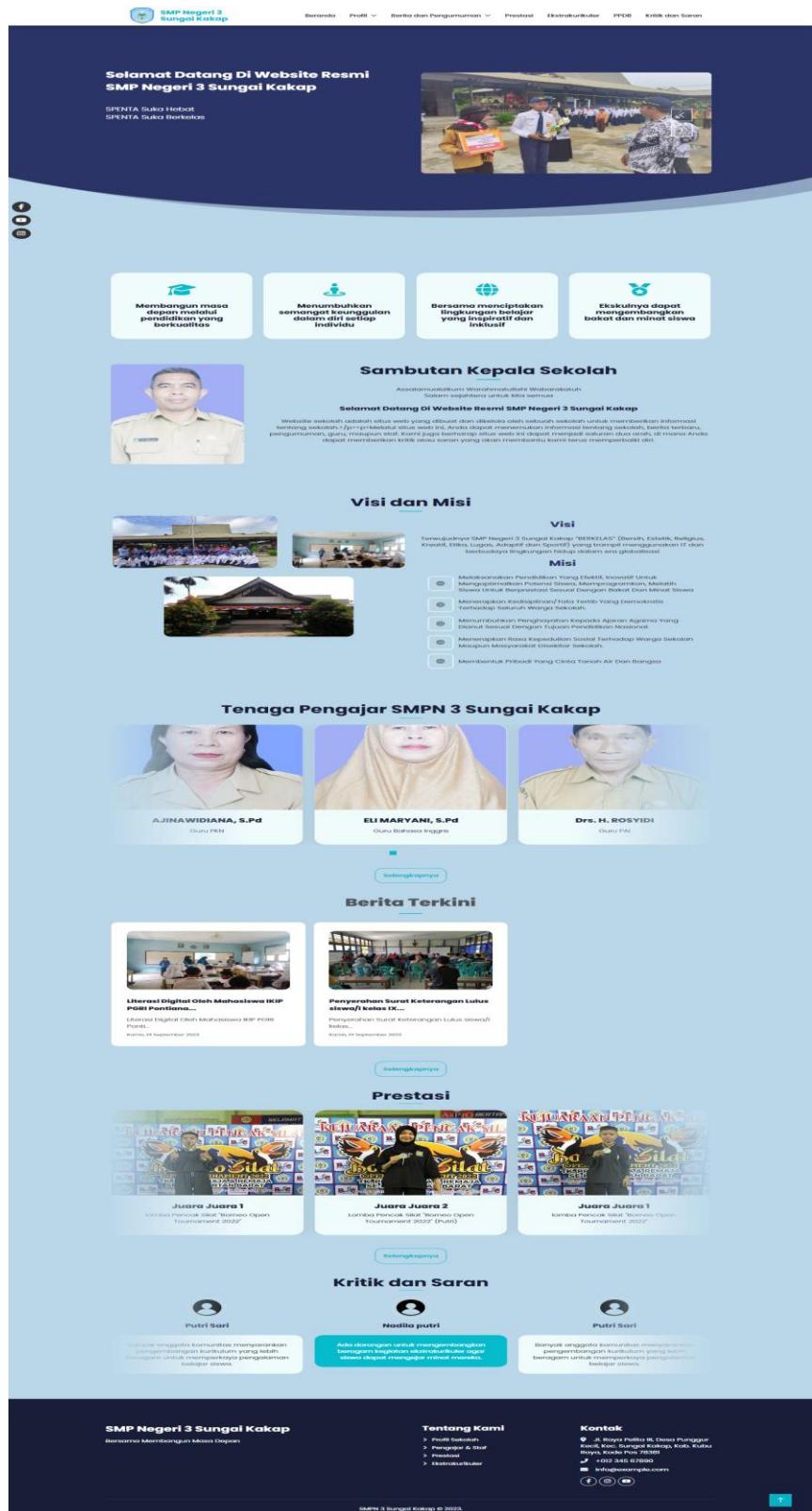


Gambar 3. 28 *Pop-up Email/Password Salah*

2. Beranda

a) Halaman Beranda Pengunjung

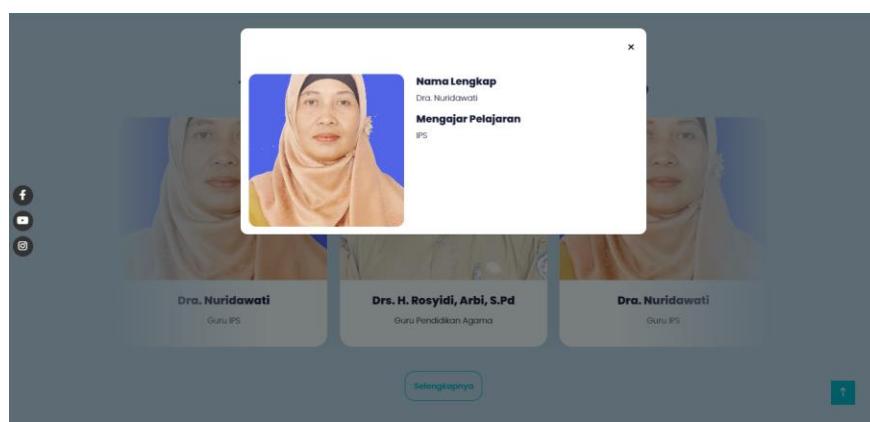
Halaman beranda pengunjung merupakan halaman utama saat pertama kali pengunjung mengakses web seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.29 berikut.



Gambar 3. 29 Tampilan Beranda

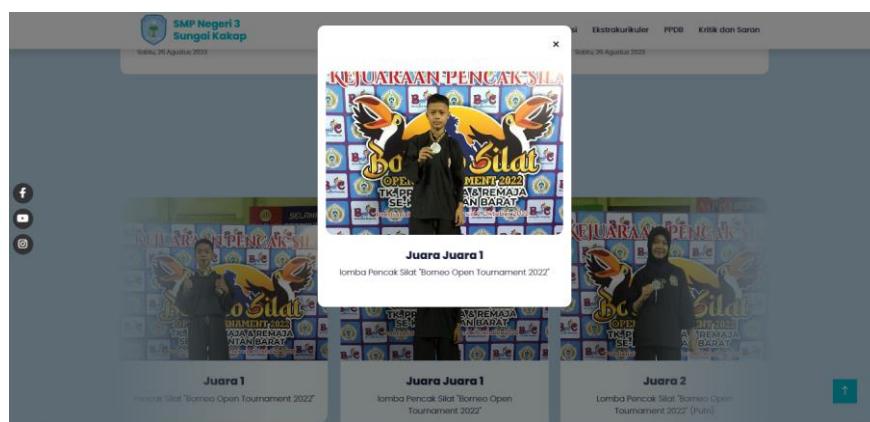
Selain memuat sambutan dan informasi singkat tentang sekolah, halaman ini juga terdapat cuplikan dari prestasi, berita terkini, serta pengajar dan staf. Terdapat juga tautan selengkapnya untuk menuju ke halaman masing-masing dari cuplikan tersebut. Tak hanya itu, kritik dan saran juga tampil di beranda.

Saat mengklik foto pengajar dan prestasi maka akan muncul *pop-up* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.30 dan Gambar 3.31



Gambar 3. 30 *Pop-up* Detail Pengajar Beranda

Pada *pop-up* detail pengajar beranda menampilkan foto pengajar beserta keterangannya berupa nama lengkap dan mata pelajarannya.



Gambar 3. 31 *Pop-up* Detail Prestasi Beranda

Pada *pop-up* detail prestasi beranda menampilkan foto dari prestasinya beserta keterangan dari jenis prestasi tersebut.

b) Halaman *Dashboard*

Dashboard merupakan halaman pertama kali yang diakses admin setelah *login* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.32 di bawah ini. Untuk mengelola data pada halaman pengunjung, admin dapat mengaksesnya melalui *sidebar* sesuai halaman yang diinginkan.



Gambar 3. 32 Tampilan *Dashboard*

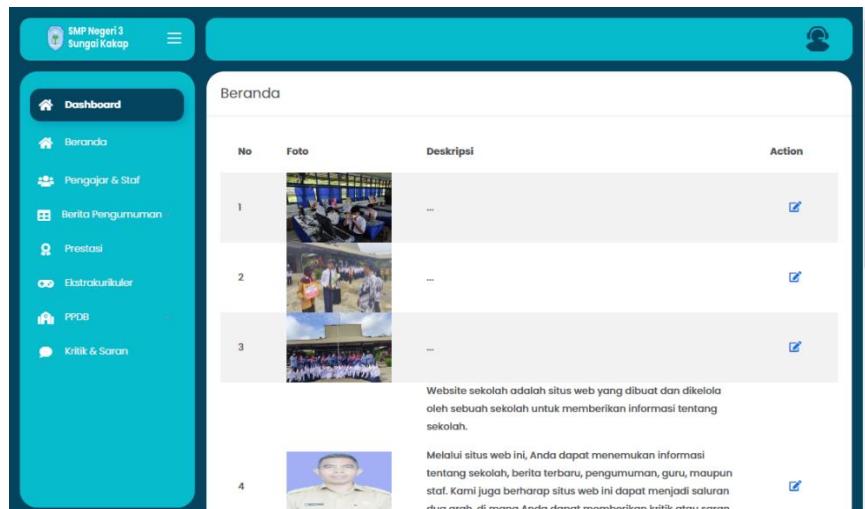
Admin dapat *logout* dengan mengklik *icon* admin sebelah kanan pada *navbar* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.33.



Gambar 3. 33 *Logout*

c) Halaman Beranda Admin

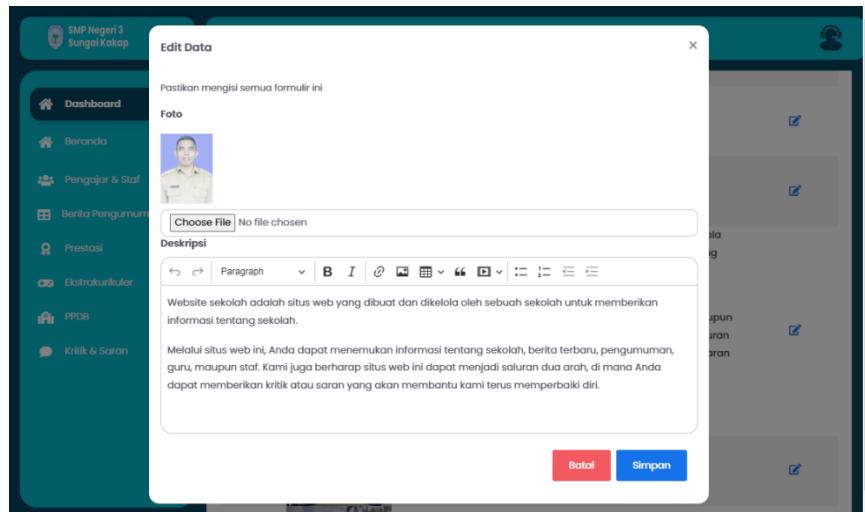
Halaman ini merupakan halaman untuk mengelola tampilan beranda dan tentang sekolah untuk pengunjung. Pada Gambar 3.34 di bawah ini ialah tampilan dari halaman beranda admin.



Gambar 3. 34 Tampilan Beranda Admin

Pada kolom nomor 1 sampai 3 untuk tampilan foto pada *header* beranda. Nomor 4 untuk foto kepala sekolah dan kata sambutan pada beranda. Kemudian untuk nomor 5 sampai dengan 7 merupakan foto yang tampil di samping visi-misi sekolah. Terakhir pada nomor 8 ialah foto dari struktur organisasi yang akan tampil pada halaman tentang sekolah.

Ketika admin ingin mengubah data seperti foto atau deskripsi dapat mengklik *icon* edit pada kolom *action*. Setelah itu akan muncul *pop-up* edit seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.35 . Setelah diubah admin dapat mengklik simpan dan jika tidak jadi mengubah data, admin cukup mengklik batal.



Gambar 3. 35 Pop-up Edit Beranda

3. Profil Sekolah

a) Halaman Tentang Sekolah

Pengunjung dapat mengakses informasi tentang sekolah melalui halaman tentang sekolah seperti pada Gambar 3.36 di bawah ini. Halaman ini menyediakan informasi tentang sekolah seperti identitas, visi-misi, dan struktur organisasi sekolah. Identitas sekolah disajikan paling atas yang mana bersebelahan dengan gambar SMPN 3 Sungai Kakap. Kemudian di bawahnya ada visi-misi sekolah yang bersampingan dengan 3 gambar. Struktur organisasi sekolah ditampilkan terakhir atau paling bawah.

SMP Negeri 3 Sungai Kakap

Beranda Profil Berita dan Pengumuman Prestasi Ekstrakurikuler PPDB Kritik dan Saran

Profil

Identitas

Norma Sekolah	SMP Negeri 3 Sungai Kakap
NPSN	30100994
Nomor Statistik	201030295500
Provinsi	Kalimantan Barat
Otonomi Daerah	Kabupaten Kubu Raya
Kecamatan	Sungai Kakap
Desa/Kelurahan	Punggur Kecil
Jalan	Pelita III
Kode Pos	78381
Status Sekolah	Negeri



Visi dan Misi

Visi

Terwujudnya SMP Negeri 3 Sungai Kakap "BERKELAS" (Bersih, Estetik, Religius, Kredibel, Etika, Tugasmu, Autonomi dan Sportif) yang kompetitif menggiring anak-anak berdaya lingkungan hidup dalam era globalisasi

Misi

- Mewujudkan lingkungan hidup yang hijau, bersih, dan sehat
- Mewujudkan pengembangan ajaran beragama dan nilai religius dalam pembelajaran
- Mewujudkan karakter sesuai profil Pelajar Pancasila melalui literasi dan numerasi
- Mewujudkan prestasi belajar dibidang Akademik dan non Akademik
- Mewujudkan ketrampilan kecakapan hidup (wirausaha) di era digital
- Mewujudkan ekosistem sekolah yang menjunjung tinggi etika dan norma yang sesuai dengan budaya lokal dan nasional
- Mewujudkan proses belajar mengajar dan bimbingan yang berkualitas
- Mewujudkan tata kelola mewaru ke arah digitalisasi sekolah
- Mewujudkan peserta didik yang terampil dan menguasai ilmu pengetahuan melalui teknologi dan informasi
- Mewujudkan anak belajar setiap anak tanpa terkecuali termasuk anak yang berkebutuhan khusus dalam proses pembelajaran yang menjunjung tinggi nilai kesetaraan

Struktur Organisasi

```

graph TD
    KSEK[KEPALA SEKOLAH  
Sukasman, S.Pd., M.Pd] --> WSEK[WAKIL KEPALA SEKOLAH  
Sugiarti, S.Sos., M.Pd]
    WSEK --> KOMITE[KOMITE SEKOLAH  
KETUA : H. Mustafa Qamal,S.H, M.Ed  
SEKRETARIS : H. Syamsuddin]
    WSEK --> TENAGA[TENAGA ADM. SEKOLAH  
BENDAHARA : Nany Mariani, S.AP  
OPERASI : Arie Permai, S.Pd  
KEPEGAWAIAN : Ratnawati  
ADM. KESISWAAN : Lorenzus Albert,S.Pd]
    KOMITE --> KURIKULUM[KURIKULUM  
Lorantifolia TS, S.Pd]
    KOMITE --> KESISWAAN[KESISWAAN  
Ulie Irwanda, A.Md]
    KOMITE --> SARPRAS[SARPRAS  
Dra. Nuridawati]
    KOMITE --> HUMAS[HUMAS  
Nurkhadiyah Pulungan, S.Pd]
    TENAGA --> GMP[GURU MATA PELAJARAN]
    GMP --> PAI[PAI : Drs. H. Rosyidi, Arbi, S.Pd]
    GMP --> PKN[PKN : Nurkhadiyah P, S.Pd, Ajinawidiana,S.Pd]
    GMP --> BHS_INDO[BHS. INDO : Damar Karolina, S.Pd, Rudi, S.Pd, Adisty Parwisan, S.Pd]
    GMP --> BHS_ING[BHS. ING : Sumi'ah , S.Pd, Eli Maryani, S.Pd]
    GMP --> IPS[IPS : Dra. Nuridawati, Sugianti, S.Sos.M.Pd, Munira A,S.pd, Muktia U.S.Pd]
    GMP --> IPA[IPA : Ulie Irwanda, A.Md, Lorenzus Albert,S.Pd, Randi Yudistira,S.Pd]
    GMP --> MTK[MTK : Lorantifolia TS,M.Pd, Santi Normalassari, S.Pd, Dian Budi Arti, S.Pd]
    GMP --> PJOK[PJOK : Emi Sapari, S.Pd, Chairul Rizal, S.Pd]
    GMP --> SBK[SBK : Munira Angraini, S.Pd]
    GMP --> MULOK[MULOK : Dewi Indrawati, S.Pd]
    GMP --> BK[BK : Dewi Pustika, S.Pd, M.Pd]
  
```

SMP Negeri 3 Sungai Kakap
Bersama Membangun Masa Depan

Tentang Kami

- > Profil Sekolah
- > Pengajar & Staff
- > Prestasi
- > Ekstrakurikuler

Jl. Raya Pelita III, Desa Punggur Kecil, Kec. Sungai Kakap, Kab. Kubu Raya, Kode Pos 78381
+012 345 67890
Info@example.com

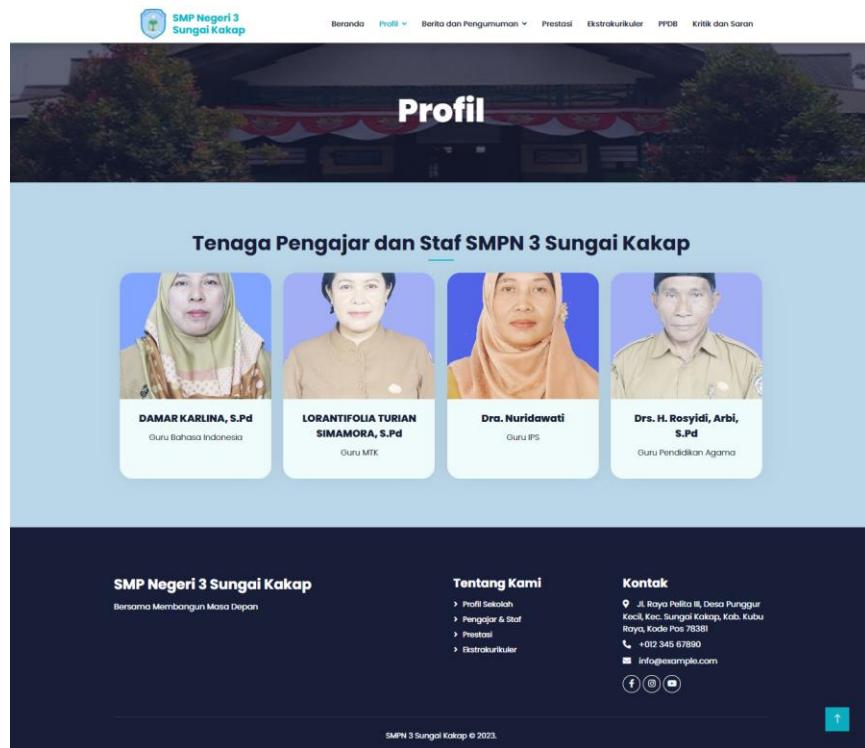
(f) (g) (m)

SMPN 3 Sungai Kakap © 2023.

Gambar 3. 36 Tampilan Tentang Sekolah

b) Halaman Data Pengajar dan Staf

Pada Halaman data pengajar dan staf menyajikan data guru yang mengajar di SMP Negeri 3 Sungai Kakap maupun stafnya. Tampilan pada halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.37

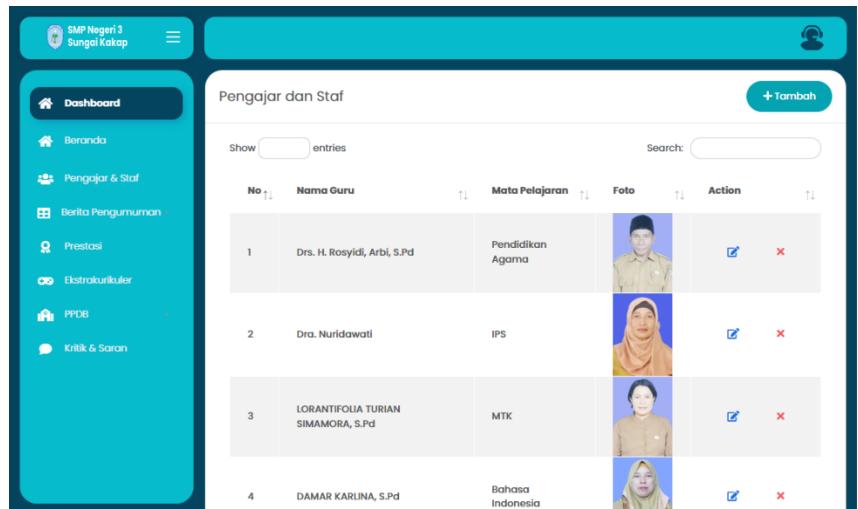


Gambar 3. 37 Tampilan Pengajar dan Staf

Pada halaman tersebut, data pengajar dan staf disusun menjadi 4 kolom. Data tersebut terdiri atas foto beserta keterangan seperti nama dan jabatan.

c) Halaman Admin Pengajar dan Staf

Pada Gambar 3.38 berikut adalah tampilan dari halaman admin untuk mengelola data pengajar dan staf. Halaman ini diakses oleh admin melalui menu pengajar & staf pada sidebar.

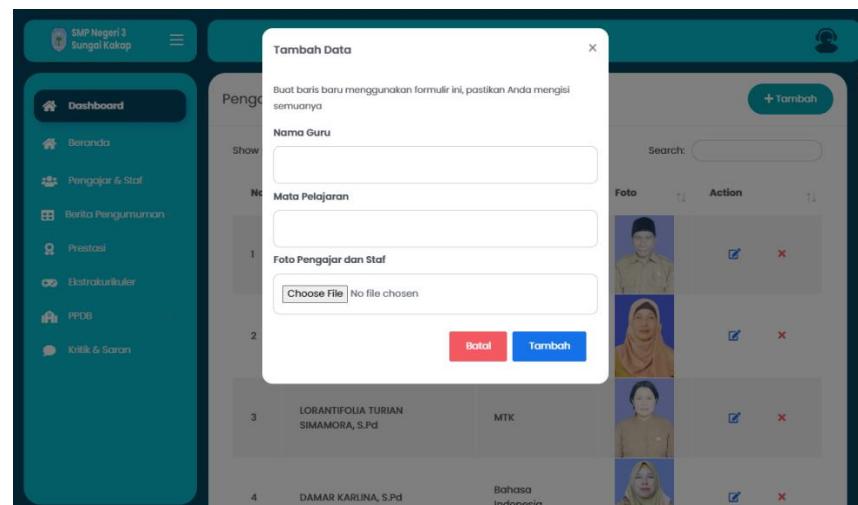


The screenshot shows a table titled "Pengajar dan Staf" (Teachers and Staff) with the following data:

No	Nama Guru	Mata Pelajaran	Foto	Action
1	Drs. H. Rosyidi, Arbi, S.Pd	Pendidikan Agama		<input checked="" type="checkbox"/>
2	Dra. Nuridawati	IPS		<input checked="" type="checkbox"/>
3	LORANTIFOLIA TURIAN SIMAMORA, S.Pd	MTK		<input checked="" type="checkbox"/>
4	DAMAR KARLINA, S.Pd	Bahasa Indonesia		<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 3. 38 Tampilan Pengajar Admin

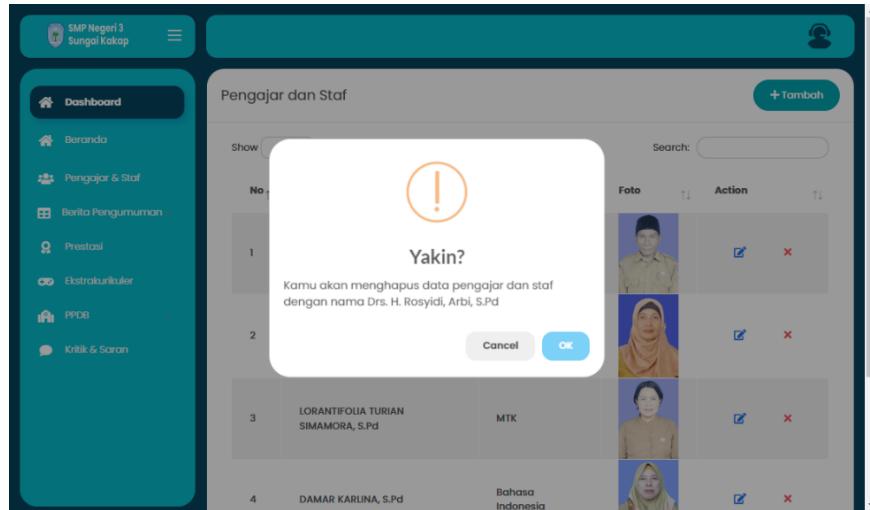
Admin mengklik *button tambah* yang terletak di kanan atas untuk menambahkan data. *Pop-up* tambah akan muncul seperti pada Gambar 3.39 . Klik Tambah untuk menambahkan dan klik batal jika tidak jadi menambahkan data.



Gambar 3. 39 Pop-up Tambah Pengajar

Selain itu, ketika admin ingin mengubah data dapat mengklik icon edit pada kolom *action*. Setelah itu akan muncul modal edit. Kemudian admin dapat mengklik simpan dan jika tidak jadi mengubah data, admin cukup mengklik batal. Admin juga dapat menghapus dengan mengklik icon hapus pada *action*, maka akan

muncul pop up konfirmasi untuk melanjutkan hapus klik “OK” dan jika tidak maka klik “Cancel” seperti pada Gambar 3.40

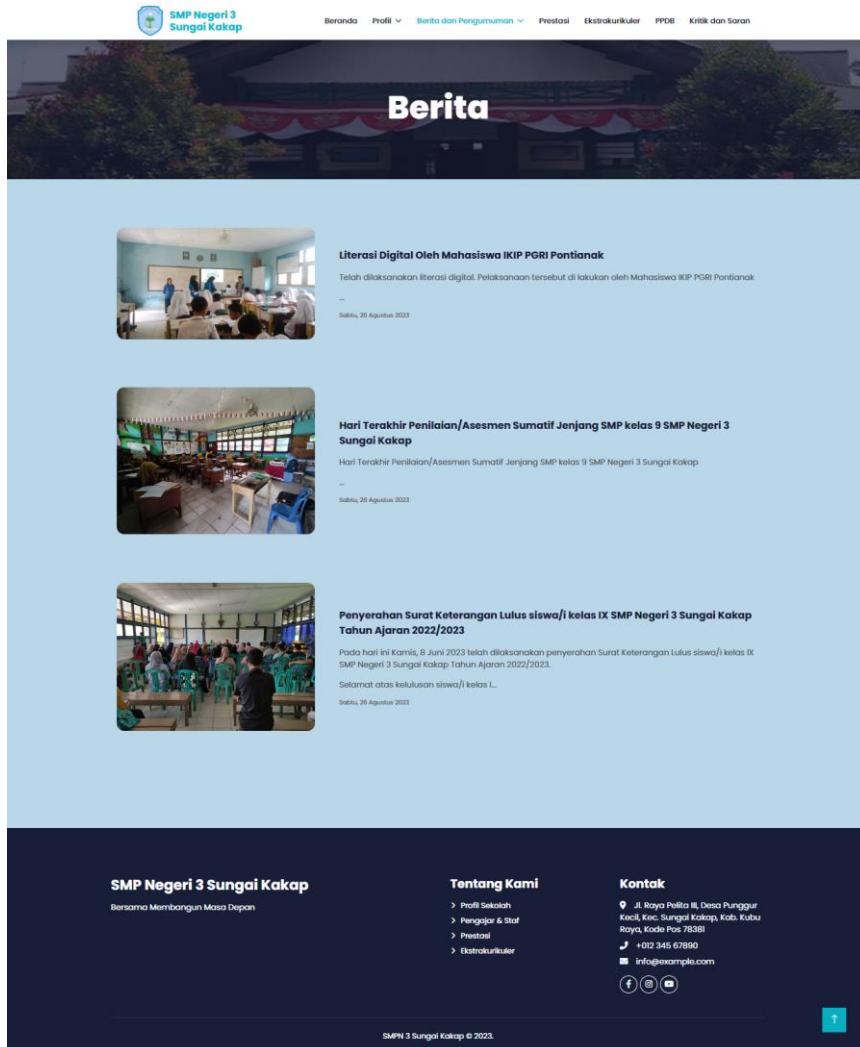


Gambar 3. 40 Pop-up Konfirmasi Hapus Pengajar

4. Berita dan Pengumuman

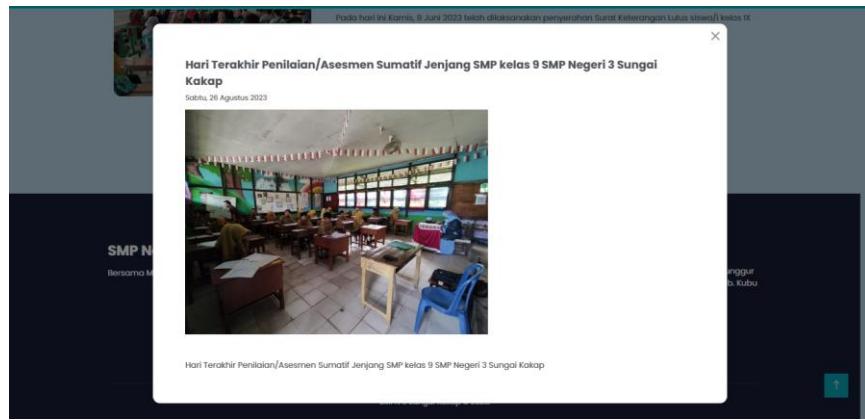
a) Halaman Berita Pengunjung

Berikut pada Gambar 3.41 merupakan tampilan halaman berita. Pada halaman ini terdapat data berita yang disusun ke bawah. Data tersebut berupa foto, judul berita, beserta narasinya.



Gambar 3. 41 Tampilan Berita

Ketika mengklik judul, maka akan muncul *pop-up* detail seperti pada Gambar 3.42 di bawah ini. Tampilan dari *pop-up* detail berita adalah terdiri atas judul berita, foto yang lebih besar, dan narasi lengkap dari berita tersebut.



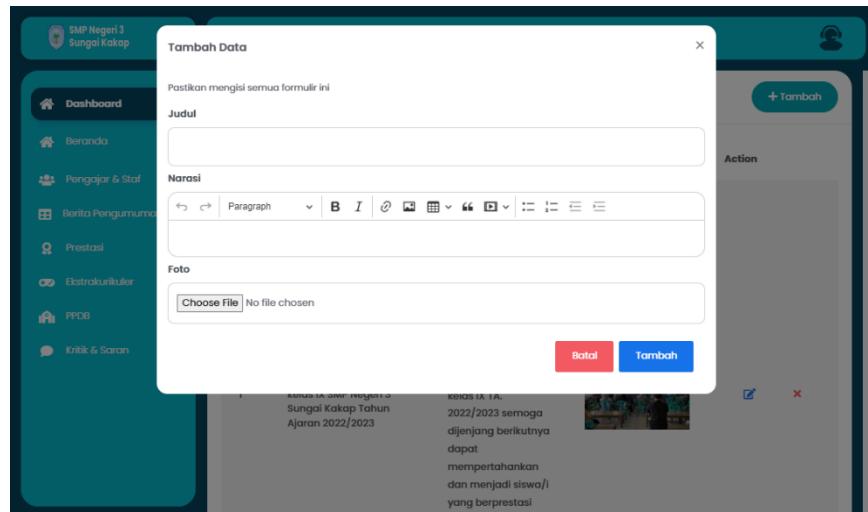
Gambar 3. 42 *Pop-up* Detail Berita

b) Halaman Berita Admin

Pada Gambar 3.43 merupakan tampilan dari halaman berita admin untuk mengelola halaman berita pada pengunjung. Halaman ini diakses oleh admin melalui menu berita pada submenu berita pengumuman pada *sidebar*.

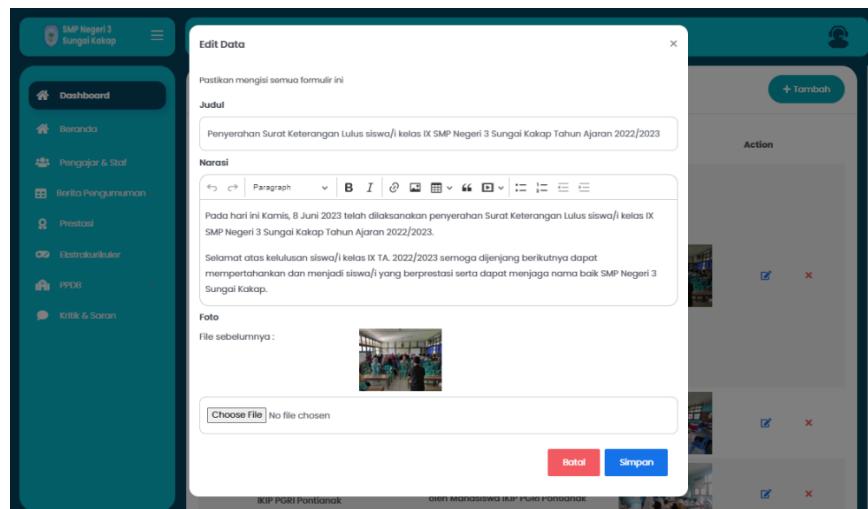
Gambar 3. 43 Tampilan Berita Admin

Untuk menambahkan data, admin dapat menekan *button tambah* pada kanan atas. Setelah itu, muncul *pop-up* tambah seperti pada Gambar 3.44. Tekan Tambah jika sudah mengisi datanya dan tekan batal jika tidak jadi menambahkan data.



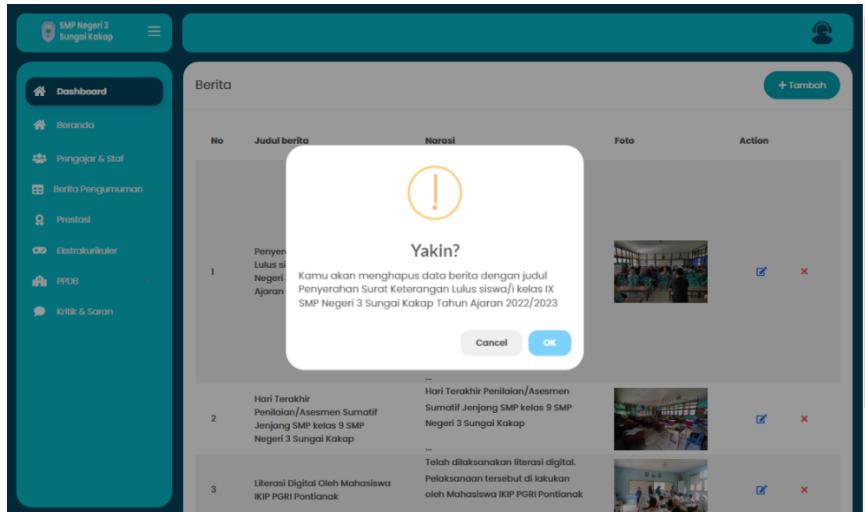
Gambar 3. 44 Pop-up Tambah Berita

Admin juga dapat mengubah data dengan menekan tombol edit pada *action*. Maka akan muncul *pop-up* edit seperti pada Gambar 3.45 Setelah mengubah data yang diinginkan, tekan simpan. Jika tidak jadi untuk mengubah data, maka tekan batal.



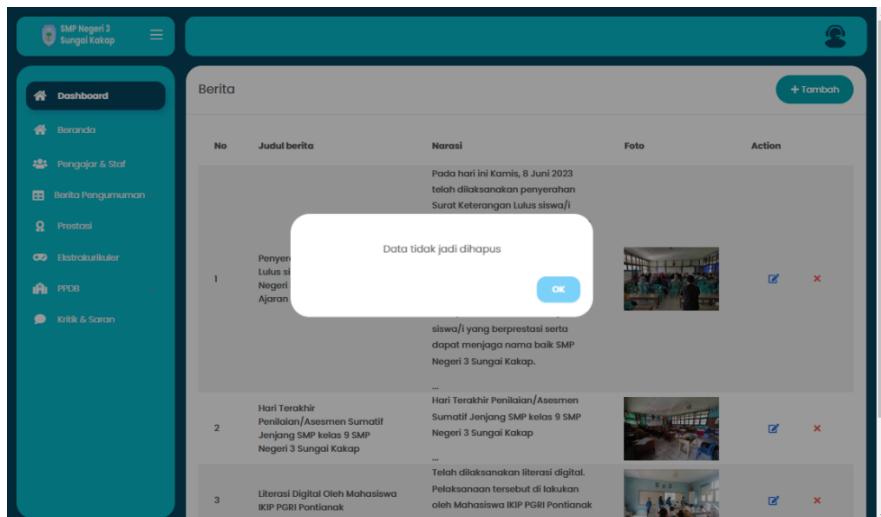
Gambar 3. 45 Pop-up Edit Berita

Untuk melakukan hapus, admin mengklik *icon* hapus pada *action*. Dapat dilihat pada Gambar 3.46 akan muncul *pop up* konfirmasi untuk megahapus.



Gambar 3. 46 Pop-up Konfirmasi Hapus Berita

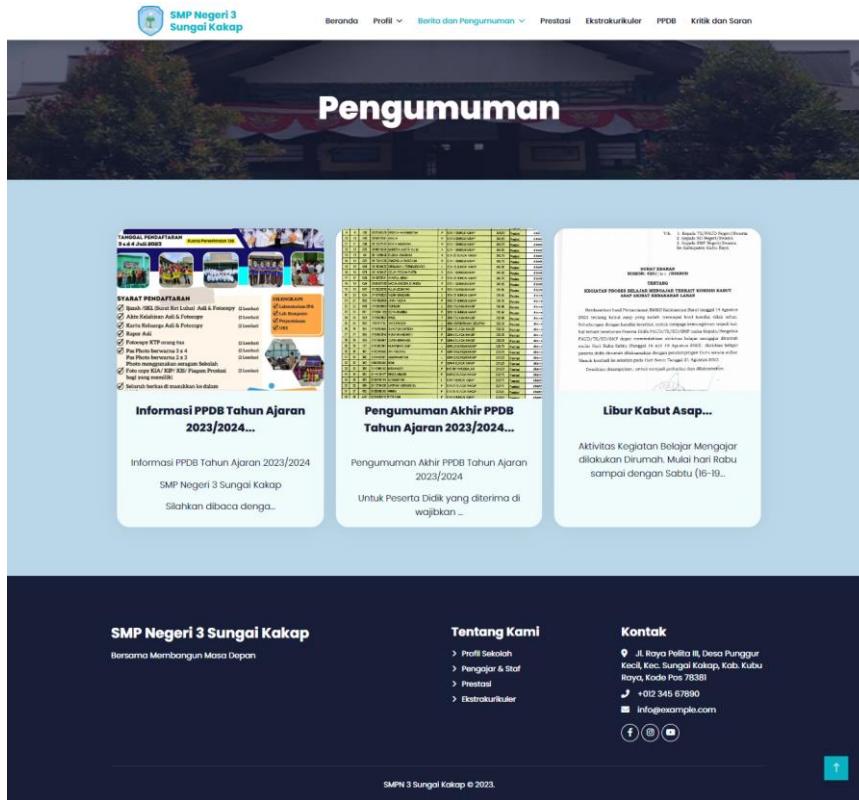
Jika ingin belanjutkan hapus klik “OK” dan jika tidak jadi mengubah data klik “Cancel” seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.47



Gambar 3. 47 Pop-up Batal Hapus Berita

c) Halaman Pengumuman Pengunjung

Berikut pada Gambar 3.48 merupakan tampilan halaman Pengumuman. Pada halaman ini menyajikan pengumuman yang mana disusun menjadi 3 kolom. Pada setiap pengumuman tersebut terdiri atas foto, judul pengumuman, serta narasi singkat dari pengumuman itu. Jika pengumuman tersebut mengandung file, maka dapat di download dengan mengklik foto pengumumannya.



Gambar 3. 48 Tampilan Pengumuman

Ketika mengklik judul pengumuman, maka akan muncul *pop-up* detail seperti pada Gambar 3.49 di bawah ini. *Pop-up* detail pengumuman ini terdiri dari foto, judul pengumuman, serta narasi lengkap dari pengumuman tersebut.



Gambar 3. 49 Pop-up Detail Pengumuman

d) Halaman Pengumuman Admin

Tampilan pada halaman pengumuman admin dapat dilihat pada Gambar 3.50 di bawah ini. Halaman ini diakses oleh admin melalui menu pengumuman pada submenu berita pengumuman di sidebar.

No	Judul pengumuman	Narasi	File	Foto	Action
1	Libur Kabut Asap	Aktivitas Kegiatan Belajar Mengajar dilakukan Dirumah Mulai hari Rabu sampai dengan Sabtu (18-19 Agustus 2023) Pengumuman Akhir PPDB Tahun Ajaran 2023/2024 Untuk Peserta Didik yang diterima di wajibkan Hadir pada: Hari/Tanggal : Rabu, 12 Juli 2023 Pukul: 07.30 WIB Pakalan: Seragam SD	Download		
2	Pengumuman Akhir PPDB Tahun Ajaran 2023/2024	Hari/Tanggal : Rabu, 12 Juli 2023 Pukul: 07.30 WIB Pakalan: Seragam SD	Download		

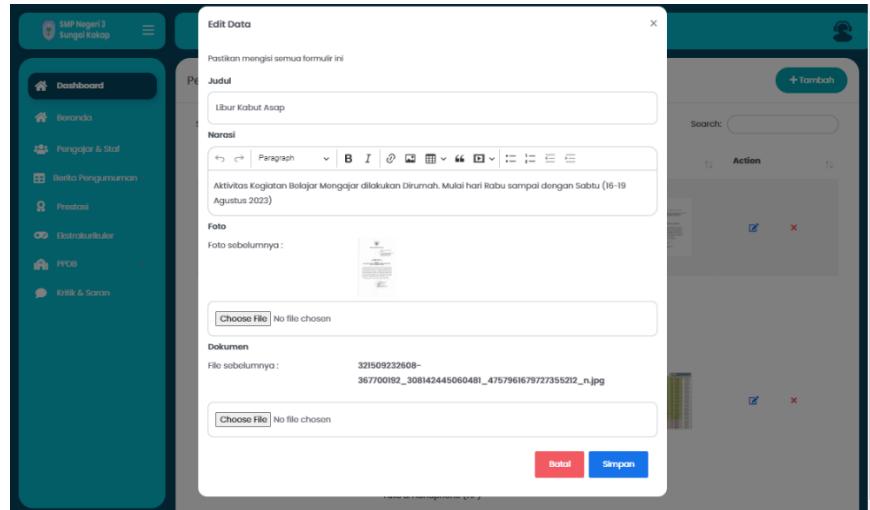
Gambar 3. 50 Tampilan Pengumuman Admin

Untuk menambahkan data, admin dapat menekan button tambah pada kanan atas. Setelah itu, muncul *pop-up* tambah seperti pada Gambar 3.51. Tekan Tambah jika sudah mengisi datanya dan tekan batal jika tidak jadi menambahkan data.

Gambar 3. 51 Pop-up Tambah Pengumuman

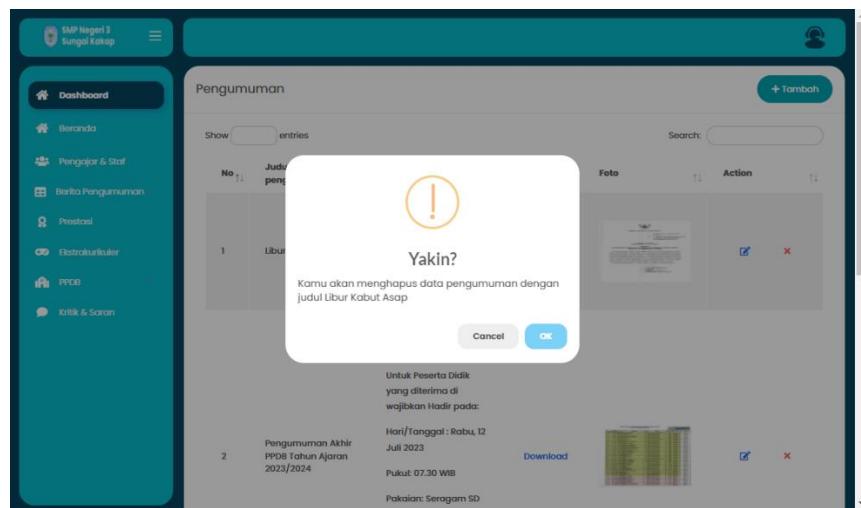
Admin juga dapat mengubah data dengan menekan tombol edit pada *action*. Maka akan muncul modal edit seperti pada Gambar

3.52. Setelah mengubah data yang diinginkan, tekan simpan. Jika tidak jadi untuk mengubah data, maka tekan batal.



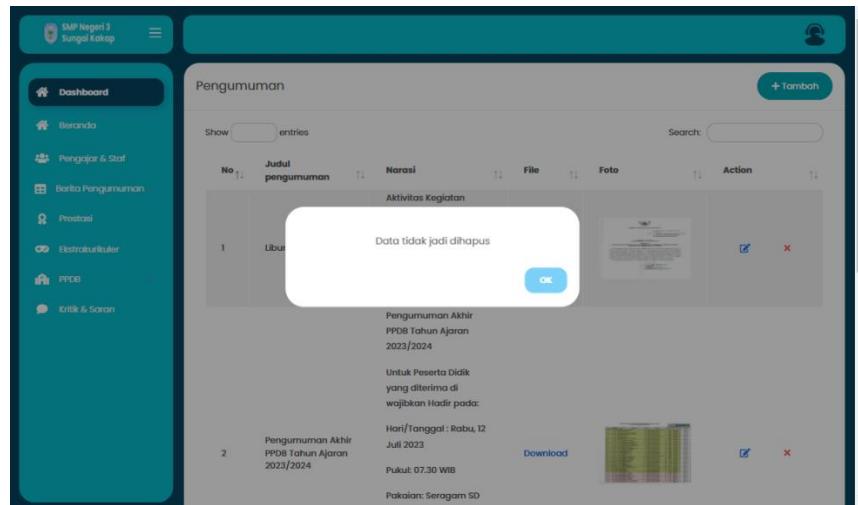
Gambar 3. 52 Pop-up Edit Pengumuman

Untuk melakukan hapus, admin mengklik icon hapus pada action. Setelah itu akan muncul pop up konfirmasi untuk meghapus seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.53.



Gambar 3. 53 Pop-up Konfirmasi Hapus Pengumuman

Jika ingin belanjutkan hapus klik “OK” dan jika tidak jadi mengubah data klik “Cancel” seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.54

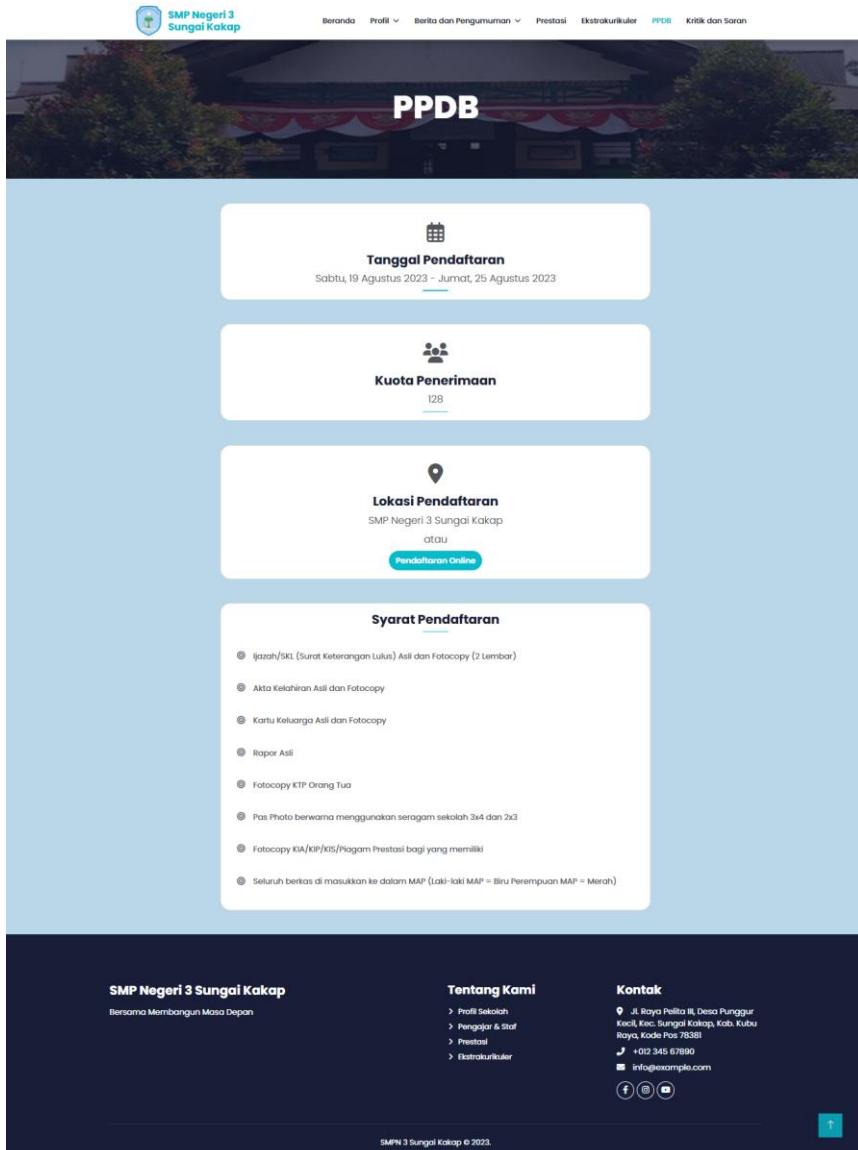


Gambar 3. 54 Pop-up Batal Hapus Pengumuman

5. PPDB

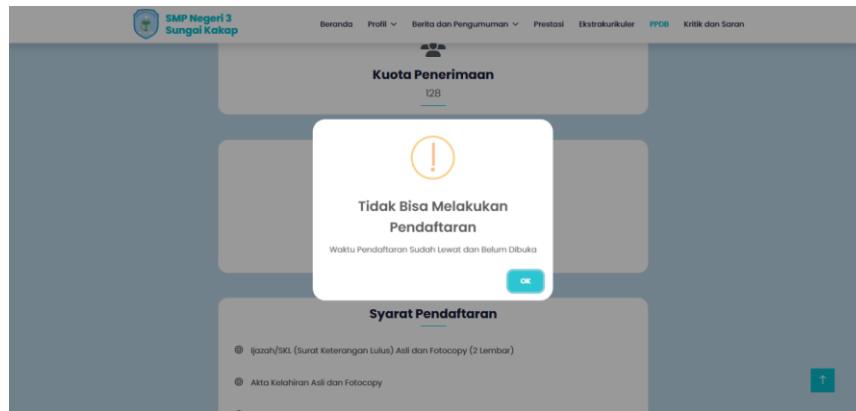
a) Halaman PPDB

Tampilan pada halaman PPDB dapat dilihat pada Gambar 3.55. Pada halaman ini menyediakan informasi PPDB seperti tanggal pendaftaran, kuota penerimaan, lokasi pendaftaran, dan syarat pendaftaran. Ketika pengunjung atau calon siswa hendak mendaftar secara *online* dapat mengklik *button* pendaftaran *online*.



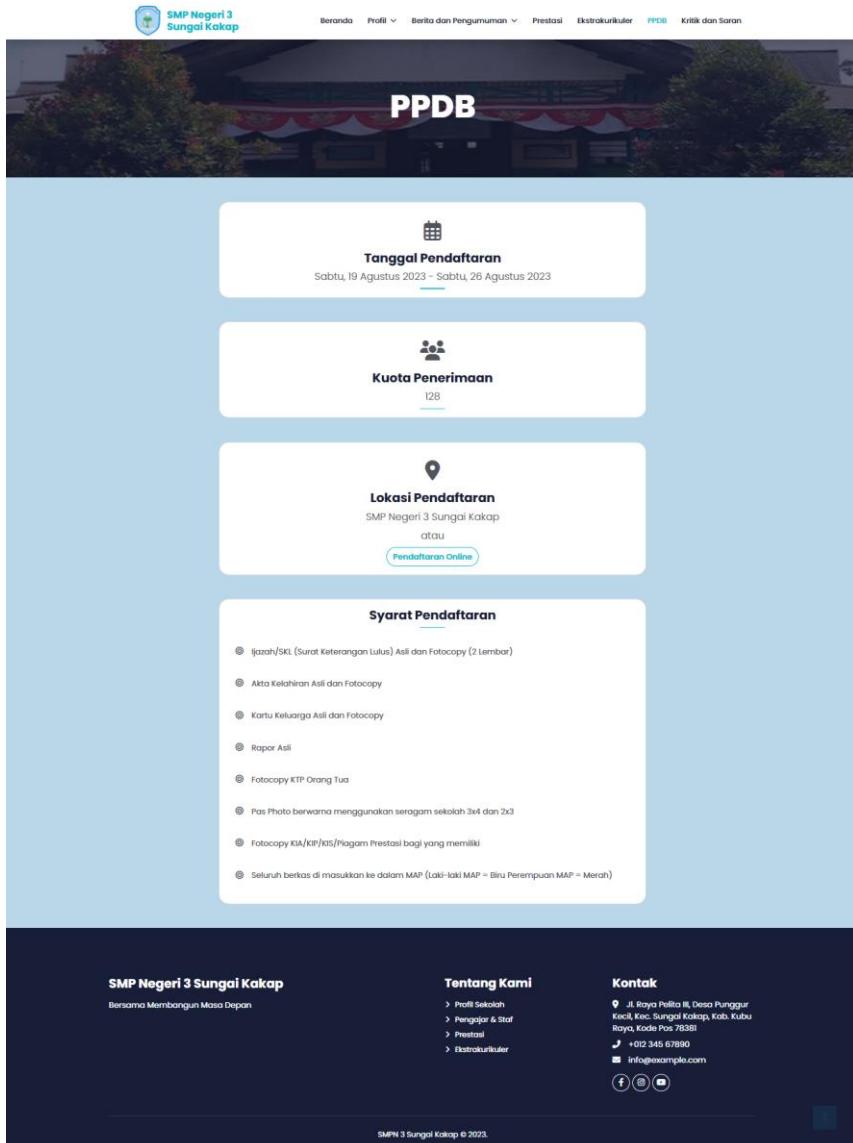
Gambar 3. 55 Tampilan PPDB

Jika pendaftaran belum dibuka atau sudah tutup, maka ketika *button* tersebut diklik akan muncul *pop up* pemberitahuan seperti pada Gambar 3.56



Gambar 3. 56 Pop up Tidak Bisa Daftar

Namun ketika pendaftaran sudah dibuka, maka tampilan *button* akan menjadi seperti pada Gambar 3.57 setelah diklik maka akan berpindah ke halaman formulir PPDB.



Gambar 3. 57 *Button Pendaftaran Online Bisa Ditekan*

b) Halaman Formulir PPDB

Pada Gambar 3.58 di bawah ini merupakan tampilan pada halaman formulir PPDB. Pada halaman formulir PPDB terdiri atas tiga menu yang wajib diisi, yaitu data diri, data orang tua, dan data wali.

The screenshot shows the official website of SMP Negeri 3 Sungai Kakap. At the top, there is a navigation bar with links to Beranda, Profil, Berita dan Pengumuman, Prestasi, Ekstrakurikuler, PPDB, and Kritik dan Saran. The main header features the school's name and a banner with the text "Formulir PPDB". Below the banner, the title "Formulir Pendaftaran" is displayed. The form itself is titled "Data Diri" and includes fields for Name (Nama Siswa), NISN, Date of Birth (Tempat dan Tanggal Lahir Siswa), Gender (Jenis Kelamin), Age (Umur), Sex (Anak ke), Number of Siblings (Jumlah Saudara Kandung), Hobby (Hobi), Address (Alamat Lengkap), Parent's Phone Number (No Telepon Orang Tua), Relative's Phone Number (No Telepon Calon Peserta Didik), Previous Achievements (Prestasi Sebelumnya), Previous Disease (Penyakit Yang Pernah Diderita), and Birthplace (Asal Sekolah). The footer contains the school's name, address, phone number, email, and social media links.

Gambar 3. 58 Tampilan Formulir PPDB

Setiap kolom wajib di isi, jika tidak maka akan muncul pesan pada kolom tersebut, misalnya pada kolom nama wali seperti pada Gambar 3.59

Formulir Pendaftaran

Data Diri Data Orang Tua Data Wali

Data Wali

Nama Wali Siswa	!	Please fill out this field.
Alamat Wali		
No Telepon Wali		
Pekerjaan Wali		
Penghasilan Wali --Pilih--		
Kirim		

Gambar 3. 59 Required Formulir PPDB

Pada kolom NISN wajib diisi, tidak boleh melebihi 10 karakter, dan hanya boleh diisi dengan angka. Jika tidak sesuai maka akan muncul pesan seperti pada Gambar 3.60 dan Gambar 3.61.

Formulir Pendaftaran

Data Diri Data Orang Tua Data Wali

Data Diri

Nama Siswa (sesuai ijazah SD)	NISN Siswa <small>NISN hanya boleh berisi angka</small>
Tempat dan Tanggal Lahir Siswa (sesuai skl/ijazah sd)	Jenis Kelamin --Pilih--
Agama --Pilih--	Anak ke
Jumlah Saudara Kandung	Hobi
Alamat Lengkap	No Telepon Orang Tua
No Telepon Calon Peserta Didik	Memiliki Prestasi (pernah juara lomba) --Pilih--
Mempunyai Kartu PKH/KIP --Pilih--	Penyakit Yang Pernah diderita

Gambar 3. 60 Validasi NISN Hanya Boleh Angka

Formulir Pendaftaran

Data Diri Data Orang Tua Data Wali

Data Diri

Nama Siswa (sesuai ijazah SD)	NISN Siswa 12345678912
Tempat dan Tanggal Lahir Siswa (sesuai skl/ijazah sd)	
Agama --Pilih--	Jenis Kelamin --Pilih--
Jumlah Saudara Kandung	Anak ke
Alamat Lengkap	Hobi
No Telepon Calon Peserta Didik	No Telepon Orang Tua
Memiliki Kartu PKH/KIP --Pilih--	Memiliki Prestasi (pernah juara lomba) --Pilih--
	Penyakit Yang Pernah diderita

Gambar 3. 61 Validasi NISN Hanya boleh 10 Angka

Kolom yang wajib diisi dengan angka adalah NISN, Anak ke, jumlah saudara kandung, no telepon orang tua, nomor telepon calon peserta didik, No KK, nik ayah, nik ibu, dan no telepon wali. Kolom prestasi dan PKH/KIP akan muncul jika memilih “Ya” pada kolom sebelumnya seperti pada Gambar 3.62.

The screenshot shows a registration form for SMP Negeri 3 Sungai Kakap. At the top, there is a logo and a navigation bar with links like Beranda, Profil, Berita dan Pengumuman, Prestasi, Ekstrakurikuler, PPDB, Kritik dan Saran. Below the navigation, there are several input fields:

- No Telepon Orang Tua: 123
- No Telepon Calon Peserta Didik: 123
- Memiliki Prestasi (pernah juara lomba): Ya
- Memiliki Prestasi (bidang Olahraga):
- Memiliki Kartu PKH/KIP: Ya
- No Kartu PKH/KIP: 123
- Penyakit Yang Pernah diderita:
- Asal Sekolah (SD):
- No kartu keluarga (KK) / Surat domisili:

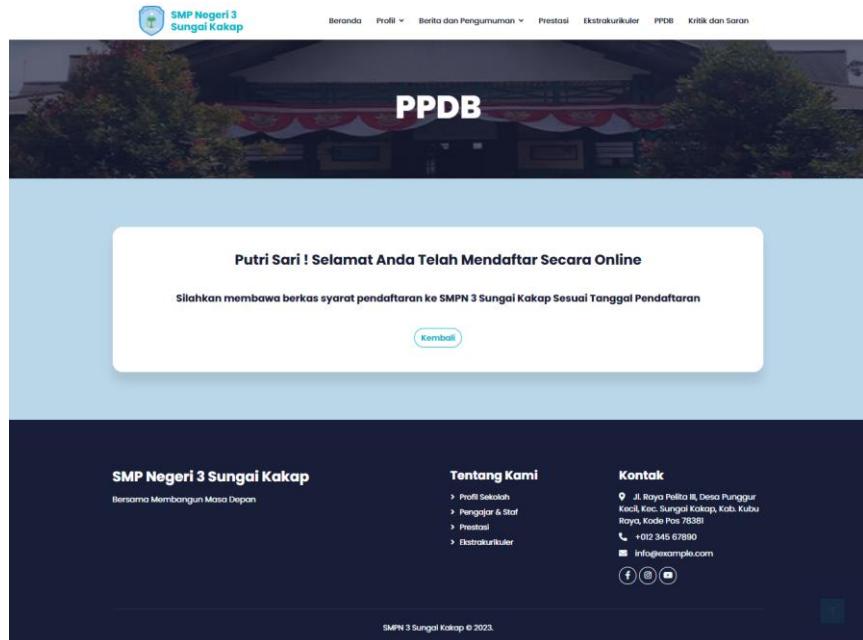
Gambar 3. 62 Tersedianya Kolom Prestasi dan PKH/KIP

Jika telah berhasil mendaftar maka akan tampil halaman sukses pendaftaran.

c) Halaman Sukses Pendaftaran

Tampilan dari halaman sukses pendaftaran ditunjukkan pada Gambar 3.64 berikut. Halaman ini bertujuan untuk mengonfirmasi

bahwa proses pendaftaran telah berhasil. Ketika mengklik “Kembali”, maka akan kembali ke halaman PPDB.



Gambar 3. 63 Tampilan Sukses Pendaftaran

d) Halaman Atribut

Halaman atribut merupakan halaman admin untuk mengelola isi dari halaman PPDB. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.65 berikut. Halaman ini dapat diakses melalui menu atribut pada submenu ppdb di sidebar.

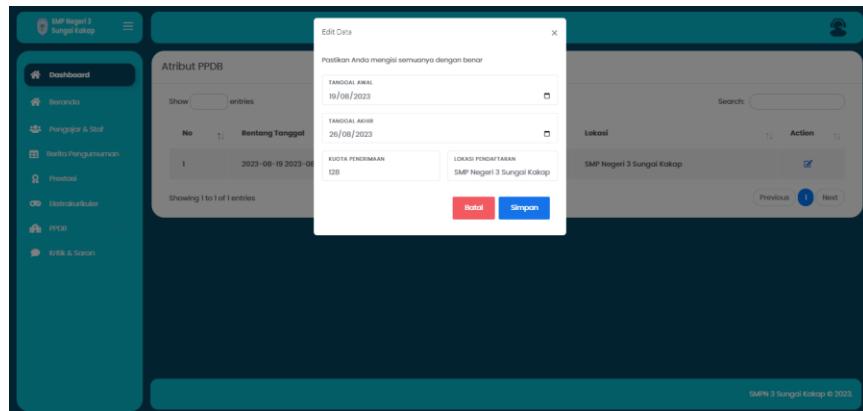
The screenshot shows the Admin Dashboard with a sidebar containing links: Beranda, Pengajar & Staf, Berita Pengumuman, Prestasi, Ekstrakurikuler, PPDB, and Kritik & Saran. The main content area is titled "Atribut PPDB" and displays a table with one entry:

No	Rentang Tanggal	Kuota Penerimaan	Lokasi	Action
1	2023-08-19 2023-08-31	128	SMP Negeri 3 Sungai Kakap	<input checked="" type="checkbox"/>

At the bottom of the table, it says "Showing 1 to 1 of 1 entries" and has "Previous" and "Next" buttons. The footer of the page includes a copyright notice: "SMPN 3 Sungai Kakap © 2023".

Gambar 3. 64 Tampilan Atribut

Pada halaman ini admin dapat mengubah isi datanya. Dengan mengklik *icon* edit pada *action*, maka akan muncul modal edit seperti pada Gambar 3.66 berikut. Setelah mengubah data yang diinginkan, tekan simpan. Jika tidak jadi untuk mengubah data, maka tekan batal.



Gambar 3. 65 Pop-up Edit Atribut PPDB

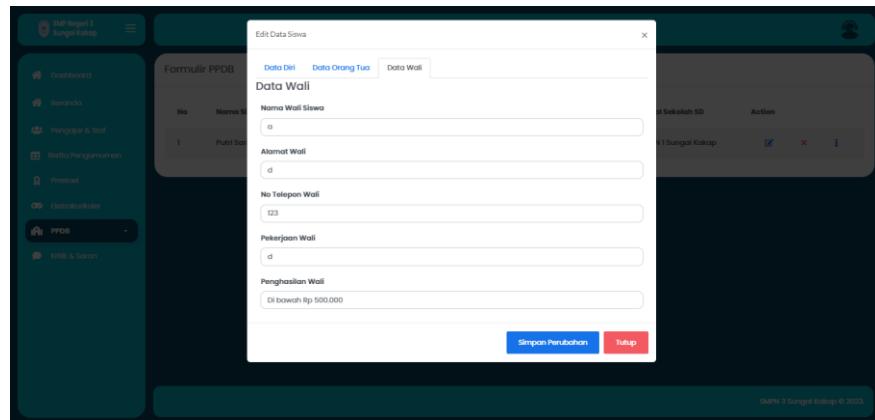
e) Halaman Formulir PPDB Admin

Pada Gambar 3.66 berikut merupakan tampilan halaman admin untuk memperoleh, mengubah, dan menghapus data dari formulir PPDB yang telah diisi oleh pendaftar.

Formulir PPDB							
No	Nama Siswa	NISN Siswa	Jenis Kelamin	Agama	Alamat Lengkap	Asal Sekolah SD	Action
1	Putri Sari	1234567890	Perempuan	Islam	pontianak	SDN 1 Sungai Kokap	
2	Nadila putri	123	Perempuan	Islam	pontianak	SDN 1 Sungai Kokap	
3	Nadila putri	123	Laki-laki	Islam	Jl. Pak Benceng	SDN 1 Sungai Kokap	
4	Putri Sari	1234567890	Perempuan	Islam	Jl. Karet Gg. Karet Mandiri	SDN 1 Sungai Kokap	

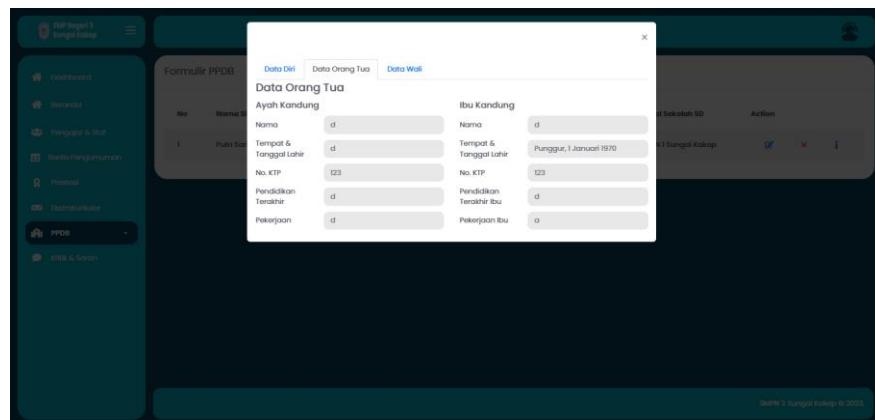
Gambar 3. 66 Tampilan Formulir PPDB Admin

Jika terjadi kesalahan input data, admin dapat mengubah data dengan mengklik *icon* edit pada *action*. Setelah itu akan muncul modal edit seperti pada Gambar 3.67 di bawah ini.



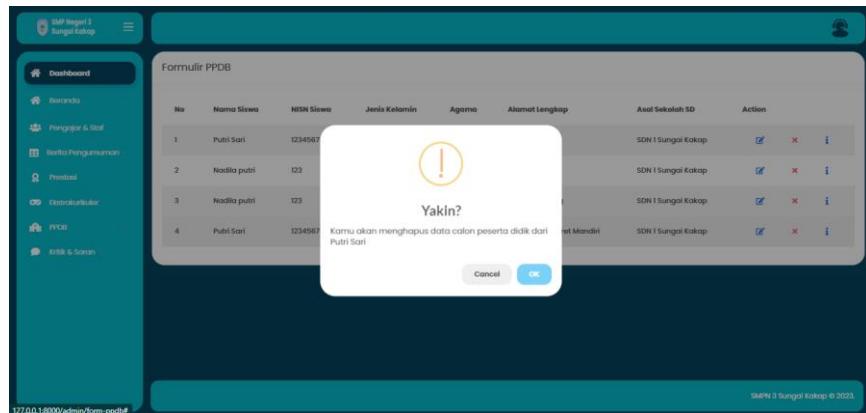
Gambar 3. 67 Pop-up Edit Formulir PPDB

Untuk melihat keseluruhan data pendaftar, maka admin dapat mengklik *icon* detail pada *action*. Kemudian akan muncul modal detail yang ditunjukkan pada Gambar 3.68.



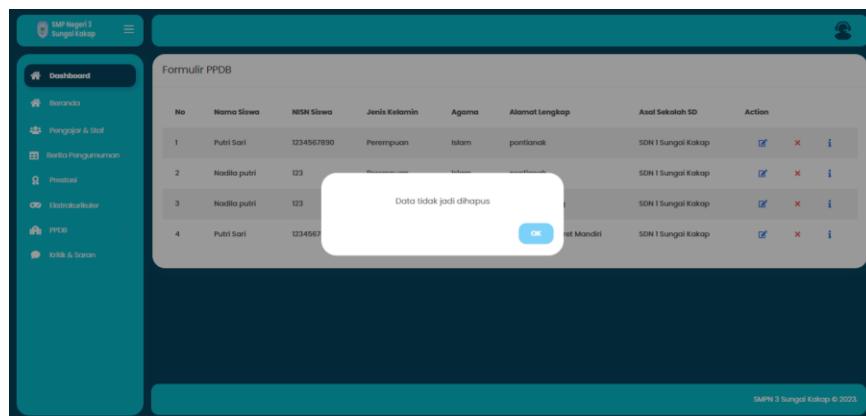
Gambar 3. 68 Pop-up Detail Formulir PPDB

Untuk melakukan hapus, admin mengklik *icon* hapus pada *action*. Setelah itu akan muncul pop up konfirmasi untuk meghapus seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.69



Gambar 3. 69 Pop-up Konfirmasi Hapus Formulir PPDB

Jika ingin belanjutkan hapus klik “OK” dan jika tidak jadi mengubah data klik “Cancel” seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.70



Gambar 3. 70 Pop-up Batal Hapus Formulir PPDB

B. Hasil Pengujian

Dari hasil pengujian sprint 1 maka dapat ditentukan kode *sprint backlog* 1 yang dikategorikan sebagai *Definition of Done* (DoD) dan tidak seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.1

Tabel 4. 1 DoD Sprint 1

No.	Kode <i>Product Backlog</i>	DoD	Keterangan
1.	US-1	✓	
2.	US-2	✓	
3.	US-3	✓	

4.	US-4	✓	
5.	US-7	✓	
6.	US-8	✓	
7.	US-10	✓	
8.	US-11	✓	
9.	US-12	✓	
10.	US-13	✓	
11.	US-14	✓	
12.	US-17	✓	
13.	US-18	✓	

4.1.2 Sprint Review 2

Pada *Sprint Review 2* membahas, menguji hasil *Sprint* kedua dan menentukan apakah suatu *Product Backlog* dikategorikan sebagai DoD(*Definition of Done*). Berikut ini adalah *Unit Testing* dari *Sprint Backlog* Kedua

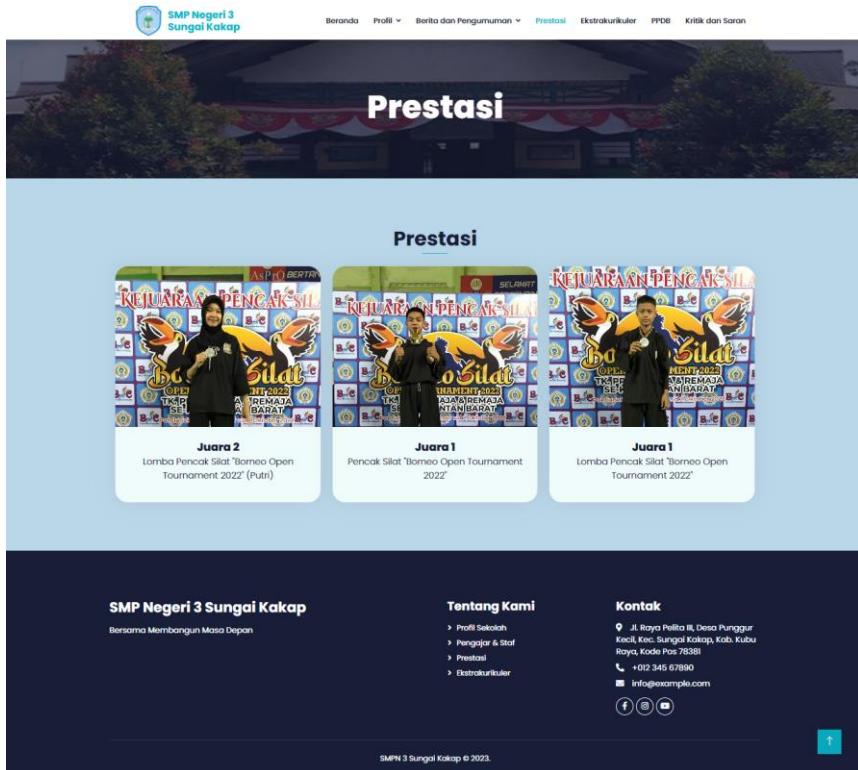
A. Pengujian

Berikut adalah fitur-fitur yang dikerjakan pada *sprint backlog* kedua

1. Prestasi

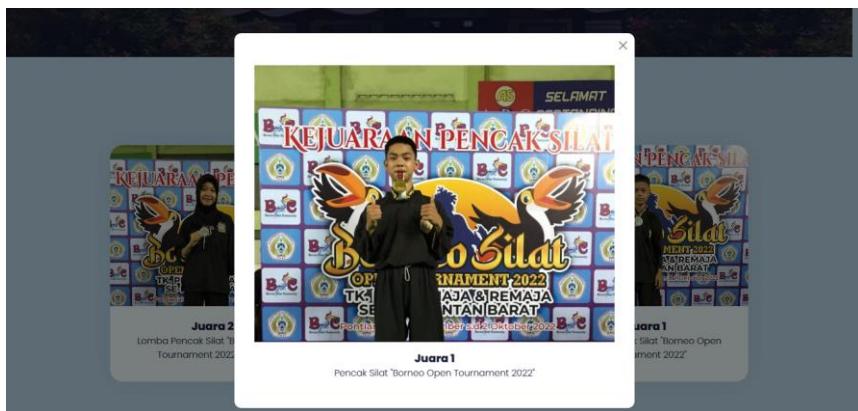
a) Halaman Prestasi Pengunjung

Pengunjung dapat mengakses halaman prestasi melalui navbar. Tampilan pada halaman prestasi dapat dilihat pada Gambar 3.71 di bawah ini. Prestasi tersebut disusun menjadi 3 kolom. Terdapat foto beserta keterangan dari prestasi tersebut. Saat mengklik salah satu prestasi maka akan muncul modal detail seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.72



Gambar 3. 71 Tampilan Prestasi

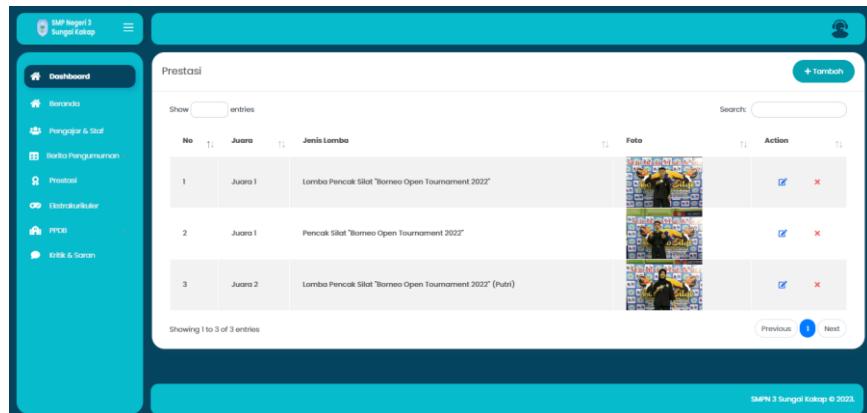
Pada *pop-up* detail prestasi di bawah ini menampilkan foto yang lebih besar dari prestasi tersebut. Selain itu, terdapat keterangan juara dan jenis lomba yang sudah diraih.



Gambar 3. 72 Pop-up Detail Prestasi

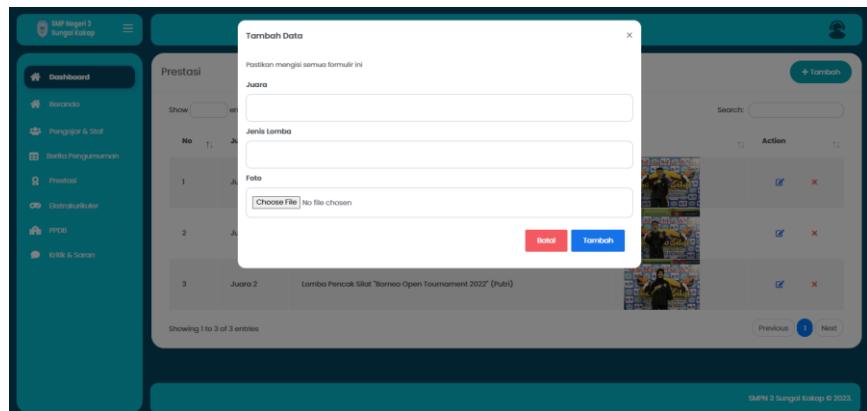
b) Halaman Prestasi Admin

Untuk mengelola halaman prestasi, admin dapat mengakses halaman prestasi pada *sidebar*. Tampilan halamannya dapat dilihat pada Gambar 3.73 berikut.



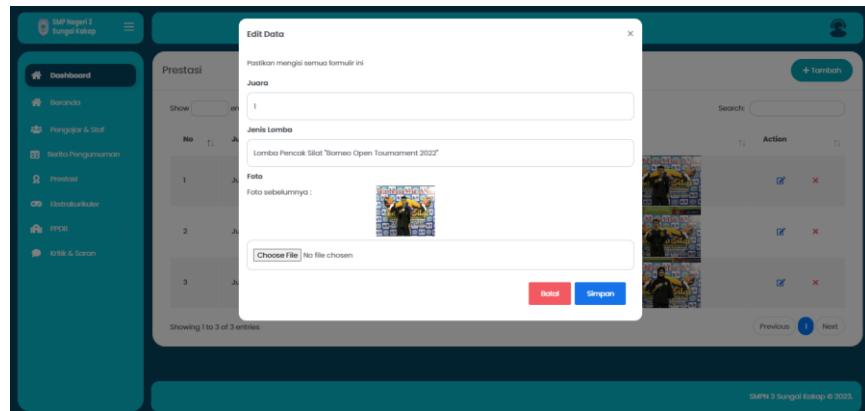
Gambar 3. 73 Tampilan Prestasi Admin

Ketika admin ingin menambahkan data prestasi maka admin dapat mengklik *button tambah* yang terletak pada kanan atas. Kemudian akan muncul modal untuk tambah data seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.74



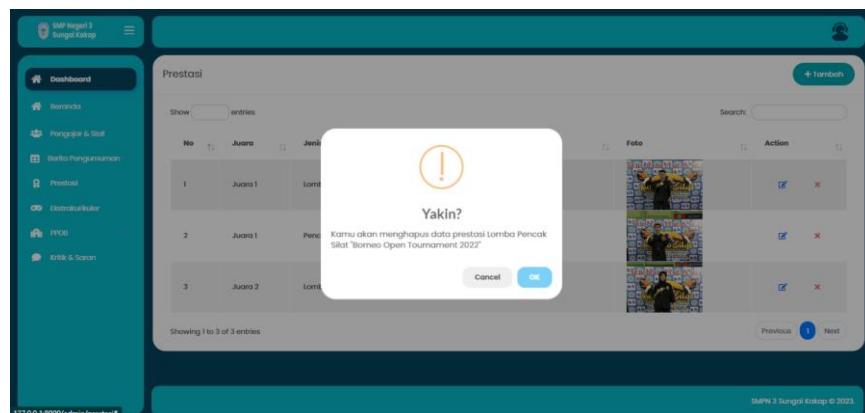
Gambar 3. 74 Pop-up Tambah Prestasi

Admin dapat mengubah data dengan menekan tombol edit pada *action*. Maka akan muncul modal edit seperti pada Gambar 3.75. Setelah mengubah data yang diinginkan, tekan simpan. Jika tidak jadi untuk mengubah data, maka tekan batal.



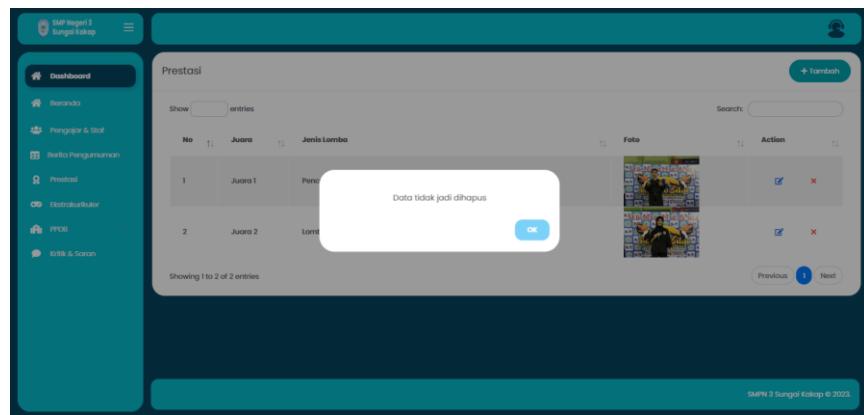
Gambar 3. 75 Pop-up Edit Prestasi

Untuk menghapus data prestasi, tekan *icon* hapus pada *action*. Maka akan muncul *pop up* konfirmasi untuk menghapus data prestasi yang diinginkan seperti pada Gambar 3.76.



Gambar 3. 76 Pop-up Hapus Prestasi

Pilih “OK” untuk melanjutkan menghapus data. Jika tidak jadi menghapus pilih “Cancel” dan data tidak akan dihapus seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.77.

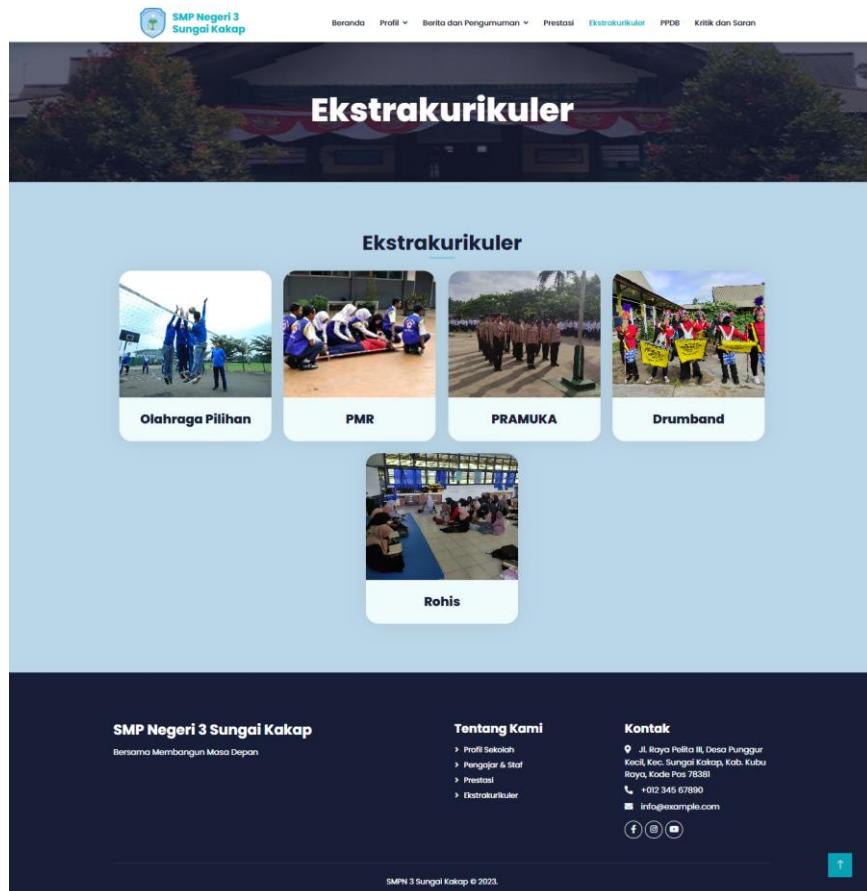


Gambar 3. 77 Pop-up Batal Hapus Prestasi

2. Ekstrakurikuler

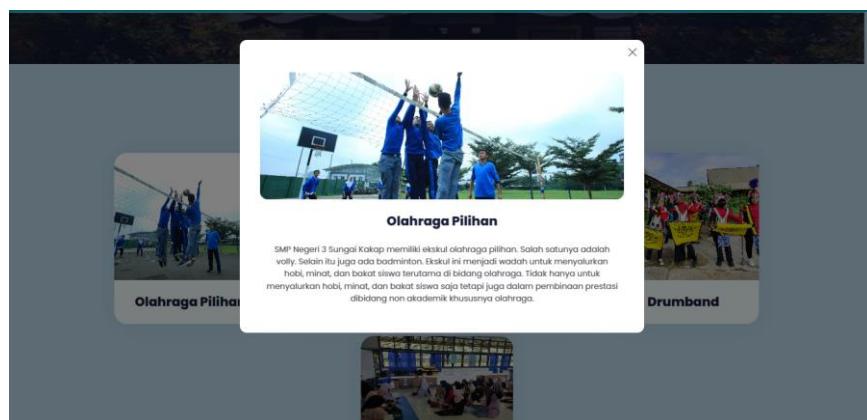
a) Halaman Ekstrakurikuler Pengunjung

Pada Gambar 3.78 berikut merupakan tampilan dari halaman ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler disusun menjadi 4 kolom yang terdiri atas foto dan nama ekstrakurikulernya. Saat mengklik salah satu dari ekstrakurikuler tersebut maka akan muncul modal detail seperti pada Gambar 3.79.



Gambar 3. 78 Tampilan Esktrakurikuler

Pada *pop-up* detail ekstrakurikuler di bawah ini menampilkan foto yang lebih besar, nama ekstrakurikuler, serta penjelasan dari ekstrakurikuler tersebut.



Gambar 3. 79 Pop-up Detail Ekstrakurikuler

b) Halaman Ekstrakurikuler Admin

Halaman ekstrakurikuler admin merupakan halaman admin untuk mengelola isi dari halaman ekstrakurikuler. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.80 berikut. Halaman ini dapat diakses melalui menu ekstrakurikuler di sidebar.

No	Nama Ekstrakurikuler	Deskripsi	Foto	Action
1	Olahraga Pilihan	SMP Negeri 3 Sungai Kakap memiliki ekstrakurikuler olahraga pilihan. Salah satunya adalah volly. Selain itu juga ada badminton, basket ini menjadi wadah untuk memperluas hobbi, minat, dan bakat siswa terutama di bidang olahraga. Tidak hanya untuk memperluas hobbi, minat, dan bakat siswa tetapi juga dalam pembinaan prestasi dibidang non akademik khususnya olahraga.		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	PMR	Potong Merpati menjadi merupakan salah satu ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Sungai Kakap.		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	PRAMUKA	SMP Negeri 3 Sungai Kakap juga memiliki ekstrakurikuler Pramuka.		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	Drumband	Drumband merupakan salah satu ekstrakurikuler yang terdapat di SMPN 3 Sungai Kakap		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	Rohnis	Rohnis merupakan salah satu ekstrakurikuler yang ada di SMPN 3 Sungai Kakap		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

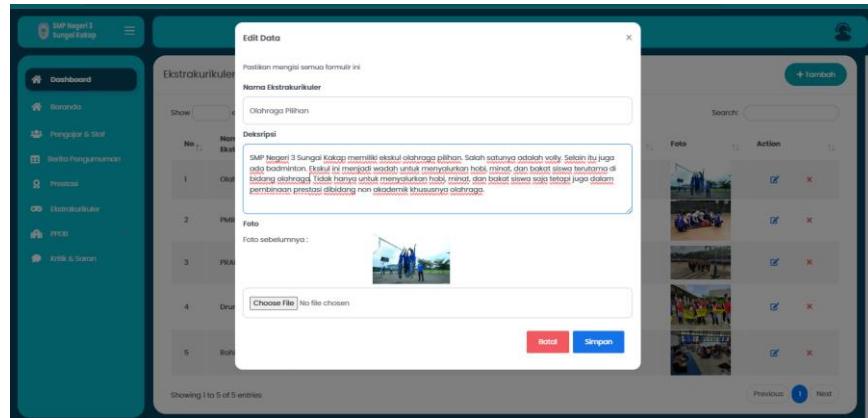
Gambar 3. 80 Tampilan Ekstrakurikuler Admin

Admin mengklik *button tambah* yang terletak di kanan atas untuk menambahkan data. Modal tambah akan muncul seperti pada Gambar 3.81 Klik Tambah untuk menambahkan data dan klik batal jika tidak jadi menambahkan data.

Gambar 3. 81 Pop-up Tambah Esktrakurikuler

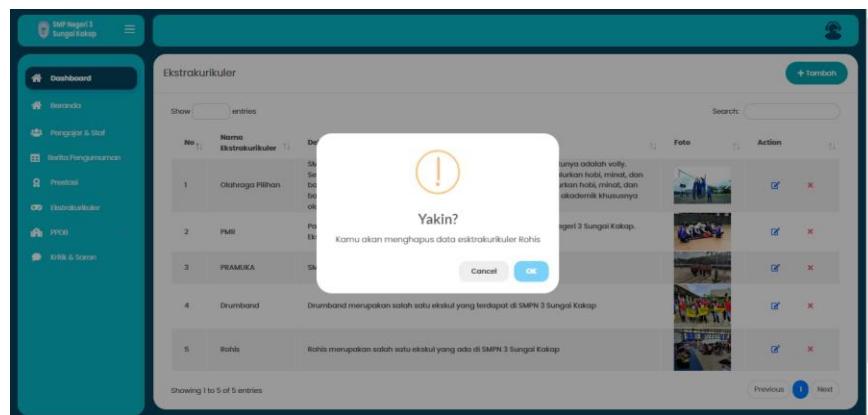
Admin dapat mengubah data dengan menekan tombol edit pada *action*. Maka akan muncul modal edit seperti pada Gambar 3.82.

Setelah mengubah data yang diinginkan, tekan simpan. Jika tidak jadi untuk mengubah data, maka tekan batal.



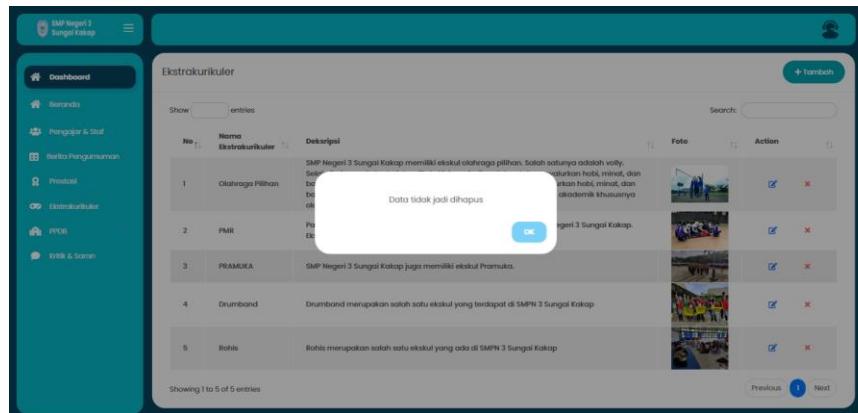
Gambar 3. 82 *Pop-up Edit Ekstrakurikuler*

Untuk melakukan hapus, admin mengklik *icon* hapus pada *action*. Setelah itu akan muncul *pop up* konfirmasi untuk meghapus seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.83.



Gambar 3. 83 *Pop-up Konfirmasi Hapus Esktrakurikuler*

Jika ingin belanjutkan hapus klik “OK” dan jika tidak jadi mengubah data klik “Cancel” seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.84.



Gambar 3. 84 Pop-up Batal Hapus Ekstrakurikuler

B. Hasil Pengujian

Dari hasil pengujian *sprint 2* maka dapat ditentukan kode *sprint backlog* 2 yang dikategorikan sebagai *Definition of Done* (DoD) dan tidak seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.2

Tabel 4. 2 DoD *Sprint 2*

No.	Kode <i>Product Backlog</i>	DoD	Keterangan
1.	US-5	✓	
2.	US-6	✓	
3.	US-15	✓	
4.	US-16	✓	

4.1.3 *Sprint Review 3*

Pada *Sprint Review 3* membahas, menguji hasil *Sprint* ketiga dan menentukan apakah suatu *Product Backlog* dikategorikan sebagai DoD(*Definition of Done*). Berikut ini adalah *Unit Testing* dari *Sprint Backlog* Ketiga.

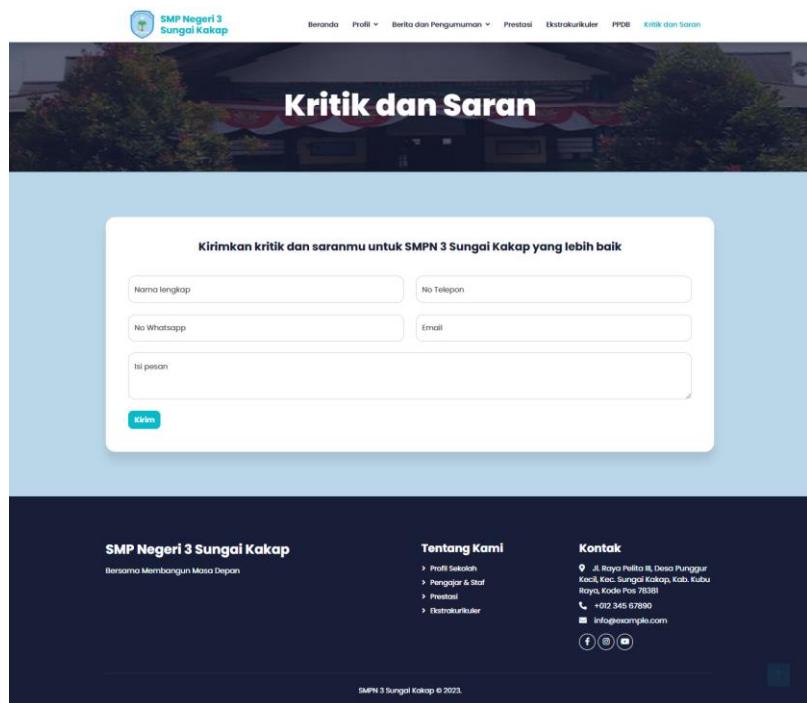
A. Pengujian

Berikut adalah fitur-fitur yang dikerjakan pada *sprint backlog* ketiga.

1. Kritik dan Saran

a) Halaman Kritik dan Saran

Tampilan dari halaman kritik dan saran dapat dilihat pada Gambar 3.85

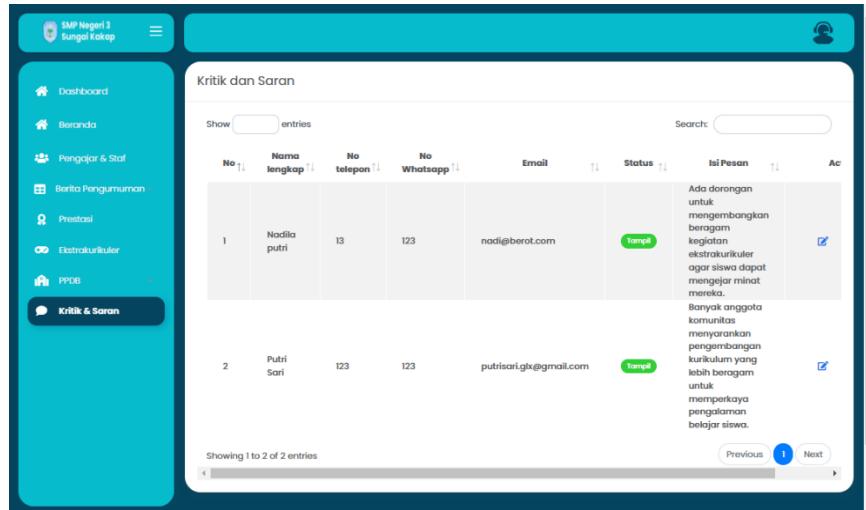


Gambar 3. 85 Tampilan Kritik dan Saran

Pada halaman kritik dan saran menyediakan sebuah *form*. *Form* tersebut terdapat kolom nama lengkap, no whatsapp, no telepon, *email*, dan isi pesan. Setelah mengisi *form* tersebut pengunjung dapat mengklik “Kirim”.

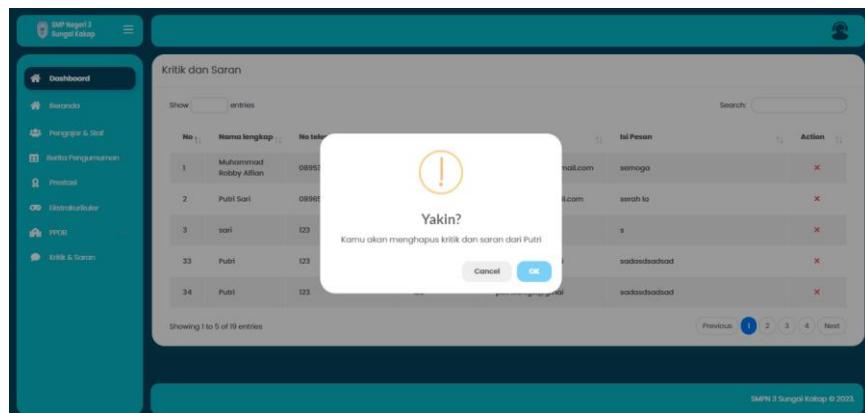
b) Halaman Kritik dan Saran Admin

Tampilan halaman admin untuk memperoleh dan menghapus data dari kritik dan saran yang telah diisi oleh pengunjung ditunjukkan pada Gambar 3.86.



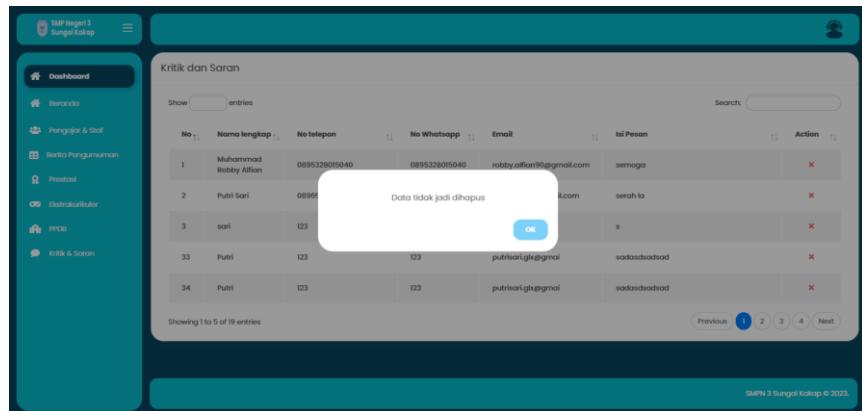
Gambar 3. 86 Tampilan Kritik dan Saran Admin

Untuk melakukan hapus, admin mengklik icon hapus pada action. Setelah itu akan muncul *pop up* konfirmasi untuk meghapus seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.87



Gambar 3. 87 Pop-up Konfirmasi Hapus Kritik dan Saran

Jika ingin melanjutkan hapus klik “OK” dan jika tidak jadi menghapus data klik “Cancel” seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.88.



Gambar 3. 88 Pop-up Batal Hapus Kritik dan Saran

B. Hasil Pengujian

Dari hasil pengujian *sprint 3* maka dapat ditentukan kode *sprint backlog* 3 yang dikategorikan sebagai *Definition of Done* (DoD) dan tidak seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.3

Tabel 4. 3 DoD Sprint 3

No.	Kode Product Backlog	DoD	Keterangan
1.	US-9	✓	
2.	US-19	✓	

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil penulis dari pengembangan *Official Web* SMP Negeri 3 Sungai Kakap adalah sebagai berikut:

1. *Official Web* dibangun sesuai dengan perancangan sebelumnya. Proses ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan tingkat prioritas fitur.
2. *Official Web* ini menyediakan fitur untuk mengelola data terkait sekolah yang dilakukan oleh admin setelah melakukan proses *login*. Selain itu, web ini juga menyajikan informasi terkait sekolah, layanan pendaftaran secara *online*, serta tempat bagi pengunjung untuk memberikan kritik dan saran.
3. Dukungan penuh dari pihak sekolah dalam proses pembuatan web ini mencerminkan komitmen sekolah untuk memajukan pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. Meskipun penulis mengalami kendala seperti rusaknya perangkat laptop pribadi, semangat dan kerjasama antara penulis dan sekolah telah membuat *official web* ini berhasil dibangun.

5.2 Saran

Adapun saran yang kiranya dapat membantu dalam pengembangan *Official Web* SMP Negeri 3 Sungai Kakap menjadi lebih baik kedepannya ialah sebagai berikut:

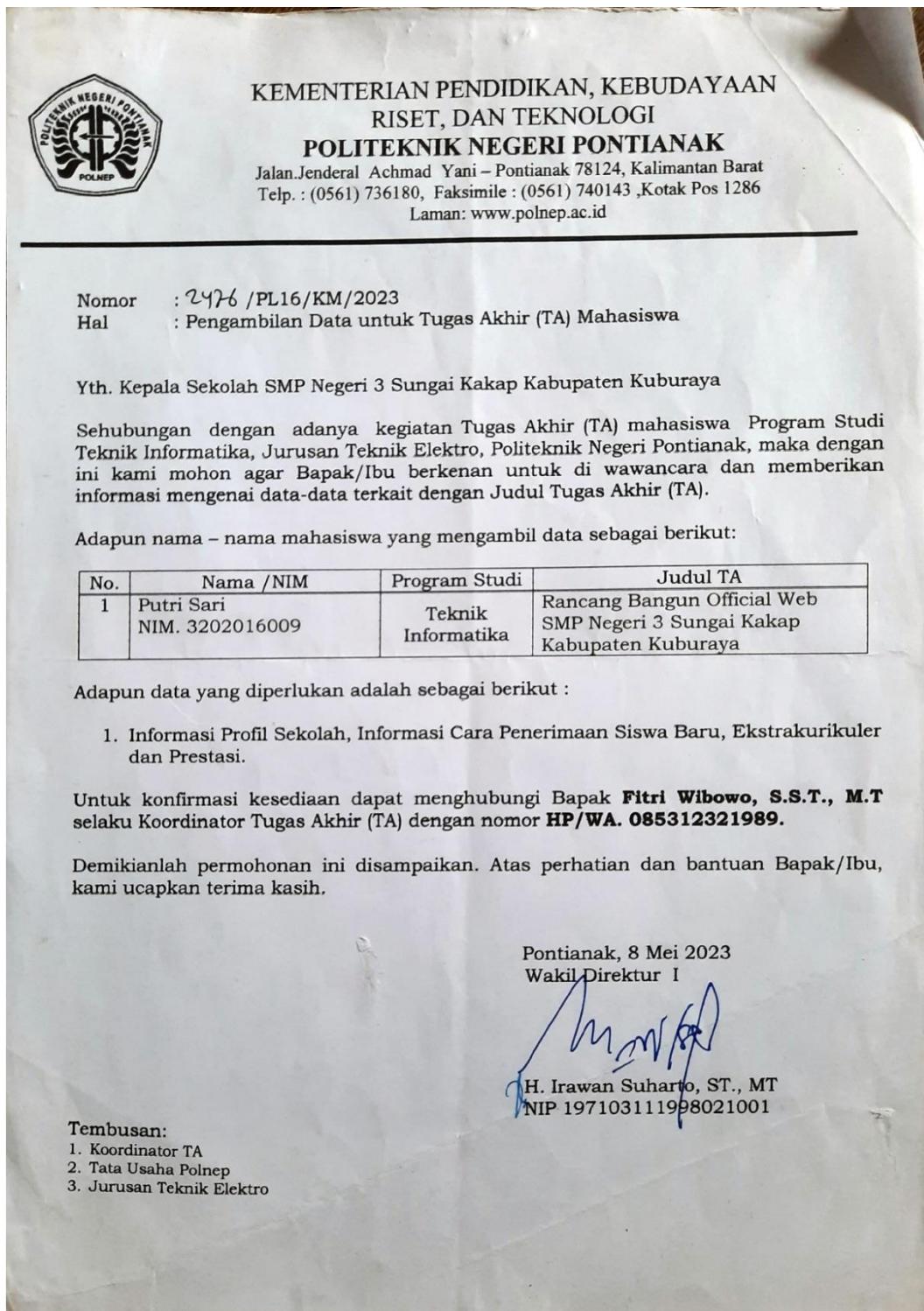
1. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat menambahkan fitur PPDB, di mana pendaftar akan menerima bukti bahwa mereka telah berhasil mendaftar setelah proses pendaftaran selesai.
2. Dalam pengembangan selanjutnya, diharapkan untuk menambahkan fitur jadwal pelajaran online yang dapat diakses oleh siswa dan orang tua. Ini akan memudahkan mereka untuk mengakses informasi mengenai jadwal pelajaran, ujian, dan kegiatan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

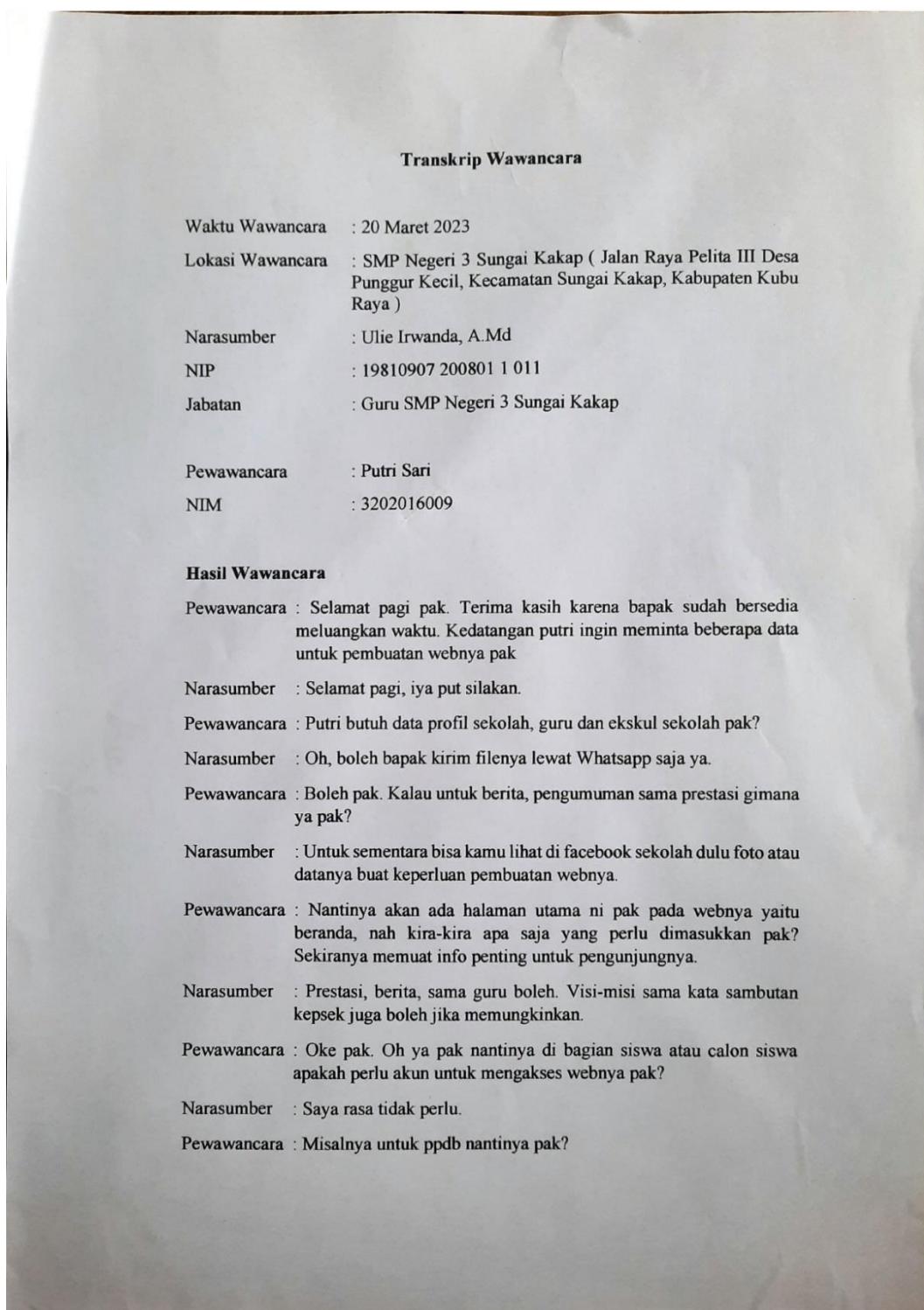
- [1] M. A. Maksum, "dewaweb," 10 Juni 2022. [Online]. Available: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-laravel/>. [Accessed 2023].
- [2] H. Gunawan, "Business Tech," 2022. [Online]. Available: <https://www.hashmicro.com/id/blog/scrum-adalah/>.
- [3] I. G. A. M. DHANI, "PEMBUATAN WEBSITE PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI (SMPN) 3 SUKAMAJU," 2020.
- [4] Y. PUJANTOKO, "PEMBUATAN WEBSITE SMA NEGERI 1 PRACIMANTORO," 2009.
- [5] A. Maspupah, H. Hayati, M. R. Alifi, D. C. U. Lieharyani, F. Diani and A. C. Nugraha, "RANCANG BANGUN WEBSITE INFORMASI SEKOLAH DI MTs FATAHILLAH CIMAHI," *Jurnal Difusi*, vol. 5, 2022.
- [6] P. Aprilia, "NIAGAHOSTER," 2021. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/scrum-adalah/>.
- [7] Y. R. Kriswanto, "PENERAPAN ARSITEKTUR INFORMASI PADA DIGITAL LIBRARY," *Jurnal Pustaka Budaya*, vol. Vol. 7, 2020.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengambilan Data



Lampiran 2. Transkrip Wawancara 1

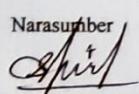


Narasumber : Bisa langsung isi formulir saja

Pewawancara : Baiklah pak, jika memang seperti itu. Mengenai ppdb nanti putri akan tanyakan lebih dalam lagi ya pak

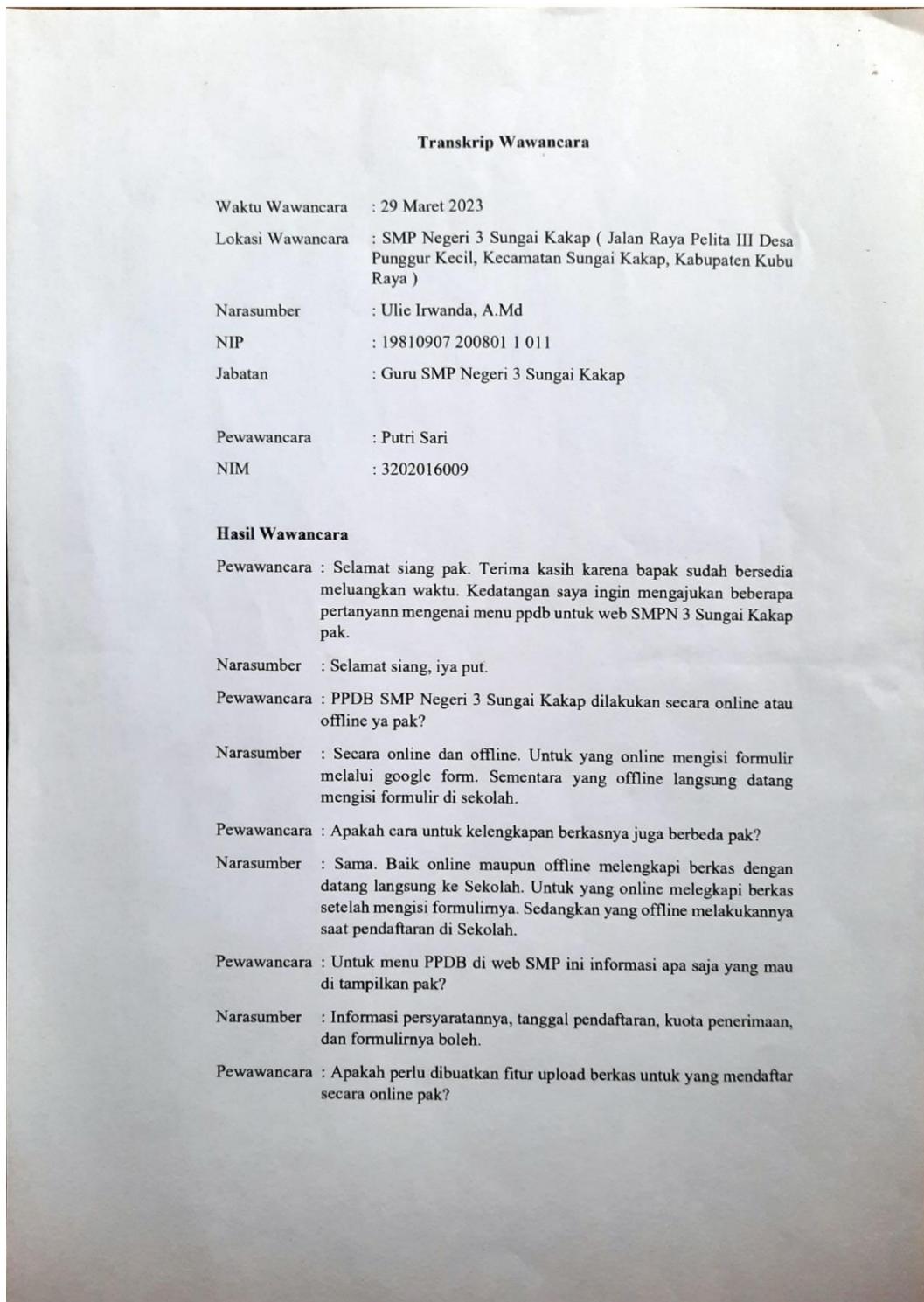
Narasumber : Iya boleh.

Pewawancara : Saya izin pamit pak. Sekali lagi terima kasih ya pak.

Narasumber

Ulié Irwanda, A.Md
NIP. 198109072008011 011



Lampiran 3. Transkrip Wawancara 2



Narasumber : Sepertinya kurang efektif jika diberlakukan untuk masyarakat sini. Karena masih ada yang belum mengerti tentang hal tersebut, dan takutnya jadi menyulitkan mereka. Jadi, lebih efektif kelengkapan berkasnya dilakukan secara langsung saja.

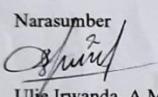
Pewawancara : Baiklah pak, jika memang seperti itu. Untuk data siswa yang sudah mendaftarkan nantinya akan masuk ke admin pak. Data tersebut bisa diakses melalui admin. Kemudian untuk pengelolaan penerimaannya bagaimana ya pak sisternya?

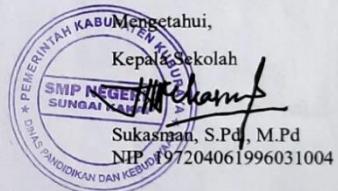
Narasumber : Mengenai hal itu, biar dari pihak sekolah sekolah saja. Baik perekapan penerimaannya maupun arsipan data biar menggunakan format sekolah saja.

Pewawancara : Berarti hanya input data formulir saja ya pak?

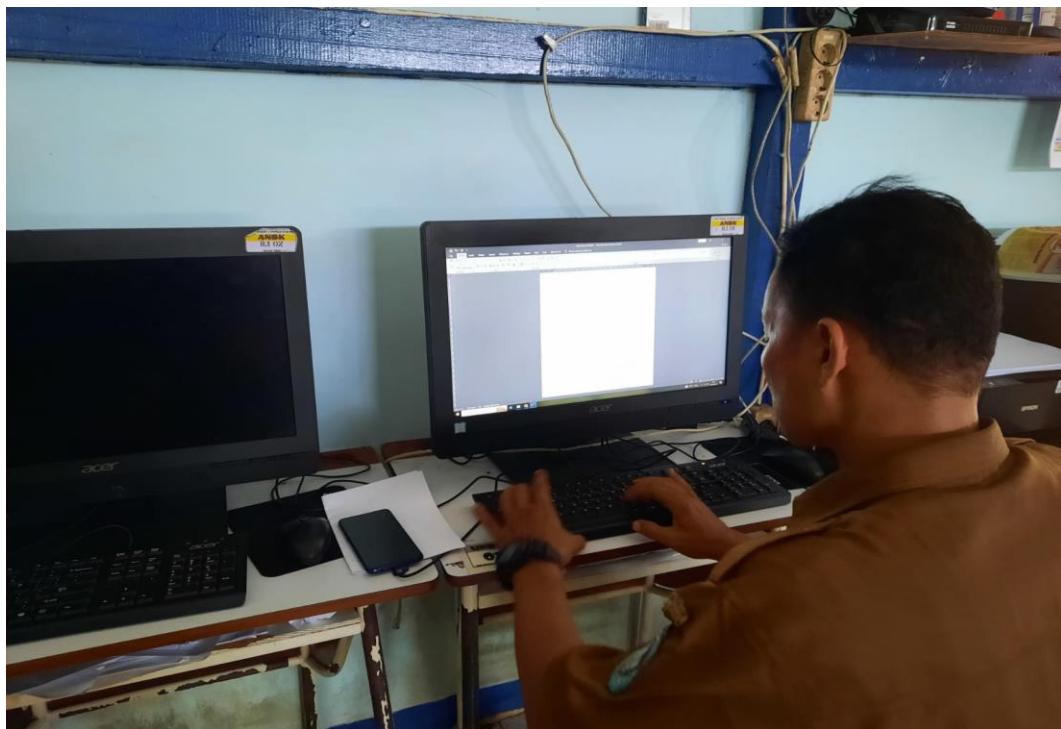
Narasumber : Iya

Pewawancara : Baiklah pak jika begitu, saya izin pamit. Sekali lagi terima kasih ya pak.

Narasumber

Ulie Irwanda, A.Md
NIP. 198109072008011 011



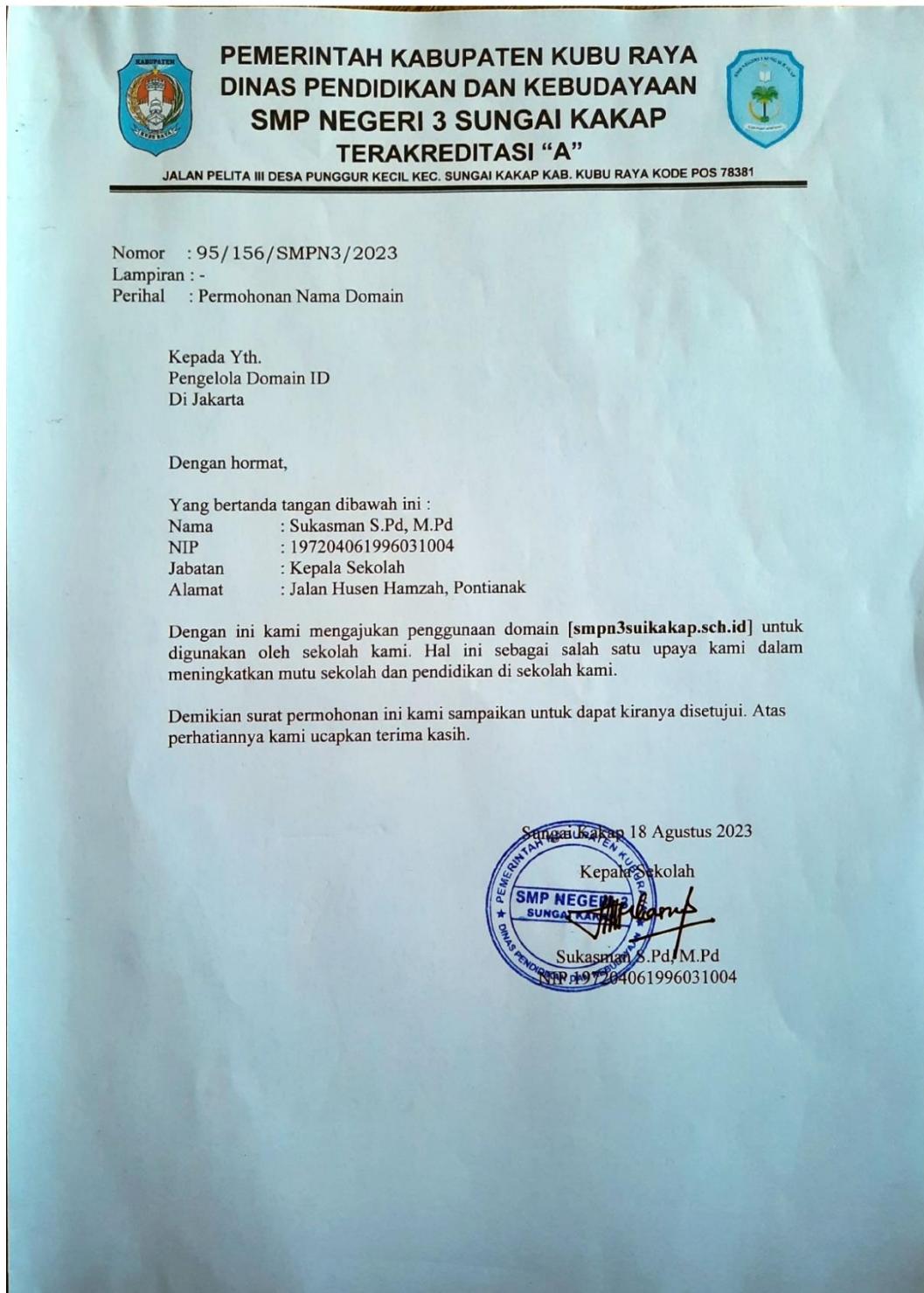
Lampiran 4. Pembuatan Surat Permohonan Domain



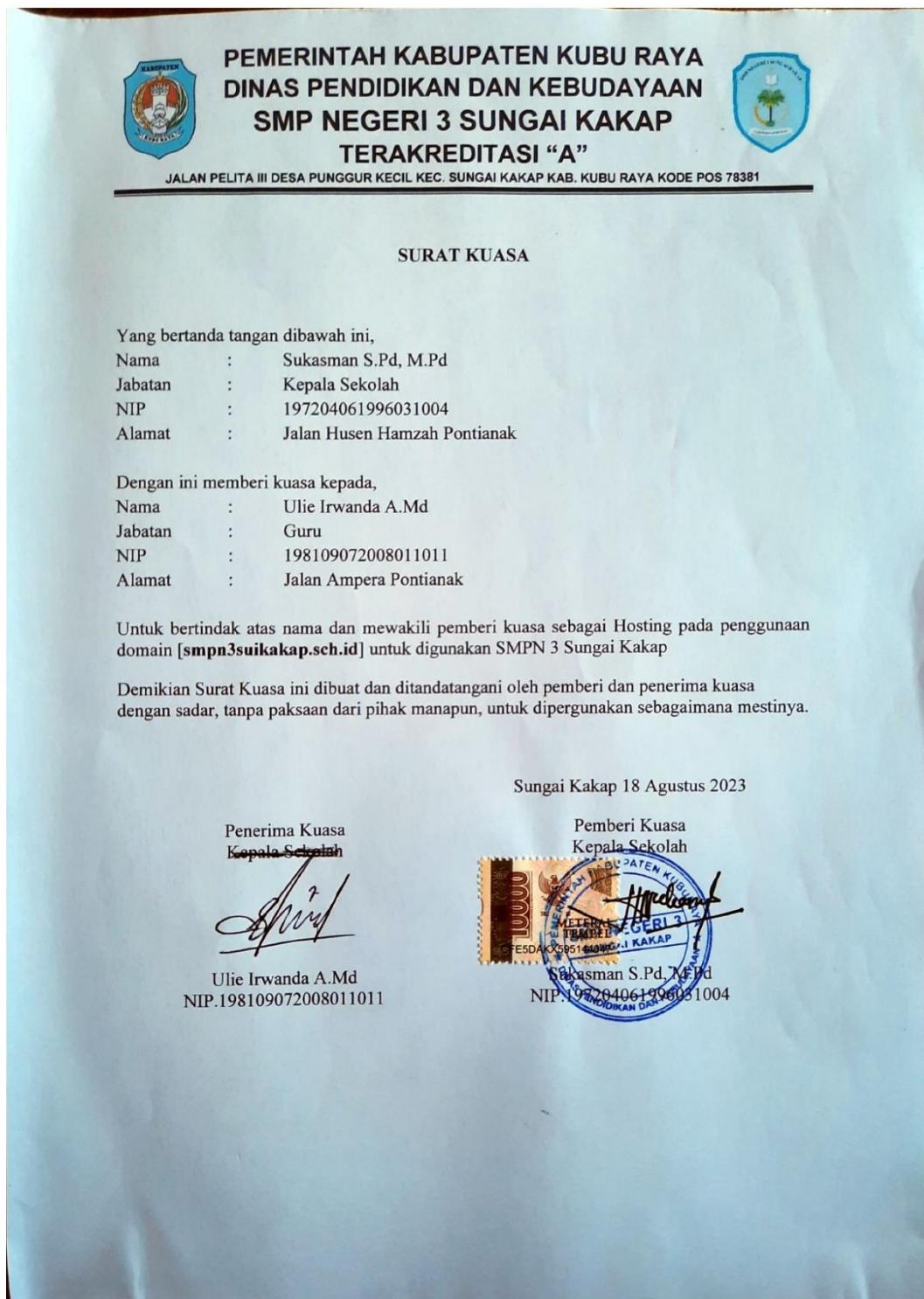
Lampiran 5. Persetujuan Permohonan Domain



Lampiran 6. Surat Permohonan Domain



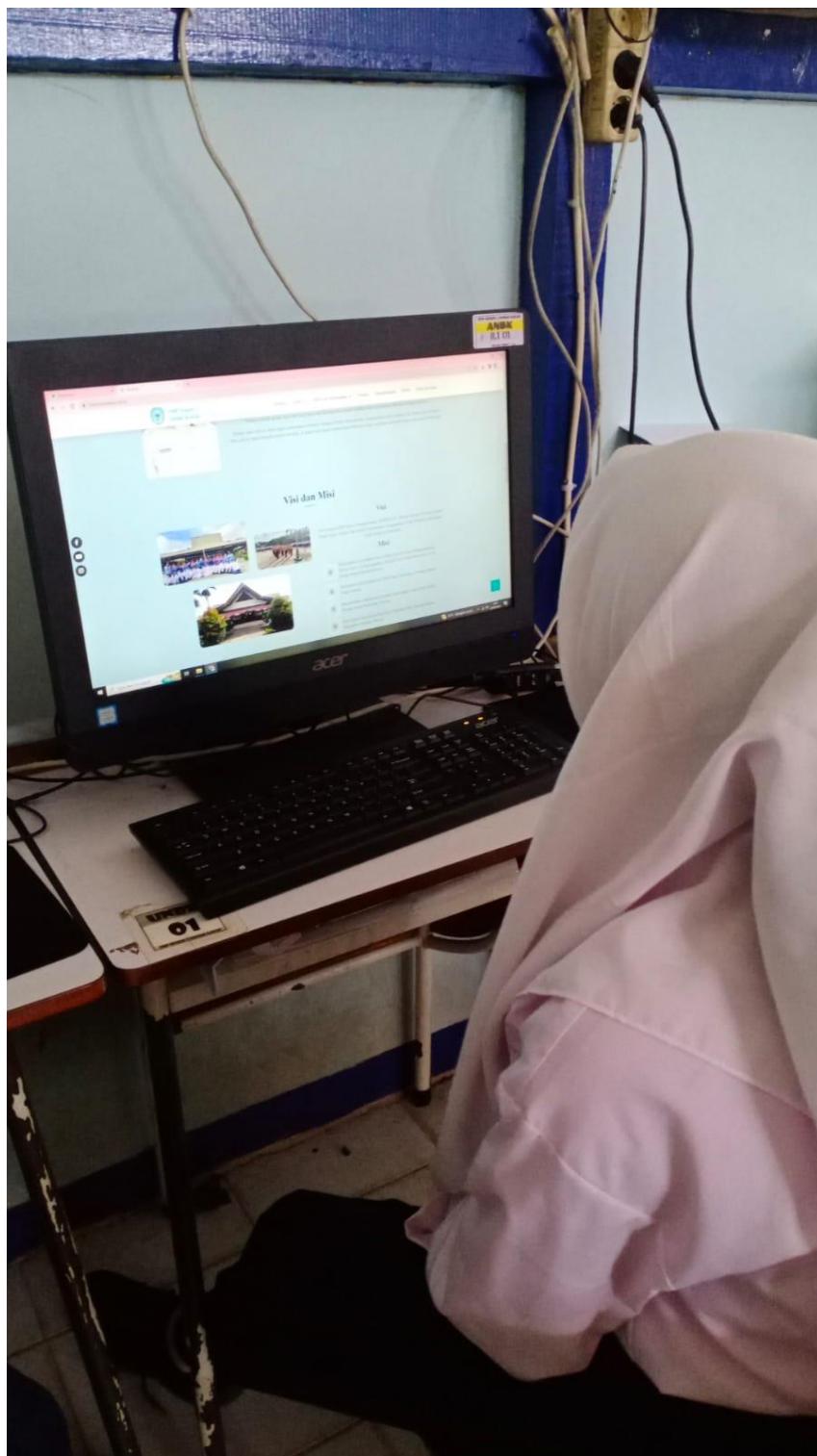
Lampiran 7. Surat Kuasa



Lampiran 8. *Review Oleh Siswa 1*



Lampiran 9. *Review Oleh Siswa 1*



Lampiran 10. Kuisioner oleh guru

No	Pernyataan	Pengujian		Keterangan
		Setuju	Tidak Setuju	
1.	Menemukan informasi yang dibutuhkan tentang profil sekolah	✓		dapat ditemukan dengan mudah
2.	Tampilan dari informasi pengajar dan staf mudah dipahami	✓		tampilan bagus
3.	Dapat dengan mudah mengetahui berita terbaru di halaman berita	✓		tampilan simpel dan atraktif
4.	Tampilan dan penyampaian ekstrakurikuler sudah jelas	✓		penyampaian baik dan jelas
5.	Informasi PPDB sudah jelas dan lengkap	✓		info mudah diakses
6.	Mudah memberikan kritik dan saran			

Kuisioner Pengujian Official Web SMP Negeri 3 Sungai Kakap

Nama : ULIE IRWANDA

Pekerjaan : Murid/Guru
**coret yang tidak perlu

**Gunakan tanda (✓) untuk mengisi kuisioner berikut.

Lampiran 11. Kuisioner oleh siswa 1

No	Pernyataan	Pengujian		Keterangan
		Setuju	Tidak Setuju	
1.	Menemukan informasi yang dibutuhkan tentang profil sekolah	✓		mudah
2.	Tampilan dari informasi pengajar dan staf mudah dipahami	✓		menarik
3.	Dapat dengan mudah mengetahui berita terbaru di halaman berita	✓		
4.	Tampilan dan penyampaian ekstrakurikuler sudah jelas	✓		Sangat menarik dan jelas
5.	Informasi PPDB sudah jelas dan lengkap	✓		
6.	Mudah memberikan kritik dan saran	✓		ya

Lampiran 12. Kuisioner oleh siswa 2

No	Pernyataan	Pengujian		Keterangan
		Setuju	Tidak Setuju	
1.	Menemukan informasi yang dibutuhkan tentang profil sekolah	✓		mudah.
2.	Tampilan dari informasi pengajar dan staf mudah dipahami	✓		menarik
3.	Dapat dengan mudah mengetahui berita terbaru di halaman berita	✓		
4.	Tampilan dan penyampaian ekstrakurikuler sudah jelas	✓		sangat menarik
5.	Informasi PPDB sudah jelas dan lengkap	✓		
6.	Mudah memberikan kritik dan saran	✓		