

SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE PADA DCCGLOBAL SCHOOL**Eva Yulia¹, Firdaus Rosman², Siti Aminah³**

Institut Teknologi Bisnis dan Bahasa (ITBA) Dian Cipta Cendikia Kotabumi

*e-Mail : Eva.rizal190285@gmail.com¹, firdausrosman@dcc.ac.id², Aminah.dcc1030@gmail.com³
2025**Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa website sebagai salah satu aplikasi penting dalam komunikasi, termasuk di dunia pendidikan. DCC Global School, yang berlokasi di Bandar Lampung, masih mengandalkan informasi dalam bentuk cetak dan penggunaan web yang belum maksimal. Informasi sekolah lebih banyak diakses melalui Facebook, Instagram, dan brosur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi sekolah berbasis website menggunakan WordPress. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat proses pengumpulan, pengolahan, dan pengelolaan data atau informasi, serta mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah. Website ini akan difokuskan pada penyediaan informasi publik seperti profil sekolah, visi misi, program pendidikan, fasilitas, kegiatan, berita, pengumuman, dan informasi kontak. Pengembangan mencakup desain dan implementasi antarmuka pengguna (front-end) yang menarik, responsif, dan mudah dinavigasi. Integrasi dengan media sosial juga akan dilakukan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Extreme Programming (XP). Pengujian fungsionalitas dasar akan difokuskan pada aksesibilitas informasi, navigasi, dan tampilan pada berbagai perangkat.

Abstract

The rapid development of information technology has made websites one of the important applications in communication, including in the education sector. DCC Global School, located in Bandar Lampung, still relies on printed information and has not maximized its web usage. School information is mostly accessed through Facebook, Instagram, and brochures. This research aims to design and build a web-based school information system using WordPress. It is hoped that this system will simplify and accelerate the processes of data or information collection, processing, and management, as well as support teaching and learning activities in the school. This website will focus on providing public information such as school profiles, vision and mission, educational programs, facilities, activities, news, announcements, and contact information. The development includes designing and implementing an appealing, responsive, and easy-to-navigate user interface (front-end). Integration with social media will also be conducted. The system development method used is Extreme Programming (XP). Basic functionality testing will focus on information accessibility, navigation, and display on various devices.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Website, Sekolah, WordPress, Extreme Programming, DCC Global School.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini telah membawa

perubahan signifikan, terutama dalam komunikasi. Website menjadi salah satu aplikasi yang marak digunakan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Banyak sekolah, dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, telah memiliki website untuk memperkenalkan profil mereka. DCC Global School, yang berlokasi di Jalan Pagar Alam Mata Intan (PU) No. 41 Kelurahan Segalamider Kecamatan Tanjung Karang Barat Kota Bandar Lampung, masih memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi, yaitu melalui media cetak dan penggunaan web yang belum maksimal. Hal ini menghambat akses informasi yang mudah dan efisien bagi siswa dan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan alternatif dengan membangun website yang diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat pengelolaan data serta mendukung proses belajar mengajar. Website ini akan dibangun menggunakan WordPress sebagai platform utama.

1.2. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang, masalah yang dihadapi DCC Global School terkait sistem informasi adalah:

- Sistem informasi masih manual (buku/media cetak) yang rentan rusak, membutuhkan tempat

penyimpanan khusus, dan biaya cetak tinggi.

Informasi tidak dapat diakses setiap saat, sulit diperbarui, dan menghambat pengguna dalam mengakses informasi.

1.3. Batasan Masalah Untuk memfokuskan penelitian batasan masalah meliputi:

- **Fokus Informasi Publik Sekolah:** Website akan menyediakan informasi publik seperti profil sekolah, visi misi, program pendidikan (SD, SMP, SMA), fasilitas, kegiatan sekolah, berita, pengumuman, dan kontak.
- **Pengembangan Front-End Website:** Meliputi desain dan implementasi antarmuka pengguna yang menarik, responsif, dan mudah dinavigasi.
- **Penggunaan Platform WordPress:** Pembangunan website menggunakan WordPress sebagai Content Management System (CMS), dengan memanfaatkan fitur dasar dan plugin relevan.
- **Integrasi Media Sosial:** Website akan terintegrasi dengan media sosial sekolah (Facebook dan Instagram).

- **Informasi Statis dan Dinamis**

Terbatas: Mendukung informasi statis (profil, visi misi) dan dinamis terbatas (berita, pengumuman kegiatan). Pengembangan fitur kompleks seperti sistem akademik terintegrasi (nilai, absensi) berada di luar cakupan.

- **Pengujian Fungsionalitas Dasar:**

Pengujian difokuskan pada aksesibilitas informasi, navigasi, dan tampilan pada berbagai perangkat.

Lingkup Pengguna: Pengguna utama adalah siswa, orang tua siswa, calon siswa, dan masyarakat umum.

1.4. Perumusan Masalah Bagaimana membuat website tentang sistem informasi DCC Global School agar mudah dimengerti oleh masyarakat pada umumnya dan seluruh siswa DCC Global School pada khususnya?

1.5. Manfaat Penelitian Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan sistem informasi DCC Global School berbasis web yang bermanfaat bagi masyarakat umum dan khususnya DCC Global School.

1.6. Kegunaan Penelitian

Bagi Penulis: Menambah pengetahuan tentang pembuatan website dan mempraktikkan ilmu yang didapat selama kuliah.

- **Bagi Instansi:** Sekolah dapat mempublikasikan informasi melalui internet, dan masyarakat (khususnya siswa) dapat mengakses informasi dengan cepat dan efisien.

Bagi Akademik: Hasil penelitian dapat menjadi sarana pengenalan dan referensi bagi perpustakaan Institut Teknologi Bisnis dan Bahasa (ITBA) Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

1.6.1. Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan berkontribusi teoritis dalam pengembangan aplikasi teknologi sistem informasi di bidang pendidikan, khususnya sistem informasi sekolah berbasis web.

1.6.2. Manfaat Praktis Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat praktis bagi pengelola sekolah, orang tua siswa, dan pihak terkait dalam meningkatkan efisiensi dan keakuratan sistem informasi sekolah berbasis web.

1.7. Sistematika Penulisan Skripsi ini terdiri dari lima bab:

BAB I PENDAHULUAN: Berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan

Penelitian, Kegunaan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA: Berisi teori-teori terkait judul, alat pengembangan, penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN: Berisi Sumber Penelitian, Populasi Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Metode yang digunakan, dan Jadwal Penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN: Membahas kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, perangkat pikir, hasil program, pembahasan hasil program, serta keunggulan dan kelemahan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN: Membahas kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

2. Kajian Pustaka

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Konsep Dasar Sistem

- **Definisi Sistem:** Jaringan kerja prosedur yang saling berhubungan untuk mencapai sasaran tertentu.
- **Bentuk Dasar Sistem:** Terdiri dari masukan, proses, dan

keluaran yang saling berkaitan erat.

2.1.2. Konsep Dasar Informasi

- **Definisi Informasi:** Data yang diolah menjadi bentuk bermakna dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan (Raymond McLeod).
- **Siklus Informasi:** Data mentah diolah melalui model menjadi informasi, yang kemudian digunakan untuk membuat keputusan dan menghasilkan data baru, membentuk siklus (John Burch dan Gary Grudniski).

Kualitas Informasi: Harus akurat (benar, tidak menyesatkan, bebas kesalahan), tepat waktu (tidak terlambat), dan relevan (bermanfaat bagi penerima).

2.1.3. Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode

Extreme Programming (XP). XP adalah proses rekayasa perangkat lunak berorientasi objek yang cocok untuk tim kecil hingga menengah, terutama dengan kebutuhan yang tidak jelas atau sering berubah. Tahapan XP meliputi:

- **Planning (Perencanaan):** Identifikasi masalah, analisis kebutuhan, penetapan jadwal.
- **Design (Perancangan):** Pemodelan sistem, arsitektur, dan basis data

menggunakan UML (Unified Modeling Language) dan ERD (Entity Relationship Diagram).

- **Coding (Pengkodean):** Penerapan pemodelan ke dalam antarmuka pengguna dengan bahasa pemrograman Java dan MySQL untuk basis data.

Testing (Pengujian): Pengujian sistem menggunakan metode blackbox testing untuk memastikan fungsionalitas dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.

2.1.4. Perancangan Sistem (UML) UML (Unified Modeling Language) adalah standar umum untuk perancangan sistem. Diagram UML yang digunakan:

Tabel 1 Use Case Diagram

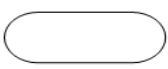
No	Simbol	Keterangan Fungsi
1	 Aktor	<i>Aktor</i> adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
2	 Use Case	<i>Use Case</i> adalah deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	 Asosiasi	<i>Asosiasi</i> adalah apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya.

- **Use Case Diagram**

3	<i>Asosiasi</i>	
4	 <i>Generalisasi</i>	<i>Generalisasi</i> adalah hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya atau sebaliknya dari bawah ke atas.
5	 <i>Dependency</i>	<i>Dependency</i> (ketergantungan) adalah hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen <i>Dependen</i> (mandiri) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya (<i>Independen</i>).

- **Activity Diagram:** Menggambarkan alir aktivitas dalam sistem, termasuk awal, keputusan, dan akhir.

Tabel 2 Activity diagrams

No	Simbol	Keterangan Fungsi
1.	 <i>Start</i>	Mendefinisikan suatu tindakan sebelum aktivitas dimasukkan.
2.	 <i>Activity</i>	Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara <i>use case</i> menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.
4.	 <i>Fork/Join</i>	dapat berupa titik, garis horizontal atau vertikal.
5.	 <i>Decision</i>	Untuk menggambarkan <i>behaviour</i> pada kondisi tertentu.
6.	 <i>Final</i>	Menandakan bahwa suatu tindakan atau aktivitas telah selesai

• Sequence Diagram:

Menggambarkan interaksi antar objek dan komunikasi di antara mereka, menunjukkan urutan

Tabel 3 Sequence diagram

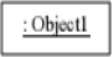
No	Gambar	Nama	Kegunaan
1.		Lifeline	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah <i>object</i>
2.		Activation	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
3.		Message	Asosiasi digunakan untuk Menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .

pesan.

• Collaboration Diagram:

Mengelompokkan pesan dari diagram sekuen, menunjukkan method yang dijalankan antar objek dan sinkronisasi pesan.

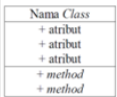
Tabel 4 Collaboration diagram

No	Gambar	Nama	Kegunaan
1.		Object	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
		Actor	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai

2			kolom. Simbol <i>Actor</i> sama pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .
3		Message	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah yang mengarah antar obyek dan diberi label urutan nomor yang mengindikasikan urutan komunikasi yang terjadi antar obyek.

- **Class Diagram:** Menampilkan kelas dan paket dalam sistem perangkat lunak.

Tabel 5 Class diagram

No	Gambar	Nama	Kegunaan
1.		Class	<i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisikan <i>property</i> / <i>atributclass</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method</i> - <i>method</i> dari sebuah <i>class</i> .
			Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang

2.		Association	menghubungkan antara 2 <i>class</i> . Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah <i>relationship</i> . (Contoh: <i>One-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i>).
3		Composition	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship</i>

4		Dependency	Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i> . Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
5		Aggregation	<i>Aggregation</i> mengindikasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> .

2.1.5. Pengertian Internet Internet adalah jaringan global yang menghubungkan beberapa jaringan lokal menggunakan protokol TCP/IP dan IP address.

2.1.6. World Wide Web (WWW) WWW adalah bagian dari internet yang memungkinkan pengguna menampilkan halaman virtual (website) dan menjelajahi informasi dalam jaringan.

2.1.7. Website (Situs Web) Web adalah fasilitas hypertext untuk menampilkan data multimedia yang saling berhubungan, dan website adalah tempat penyimpanan data dan informasi dengan topik tertentu.

2.1.8. HTML HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa scripting dasar yang menghasilkan halaman website yang dapat diakses oleh browser.

2.1.9. PHP PHP (PHP Hypertext Preprocessor) adalah bahasa script server-side yang disematkan dalam kode HTML, dirancang khusus untuk aplikasi web, mudah dibuat, cepat diakses, dan dapat berjalan di berbagai web server dan sistem operasi.

2.1.10. Basis Data Basis data adalah kumpulan file yang saling berhubungan dan tersimpan terintegrasi, membentuk bangunan data. Terdiri dari field dan record.

2.1.11. Perangkat Lunak yang Digunakan

- **MySQL:** Sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didukung PHP, menggunakan SQL untuk manipulasi data. Dikenal cepat dan efisien.
- **Macromedia Dreamweaver:** Editor web profesional untuk pembuatan website, menggabungkan halaman dan mengimpor file multimedia.
- **Apache Server:** Web server populer yang aman dan efisien, dengan kemampuan ekstensibilitas tinggi.

2.1.12. Penelitian Relevan Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan:

"Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web" (Eka Puspita Sari dkk., 2019): Menyimpulkan bahwa sistem berbasis web memudahkan guru dan siswa, meminimalkan kesalahan, dan mempercepat pemrosesan data.

- "Sistem informasi akademik pada SMP NEGERI 28 BANDAR LAMPUNG berbasis web" (Hermina Feronika Marpaung dkk., 2023): Sistem membantu pengolahan nilai yang efektif, efisien, dan memudahkan guru serta siswa mengakses informasi.
- "Sistem informasi sekolah berbasis web di TK Kesuma Mojokerto" (Alyyuddin Iqbal Habiby dan Yuni Yamasari, 2017): Membantu pencarian dan pengarsipan

data, mengubah budaya kerja manual menjadi terkomputerisasi.

- "Sistem Informasi Penerimaan Calon Peserta Didik Baru Di Smk Negeri 1 Muara Kuang Berbasis Web" (In Seprina dan Evi Yulianingsih, 2022): Membantu penyimpanan data terstruktur, mempercepat pekerjaan tata usaha, dan mengurangi penggunaan kertas.

"Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis Web Menggunakan Extreme Programming (XP)" (Edhi Prayitno dkk., 2023): Memungkinkan pendaftaran online, informasi mudah diakses, memudahkan pengelolaan data, dan mengurangi kehilangan/kerusakan data.

3. Metodologi Penelitian

3.1. Tinjauan Organisasi (DCC Global School)

3.1.1. Sumber Penelitian Penelitian ini dilakukan di DCC Global School, Jalan Pagar Alam Mata Intan No. 41 Kelurahan Segalamider Kecamatan Tanjung Karang Barat Kota Bandar Lampung. Saat ini,

sistem informasi di sekolah masih manual dan kurang efektif.

3.1.2. Sejarah Singkat DCC Global School

DCC Global School didirikan pada tahun 2011. Riwayat kepala sekolah SD, SMP, dan SMA dari tahun 2011 hingga 2025 tercantum dalam tabel 7.

3.1.3. Visi dan Misi

Visi: "Mewujudkan Generasi Berkapasitas Global Membangun Peradaban Berkarakter Pemberi Rahmat bagi Seluruh Alam".

Misi: Melaksanakan pengembangan kurikulum, menanamkan rasa tanggung jawab dan percaya diri, meningkatkan profesionalitas guru dan pegawai, pembinaan kesiswaan intensif, menanamkan budaya tertib dan disiplin, menanamkan akhlak dan budi pekerti yang baik, melaksanakan kegiatan keagamaan, serta mengembangkan kewirausahaan dan teknologi informasi.

3.1.4. Identitas Sekolah

- Nama Sekolah: DCC GLOBAL SCHOOL
- Alamat: Jl. Pagar Alam Mata Intan No.41 Kelurahan Segalamider, Kec. Tanjung Karang Barat Kota Bandar Lampung
- Status Sekolah: Swasta

- Status Akreditasi SMA, SMP, SD: B
- NPSN SMA: 69761959
- NPSN SMP: 69761960
- NPSN SD: 69830519
- Jumlah Rombel SMA: 3
- Jumlah Rombel SMP: 3
- Jumlah Rombel SD: 6

Administrasi Kurikulum, BP/BK, Guru, dan Siswa.

3.2. Jenis Penelitian Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, di mana data yang diperoleh dari sampel populasi akan dianalisis menggunakan metode statistik (Sugiyono, 2003:14)

3.3. Waktu dan Tempat Penelitian Penelitian akan dilaksanakan di DCC Global School, Bandar Lampung, selama kurang lebih 1 bulan pada bulan Februari.

3.1.5. Identitas Kepala Sekolah

- SMA: Maria, M.Pd.
- SMP: Nia Kurniati, M.Pd.
- SD: Triharto Eka Sutrisna, M.Pd.

3.1.6. Struktur Organisasi Struktur organisasi DCC Global School meliputi Yayasan, Komite Sekolah, Kepala Sekolah, Kasubag Tata Usaha, Wakasek Kurikulum, Wakasek Kesiswaan, Kepala SD/SMP/SMA, Bidang Sarana Prasarana, Staff TU, Bidang Pengolah Data Kurikulum, Bidang Humas, Pengelola Data Kesiswaan, Pembina OSIS,

3.4. Populasi dan Sampel

- **Populasi:** Guru dan Staff TU (41 orang), Siswa SD, SMP, SMA (120 orang), total 161 orang.
- **Sampel:** Guru dan Staff TU (10 orang), Siswa SD, SMP, SMA (30 orang), total 40 orang.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

- **Pengamatan (Observasi):** Informasi masih manual/media cetak seperti brosur, buku informasi, arsip sekolah, album foto kegiatan, buku induk, dan web sekolah.

- **Wawancara (Interview):**

Informasi di sekolah saat ini masih banyak kekurangan dan tidak lengkap di web sekolah, menyulitkan masyarakat luas mengakses informasi.

- **Studi Pustaka (Library):**

Membaca dan mempelajari buku serta penelitian sejenis, dan Browse situs web untuk mengumpulkan data terkait.

3.6. Tahap Pengembangan Sistem

3.6.1. Planning (Perencanaan) Tahapan pengembangan sistem meliputi:

- Mulai
- Analisis / Identifikasi Masalah
- Perancangan Sistem (Design)
- Pengkodean (Coding)
- Uji Coba (Testing)
- Selesai Pembangunan sistem membutuhkan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).

3.6.2. Analisis Use Case Diagram Use case diagram menggambarkan interaksi antara use case dan aktor.

- **Use Case Diagram User:**

- Register: Menginput alamat website User Sekolah.
- Branda: Halaman utama berisi program unggulan dan alamat sekolah.
- Info: Informasi umum sekolah, visi, misi, motto.
- Profil: Profil sekolah, program keahlian, kegiatan siswa, dokumentasi.
- Galery: Dokumentasi kegiatan sekolah.
- PPDB: Informasi penerimaan peserta didik baru.

- **Use Case Diagram Admin:**

- Register: Menginput alamat website Admin Sekolah.
- Login: Verifikasi akun sebelum masuk halaman Admin.
- Setting Halaman Branda: Mendesain/mengedit halaman utama.
- Setting Halaman Info: Mendesain/mengedit halaman informasi umum.
- Setting Halaman Profil: Mendesain/mengedit halaman profil sekolah.

- o Setting Halaman Galery: Mendesain/mengedit halaman dokumentasi kegiatan.

Setting Halaman PPDB: Mendesain/mengedit halaman informasi PPDB.

3.6.3. Design (Perancangan)

- **Activity Diagram:**

- o **Activity Diagram User:** User menginput alamat website, sistem mengarahkan ke halaman beranda, lalu muncul pilihan halaman (Info, Profil, Galery, PPDB).
- o **Activity Diagram Admin:** Admin login, sistem mengarahkan ke halaman sunting (Branda, Info, Galery, Profil, PPDB).

- **Class Diagram:** Menggambarkan kelas-kelas yang akan dibangun:

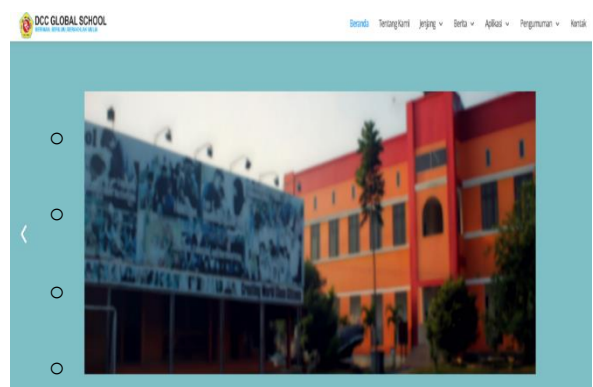
- o Kelas Home: Berisi Program Unggulan (Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Mekanik Industri, Teknik Kendaraan Ringan).
- o Kelas Info: Berisi Alamat, Visi, Misi, Motto.

- o Kelas Profil: Berisi Program Keahlian, Kegiatan Siswa, Fasilitas Sekolah, Dokumentasi Kegiatan.

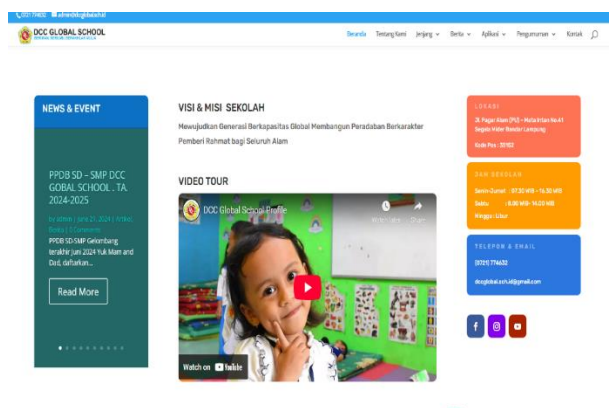
- o Kelas Galery: Berisi Photo Siswa, Photo Ruangan Praktek, Photo Siswa Praktek, Poster.

- o Kelas PPDB: Berisi Syarat Pendaftaran, Informasi Pendaftaran, Kontak Person.

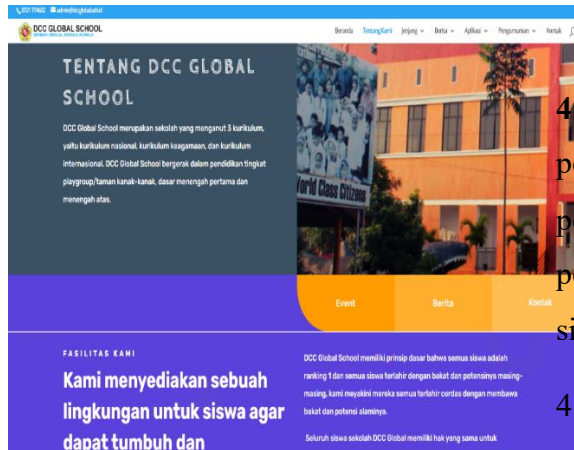
- **Rancangan Desain:**



- o **Halaman Info:**



○ Halaman Profil:



4. Hasil dan Pembahasan (Sesuai sistematika penulisan, bab ini akan membahas kebutuhan perangkat keras dan lunak, hasil program, pembahasan, serta keunggulan dan kelemahan sistem).

4.1 Perangkat Keras (Hardware)

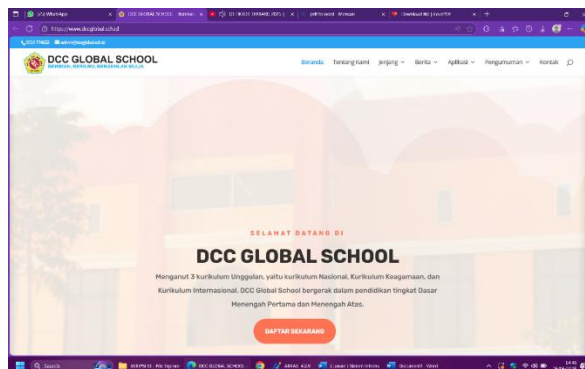
4.2 Perangkat Lunak (Software)

4.3 Perangkat Pikir (Brainware)

4.4 Pembahasan dan Hasil Program

1. Halaman Beranda

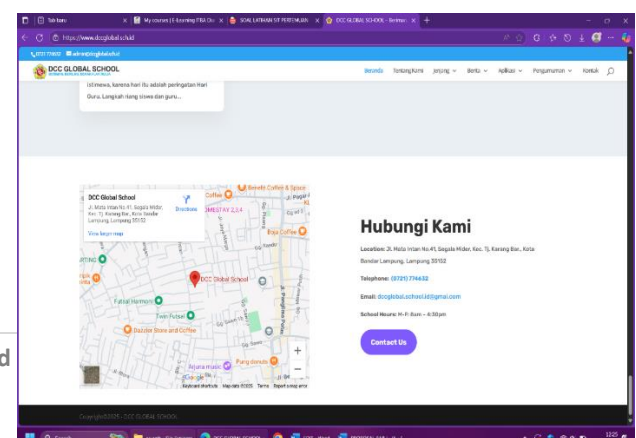
○ Halaman Galery:



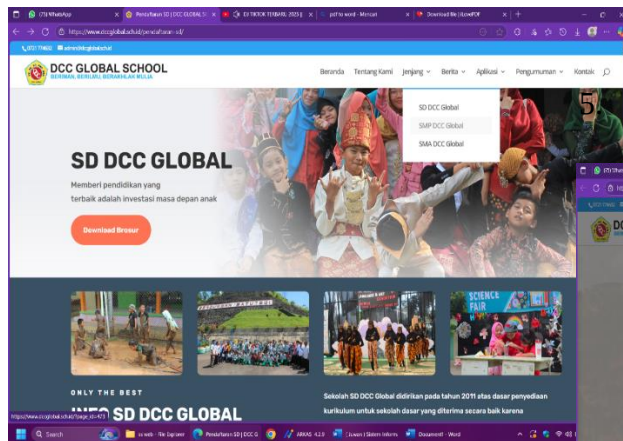
○ Rancangan Halaman PPDB



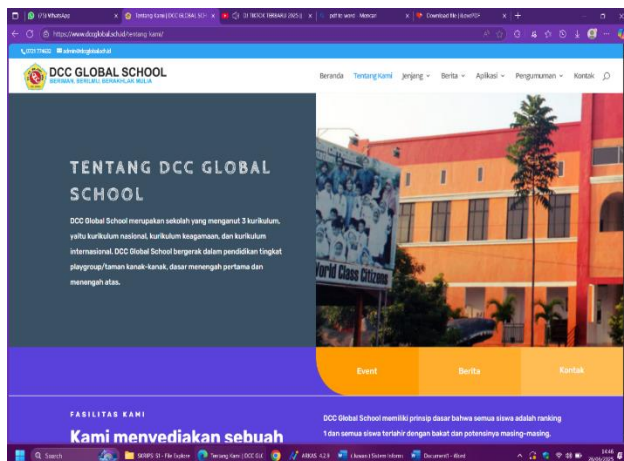
2. Halaman Info



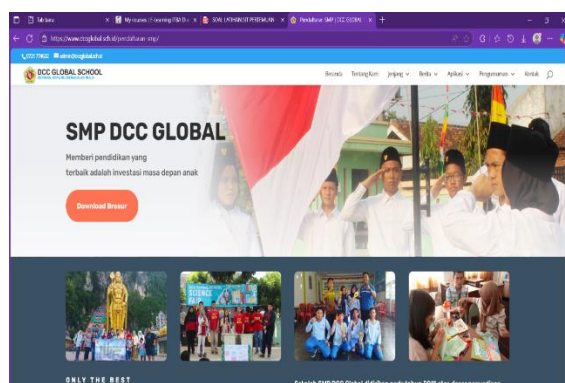
3. Halaman Profil



Halaman PPDB



4. Halaman Galery



5. Kesimpulan dan Saran

Setelah melakukan analisi terhadap system informasi di DCC GLOBAL SCHOOL dapat disimpulkan :

1. Dengan system informasi sekolah berbasis website maka user / masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan mengetahui informasi tentang DCC GLOBAL SCHOOL tanpa harus datang ke sekolah.

2. Dengan system informasi sekolah berbasis website maka dapat meningkatkan efisisensi dalam hal sumber daya yang digunakan oleh pihak sekolah karena tidak perlu menyediakan petugas khusus dan buku / media cetak lainya sebagai sumber informasi sekolah.

3. Dengan adanya website ini sekolah dapat mempermudah system promosi sekolah karna link website dapat dengan mudah disebarluaskan melalui jejaring social.

Dengan adanya system informasi bebrbasis website ini maka sekolah dapat dengan mudah memperbaharui informas

Saran perkembangan system informasi sekolah berbasis website pada DCC GLOBAL SCHOOL ini adalah :

1. Untuk pengembangan system informasi sekolah berbasis website ini diharapkan untuk mengembangkan design agar tampilan websiten lebih menarik.

2. Untuk pengembangan system informasi sekolah berbasis website ini diharapkan untuk mengembangkan dan menambah materi website agar lebih detail.

Untuk mengembangkan system bukan hanya sekedar informasi saja melainkan juga dapat sebagai media pendaftaran siswa baru secara online, system pembayaran secara online, profil siswa, kelas dll.

Daftar Pustaka

- [1] Sari,E.P., dkk, “Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web,” J. Universitas Bina Sarana Informatika, Vol.5, No. 1, Juni 2019, 87-94
ISSN: 2461-0690.
- [2] Marpaung,F.H.,dkk, “Sistem Informasi Akademik,” J.SMP N 28 Bandar Lampung, Vol: 2, No: 2, 50-57

- [3] Habiby,I.A.,dkk, “Manajemen Informatika”, J. TK Kusuma Putra Kota Mojokerto, Volume 7 Nomor 2 Tahun 2017, 94-100
- [4] Edhi Prayitno, Juarni Siregar, Chaerul Bahri, Findi Ayu Sariasih and Dhefine Armelsa” Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis Web Menggunakan Extreme Programming (XP), 2023.
- [5] Raymond McLeod, “Informasi merupakan suatu data yang diolah menjadi bentuk yang bermakna bagi penerima”, 1998.
- [6] John Burch, Gary Grudnitski, "Information Systems: Theory and Practice", 1986.
- [7] Kurniawan, “Internet dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal”, 2004.
- [8] Sidik, “pengguna dapat menampilkan sebuah halaman virtual yang disebut dengan Website, WWW” 2004.
- [9] Nugroho, “HTML merupakan bahasa scripting yang dapat menghasilkan halaman website sehingga halaman tersebut dapat diakses pada setiap komputer pengakses (client)” 2004.
- [10] Fathansyah, “file-file yang saling berhubungan satu sama lain dan tersimpan dalam memori yang terintegrasi” 1999.