

## PROFILE SMK MULTIMEDIA MANDIRI MELALUI WEBSITE SEBAGAI PENUNJANG MEDIA INFORMASI

### PROFILE OF MULTIMEDIA MANDIRI VOCATIONAL HIGH SCHOOL AS A MEDIA INFORMATION SUPPORT

Dewi Immaniar Desrianti<sup>1</sup>  
Achmad Rizal Kurniawan<sup>2</sup>

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Raharja  
Email: [dewi.immaniar@raharja.info](mailto:dewi.immaniar@raharja.info)<sup>1</sup>, [rizal.kurniawan@raharja.info](mailto:rizal.kurniawan@raharja.info)<sup>2</sup>

#### ABSTRAK

Selaras dengan semakin canggihnya media informasi pada saat ini, penggunaan *website* sebagai sarana media penunjang informasi sudah umum digunakan. *Website* merupakan halaman digital yang berisi suatu data-data atau suatu informasi yang sudah dipublikasikan secara umum oleh individu, kelompok, maupun sebuah organisasi tertentu. Dibandingkan dengan media informasi yang sebelumnya seperti koran, poster, spanduk, majalah, dan televisi, *website* sekarang ini lebih dikenal di masyarakat. Namun SMK Multimedia Mandiri belum mempunyai *website* sebagai media informasi, sehingga sosialisasi dan penyampaian informasi yang diterima di masyarakat luas terasa kurang tersampaikan. Maka dari itu dengan adanya penelitian ini dibuatlah *website* yang bertujuan sebagai media informasi sekolah, memperkenalkan SMK Multimedia Mandiri ke masyarakat luas, menyampaikan informasi seputar lingkungan sekolah, serta memberikan kemudahan bagi calon siswa siswi yang akan mendaftar. Pada penelitian kali ini digunakan metode observasi, wawancara/*interview*, studi pustaka, studi literatur, identifikasi analisa kebutuhan, dan juga perancangan media. *Website* yang akan dibuat menggunakan bahasa HTML, MySQL, Javascript, PHP, dan CSS sebagai bahasa pemrograman, dan menggunakan *software* Dreamweaver dalam perancangannya. Dengan dibuatnya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan *website* yang berguna sebagai media komunikasi, media sosialisasi, media informasi, dan juga sebagai media promosi.

**Kata kunci:** *Website, Profil, Sekolah, Internet.*

#### ABSTRACT

*Aligned with the increasingly sophisticated information media at this time, the use of the website as a supporting media information is commonly used. Website is a digital page that contains a data or an information that has been published in general by an individuals, groups, or a particular organization. Compared to the previous media information such as newspapers, posters, banners, magazines, and television, website is now better known in the community. However Multimedia Mandiri Vocational Highschool is still didn't have a website in their school, so the socialization and the information delivery that received in the wider community was less than conveyed. Therefore this research is to make a website that aims as a school promotion media, introducing Multimedia Mandiri Vocational Highschool to the public via internet and website, give more information about the school environment, and provide convenience for prospective students who will regist. The website will be created using HTML, MySQL, Javascript, PHP and CSS as the programming languages, and using Dreamweaver software in its design. The method that we used in this research are observation method, interview method, literature study, and also the identification of needs requirement from website that we want to make. This research is expected to make a useful website as a media of communication, socialization media, information media, and also as a campaign media.*

**Keywords:** *Website, Profile, School, Internet.*

## PENDAHULUAN

*Internet* di era digital pada saat ini telah menjadi ruang publik. *Internet* merupakan sebuah singkatan dari *Interconnecting Network*. Sudah banyak masyarakat yang mengakses, menggunakan, dan memanfaatkan *internet* untuk mencari suatu informasi, meski pada era globalisasi saat ini pelayanan informasi sangat cepat, namun sangat sulit untuk mendapatkan informasi yang akurat, tepat, dan terpercaya. Oleh karena itu jenis data dan informasi yang memadai sangat dibutuhkan bagi semua orang. Bila diperhatikan dari perkembangan media sarana informasi yang ada, perkembangan pada sarana informasi komputer lah yang jauh lebih cepat, salah satu dari sarana tersebut adalah media *internet* dan *website*. *Internet* adalah sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)*. Protokol adalah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana komputer saling bertukar informasi [1]. Teknologi *internet* sangat cepat diterima di semua kalangan masyarakat, dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Sangat banyak teknologi di dalam *internet* yang dapat digunakan dan dimanfaatkan, salah satunya adalah tersedianya berbagai informasi yang dikemas dalam banyak bentuk, misalnya dalam bentuk teks, gambar, suara, maupun video. Dengan fasilitas tersebut *website* dapat menjadi sangat dikenal oleh masyarakat luas dan berkembangnya *website* sendiri sangatlah pesat. *Website* adalah fasilitas *internet* yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam server yang sama maupun server di seluruh dunia [2]. *Website* mempunyai banyak macam, mulai dari *website* yang sederhana hingga *website* yang dinamis. Proses pembuatan *website* pun beragam, ada yang mudah juga ada yang sulit tergantung dengan kebutuhannya. *Website* biasanya mempunyai fungsi yang bermacam-macam. Di dalam dunia pendidikan, *website* berfungsi untuk memberikan informasi-informasi mengenai sekolah kepada siswa-siswinya maupun ke masyarakat luas. Menurut buku Analisis dan Desain Sistem Informasi yang ditulis oleh Jogianto, Informasi adalah suatu data yang sudah diproses dalam bentuk yang lebih baik, mempunyai nilai guna atau bermanfaat untuk orang yang mendapatkannya. Hasil proses data tersebut memberikan gambaran mengenai suatu kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang bisa digunakan untuk membuat maupun mengambil keputusan [3].

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang yang lebih tinggi dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) selain Sekolah Menengah Atas (SMA) yang lebih mengutamakan ke keterampilan para peserta didiknya. SMK Multimedia Mandiri merupakan sekolah menengah kejuruan yang membuka jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) yang terletak di Jl. Raya Kedoya No. 2, RT005/004, Kedoya Sel., Kb. Jeruk, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, dimana dengan adanya jurusan tersebut diharapkan dapat menjadi sarana pencetak tenaga terampil, kreatif, dan inovatif dalam dunia jaringan komputer. Diharapkan pula untuk dapat menampung para siswa/i yang mempunyai potensi keingintahuan yang tinggi dalam program teknik komputer jaringan.

Di zaman yang serba digital ini masyarakat sudah banyak memanfaatkan *internet* untuk mencari suatu informasi, salah satu informasi yang sering kali dicari oleh masyarakat yaitu *website* mengenai sebuah sekolah. Dengan adanya *internet* maka sekolah-sekolah yang ada saat ini dimudahkan untuk menyampaikan suatu informasi serta tidak perlu mengeluarkan biaya lebih untuk mempromosikan sekolahnya menggunakan spanduk dan lain sebagainya. Banyak sekolah yang sudah memanfaatkan *internet* dengan cara membuat *website* sekolah sebagai sarana promosi dan informasi untuk memudahkan masyarakat mengetahui profil sekolahnya, sehingga masyarakat tidak perlu repot-repot datang ke sekolah. Karena SMK Multimedia Mandiri belum mempunyai sebuah *website*, maka dibuatlah *website* sekolah yang bertujuan sebagai media promosi, memperkenalkan SMK Multimedia Mandiri, dan memberikan informasi seputar lingkungan sekolah juga memberi kemudahan bagi calon siswa/i yang akan

mendaftar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suyatno dan Tri Irianto Tj dalam jurnal Pembuatan *Website* Profil Sekolah Dasar Negeri 03 Karang Sari Jatiyoso, sekolah yang belum mempunyai *website* berdampak negatif pada masyarakat yang sulit mencari informasi mengenai profil sekolah [4].

Dalam pembuatan *website* ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, MySQL, Javascript, dan CSS, dan juga menggunakan *software* Dreamweaver dalam perancangannya. HTML digunakan untuk membuat sebuah *website*, *website* yang dibuat menggunakan HTML ini dapat dilihat secara publik dengan koneksi *internet* menggunakan sebuah *browser*. HTML merupakan sebuah bahasa berformat teks untuk suatu dokumen yang ada di jaringan komputer *world wide web* [5]. Definisi HTML yaitu suatu format yang digunakan untuk membuat dokumen atau suatu aplikasi yang ada di halaman *web* [6]. HTML adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu *web*, umumnya memakai format .htm, .html atau .shtml [7]. Selain untuk membuat halaman *web*, HTML juga memiliki fungsi sebagai dasar dari sebuah *website*, untuk menambahkan suatu objek seperti gambar, audio, video, dll, dan juga berfungsi untuk membuat formulir *online*.

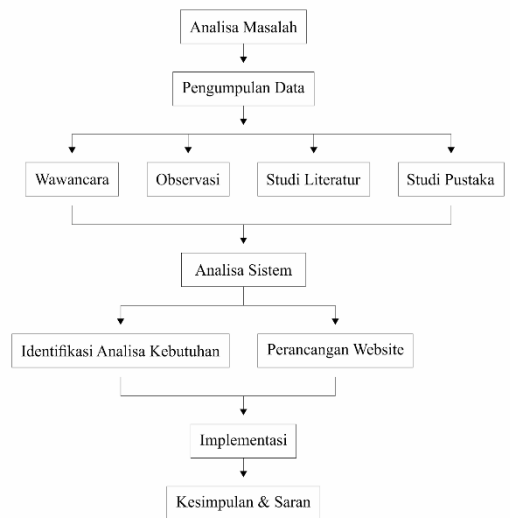
CSS (*Cascading Style Sheet*) merupakan *style* yang berguna untuk memperlihatkan elemen sebuah HTML yang dapat mengatur tampilan sebuah *web* juga memisahkan antar tampilan dan isi sebuah halaman *web*. Menggunakan CSS dapat mempercantik halaman sebuah *web* sehingga terlihat lebih menarik. Untuk mempermudah pembuatan *website* saat ini sudah tersedia *software* untuk membuat *website* yaitu Adobe Dreamweaver. Dreamweaver merupakan sebuah *software* yang dibuat oleh Adobe System yang berguna untuk membuat atau mengubah halaman *web*. Aplikasi ini memberikan kemudahan untuk penggunaannya karena sudah banyak fitur pendukung dalam teknologi saat ini.

Selain kemudahan yang diberikan untuk penggunaannya karena banyak fitur pendukung, salah satu fitur yang banyak menarik pengguna Dreamweaver yaitu *What You See Is What You Get* (WYSIWYG), atau bila dalam aplikasi Dreamweaver sering kita kenal dengan *Design View*. Maksud dari fitur tersebut adalah tampilan hasil akhir *web* yang telah dibuat bisa diketahui seiring dengan berjalannya proses perancangan dan desain *web*.

Oleh karena itu, pemilihan Dreamweaver sebagai *software* yang digunakan dalam pembuatan *website* Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia Mandiri dinilai baik, karena dapat menciptakan *website* sekolah yang dinamis, dengan tampilan interaktif, dan diharapkan dapat menjadi penunjang media informasi bagi sekolah, selain itu dapat mempermudah siswa/i maupun calon siswa/i yang ingin mencari informasi mengenai sekolah namun dengan akses yang mudah dan praktis.

## **METODE PENELITIAN**

Serangkaian pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah analisa masalah, pengumpulan data, analisa sistem, dan implementasi. Gambar di bawah ini merupakan bagan dari metode penelitian yang dilakukan.



**Gambar 1.** Bagan Metode Penelitian

Pada Gambar 1, tahap pertama dari metode penelitian yaitu analisa masalah, setelah menemukan dan menganalisa masalah, pada tahap berikutnya dilakukanlah pengumpulan data-data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian, metode pengumpulan data tersebut antara lain adalah observasi, wawancara, studi literatur, dan studi pustaka. Setelah metode pengumpulan data dilakukan, tahapan selanjutnya yaitu analisa sistem, saat memasuki tahap analisa sistem dilakukan identifikasi analisa kebutuhan dan perancangan *website*, setelah itu dilakukanlah tahap implementasi.

Metode analisa permasalahan yang digunakan yaitu dengan observasi dan interview. Rumusan permasalahan telah didapatkan dari hasil interview yang dilakukan pada hari Kamis 25 Januari 2018 bertempat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia Mandiri dengan Bapak Slamet R selaku kepala sekolah dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia Mandiri, berdasarkan interview yang telah dilakukan telah dirumuskan beberapa masalah yaitu: Belum adanya *website* Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia Mandiri, Promosi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia Mandiri masih menggunakan media cetak, siswa/i yang telah terdaftar ataupun calon siswa/i yang ingin mendaftar harus datang ke sekolah untuk mencari setiap informasi terbaru tentang sekolah. Dari tiga rumusan masalah tersebut maka solusi yang ingin dibuat untuk memecahkan rumusan masalah yang telah diperoleh yaitu dengan membuat *website* sekolah, yang di dalam *website* sekolah nantinya akan terdapat banyak informasi dan data mengenai Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia Mandiri, sehingga informasi yang ada pada sekolah dapat tersampaikan dengan lebih baik.

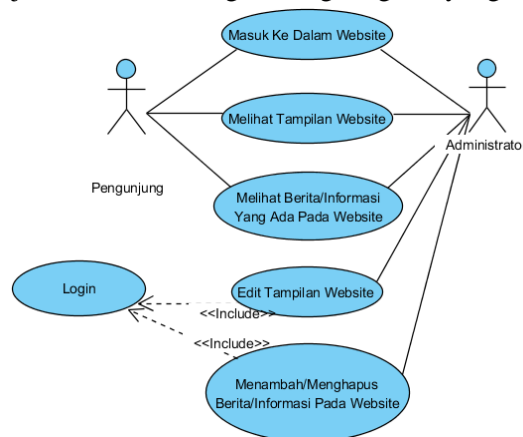
Metode pengumpulan data untuk mendapatkan data-data yang diperlukan yaitu dengan cara metode wawancara & *interview*, data dan informasi yang diperoleh dari metode wawancara & *interview* dilakukan melalui tanya jawab langsung dengan *stakeholder* Bapak Slamet R selaku kepala sekolah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia Mandiri. Selanjutnya melakukan Observasi dengan mendatangi langsung tempat penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia Mandiri, data, dan hal-hal yang diperlukan dalam perancangan dan penyusunan *website* yang akan dibuat telah didapatkan dari metode observasi tersebut. Tahap berikutnya ialah melakukan studi literatur dengan mencari data-data yang diperlukan sebagai materi acuan dan referensi, data tersebut diperoleh dari jurnal-jurnal yang telah terbit sebelumnya dan yang telah dicantumkan ke dalam *literature review*. Selain *literature review*, pengumpulan data juga dilakukan dengan cara studi pustaka, data yang diperoleh melalui studi pustaka yaitu merupakan materi-materi yang digunakan sebagai bahan referensi, dan acuan dari berbagai sumber.

Setelah metode pengumpulan data telah selesai dilakukan, selanjutnya yang akan dilakukan adalah tahap metode analisa sistem, terdapat dua hal yang ada di dalam proses analisa sistem, yaitu identifikasi analisa kebutuhan dan perancangan *website*. Dalam identifikasi analisa kebutuhan, dilakukan wawancara, dan interview dengan *stakeholder* dalam menentukan kebutuhan dan keinginan *stakeholder* pada *website* yang akan dibuat, *stakeholder* juga memberikan *system requirements* dari *website* Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia Mandiri. Tahapan berikutnya setelah analisa sistem, terdapat proses perancangan *website* yang dilakukan setelah mengetahui apa yang dibutuhkan dan diinginkan dari pihak *stakeholder*. *Website* dirancang menggunakan *software* Dreamweaver, bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan *website* adalah HTML, MySQL, Javascript, PHP dan CSS dengan mengacu pada *system requirements* yang telah diberikan dan disepakati bersama dengan *stakeholder*.

Metode implementasi merupakan metode penelitian terakhir yang dilakukan, dalam tahap implementasi dilakukan penerapan dari *website* yang telah dibuat ke Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia Mandiri, di dalam tahap implementasi pula nantinya terdapat kritik dan saran yang akan digunakan untuk *maintenance* kembali *website* yang telah dibuat.

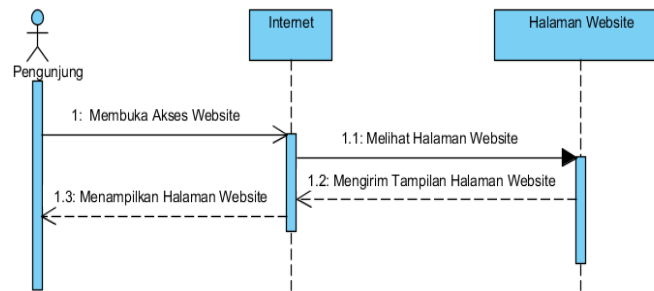
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data serta informasi yang dibutuhkan, dilakukanlah proses perancangan *website* SMK Multimedia Mandiri, proses perancangan *website* meliputi pembuatan diagram *use case* dan *sequence* dari *website* yang akan dibuat. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing diagram yang telah dirancang.



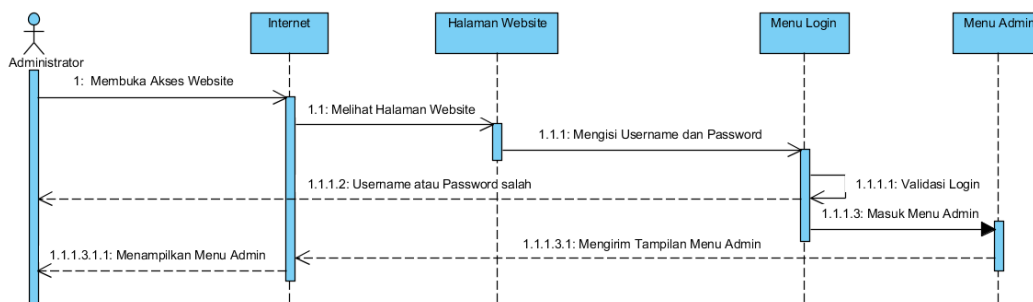
**Gambar 2.** Use Case Diagram Website

Terdapat dua *actor* pada gambar diagram *use case* di atas, yaitu pengunjung dan *administrator* dimana *actor* pengunjung adalah para siswa/i, *staff* sekolah, guru, dan siapapun yang mengakses *website* sekolah, sedangkan *administrator* merupakan seorang yang menjadi pengurus *website*. Pengunjung hanya dapat masuk ke dalam *website*, melihat tampilan *website*, dan melihat berita atau informasi yang terdapat pada *website*, karena pengunjung tidak mempunyai hak akses yang sama dan setingkat dengan *administrator*. Menu-menu yang dapat diakses oleh pengunjung akan dijelaskan pada pembahasan selanjutnya. *Actor* yang kedua yaitu *administrator*, hak akses yang dimiliki oleh *administrator* lebih tinggi daripada pengunjung, *administrator* dapat melakukan apa yang pengunjung lakukan (masuk ke dalam *website*, melihat tampilan *website*, dan melihat berita atau informasi yang terdapat pada *website*) namun ada hal yang pengunjung tidak bisa lakukan, dan hanya *administrator* yang dapat melakukannya yaitu, melakukan *edit* pada tampilan *website* dan menambah atau menghapus berita serta informasi yang terdapat pada *website*, untuk dapat melakukan itu semua *administrator* harus terlebih dahulu *login* ke dalam *website* dengan *username* dan *password* yang telah dimiliki untuk mendapatkan hak akses sebagai *administrator*. Selanjutnya akan dilakukan pembahasan mengenai *sequence* diagram.



**Gambar 3.** Sequence Diagram (User)

Actor yang terdapat pada *sequence* diagram yang pertama yaitu pengunjung atau *user*, hal yang pertama harus dilakukan pengunjung untuk menuju *website* sekolah yaitu dengan membuka akses *website* melalui *internet*, dengan cara memasukkan alamat dari *website* yang telah dibuat, dan ditentukan alamatnya melalui *browser*. Setelah itu *internet* akan memberi koneksi untuk melihat halaman *website* sekolah dari alamat yang telah dimasukkan sebelumnya, interaksi yang terjadi antara *internet* dengan halaman *website* yaitu, *internet* mengunggah alamat *website* yang telah dimasukkan oleh pengunjung, setelah itu halaman *website* akan terkirim kepada pengunjung dengan cara pengunduhan informasi yang dilakukan oleh *internet*. Berikutnya akan dilakukan pembahasan mengenai *sequence* diagram dari *administrator*.



**Gambar 4.** Sequence Diagram (Administrator)

Gambar di atas merupakan *sequence* diagram dengan actor sebagai *administrator* yang mempunyai hak akses untuk melakukan *maintenance* pada *website*. Hal yang harus dilakukan pertama kali oleh *administrator* untuk melakukan *maintenance* pada *website* yaitu sama dengan pengunjung pada awalnya, yaitu membuka akses *website* melalui *internet* dengan cara mengakses alamat *website* yang telah diketikkan dan dimasukkan ke dalam *browser*. Yang berbeda dari *sequence* diagram *administrator* dengan *sequence* diagram *user* atau pengunjung ialah, terdapat menu *login* yang diakses oleh *administrator*, setelah masuk pada halaman menu *login*, *administrator* memasukkan *username* dan *password* yang nantinya akan dilakukan validasi *login* pada menu tersebut. Apabila *username* dan *password* yang dimasukkan oleh *administrator* salah, maka akan ditampilkan pemberitahuan bahwa “Username atau Password salah” sedangkan jika benar *administrator* akan masuk ke dalam menu admin dan dapat melakukan *maintenance* pada *website*. *Maintenance* yang dilakukan pada *website* dapat berupa penambahan berita atau informasi terbaru mengenai sekolah, ataupun memperbaharui *layout* dan tampilan dari *website* itu sendiri.

Gambar di bawah ini adalah tampilan awal *website* sekolah yang telah dibuat dari hasil perancangan melalui diagram *use case* dan diagram *sequence* yang telah ditampilkan dan dijelaskan sebelumnya, tampilan awal *website* sekolah ini berisi menu-menu yang dapat diakses oleh *user level* pengunjung.



Gambar 5. Halaman Utama Website

Gambar 5 merupakan tampilan utama dari halaman *website* SMK Multimedia Mandiri yang telah dirancang, pada halaman utama *website* terdapat beberapa menu yaitu Profil, Informasi, Kesiswaan, PPDB Online, dan Interaksi. Berikut ini gambar dan pembahasan pada masing-masing menu yang terdapat pada *website* SMK Multimedia Mandiri.



Gambar 6. Sub Menu Profil

Pada menu utama apabila *cursor mouse* diarahkan ke pada masing-masing menu, maka akan muncul sub menu dari masing-masing menu utama. Pada menu Profil terdapat sub menu Visi & Misi, Profil Singkat, dan Sejarah. Sub menu Visi & Misi berisi visi dan juga misi dari didirikannya SMK Multimedia Mandiri, sub menu Profil Singkat merupakan pengenalan singkat pada sekolah, dan pada sub menu Sejarah terdapat sejarah dari SMK Multimedia Mandiri.



Gambar 7. Sub Menu Informasi

Menu informasi berisi sub-sub menu yang berkaitan dengan suatu informasi-informasi yang dibutuhkan oleh siswa/i. Apabila siswa/i sedang mencari informasi mengenai apa yang

sedang terjadi di sekitar sekolah maka dapat ditemukan dari sub menu Berita dan memilih sub menu Agenda untuk mencari informasi tentang agenda kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sub menu Pengumuman akan memberi informasi kepada siswa/i tentang pengumuman terbaru yang mungkin dilewatkan oleh siswa/i tersebut, sedangkan sub menu Artikel dan Video berisi tentang kumpulan bacaan & video untuk memperluas pengetahuan para siswa/i.



**Gambar 8.** Sub Menu Kesiswaan

Menu selanjutnya yaitu menu Kesiswaan, di dalam menu Kesiswaan terdapat tiga sub menu yaitu menu Karya Siswa, Ekstra Kurikuler, dan Blog Siswa. Di dalam sub menu Karya Siswa akan ditampilkan karya-karya siswa yang telah dibuat dalam bentuk seperti gambar, video, ataupun artikel, sedangkan pada sub menu Ekstra Kurikuler akan terdapat pengenalan singkat mengenai berbagai macam jenis ekstra kurikuler yang terdapat pada SMK Multimedia Mandiri. Sub menu terakhir yang terdapat dalam menu Kesiswaan yaitu Blog Siswa, isi dari sub menu Blog Siswa merupakan kumpulan *list* dari alamat blog yang dimiliki oleh siswa/i di SMK Multimedia Mandiri.



**Gambar 9.** Sub Menu PPDB

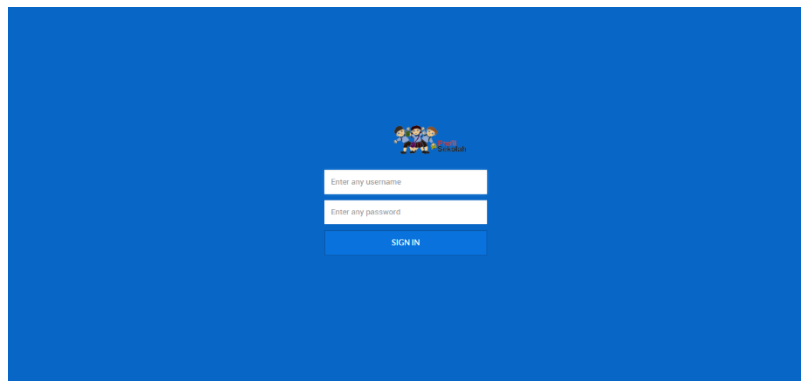
Dalam menu PPDB *Online* terdapat sub menu Info PPDB, Alur Pendaftaran, Formulir Pendaftaran, dan Hasil Seleksi. Menu PPDB *Online* sebenarnya dikhususkan bagi calon siswa/i yang telah lulus SMP, dan ingin mendaftar pada SMK Multimedia Mandiri secara *online*. Sub menu Info PPDB berisi tentang segala informasi yang calon siswa/i butuhkan mengenai pendaftaran *online* pada SMK Multimedia Mandiri, selanjutnya pada sub menu Alur Pendaftaran akan dijelaskan bagaimana tata cara, dan tahapan dalam melakukan pendaftaran *online*, meliputi pencetakan atau *download* formulir pendaftaran *online* yang terdapat pada sub menu formulir pendaftaran, sub menu terakhir pada menu PPDB adalah sub menu Hasil Seleksi, di dalam sub menu hasil seleksi akan muncul daftar nama-nama calon siswa/i yang berhasil lulus dari hasil test yang diberikan SMK Multimedia Mandiri.



**Gambar 10.** Sub Menu Interaksi

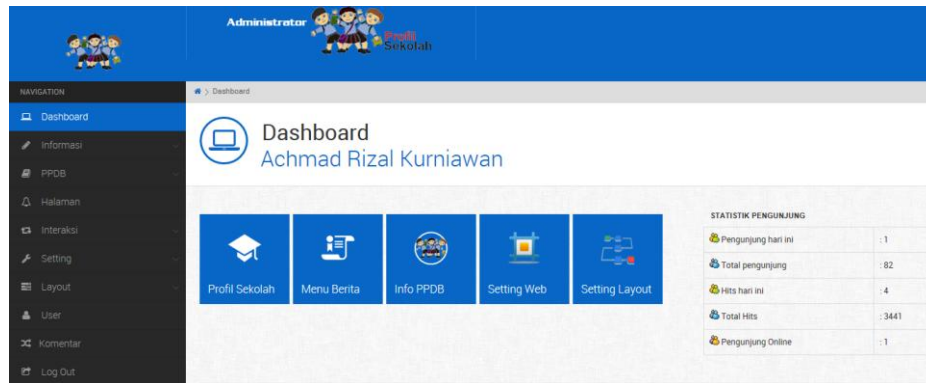
Menu terakhir yang ada pada *website* adalah menu Interaksi, di dalam menu Interaksi terdapat sub menu Buku Tamu dan Kontak. Sub menu Buku Tamu akan memberikan pengunjung *website* wadah untuk berinteraksi dengan pengolah *website* dan memberi masukan mengenai *website* yang telah dibuat, sedangkan sub menu Kontak berisi kontak SMK Multimedia Mandiri seperti nomor telepon sekolah yang bisa dihubungi dan kontak lainnya.

Setelah dilakukan pembahasan mengenai menu-menu yang ada pada tampilan halaman utama *website*, selanjutnya akan dilakukan penjelasan mengenai form *login* dan menu *administrator*. Untuk masuk dan mengakses menu *administrator* terlebih dahulu harus memasukkan *username* dan *password* ke dalam form *login*, gambar di bawah ini merupakan gambar dari form *login*, tempat dimana *administrator* memasukkan *username* dan *password* untuk masuk ke dalam tampilan atau halaman menu *admin*.



**Gambar 11.** Form Login

Tampilan form *login* pada gambar di atas terdapat dua *textbox* dan satu *command button* dimana *textbox* pertama berisi “Enter any username” yang berarti pengguna harus memasukkan nama atau *username* yang telah terdaftar untuk masuk ke dalam menu halaman selanjutnya, yaitu menu *administrator*. Sedangkan pada *textbox* kedua terdapat tulisan “Enter any password” dimana pengguna harus memasukkan *password* dari *username* yang telah dimasukkan sebelumnya. Berikut adalah gambar yang akan tampil apabila pengguna berhasil memasukkan *username* dan *password* dengan benar.



**Gambar 12.** Menu *Administrator*

Gambar 12 merupakan tampilan pada halaman menu *administrator* yang muncul setelah pengguna sebelumnya berhasil memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Pada gambar di atas terdapat menu-menu yang hanya bisa diakses dan dibuka oleh seorang *administrator* yaitu menu-menu yang berada pada *bar* sebelah kiri seperti *Dashboard*, *Informasi*, *PPDB*, *Halaman*, *Interaksi*, *Setting*, *Layout*, *User*, *Komentar*, dan *Logout*. Menu-menu tersebut dapat diakses oleh *administrator* apabila seorang *administrator* ingin menambahkan konten atau informasi yang terdapat di dalam *website* atau bahkan mengubah tampilan *layout* dari halaman *website* sekolah.

## KESIMPULAN

Dengan diadakannya penelitian ini dan dilakukan implementasi terhadap *website* yang telah dibuat maka SMK Multimedia Mandiri telah mempunyai *website* sekolah, sehingga informasi yang tersampaikan ke lingkungan sekolah maupun masyarakat luas sudah lebih efisien dan mencakup area yang lebih luas, selain itu *website* sekolah ini juga memudahkan masyarakat untuk mengetahui informasi seputar sekolah SMK Multimedia Mandiri tanpa harus jauh-jauh datang langsung ke sekolah karena *website* dapat diakses kapanpun, dimanapun, dan oleh siapapun selama perangkat yang digunakan tersambung dengan koneksi *internet*. Dengan adanya *website* sekolah pada SMK Multimedia Mandiri ini juga telah membuktikan bahwa SMK Multimedia Mandiri telah menjadi sekolah yang mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan koneksi *internet* dengan baik. *Website* yang telah dirancang juga telah memudahkan siswa/i SMK Multimedia Mandiri dalam kemudahan mencari informasi, berita terbaru, dan pengumuman yang ada pada sekolah.

## SARAN

Diharapkan *website* sekolah SMK Multimedia Mandiri ini dapat dikelola, diperbarui, dan *dimaintenance* secara berkala sehingga penyampaian informasi yang ada dapat lebih tepat dan akurat, selain itu juga diharapkan melakukan penambahan konten-konten pada *website* sehingga tampilan *website* sekolah lebih menarik, memperbaiki *bug* yang masih terdapat pada *website*, dan penambahan informasi-informasi di dalam *website* yang terus dibutuhkan oleh para siswa/i, guru dan staff sekolah, juga masyarakat di luar lingkungan sekolah. Semoga kedepannya *website* sekolah ini dapat terus berkembang dan tetap mengikuti perkembangan terhadap hal yang sedang terjadi pada lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah, serta diharapkan juga *website* sekolah ini menjadi *website* yang dapat mencakup kegiatan belajar mengajar secara *online*.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Allan, 2005, Pengertian Internet Dan Asal Usul Dari Kata Internet, Penerbit Indah, Surabaya
- [2] Hakim, Lukmanul dan Uus Musalini, 2004, Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta
- [3] Jogianto, HM, 2005, Analisi dan Desain Sistem Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta
- [4] Suyatno, Tri Iriyanto Tj, 2013, Pembuatan Website Profile Sekolah Dasar Negeri 03 Karang Sari Jatiyoso, Vol. 2 No. 1
- [5] Bunafit, Nugroho, 2006, Membuat Aplikasi Sistem Pakar dengan PHP dan My SQL dengan Editor Dreamweaver, Ardana Media, Yogyakarta
- [6] Arief M Rudianto, 2011, Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan My SQL, CV Andi Offset, Yogyakarta
- [7] Suyanto, Asep Herman, 2007, Web Design Theory and Pratices, Andi, Yogyakarta