

**RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK BOOTSTRAP UNTUK MENINGKATKAN PROMOSI MTS
NAHDLATUSYSYUBBAN PLOSO**



Diajukan Oleh:

AGIL SOFI YUSUF

17340002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022

**RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK BOOTSTRAP UNTUK MENINGKATKAN PROMOSI MTS
NAHDLATUSYSYUBBAN PLOSO**

Diajukan kepada Universitas PGRI Semarang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi



Diajukan Oleh:
AGIL SOFI YUSUF
17340002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

**RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK BOOTSTRAP UNTUK MENINGKATKAN PROMOSI MTS
NAHDLATUSSYUBBAN PLOSO**

Yang diajukan Oleh

AGIL SOFI YUSUF

NPM. 17340002

Telah disetujui dan siap diujikan

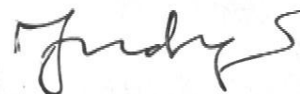
Semarang, 06 Januari 2021

Pembimbing 2

Pembimbing 1



Dr. Achmad Buchori, M.Pd.
NPP. 098101246



Th. Indriati W. S.Kom, M.Pd, M.Kom
NPP.137201411

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK BOOSTRAP UNTUK MENINGKATKAN PROMOSI MTS
NAHDLATUSSYUBBAN PLOSO**

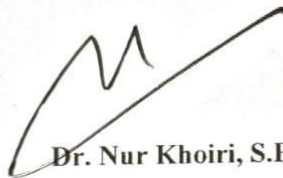
yang dipersiapkan dan disusun oleh :
AGIL SOFI YUSUF
17340002

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari 10, Februari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris



Dr. Nur Khoiri, S.Pd, M.T, M.Pd

NPP.047801165

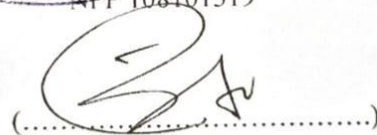


Wijayanto, S.T., M.Kom.

NPP 108101319

Anggota Penguji

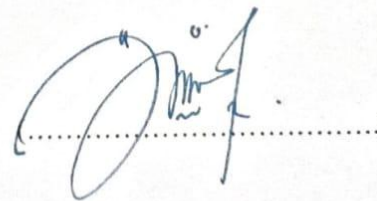
1. Dr. Achmad Buchori, M.Pd.
NPP. 098101246



2. Th. Indriati W. S.Kom, M.Pd, M.Kom
NPP.137201411



3. Ika Menarianti, S.Kom., M.Kom.
NPP 138601410



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Jangan pernah menyesali satu haripun dalam hidupmu. Sebab, hari yang baik memberikan kebahagiaan, hari yang buruk memberikan pengalaman, hari yang sia-sia memberikan pelajaran dan hari terbaik memberikan kenangan “

Persembahan :

Ku persembahkan skripsi ini untuk:

1. Untuk kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, do'a restu, dan semangat untuk menggapai kesuksesan.
2. Almamater tercinta Universitas PGRI Semarang yang selalu memberikan ilmu dan pengalaman yang tak akan terlupakan.
3. Untuk kamu yang memberikan semangat dan perhatian.
4. Teman-teman PTI angkatan 2017, terimakasih atas perjuangan dan kebersamaan kita.
5. Untuk diriku di masa depan, semoga menjadi laki-laki yang kaya dan sehat.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agil Sofi Yusuf

NPM : 17340002

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : FPMIPATI

Menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya dan bukan jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau ditunjuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 27 Januari 2022

Agil Sofi Yusuf
NPM 17340002

ABSTRAK

“Sistem Informasi Rancang Bangun *Website* Sekolah Dengan Menggunakan *Framework Bootstrap* Untuk Meningkatkan Promosi MTs Nahdlatussyubban Ploso”. *Skripsi*. Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam Dan Teknologi Informasi. Universitas PGRI Semarang. Pembimbing I Dr. Achmad Buchori, M.Pd. dan Pembimbing 2 Th. Indriati W. S.Kom, M.Pd, M.Kom.

Saat ini belum ada informasi dan promosi yang cukup memadai tentang sekolah mts nahdlatussyubban ploso yang ada di Kecamatan karang tengah Kabupaten demak, sehingga belum banyak orang yang tau dan juga didalam sekolahan tersebut belum ada media promosi dalam bentuk *online*. Oleh karena itu, hal tersebut perlu diatasi dengan melakukan promosi dan penyediaan informasi dengan menggunakan media informasi berbasis *website* dengan menggunakan teknologi internet. Tujuan perancangan sistem informasi berbasis *web* ini adalah untuk mempromosikan sekolah MTs Nahdlatussyubban ploso di Kecamatan karang tengah Kabupaten demak. *Sistem informasi* berbasis web adalah media yang memiliki unsur teks dan gambar. Unsur unsur tersebut menjadikan media ini menjadi menarik. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, dan *observasi*, serta menganalisa kebutuhan perangkat lunak, membangun *database* dengan *MySQL*, *Google Street View* dan *PHP*, melakukan pengujian program sebagai tahap akhir dalam pembuatan sistem informasi sekolah berbasis web. Hasil perancangan berupa sitem informasi sekolah berbasis web yang diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat mempromosikan sekolah mts nahdlatussyubban ploso Kecamatan karang tengah Kabupaten demak selanjutnya dengan adanya perancangan desain web ini diharapkan adanya proses perancangan serupa untuk menghasilkan karya yang lebih baik dan lebih lengkap dari karya yang ada. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 77%, dan validasi media diperoleh sebesar 87% yang dinyatakan sangat layak digunakan. Uji responden menyatakan sangat layak dengan rata-rata sebesar 84%, sedangkan hasil uji *blackbox* menyatakan sistem dapat berjalan dan valid.

Kata Kunci : perancangan, sistem informasi, sekolah, web, MTs Nahdlatussyubban.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat, dan karunia-Nya, skripsi yang disusun penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas PGRI Semarang dengan judul “Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Boobstrap Untuk Meningkatkan Promosi MTs Nahdlatussyubban” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan beberapa pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Muhdi, S.H, M.Hum, selaku Rektor Universitas PGRI Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dr. Nur Khoiri, S.Pd, M.T, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi Informasi yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
3. Wijayanto, S.T., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang tiada henti untuk terus mengarahkan dan memberikan motivasi khususnya bagi penulis.
4. Dr. Achmad Buchori, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang membimbing dan mengarahkan penulis serta memberi motivasi untuk menyelesaikan skripsi.
5. Th. Indriati W. S.Kom, M.Pd, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh ketulusan dan kesabaran.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberi ilmu, meluangkan waktu untuk berbagi ilmu dan pengalaman selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Ayah dan Ibu tercinta yang terus menerus memberikan do'a restu, semangat, dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi.

8. Teman - teman seperjuangan Pendidikan Teknologi Informasi angkatan 2017 yang terus memberikan keceriaan, bantuan secara suka rela serta berbagi pengalaman kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis berharap agar pembaca dapat memberikan kritik dan saran masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang, Januari 2022

Agil Sofi Yusuf

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR. 7	
A. Kajian Pustaka	7
B. Landasan Teori	9
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Studi Pendahuluan.....	27
B. Rancangan Produk.....	29
C. Uji Coba Produk.....	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian.....	41
B. Pembahasan.....	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar.2.1 Simbol Bagan Alir Program (program flowchart)	17
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Web Profil Sekolah	26
Gambar 3. 1 Model <i>SDLC waterfall</i>	28
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Admin	45
Gambar 4.3 <i>Use Case</i> Admin	46
Gambar 4.4 Use Case User	47
Gambar 4.5 Activity Diagram User	48
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Admin.....	49
Gambar 4.7 Sequance Diagram Admin	50
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram User</i>	51
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> halaman profil	53
Gambar 4.11 <i>Storyboard</i> Halaman Berita.....	53
Gambar 4.12 <i>Storyboard</i> Halaman Fasilitas	54
Gambar 4.13 <i>Storyboard</i> Halaman Galeri	54
Gambar 4.14 <i>Storyboard</i> Halaman Admin	55
Gambar 4.15 Storyboard Halaman Login Admin	55
Gambar 4.16 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Dashboard</i> Admin	56
Gambar 4.17 Storyboard Halaman <i>List</i> Berita Admin.....	56
Gambar 4.18 Storyboard Halaman <i>Post</i> Berita Admin.....	57
Gambar 4.20 <i>Storyboard</i> Menu Pengguna <i>Admin</i>	58
Gambar 4.21 <i>Storyboard</i> Menu <i>profile visi admin</i>	58
Gambar 4.22 <i>Storyboard</i> Menu <i>Profile Misi Admin</i>	59
Gambar 4.23 <i>Storyboard</i> Menu Profile Tujuan <i>Admin</i>	59
Gambar 4.24 <i>Storyboard</i> Menu <i>Profile</i> Program Unggulan <i>Admin</i>	60
Gambar 4.25 <i>Storyboard</i> Menu <i>Profile</i> Kata Sambutan <i>Admin</i>	60
Gambar 4.26 <i>Storyboard</i> Menu <i>galery admin</i>	61
Gambar 4.27 Storyboard Menu <i>Kontak Admin</i>	61

Gambar 4.28 Storyboard setup logo <i>admin</i>	62
Gambar 4.29 <i>Storyboard</i> sosial media <i>admin</i>	62
Gambar 4.30 Storyboard menu inbox <i>admin</i>	63
Gambar 4.31 Halaman Utama <i>Website</i> Sekolah MTs Nahdlatussyubban.	64
Gambar 4.32 Tampilan Sambutan Kepala Sekolah	64
Gambar 4.33 Tampilan visi MTs Nahdlatussyubban.....	65
Gambar 4.34 Tampilan <i>misi</i> MTs Nahdlatussyubban.....	65
Gambar 4.35 Tampilan tujuan MTs Nahdlatussyubban	65
Gambar 4.36 Tampilan <i>program unggulan</i> MTs Nahdlatussyubban	66
Gambar 4.37 Tampilan halaman Berita	66
Gambar 4.38 Tampilan halaman fasilitas.....	67
Gambar 4.39 Tampilan Halaman <i>Galery</i>	67
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Tentang	68
Gambar 4.41 Tampilan halaman <i>Login</i>	69
Gambar 4.42 Tampilan <i>Dashboard</i>	69
Gambar 4.43 Tampilan Halaman <i>list</i> Berita	70
Gambar 4.44 Tampilan Halaman <i>post</i> Berita.....	70
Gambar 4.45 Tampilan Halaman <i>katagori</i> Berita.....	71
Gambar 4.46 Tampilan Halaman <i>Visi Profile</i>	71
Gambar 4.47 Tampilan Halaman <i>Misi profile</i>	72
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Tujuan <i>profile</i>	72
Gambar 4.49 Tampilan Halaman program unggulan <i>profile</i>	73
Gambar 4.50 Tampilan Halaman kata sambutan <i>profile</i>	73
Gambar 4.51 Tampilan Halaman pengguna.....	74
Gambar 4.52 Tampilan Halaman <i>galery</i> admin.....	74
Gambar 4.53Tampilan Halaman <i>Kontak</i> Admin	75
Gambar 4.54 Tampilan Halaman <i>Setup Logo</i> Admin.....	75
Gambar 4.55 Tampilan Halaman <i>sosial media</i>	76
Gambar 4.56 Tampilan Halaman <i>Inbox</i> Admin.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol dalam <i>Use Case Diagram</i> (Rosa, 2014).....	18
Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam <i>Class Diagram</i> (Rosa, 2014).....	20
Tabel 2.3 Simbol-simbol dalam <i>Sequence Diagram</i>	20
Tabel 2.4 Simbol-simbol dalam <i>Activity Diagram</i> (Rossa, 2014).....	22
Tabel 3.1 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif.....	33
Tabel 3.2 Aspek Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli	34
Tabel 3.3 Aspek Lembar Instrumen Penilaian Responden	34
Tabel 3.4 Persentase Kategori.....	35
Tabel 3.5 Skala <i>Likert</i> angket ahli media.....	36
Tabel 3.6 Aspek yang dinilai ahli media.....	36
Tabel 3.7 Skala <i>likert</i> angket pengguna	37
Tabel 3.8 Aspek yang dinilai pengguna.....	37
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i>	38
Tabel 3.10 Interpretasi Data.....	39
Tabel 3.11 jadwal penelitian	40
Tabel 4.1 Validator Ahli Materi dari MTs Nahdlatussyubban	77
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi 1.....	78
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi 2.....	79
Tabel 4.4 Validator Ahli Media	81
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Validasi Media 1	81
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Validasi Media 2	83
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Instrumen Penilaian Responden	84
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji <i>Blackbox</i>	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman pengoprasian Sistem Informasi.....	107
Lampiran 2. Surat Judul Penelitian	114
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Dosen I	115
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Dosen II	117
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian	118
Lampiran 6. Keterangan Penelitian.....	119
Lampiran 7. Pengujian Blackbox oleh Ahli Sistem Informasi	120
Lampiran 8. Lembar Uji Ahli Media 1	128
Lampiran 9. Lembar Uji Ahli Media 2	133
Lampiran 11. Lembar Uji Ahli Materi 2.....	143
Lampiran 12. Lembar Uji Responden 1	148
Lampiran 13. Lembar Uji Responden 2.....	153
Lampiran 14. Lembar Uji Responden 3.....	158
Lampiran 15 . Dokumentasi	163
Lampiran 16 . Coding (Model)	166

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tuntutan masyarakat terhadap mutu pelayanan pendidikan dari waktu ke waktu makin tinggi. Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, maka Lembaga Pendidikan dalam berbagai tingkat dan jenjang pendidikan tidak lagi dapat berpangku tangan untuk melestarikan kemampuan budaya dan *performen* suatu sekolah, namun harus gigih melakukan inovasi perubahan dalam berbagai aspek agar tidak ditinggalkan oleh masyarakat yang hidup di era globalisasi. (Budiman, 2017)

Sekolah sebagai agen perubahan di masyarakat harus senantiasa melakukan perubahan sesuai dengan derap dinamika perkembangan masyarakat dalam perkembangan IPTEK. Teknologi Informasi berbasis komputer adalah salah satu media yang cukup efektif dalam mengelola sistem informasi akademik sekolah. Penggunaan internet dewasa ini juga mulai meningkat di kalangan pendidikan, penggunaan ini tidak hanya sekedar mencari informasi di Internet saja, tetapi juga sudah menerapkan teknologi internet ini sebagai media publikasi sekolah dalam meningkatkan mutu dan kualitas sekolah. Salah satu upaya yang bisa dijadikan sebagai program unggulan *best practice* sebuah Institusi Pendidikan Sekolah adalah pembuatan website Sekolah yang dipandang sebagai jembatan emas untuk meraih masa depan yang gemilang, terlebih di dalam website ini terdapat sistem yang memungkinkan pengawasan nilai siswa sebagai bahan *evaluasi* yang dapat dipantau oleh orang tua/wali diberbagai tempat yang pengolahannya dapat dilakukan secara online.(Budiman, 2017)

Selain itu juga berbagai informasi sekolah yang menjadi daya tarik masyarakat dalam memandang citra sekolah. Pembuatan website menjadi salah satu pilihan ketika masyarakat juga mulai terbiasa dengan memanfaatkan

teknologi berbasis internet. Saat ini juga belum banyak sekolah di Indonesia menyelenggarakan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) secara *online*. Dengan manfaat dan kemudahan yang ada, sudah seharusnya sistem ini dikembangkan oleh tiap-tiap sekolah. Hal ini sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti teknologi internet dan web yang mampu mendukung proses input dan output data secara cepat dan akurat, khususnya dalam pelaksanaan PPDB, namun masih banyak juga sekolahn yang menggunakan pelaksanaan PPDB dengan manual yaitu dengan dor to dor dari sekolah kesekolah. (Christian et al., 2018)

Pada tahun 2020 yang dimana telah terjadi wabah virus corona (*COVID*) sehingga tidak bisa di berlakukanya pendaftaran sebagaimana mestinya, yaitu harus melalui berbagai cara diantaranya harus mengecek suhu pengunjung, membatasi jumlah pengunjung perharinya, menjaga jarak, menggunakan masker dan beberapa protokol kesehatan lainnya demi menghindari penyebaran virus corona pada lingkungan sekolah.(E. Prasetyo, 2015)

Untuk mewujudkan itu, terdapat beberapa masalah yang harus di hadapi oleh pihak sekolah yaitu harus mengeluarkan dana yang tidak sedikit menyiapkan beberapa persiapan untuk menghadapi penumpukan jumlah pengunjung, yaitu harus menyediakan alat pengukur suhu tubuh, menyiapkan tempat cuci tangan di segala sudut, menyediakan alat semprot disinfektan dan menyediakan masker untuk pengunjung yang tidak bawa nasker. (E. Prasetyo, 2015)

Website Sekolah adalah sebuah *website* yang resmi di miliki sekolah dan biasanya untuk website sekolah memiliki ciri khusus dari nama domainnya yaitu SCH.ID website sekolah digunakan untuk membantu sarana pembelajaran online untuk para siswa siswi dan sarana Informasi. Untuk itu, sudah selayaknya lembaga pendidikan memiliki *website* sebagai sarana komunikasi antara guru, siswa dan wali murid. Di samping itu, *Website*

sekolah juga bisa menjadi pusat informasi bagi pengunjung dan mereka yang ingin melanjutkan jenjang pendidikannya lebih tinggi. (Riki et al., 2018)

Saat ini dapat dijumpai hampir semua sekolah mulai tingkat SMP hingga Perguruan Tinggi telah memiliki *website* sekolah masing-masing yang digunakan untuk memperkenalkan profil sekolah tersebut. Adanya *website* tersebut, maka sekarang ini masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang sekolah yang mereka minati secara cepat dan *efisien* dengan menggunakan teknologi internet yang kini sudah tidak asing lagi di masyarakat. Selain itu, *website* juga berfungsi sebagai pengelola data (basis data) berbasis web. (Praktik, 2018)

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu promosi teknologi informasi berbasis *website* yang dapat menyajikan informasi profil sekolah. *Website* profil sekolah ini dan nantinya akan bermanfaat dalam melakukan penyebaran informasi sebagai media promosi. Adapun informasi yang disajikan mencakup gambaran umum sekolah, agenda kegiatan yang telah dan akan dilakukan serta galeri kegiatan-kegiatan, informasi tersebut menjadi penunjang promosi bagi kalangan masyarakat disekitar area sekolah dan diluar area sekolah itu sendiri. (Tolchah, 2010)

MTs Nahdlatussyubban plosor merupakan sebuah yayasan yang bergerak di bidang pendidikan islami yang unggul berjiwa diri dan bermartabat yang sudah terakreditasi (A). Dan untuk meningkatkan pelayanan dan pencitraan sekolah kepada masyarakat luas, yayasan tersebut membutuhkan sebuah media promosi untuk mempromosikan sekolah tersebut, dan media promosi di MTs Nahdlatussyubban plosor masih sangat minim sekali akan teknologi, yang dimana promosinya sangat manual sekali yaitu dengan *door to door* dari sekolah ke sekolah dari rumah ke rumah dan melalui media pamflet untuk di bagi-bagikan di sekolah-sekolah, dan untuk media promosi di MTs Nahdlatussyubban plosor yang dulu pernah ada yaitu dengan media blog dan sekarang ini media blog tersebut sudah tidak digunakan, karna

minimnya guru yang menguasai ilmu teknologi. Untuk efektif dan efisien. Salah satu promosi yang diberikan Di MTs Nahdlatussyubban plosor yaitu memberikan layanan sarana dan prasarana berupa promosi tentang sekolah tersebut dan sebagai media informasi penerimaan peserta didik baru atau sebagai media informasi kepada siswa untuk menunjang kelancaran dalam media pembelajaran.

Salah satu solusi yang harus dilakukan adalah dengan membuat *website* sekolah agar mempermudah bagi siswa ataupun para guru dan masyarakat umum untuk mengakses sekolah tersebut dan mudah dalam menerima informasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk membuat media promosi untuk memudahkan masyarakat mengakses atau mengetahui tentang sekolah MTs Nahdlatussyubban maka dibuatlah penelitian dengan judul: **RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP UNTUK MENINGKATKAN PROMOSI MTS NAHDLATUSYSYUBBAN PLOSO.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang ada di MTs Nahdlatussyubban plosor yaitu :

1. Bagaimana cara membuat *website* Sekolah Dengan Menggunakan *Framework Bootstrap* Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Plosor yang valid..?
2. Bagaimana kelayakan *website* Sekolah Dengan Menggunakan *Framework Bootstrap* Untuk Meningkatkan Promosi Belajar Siswa Mts Nahdlatussyubban Plosor yang *efektif*..?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah sangat dibutuhkan agar pembahasan tidak melebar terlalu jauh dari inti permasalahan dan lebih terfokus pada masalah yang

dihadapi, oleh sebab itu peneliti berfokus pada “Proses Pembuatan Rancang Bangun *Website* Sekolah Dan Hasil Penerapannya”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari Penelitian ini adalah

1. Sebagai pembelajaran dan pengalaman dalam pengelolaan sebuah *website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso*.
2. Pembuatan *website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso* digunakan sebagai sarana informasi sekolah serta untuk mempermudah promosi dan informasi.
3. Memperkenalkan kepada masyarakat umum mengenai MTs Nahdlatussyubban ploso melalui *website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso*.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dirancang dan dibuatnya berbasis web ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dalam perkuliahan dan mendapatkan wawasan tentang metode pembuatan *website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso*.

2. Bagi Sekolah

Memperkenalkan *Profil* Sekolah, sehingga masyarakat mengetahui informasi apapun tentang sekolah seperti *Fasilitas* yang tersedia, *Visi* dan *Misi* Sekolah, Sejarah berdirinya sekolah dan informasi lainnya terkait dengan sekolah. Dan Sebagai media resmi sekolah untuk media publikasi

informasi resmi ke masyarakat, seperti Berita Terkait Kegiatan Sekolah, Pengumuman, Pers Release, *Artikel*. Semua informasi ini bisa dikemas dalam bentuk tulisan maupun gambar dan video. Dengan demikian, informasi sekolah terbaru dapat ditampilkan secara *atraktif*, menarik dan selalu *update*.

3. Bagi siswa

1. Melihat Informasi terbaru dari sekolah
2. Mempunyai tempat untuk menyalurkan *kreasi* di ***website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso.***

4. Bagi Guru

1. Membantu siswa dalam berkreasi
2. Menampilkan *profil* sekolah yang *update*
3. Terjalannya *Interaksi* antar siswa dan guru yang tidak terbatas pada ruang dan waktu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

Pada subbab ini akan dikemukakan hasil temuan dari beberapa penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, serta hal yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan dan konsep yang akan dipakai dalam penelitian. Dalam menggali informasi tersebut, *referensi* dapat diperoleh dari karya ilmiah yang telah ditulis sebelumnya, seperti skripsi ataupun *artikel* dalam jurnal. Beberapa penelitian yang terkait dengan judul adalah sebagai berikut.

Pertama, *artikel* jurnal yang dilakukan oleh, (Praktik, 2018) dengan judul “Rancang Bangun *Website* Profil Sekolah Dan Pendaftaran Siswa Pada Smk Pgri 6 Surabaya”. Hasil penelitian yaitu mempermudah dan mempersingkat waktu untuk pendaftaran siswa dan memberikan suatu dampak baik yaitu memudahkan calon siswa yang mau mendaftar dan mempermudah user untuk melihat *sarana* dan *prasarana* yang dimiliki sekolah tersebut tanpa harus datang terlebih dahulu ke sekolah. Rancang Bangun *Website* sekolah ini akan diakses dengan mudah pada suatu platform *website*. Sebab dengan kemajuan teknologi sekarang khususnya internet, ini merupakan modal awal untuk penyebaran informasi yang maksimal.

Kedua, skripsi yang dilakukan oleh Christian, Andi Hesinto, Sebri Agustina, Agustina (Christian et al., 2018) dengan judul “Rancang Bangun *Website* Sekolah Dengan Menggunakan *Framework Bootstrap* (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih)”. Hasil penelitian adalah *website* sekolah SMP Negeri 6 yang mempermudah pengguna dan media informasi yang cepat, tepat, tanpa harus ke sekolah dan dapat di akses secara *online* oleh masyarakat luas agar mendapatkan informasi yang akurat. Untuk mempermudah siswa, guru, karyawan dan masyarakat dan juga Untuk memperkenalkan Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Prabumulih ke publik melalui *website*. Metode yang digunakan dalam penelitian

ini ialah dengan metode *waterfall* dengan menganalisa data yang diperoleh dari sekolahan kemudian membangun website Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Prabumulih dan Perancangan yang digunakan untuk membuat website sekolah ini yaitu dengan menggunakan program PHP dan untuk desainnya menggunakan *Dreamweaver CS6, boobstrap*.

Ketiga, artikel jurnal yang dilakukan oleh Riki Sari, Ani Oktarini Indriani, Karlana dan (Riki et al., 2018) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis *Web* Pada Smp Plus Al-Ijtihad 2 Kutabaru Tangerang”. Berdasarkan hasil penelitian adalah Penggunaan teknologi sistem informasi menjadi sangat berguna dalam aliran informasi yang akurat, terpercaya, cepat, relevan dan detail. Pemanfaatan teknologi sistem informasi semakin memudahkan manusia dalam mendapatkan informasi, mengelola informasi dan data, dan penyimpanan data dan informasi sehingga tidak perlu lagi datang ke lokasi untuk mencari informasi.

Keempat, artikel jurnal yang dilakukan oleh Prasetyo, Febby Satryadi, (F. S. Prasetyo & Informasi, 2017) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Alumni Pada Stie Prabumulih Berbasis *Website* Dengan Menggunakan *Bootstrap*”. Hasil penelitian adalah *website* yang dapat membantu memberikan informasi yang tepat dan akurat agar dapat digunakan. Oleh karena itu maka diperlukan sebuah pengembangan informasi pada STIE Prabumulih. Sehingga alumni mendapatkan informasi yang akurat, serta informasi lowongan pekerjaan lebih terupdate. Dengan adanya website alumni STIE Prabumulih ini memberikan informasi yang akurat khususnya pada alumni, dan menguatkan bahwa data alumni yang didata benar akan keberadaan bahwa alumni tersebut memang pernah berkuliah pada STIE Prabumulih.

Kelima, artikel jurnal yang dilakukan oleh (Riki Afriansyah, 2020) yang berjudul Pembuatan Portal *Website* Sekolah SMA Negeri 1 Sungailiat Sebagai Media Informasi. Dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dapat diketahui bahwa website sekolah SMA Negeri 1 sungailiat. Pada

Hasil pengujian perangkat lunak menggunakan metode *blackbox* menunjukkan sistem mempunyai fungsional yang baik dan berjalan dengan baik. Hasil uji validasi desain menghasilkan persentase rata-rata penilaian sebesar 90,56%, sedangkan hasil uji pemakaian pengguna sebesar 86,08%. Hasil tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Dan Masyarakat dapat secara langsung berkomunikasi dengan pihak operator sekolah melalui web ini dengan adanya fitur chat serta mengunggah dokumen formulir yang dibutuhkan misalnya untuk keperluan pendaftaran siswa baru. Fitur-fitur yang ada pada website ini dibangun sesuai dengan kebutuhan dari pihak sekolah.

B. Landasan Teori

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis akan membahas tentang teori pendukung yakni mengenai Website Sekolah Untuk Meningkatkan Promosi Sekolah Mts Nahdlatussyubban Ploso. Dalam penelitian ini beberapa teori pendukung yang akan dibahas diantaranya adalah :

1. Rancang

Rancang Perancangan merupakan salah satu hal-hal yang penting dalam membuat membuat suatu program. Adapun tujuan dalam perancangan ini perancangan ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas lengkap kepada ahli pemograman yang terlibat dalam rancangan. Perancangan haruslah bermanfaat dan mudah dipahami sehingga mudah dalam penggunaannya. Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan atau baru dikerjakan dengan menggunakan teknik yang berbeda-beda dan didalamnya melibatkan beberapa deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya perancangan atau rancangan merupakan suatu serangkaian dari prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemograman untuk mendiskripsikan dengan sedetail

mungkin bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan.(Prianto et al., 2020)

2. Bangun

Pengertian dari pembangunan atau bangun sistem yaitu kegiatan untuk menciptakan sistem yang baru ataupun mengganti dan memperbaiki sistem yang sudah ada secara keseluruhan. Jadi dapat kita simpulkan rancang bangun adalah penggambaran atau perencanaan dan pembuatan seketsa atau pengetahuan dari 7 atau 8 beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan pengertian ini rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil suatu analisa ke dalam bentuk paket suatu perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang telah ada. (Prianto et al., 2020)

3. Website

Website merupakan fasilitas yang terdapat pada internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut yaitu dengan web page dan link ke dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*), maupun diantara page yang disimpan dalam server yang sama baik server diseluruh dunia. (Susilowati & Heri Purnomo, 2019)

Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana website memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. Jadi website adalah salah satu media online yang mempunyai nilai tambah yang besar kepada pemilik dan pengguanya. Dengan website, tujuan perusahaan ataupun pebisnis perorangan dapat dicapai dengan efektif dan efisien. (Sa`ad, 2020)

Karakteristik utama yang dimiliki oleh website adalah halaman-halaman yang saling terhubung, dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat (*url*) atau *World Wide Web* (*www*) dan ada juga hosting sebagai media

yang untuk menyimpan banyak data tersebut. Website dapat diakses menggunakan jaringan internet ataupun dengan *platform* yang disebut browser, seperti chrome, mozilla firefox, internet explorer (IE), opera dan lain sebagainya. Berikut jenis *website* berdasarkan sifatnya : (Sa`ad, 2020)

a. Website Statis

Website ststis dapat didefinisikan sebagai website yang berisikan konten konstan atau tidak berubah. Setiap laman dibuat dengan kode HTML dan menunjukkan informasi yang sama kepada setiap pengunjung. Hanya webmaster atau *developer* yang bisa melakukan update pada konten website statis.

Karena website statis tidak membutuhkan *update* konten secara berkala, website statis tidak memerlukan database. Biasanya website statis digunakan untuk website perusahaan yang hanya perlu memberikan informasi- informasi dasar seperti alamat, kontak, profil dan sejarah perusahaan.

b. Website Dinamis

(Enterprise, 2016) Website dinamis adalah website yang kontennya selalu di-update secara berkala. Kebanyakan website bersifat dinamis karena lebih mudah dikelola dibandingkan *website* statis. Website dinamis menampilkan kontennya dari database yang biasanya hanya bisa diakses oleh webmaster atau *developer*.

Meskipun begitu, website dinamis memungkinkan untuk memiliki beberapa user yang bisa melakukan update konten website tanpa mengganggu desain web.

Website memiliki berbagai macam fungsi diantaranya :

- 1) Sebagai media informasi
- 2) Sebagai media pemasaran
- 3) Sebagai media promosi

- 4) Sebagai media pendidikan
- 5) Sebagai media komunikasi

4. Pengertian Website Profil

Website profil adalah sebuah website yang hanya menampilkan informasi tentang visi, misi, sejarah perkembangan, organisasi, jasa atau produk yang ditawarkan tetapi tidak secara langsung menjual produk hanya sebatas informasi.(Erfan, 2020)

5. Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah alat bantu (*framework*) HTML dan CSS untuk membuat sebuah tampilan halaman website yang elegan dan support segala macam *device* dan Bootstrap merupakan Framework ataupun Tools untuk membuat aplikasi web ataupun situs web responsive secara cepat, mudah dan gratis”. Berdasarkan teori dari para ahli diatas dapat kita disimpulkan bahwa, Bootstrap adalah sebuah alat bantu untuk membuat tampilan halaman web menjadi elegan, cepat, dan mudah.(Enterprise, 2016)

6. Framework

(Enterprise, 2016) Sesuai dengan namanya sendiri, framework adalah kerangka kerja untuk mengembangkan aplikasi berbasis website maupun desktop. Kerangka kerja disini sangat membantu *developer* dalam menuliskan sebuah dengan lebih terstruktur dan tersusun rapi.

7. Xampp

Salah satu aplikasi server localhost dan yang paling banyak digunakan oleh banyak orang dan cukup familiar di kalangan web developer saat ini. XAMPP merupakan aplikasi *cross platform* : Apache, MySQL, PHP dan Perl. XAMPP dan juga memberikan solusi sederhana dan cukup ringan dijalankan, memungkinkan membuat web server lokal untuk melakukan pengetesan website. (Aprilian & Saputra, 2020)

XAMPP adalah paket open-source web server yang bekerja pada berbagai platform. Hal ini sebenarnya merupakan singkatan dengan X yang berarti “CROSS”, A untuk server Apache HTTP, M untuk MySQL, P untuk PHP, dan P untuk Perl. XAMPP dirancang untuk membantu pengembang halaman website, *programer*, dan *desainer* lainnya, memeriksa dan meninjau pekerjaan yang menggunakan komputer bahkan tanpa koneksi ke web atau internet. Jadi, pada dasarnya XAMPP dapat digunakan untuk berdiri sendiri / *stand alone* tanpa koneksi. Dan karena XAMPP dirancang sebagai paket server cross- platform, tersedia untuk berbagai sistem operasi dan platform seperti Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, dan Solaris. Bagian penting dari XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya yaitu :

- a. Htdoc, merupakan folder tempat meletakkan berkas- berkas yang akan dijalankan seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain.
- b. PHPMyAdmin, merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikan alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
- c. Control Panel, berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP. Seperti menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai (start). Berikut tampilan XAMPP. (Muhammad Yusril Helmi Setyawan, 2020)

8. PHP (*Protocol Hypertext Preprocessor*)

PHP telah menjadi bahasa pemrograman web yang digunakan secara luas untuk membuat halaman web yang dinamis. PHP menjadi salah satu bahasa pemrograman yang digunakan sebagai pengembangan website. Asalnya PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page, namun dalam

perkembangan waktu diubah menjadi PHP: *Hypertext Preprocessor*. PHP menjadi salah satu bahasa pemrograman yang bersifat interpreter, dalam artian membaca setiap instruksi dari sintaks (*coding*) dengan cara membaca satu persatu atau baris perbaris code program. (Enterprise, 2017)

PHP: Hypertext Preproesor yaitu skrip bersifat *server-side* yang ditambahkan ke dalam HTML. Skrip ini akan membuat suatu aplikasi yang dapat diintegrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, tapi akan menjadikan sifat dinamis. Sifat server side berarti pengerjaan kode program dilakukan di server, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke browser. (Setiawan, 2017)

Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server- side yang dapat ditambahkan ke dalam HTML. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman yang paling banyak digunakan, tentu karena berbagai alasan, salah satunya adalah mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan bahasa pemrograman lainnya yang sejenis. Berikut ini kelebihan bahasa pemrograman PHP :

- a. PHP adalah bahasa multiplatform yang artinya dapat berjalan di berbagai mesin dan sistem operasi (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah- perintah *system* lainnya.
- b. PHP bersifat Open Source yang berarti dapat digunakan oleh siapa saja secara gratis.
- c. Web server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana- mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, nginx, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah dan tidak berbeli- belit,

bahkan banyak yang membuat dalam bentuk paket atau package (PHP, MySQL dan Web Server).

- d. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis- milis, komunitas dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.
- e. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
- f. Banyak bertebaran aplikasi dan program PHP yang gratis dan siap pakai seperti WordPress, PrestaShop, dan lain- lain.
- g. Dapat mendukung banyak database, seperti MySQL, Oracle, MSSQL dst.

Dari sekian banyaknya kelebihan yang dimiliki oleh bahasa pemrograman PHP, tentu tidak berarti tidak ada kekurangannya. Berikut ini kekurangan bahasa pemrograman web PHP yang mungkin menjadi pertimbangan dalam memilih bahasa pemrograman ini :

- a. PHP tidak mengenal *package*.
- b. Jika tidak di-encoding, maka kode PHP dapat dibaca semua orang dan untuk meng-encoding-nya dibutuhkan tool dari Zend yang mahal sekali biayanya.
- c. PHP memiliki kelemahan keamanan. Jadi *programmer* harus jeli dan berhati- hati dalam melakukan pemrograman dan konfigurasi PHP. (Setiawan, 2017)

9. Flowchart

Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan yang menunjukkan dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat komunikasi dan untuk dokumentasi. (Jogiyanto, 2005).

Flowchart menolong analisis dan programer untuk memecahkan masalah kedalam segmen – segmen yang lebih kecil dan menolong dan menganalisa

alternatif – alternatif lain dalam pengoperasiannya. Dan *flowchart* mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan evaluasi lebih lanjut.

Adapun lima macam – macam *flowchart* diantaranya sebagai berikut :

1. *Systems flowchart*

Merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan sistem.

2. *Document flowchart*

Merupakan bagan air yang menunjukkan arus dari laporan formulir termasuk tembusan – tembusannya.

3. *Schematic flowchart*

Merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur didalam sistem.

4. *Procces flowchart*


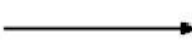






Merupakan bagan alir yang banyak proses dalam suatu prosedur.

5. *Program flowchart*

Merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah – langkah dari proses program.

Flowchart disusun dengan simbol – simbol. Simbol ini dipakai sebagai alat bantu menggambarkan proses didalam program. *Flowchart* ini menunjukkan setiap langkah program atau prosedur dalam urutan yang tepat. Adapun simbol – simbol yang sering digunakan dalam membuat program adalah bagan alir program (*program flowchart*) dapat dilihat Gambar 2.1 berikut

Gambar.2.1 Simbol Bagan Alir Program (program flowchart)

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Permulaan/akhir program
	GARIS ALIR (FLOW LINE)	Arah aliran program
	PREPARATION	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	PROSES	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	INPUT/OUTPUT DATA	Proses input/output data, parameter, informasi
	DECISION	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	OFF PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

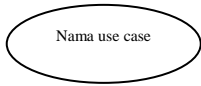


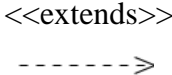
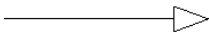
10. UML

Perancangan sistem pada tugas akhir ini dilakukan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). UML adalah salah standar bahasa yang yang banyak digunakan di dunis industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (*Rosa dan Shalahudin, 2014*).

UML mendefinisikan diagram berikut ini :

- a. *Use Case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan di buat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan di buat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

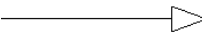


Tabel 2.1 Simbol-simbol dalam *Use Case Diagram* (Rosa, 2014)


SIMBOL	NAMA	DESKRIPSI
	<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor;
	<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang;
	<i>Asosiasi</i>	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor
	<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek.
	<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari pada yang lainnya.

<pre><<include>> -----></pre>	<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat di jalankan <i>use case</i> ini.
--	----------------	---

b. *class Diagram*

atau diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Simbol yang digunakan dalam *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel.

SIMBOL	NAMA	DESKRIPSI						
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="472 997 672 1045">Class</td> <td data-bbox="673 997 745 1045"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1047 672 1096">+ Attribute</td> <td data-bbox="673 1047 745 1096"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1098 672 1163">+ Operation</td> <td data-bbox="673 1098 745 1163"></td> </tr> </table>	Class		+ Attribute		+ Operation		<i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem.
Class								
+ Attribute								
+ Operation								
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).						
	<i>Association</i> / asosiasi	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .						
	<i>Directed Association</i> / asosiasi berarah	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satudigunakan oleh kelas yang lain						

	<i>Aggregation /</i> agregasi	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).
---	----------------------------------	--

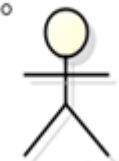

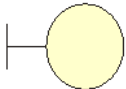
Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam *Class Diagram* (Rosa, 2014)



c. *Sequence Diagram*

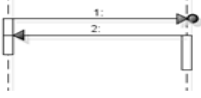
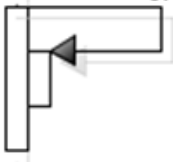
menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Menggambarkan diagram sekuen harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. *Sequence diagram* dapat dinotasikan seperti pada tabel 2.3

(Rosa, 2014)

Tabel 2.3 Simbol-simbol dalam *Sequence Diagram*

SIMBOL	NAMA	DESKRIPSI
	<i>Actor</i>	Menggambarkan semua objek di luar sistem (bukan hanya pengguna sistem/perangkat lunak) yang berinteraksi dengan sistem yang dikembangkan.
	<i>Lifeline /</i> garis waktu	Menyatakan kehidupan suatu objek.
	<i>Boundary Class</i>	Menyatakan form pengisian.



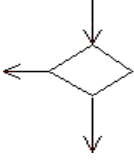
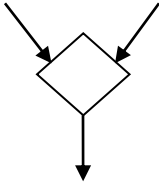
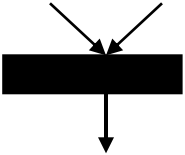
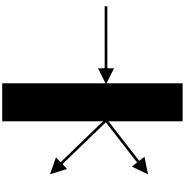
	<i>Control Class</i>	Menyatakan penghubung atau proses.
	<i>Entity Class</i>	Menyatakan tabel atau <i>database</i> .


SIMBOL	NAMA	DESKRIPSI
	<i>Synchronous message</i>	Mengaktifkan sebuah proses sampai selesai, kemudian baru bisa menyampaikan <i>message</i> baru.
	<i>Message to self</i>	Suatu hasil kembalian sebuah operasi dan berjalan pada objek itu sendiri.

d. *Activity Diagram*

Diagram atau diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Berikut simbol-simbol yang digunakan *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol-simbol dalam *Activity Diagram* (Rossa, 2014)

SIMBOL	NAMA	DESKRIPSI
	Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Decision	Decision digunakan sebagai pilihan untuk pengambilan keputusan
	Merge	Menggunakan flow yang dipecah oleh decision
	Join	Untuk menggabungkan beberapa kegiatan secara paralel menjadi satu
	Fork	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel

	Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
---	--------------	--

11. Metode SDLC (*System Development Life Cycle*) Waterfall

SDLC (*System Development Life Cycle*) atau Siklus hidup pengembangan system adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. (Prof. Dr. Sri Mulyani & Sistematika, 2017)

Sesuai namanya SDLC ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain layaknya air terjun. Metode waterfall merupakan suatu metode dalam pengembangan software dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tahap perencanaan konsep, pemodelan (*design*), implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Tahap metode SDLC *waterfall* sebagai berikut :

a. Analisis

Dalam tahap ini penulis mulai menganalisis apa saja kebutuhan sistem, mulai dari kebutuhan fungsional sistem dan kebutuhan non fungsional sistem.

b. Desain

Tahapan perancangan merupakan tahapan lanjutan dari tahapan analisis dimana tahapan ini mempresentasikan rancangan perancangan aplikasi seperti perancangan antarmuka, dan perancangan basis data yang akan diterapkan pada sistem Informasi Akademik yang akan dibuat.

c. Pengkodean

Pada tahap ini penulis menerapkan perancangan basis data dan perancangan antarmuka ke dalam bahasa pemrograman, dimana

bahasa pemrograman yang digunakan adalah dengan menggunakan bahasa PHP/HTML untuk website.

d. Pengujian/testing

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan desain dan fungsi dari perangkat lunak tersebut terdapat kesalahan atau tidak.

e. *Maintenance*

Ini adalah langkah terakhir dalam model air terjun. Perangkat lunak yang sudah selesai dijalankan dan dipelihara. Pemeliharaan termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Peningkatan implementasi unit sistem dan peningkatan layanan sistem sebagai persyaratan baru. (Prof. Dr. Sri Mulyani & Sistematika, 2017)

12. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. *Relational Database Management System (RDBMS)*. Wasiyanti & Talaohu (2016:51).

Table yang digunakan di dalam mysql yaitu

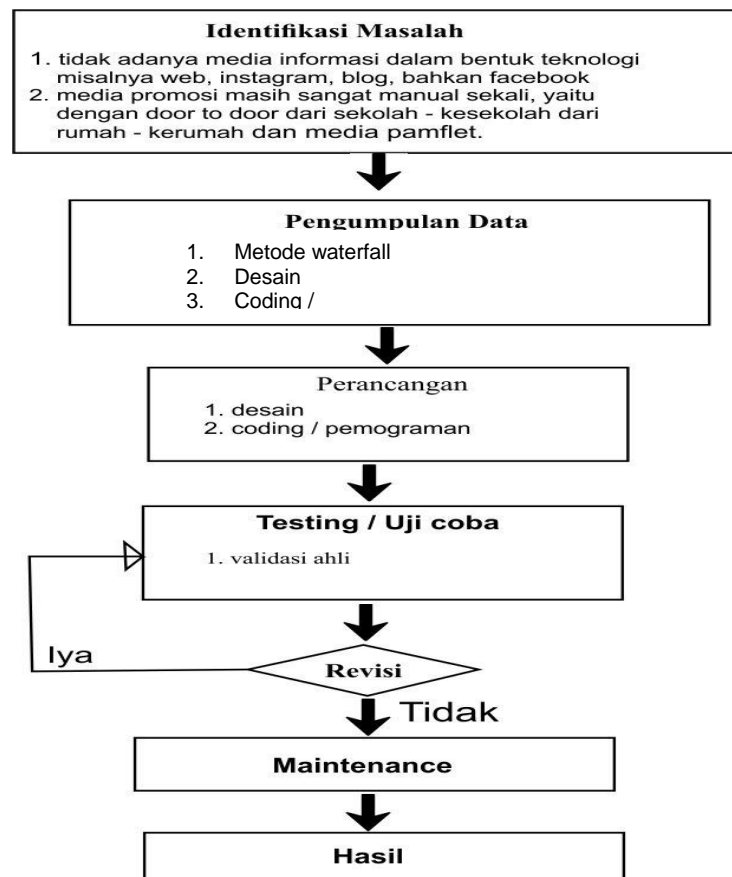
- a. Beranda
- b. Profil
 - 1) Visi
 - 2) Misi
 - 3) Tujuan

- 4) Program unggulan
- c. Berita
- d. Fasilitas
- e. Gallery
- f. tentang

A. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana suatu teori berkaitan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

Sistem website profil sekolah ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi Sekolah dan Masyarakat untuk memudahkan dalam melaksanakan kegiatan penerimaan siswa baru dan menjadi media promosi yang mudah dipahami dan mampu mendukung keberhasilan kegiatan PPDB secara online. Rancangan ini akan dibangun melalui tahapan-tahapan seperti dibawah ini:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Web Profil Sekolah

B. Produk Yang Akan Dihasilkan

Dalam penelitian ini produk yang akan dihasilkan berupa website profil sekolah yang diminta untuk membantu mempromosikan di sekolah Mts Nahdlatussyubban Ploso website ini nantinya akan mempermudah dan mempercepat proses informasi yang baru dari sekolahan tersebut, website ini hanya khusus diperuntukkan untuk instansi sekolah namun masyarakat juga bisa mengakses website tersebut. Dan Website ini bisa digunakan sebagai media siswa-siswi dalam mencari informasi seputar sekolah. Maupun sebagai salah satu sarana pendukung kegiatan belajar mengajar website ini bertujuan untuk menjadi salah satu solusi dari PPDB MTs Nahdlatussyubban Ploso.

BAB III

METODE PENELITIAN

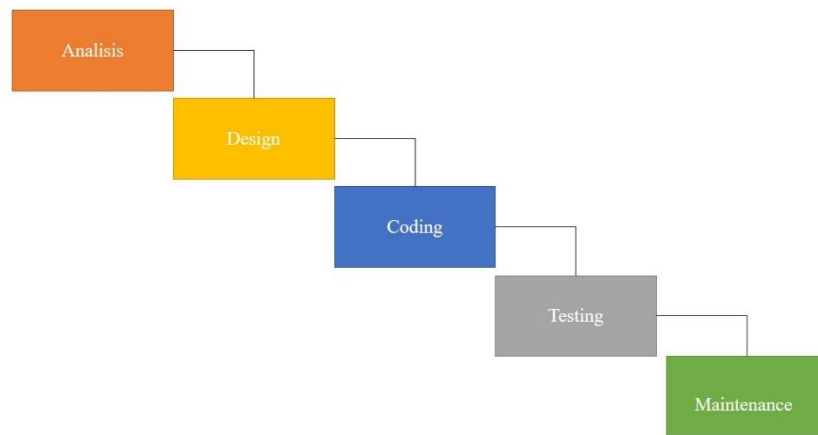
A. Studi Pendahuluan

Kebutuhan peningkatan mutu pelayanan pendidikan dari waktu ke waktu makin meningkat tinggi. Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, maka pendidikan dan pembelajaran akan terus meningkat, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Rancangan penelitian merupakan kegiatan awal sebelum melaksanakan kegiatan yang sebenarnya. Perancangan merupakan suatu rencana kegiatan penelitian yang dapat digunakan acuan dalam melaksanakan tahapan-tahapan sehingga diarahkan untuk menjawab permasalahan penelitian. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian juga dapat diartikan sebagai cara mendapatkan data penelitian yang memiliki tujuan kegunaan tertentu. Cara ilmiah yang dilakukan berarti suatu kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri khas keilmuan praktis yaitu bersifat rasional, empiris serta sistematis. (Farozi, 2016)

(Prof. Dr. Sri Mulyani & Sistematika, 2017) mengungkapkan bahwa metode SDLC Waterfal merupakan salah satu metode yang mempunyai ciri khas bahwa pengerjaan setiap fase harus dikerjakan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Dengan demikian hasilnya akan fokus terhadap masing-masing fase sehingga pengerjaan dilakukan secara maksimal karena tidak adanya pengerjaan secara paralel. Adapun kelebihan menggunakan metode SDLC waterfall diantaranya:

- Urutan proses menggunakan metode ini menjadi lebih teratur dari satu tahap ke tahap berikutnya.

- Dari sisi pengguna juga lebih menguntungkan karena dapat merencanakan dan menyiapkan semua data yang dibutuhkan dan kebutuhan proses.
- Jadwal menjadi lebih pasti, karena jadwal untuk setiap proses dapat ditentukan. Jadi Anda bisa melihat dengan jelas tujuan menyelesaikan pengembangan program. Dengan urutan tertentu, Anda juga bisa melihat progres tiap *stage* secara pasti.



Gambar 3. 1 Model *SDLC waterfall*

a. *Analisis*

Menganalisis proses pengumpulan persyaratan sistem sesuai dengan informasi tentang perilaku, kinerja, dan antarmuka yang diperlukan.

b. *Design*

Pada tahap ini penulis akan merancang desain dan model aplikasi yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya.

c. *Coding*

Pengkodean (*coding*) merupakan proses menerjemahkan suatu desain ke dalam bahasa yang dapat dipahami oleh komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. *Test*

Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua instruksi diuji, dan fungsional eksternal, yaitu

menjalankan pengujian untuk menemukan kesalahan dan memastikan bahwa input yang terbatas menghasilkan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang diperlukan.

e. *Maintenance*

Setelah perangkat lunak dikirim ke pengguna, tidak diperbolehkan melakukan perubahan. Perubahan sering terjadi karena kesalahan yang tidak terdeteksi selama pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Fase dukungan atau pemeliharaan dapat mengurangi proses pengembangan dari analisis spesifikasi menjadi perubahan pada perangkat lunak yang ada (daripada perubahan ke perangkat lunak baru).(Nugraha, 2018)

B. Rancangan Produk

1. Rencana Produk

Produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah Website Profil Sekolah MTs Nahdlatul Ulama Ploso. Perancangan Website ini dimulai dari perancangan *flowchart*, *usecase* diagram, *activity* diagram, dan *Context Diagram* Diagram alir merupakan diagram yang memiliki alur yang menggambarkan langkah-langkah untuk memecahkan suatu masalah. *Flowchart* menggambarkan rencana sistem aplikasi yang akan penulis buat.

Use case diagram menyajikan interaksi antara *use case* dan *actor*. Dimana *actor* dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Sedangkan *use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. (Muhamad Alda & Indonesia, 2021)

Activity Diagram atau Diagram aktivitas adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, atau pengulangan. Dalam *Unified Modeling Language* (UML), diagram aktivitas

dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun alur aktivitas dalam organisasi.(Muhamad Alda & Indonesia, 2021)

Flowchart merupakan teknik analisis yang menggambarkan beberapa aspek dari suatu sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis. *Flowchart* menggunakan seperangkat simbol (*shape*) standar untuk menggambarkan prosedur pemrosesan dan aliran data. (Muhamad Alda & Indonesia, 2021)

Pada *context diagram*, sistem digambarkan dengan sebuah proses saja. Didalam *context diagram* terdapat bagian- bagian penting yaitu beberapa entitas, proses, dan arus data. Entitas luar yang berinteraksi dengan proses tunggal tersebut kemudian diidentifikasi.

2. Analisis Kebutuhan

1)Perangkat Lunak (*software*)

Software yang akan digunakan untuk menunjang penelitian ini adalah :

- a) *Bootstrap Template*
- b) Sistem Operasi *Windows 10*
- c) *Microsoft Office Word 2013*
- d) *Coreldraw X7*
- e) *Sublime Text 3*
- f) *XAMPP*
- g) *MySQL*
- h) *Visual studio code*

2)Perangkat Keras (*hardware*)

Hardware yang akan digunakan untuk menunjang penelitian ini adalah :

- a) *Processor Intel Core i3*
- b) Memori (RAM) 2.00 GB

- c) *Hardisk* 1 TB
- d) Monitor 14 inch
- e) *Internet*

3. Validasi Ahli

Validitas sangat erat kaitannya dengan keakuratan alat ukur untuk mencapai tujuan pekerjaan yang dilakukan. Uji validitas dapat berupa validitas eksternal maupun internal. Validitas eksternal menunjukkan bahwa hasil tes itu penting dan dapat digeneralisasikan ke berbagai aspek media promosi, situasi dan waktu. Uji validasi dilakukan oleh ahli validator, dimana yang terpilih sebagai validator adalah orang yang sudah ahli pada bidang yang dipilih. (Jogiyanto, 2008).

4. Revisi Produk

Revisi produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah revisi website rancang bangun profil sekolah. Revisi website ini dilakukan setelah melakukan uji coba atau juga validasi oleh para ahli terkait, setelah menerima masukan atau saran kelangsungan website. Melalui hasil pengujian dengan para ahli, maka akan dapat diketahui kekurangan dari aplikasi yang di rancang. Haykal, Muhamad. (2020).

C. Uji Coba Produk

1. Subjek Pengujian

Sasaran dari website ini adalah sekolah MTs Nahdlatussyubban Ploso.

2. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat empat tahap pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini, diantaranya:

a. Studi Literatur

Studi Literatur adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah besar buku, majalah dan jurnal

yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Dengan menggunakan teknik ini, Anda akan mendapatkan banyak referensi dari berbagai sumber. Teknik ini dilakukan untuk mengungkap berbagai teori yang berkaitan dengan masalah yang sedang dibahas dan dijadikan sebagai bahan acuan dalam pembahasan hasil penelitian.(Farozi, 2016)

b. Wawancara

Wawancara atau wawancara merupakan salah satu bentuk teknologi pengumpulan data yang banyak digunakan untuk penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih yang terjadi antara narasumber dan pewawancara. Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat dari sumber yang dapat dipercaya. Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan dari pewawancara kepada sumber pertanyaan. Wawancara ini berisi banyak pertanyaan atau pernyataan yang wajib dijawab atau dijawab oleh responden.(Siyoto & Sodik, 2015)

c. Observasi

Observasi adalah suatu teknik atau metode yang mengumpulkan data dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung. Pengamatan dapat dilakukan secara partisipatif maupun non partisipatif. Dalam observasi partisipatif, observer ikut serta dalam aktivitas yang sedang berlangsung, sedangkan observer non partisipatif tidak perlu ikut serta dalam aktivitas yang sedang berlangsung, ia hanya berperan dalam aktivitas observasi.(Siyoto & Sodik, 2015)

d. Kuesioner atau Angket

Kuesioner adalah suatu teknologi pengumpulan data, yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab dengan cara

memperoleh data dari narasumber. Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka, yang dapat langsung diberikan kepada yang diwawancarai, atau dikirim melalui surat atau internet. (Siyoto & Sodik, 2015)

3. Instrumen Penelitian

Pada dasarnya, dalam sebuah penelitian menggunakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang selama penelitian berlangsung. Salah satu alat bantu tersebut adalah sebuah instrumen. Menurut (Imania & Bariah, 2019), instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan mengukur nilai variabel agar proses penelitian lebih mudah.

Untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus memiliki skala. Dalam penelitian ini digunakan rumus *skala likert* untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial yang ada. Jawaban dari instrumen penelitian dengan menggunakan *skala likert* memiliki kategori sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

Penelitian ini menggunakan *skala likert* yang terdapat lima pilihan jawaban pada skor negatif dan skor positif.

Tabel 3.1 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-Ragu/Netral (RG)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

(Sumber: (Imania & Bariah, 2019))

Penentuan skor terhadap masing-masing instrumen dapat dilakukan dengan rumus persentase menurut sebagai berikut.

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pemberian skor pada lembar kuesioner atau angket tersebut menggunakan tanda *checklist* (✓) menggunakan *skala likert*. Berikut ini aspek yang digunakan dalam instrumen validasi ahli:

Tabel 3.2 Aspek Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Kriteria Aspek	Nomor Kriteria Aspek
1	Aspek Kegunaan	3	1, 2 dan 3
2	Aspek Kepuasan	2	4 dan 5
3	Aspek Penyajian Media	6	6, 7, 8, 9, 10 dan 11
4	Aspek Kelayakan Bahasa	3	13, 14 dan 15

Tabel 3.3 Aspek Lembar Instrumen Penilaian Responden

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Kriteria Aspek	Nomor Kriteria Aspek
1	Aspek Kegunaan	3	1, 2 dan 3
2	Aspek Kepuasan	9	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 dan 12
3	Aspek Kelayakan Bahasa	3	13, 14 dan 15

Hasil perhitungan dari instrumen validasi ahli dan responden dengan menggunakan *skala likert* maka hasilnya dapat dilihat dalam persentase sebagai berikut.

Tabel 3.4 Persentase Kategori

Presentase	Kategori
0% - 20 %	Sangat Tidak Layak
21% - 40 %	Tidak Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
61% - 80 %	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

a. Lembar angket ahli media

Menjelaskan bahwa angket ahli media merupakan angket yang ditujukan kepada ahlinya media yaitu dosen Universitas PGRI Semarang. Pakar media ini memvalidasi tampilan website hingga kegunaan website tersebut. Sehingga nantinya bisa dijadikan acuan untuk promosi yang lebih baik dan efektif. (Sugiyono, 2016)

Pemberian skor lembar angket ahli media menggunakan skala likert. Jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju, yang dapat berupa kata-kata antara lain. (Sugiyono, 2016)

Tabel 3.5 Skala *Likert* angket ahli media

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-Ragu/Netral (RG)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Adapun aspek-aspek yang akan dinilai oleh validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Aspek yang dinilai ahli media

No.	Aspek yang dinilai
1.	Aspek Umum
2.	Aspek Kelayakan isi
3.	Aspek Kelayakan website
4.	Aspek Penggunaan website

b. Lembar angket respon pengguna

Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti. Kuisisioner diserahkan kepada pengguna setelah penggunaan langsung website sekolah.

Instrumen ini digunakan untuk menentukan penilaian sistem. Untuk mengukur analisis ini digunakan skala likert. Skala likert

digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan masalah suatu objek, desain suatu sistem, proses pembuatan produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Pengujian instrumen ini berupa tabel checklist yang diisi langsung oleh pengguna setelah menggunakan dan menjalankan website . (Siyoto & Sodik, 2015)

Jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju, yang dapat berupa kata-kata antara lain. (Siyoto & Sodik, 2015)

Tabel 3.7 Skala *likert* angket pengguna

Sangat Setuju (SS)	Skor : 4
Setuju (S)	Skor : 3
Tidak Setuju (TS)	Skor : 2
Sangat tidak Setuju (STS)	Skor : 1

Adapun aspek-aspek yang akan dinilai responden adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Aspek yang dinilai pengguna

No.	Aspek yang dinilai
1.	Aspek Umum
2.	Aspek Kelayakan isi
3.	Aspek Kelayakan website
4.	Aspek Penggunaan website

4. Analisis dan Interpretasi Data

Menurut Tolchah Analisis data dilakukan setelah data dari semua responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini penulis memilih teknik angket sebagai teknik yang diterapkan pada responden. (Tolchah, 2010) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Secara umum teknik penilaian yang digunakan dalam kuesioner penelitian ini adalah teknik skala likert.

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-Ragu/Netral (RG)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Skala *Likert*

Kemudian dengan teknik pengumpulan data angket, maka data interval dari instrumen dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Skoryangdiobservasi}}{\text{Skoryangdiharapkan}} \times 100 \%$$

Sedangkan untuk data yang diperoleh akan dianalisis dengan melakukan perhitungan dengan menggunakan presentase sebagai berikut. (Tolchah, 2010)

Nilai Presentase	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
21% - 40%	Tidak Setuju
41% - 75%	Setuju
76% - 100%	Sangat Setuju

Tabel 3.10 Interpretasi Data

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan jika dalam pengujian produk terdapat kekurangan dan kelemahan pada saat uji validitas. Perbaikan produk mengacu pada hasil validasi oleh ahli media, yang kemudian mencoba untuk mengurangi kelemahan tersebut dengan memperbaiki sistem yang telah dirancang. (Prof. Dr. H. Punaji Setyosari, 2016)

Jadwal Penelitian 2021

Penelitian ini dilakukan penulis berdasarkan jadwal penelitian yang telah dibuat untuk memaksimalkan hasil. Berikut jadwal penelitian tersebut.

Tabel 3.11 jadwal penelitian

No	Kegiatan	Jadwal Penelitian Tahun 2021												
		Oktober				November				Desember				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Penyusunan usulan penelitian	■	■	■	■									
2	Penelitian(Studi literatur,observasi/ studi lapangan)			■	■	■								
3	Perancangan desain Website			■	■	■	■	■	■	■	■			
4	Pembuatan website				■	■	■	■	■	■	■			
5	Pengujian Aplikasi I											■	■	
6	Revisi produk												■	

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini berjudul “ Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Boobstrap Untuk Meningkatkan Promosi MTs Nahdlatussyubban”. Penelitian ini dilakukan di MTs.

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang mengacu pada model Waterfall. Berkaitan dengan penelitian ini, pada materi bangun ruang akan dipaparkan hasil penelitian yang terbagi menjadi 5 tahap yaitu,

1. analisis (*analysis*)
2. perancangan (*design*)
3. pengkodean (*coding*)
4. pengujian (*Testing*)
5. perbaikan (*Maintenance*)

Disetiap tahap akan terdapat point-point inti dari hasil penelitian. Untuk lebih lengkapnya terdapat di bagian lampiran yang terletak pada bagian akhir laporan penelitian ini.

1. Analisis Sistem

Pada tahap ini, kebutuhan pemakai dapat terdefiniskan. Pendefinisian ini akan berdampak pada pembuatan sebuah sistem. Pemahaman kebutuhan yang tepat akan menghasilkan suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, pendefinisian kebutuhan yang baik akan menjadi faktor kesuksesan dari pengembangan sebuah sistem. Pada analisis sistem, pengidentifikasian kebutuhan sistem dapat dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Kebutuhan *Fungsional* Sistem

Pemodelan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (*user*). Berdasarkan kebutuhan diketahui bahwa *user* yang menggunakan sistem adalah admin dan pengguna, maka fungsi utama yang harus dilakukan dalam mengolah sistem informasi sekolah berbasis web sebagai media promosi pada MTs Nahdlatussyubban Ploso. Fungsionalitas sistem untuk admin adalah sebagai berikut.

1. Fungsi *Login*

Digunakan untuk *Login* atau masuk ke dalam sistem dengan menginputkan *username* dan *password* sebelum melakukan tambah, mengubah, dan menghapus informasi.

2. Fungsi Mengubah *Username* dan *Password*

Mengubah *Password* merupakan fungsi yang dilakukan oleh admin untuk ubah *Username* dan *Password*.

3. Fungsi Mengolah *Input* Berita

Mengolah berita Sekolah merupakan fungsi yang dilakukan admin untuk membuat berita Sekolah.

4. Fungsi Mengolah *Update* Berita

Mengolah *Update* Berita merupakan fungsi yang dilakukan oleh admin untuk mengedit serta menghapus foto atau kegiatan Sekolah.

5. Fungsi *Logout*

Digunakan untuk *Logout* atau keluar dari sistem.

b. Kebutuhan *Non-Fungsional* Sistem

Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal berikut.

a. Mudah digunakan oleh *user* dalam melihat informasi di *website* Sekolah MTs Nahdlatussyubban.

b. Mempermudah akses informasi dan sistem dapat diakses 24 jam.

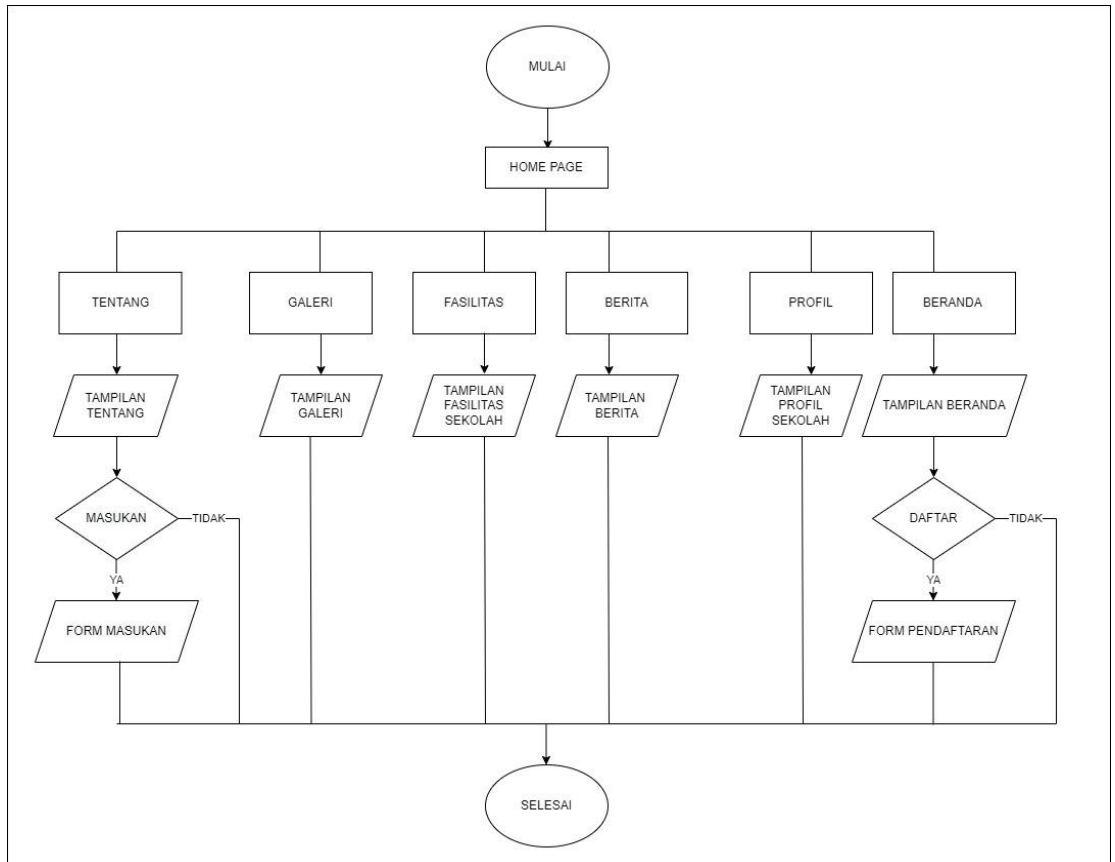
2. Desain Sistem

Tahap ini menjelaskan proses perancangan sistem untuk tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program dalam tahap selanjutnya. Tampilan sistem yang menarik akan mempermudah Admin dalam proses pengguna tidak mudah bosan dalam menggunakan sistem dan menambah kepuasan tersendiri bagi pengguna terhadap penggunaan sistem ini. Dengan merancang desain sistem diharapkan dapat memecahkan suatu masalah dengan baik dan jelas. Desain sistem juga merupakan proses pembentukan dari ide yang efisien dan efektif dalam rangka menciptakan sistem baru. Produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah rancang bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi MTs Nahdlatussyubban plosor. Perancangan sistem ini dimulai dari pembuatan *flowchart*, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *storyboard*.

a. *Flowchart*

Flowchart adalah susunan-susunan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Sedangkan “*flowchart* sistem (diagram alir sistem) merupakan bagian yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem”.(Syamsiah, 2019) Tujuan pembuatan *flowchart* sistem adalah menggambarkan secara jelas alur dari prosedur yang akan dijalankan sistem pada penelitian yang akan dilaksanakan.

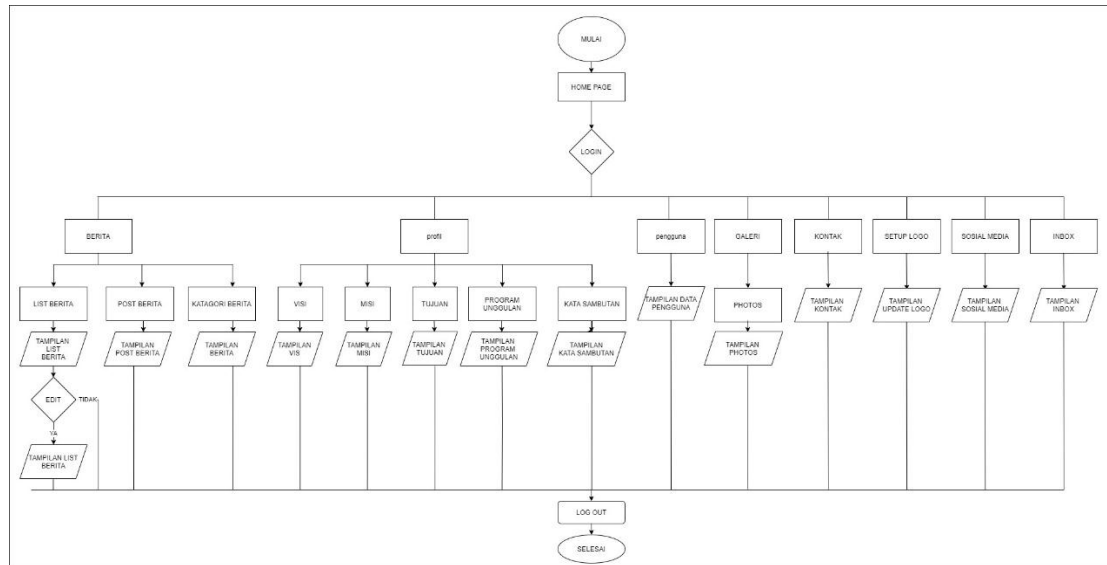
1. Flowchart User



Gambar 4.1 Flowchart User

Pada gambar 4.1 digambarkan bahwa proses dimulai dari *user* membuka *website*. Pada tampilan *Home*, *user* diperlihatkan menu beranda, profil, berita, fasilitas, galeri, tentang dan di halaman home page itu tertera tombol daftar yang bisa menggunakan google form. *User* hanya perlu meng-klik menu yang tertera dan akan muncul beberapa tampilan informasi sesuai menu yang dipilih oleh *user* itu sendiri. Misalnya menu berita disitu akan menampilkan beberapa acara yang pernah dilakukan di sekolahan tersebut dan berita terupdate mengenai sekoalahn tersebut. Pada menu Tentang Kami akan muncul alamat, *email*, dan kontak pembuat *website*, sedangkan menu Masuk digunakan untuk admin.

2. Flowchart Admin



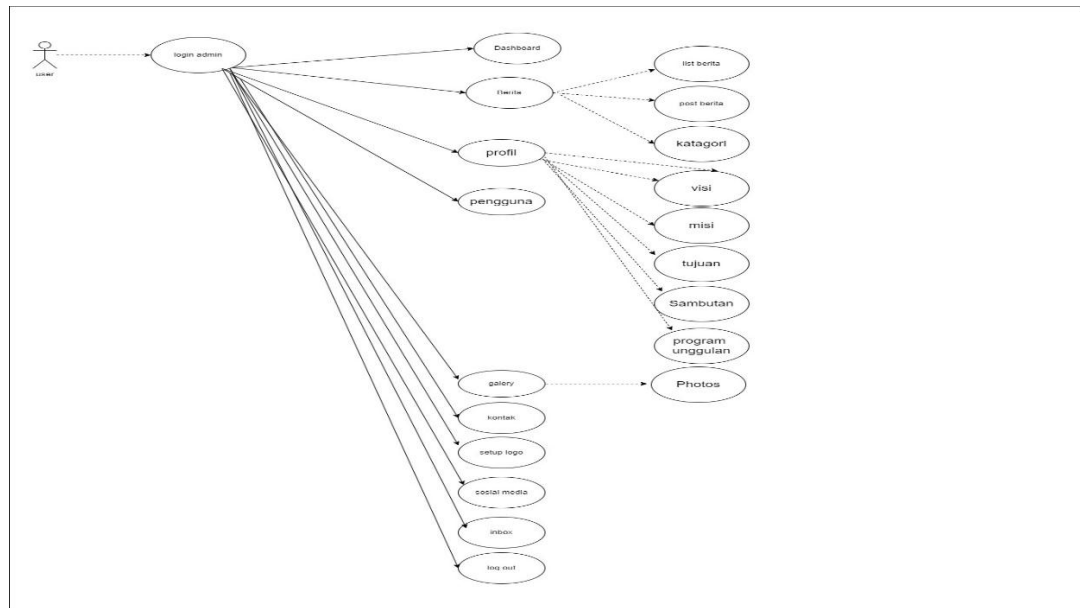
Gambar 4.2 Flowchart Admin

Pada gambar 4.2 proses diawali dari admin membuka *website*, kemudian klik menu Masuk dan akan diarahkan ke menu *Login*. Setelah *login*, akan muncul halaman *dashboard* yang berisikan data pengunjung dan dibawah menu dashboard ada menu berita. Yang berisikan list berita, katagori dan post berita. Selanjutnya ada menu profil yang berisikan visi, misi, tujuan, program unggulan dan kata sambutan. Selanjutnya ada menu pengguna selanjutnya ada menu galeri yang berisikan photo dimana bias menambahkan foto yang baru, setelah menu galeri ada menu kontak, dan set up logo dimana me set up logo ini bisa merubah logo dan titlenya. Kemudian ada menu media social disini bisa menambahkan media sosial apa yang kita butuhkan. dashboard, admin dapat memasukkan data-data yang nantinya ditampilkan pada *website* seperti deskripsi wisata, foto, *link*, dan penulis. Pada menu *upload* berita, admin dapat melihat dan mengedit berita yang sudah dibuat. Kemudian ada menu inbox menu *logout* untuk keluar dari sistem.

b. Use Case

Use Case Diagram adalah sesuatu atau proses mempresentasikan hal-hal yang dapat dilakukan oleh *actor* dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan (Manalu dalam.(Warnars, 2017)

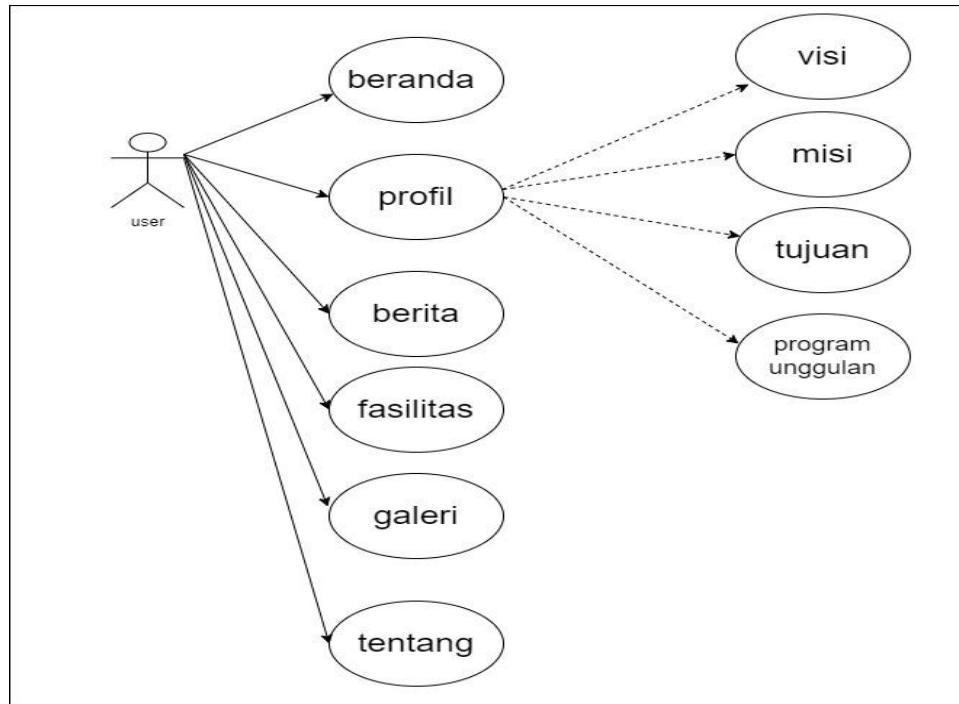
1. Use Case Admin



Gambar 4.3 *Use Case Admin*

Pada gambar 4.3 admin masuk ke dalam sistem informasi Sekolah MTs Nahdlatussyubban. Menu yang ditampilkan adalah *Dashboard*, *Berita*, *Profile*, *pengguna*, *gallery*, *kontak*, *set-up logo*, *sosial media*, *inbox* Dan *logout* Pada menu *Login admin* harus memasukan *username* dan *password*. Kemudian pada menu *Dashboard* terdapat data pengunjung didalam menu *berita* terdapat *list berita*, *post berita* dan *katagori* kemudian di dalam menu *profil* ada *visi* *misi* *tujuan* *program unggulan* dan kata *sambutan* dimana setia menu itu bisa dirubah. Kemudian ada menu *gallery* dimana didalamnya ada foto dan bisa menambahkan foto-foto yang terbaru pada menu *Logout* digunakan untuk keluar dari sistem.

2. Use Case User



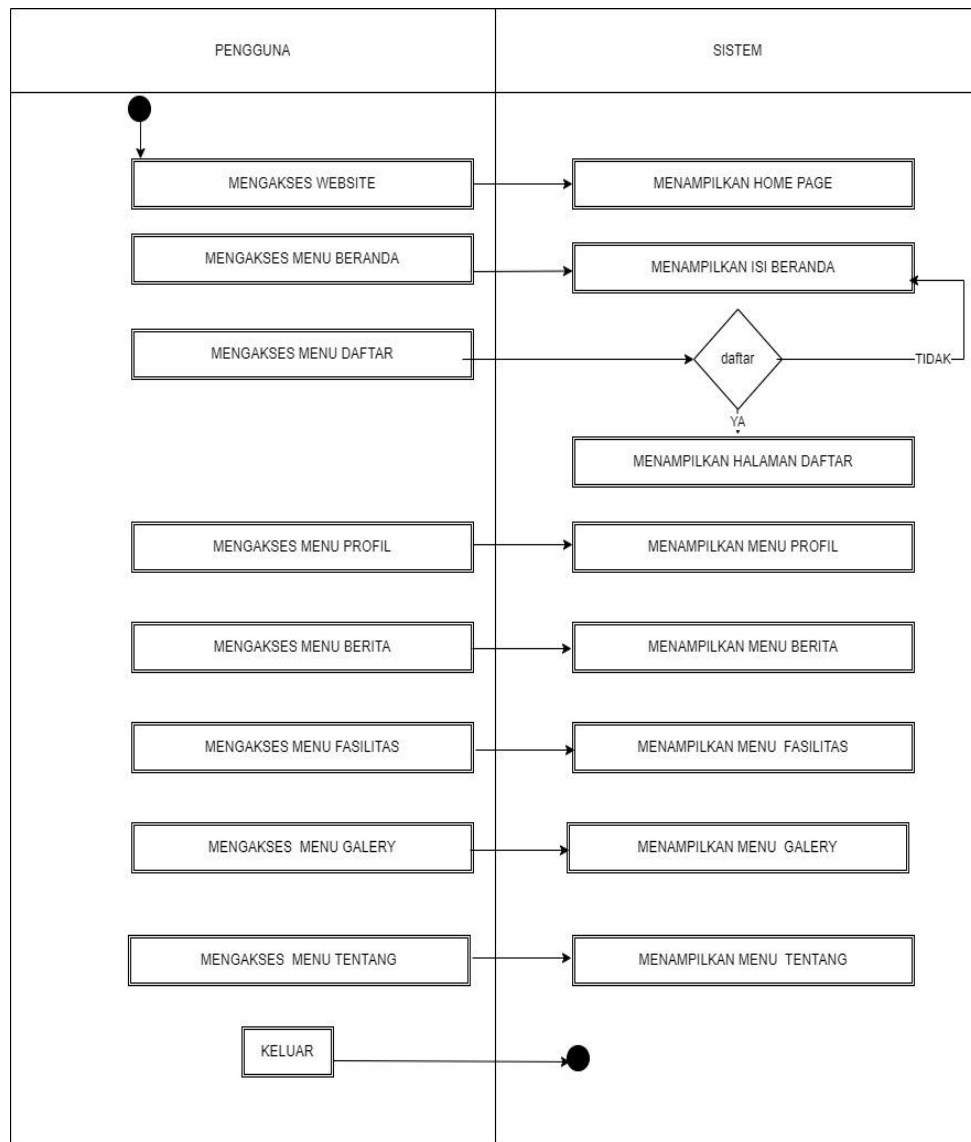
Gambar 4.4 Use Case User

Pada gambar 4.4 *user* mengakses *website* Sekolah MTs Nahdlatussyubban. Menu yang ditampilkan adalah *Beranda*, *Profile*, *Berita*, *Fasilitas*, *Galeri*, Dan *Tentang*. Pada menu *Beranda* terdapat tombol *daftar* dan pada menu *profil* terdapat *visi*, *misi*, *tujuan* dan juga di dalam menu *tentang* terdapat *email*, *alamat*, dan *pesan*. Dan juga ada *denah lokasi* Pada menu *tentang*.

c. Activity Diagram

Menurut Sari dan David (dalam (Warnars, 2017) menjelaskan bahwa “*Activity Diagram* menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktifitas menggambarkan aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan *actor*, jadi aktifitas dapat dilakukan oleh sistem

1. Activity Diagram User

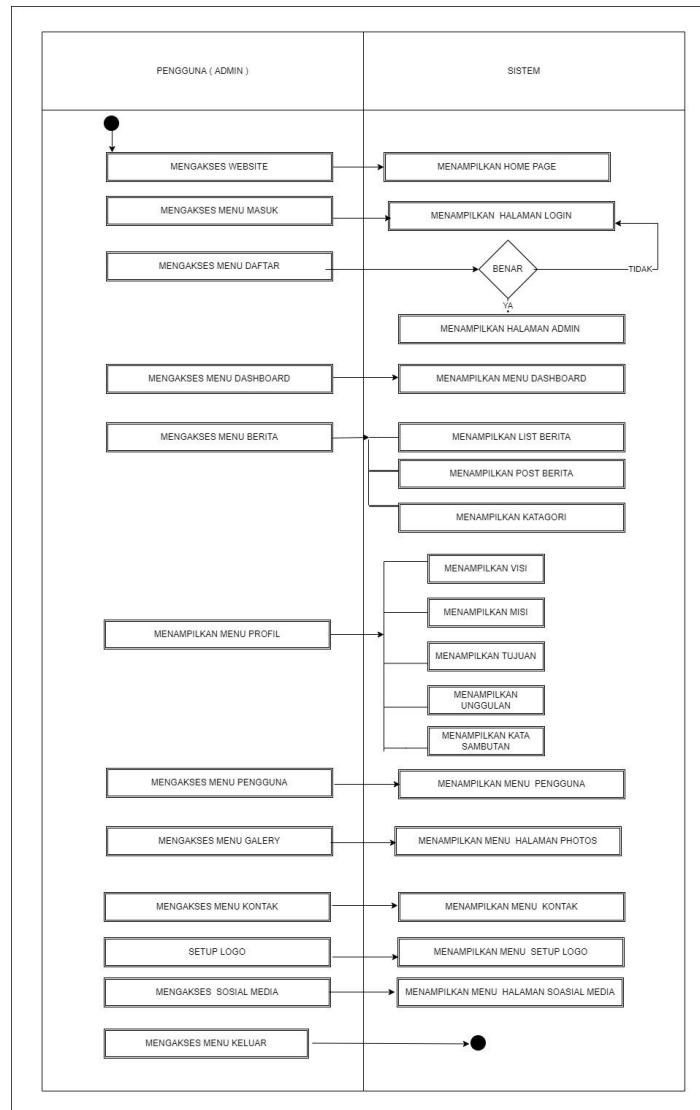


Gambar 4.5 Activity Diagram User

Pada gambar 4.5 Activity Diagram sistem sekolah MTs nahdlatussyubban menggambarkan tentang bagaimana proses mulai dari *user* membuka sistem *website*-nya dan melihat halaman utama *website* yang terdapat *slideshow* yang terletak di home. Pada saat *user* mengakses menu beranda akan diarahkan langsung menu daftar yaitu untuk mendaftar di

sekolahan tersebut. Pada menu tentang Kami, *user* dapat memberi tanggapan mengenai sekolah tersebut.

2. Activity Diagram Admin



Gambar 4.6 Activity Diagram Admin

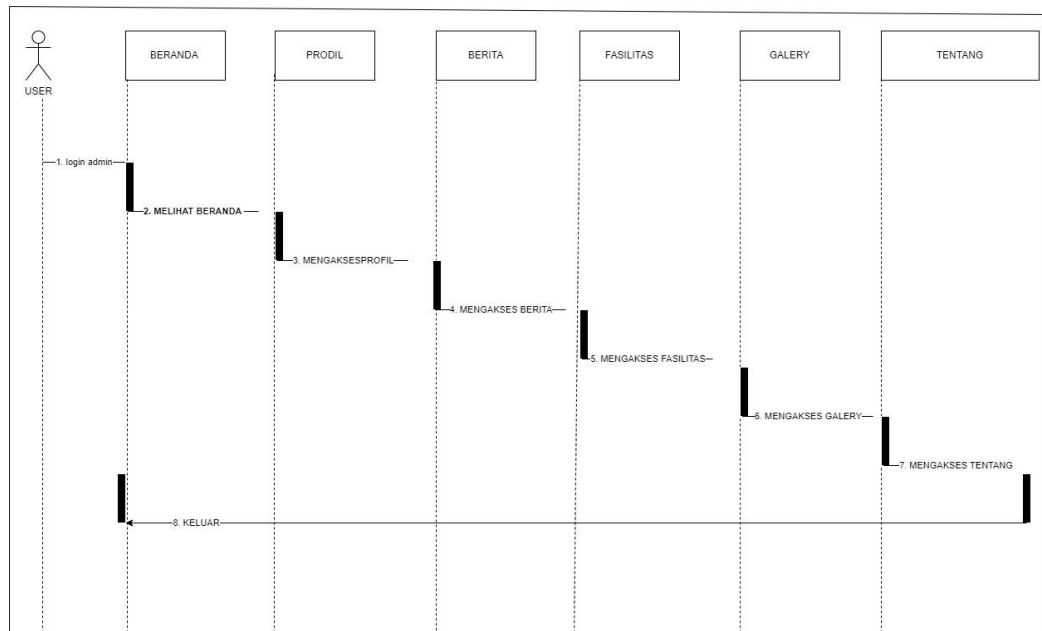
Pada gambar 4.6 Activity Diagram sistem Sekolah MTs Nahdlatussyubban menggambarkan tentang bagaimana proses mulai dari admin membuka sistem *website*-nya. Pada halaman utama admin mengakses menu Masuk dan menuju ke halaman *Login*. Admin mengisi

username dan *password*. Setelah masuk ke sistem terdapat *Dashboard*. Pada *Dashboard* di bawahnya menu *Dashboard* terdapat menu Berita didalam menu berita ada menu list berita, post berita dan katagori dan admin dapat mengedit dan menghapus berita yang sudah dibuat pada menu *list* Berita. Pada menu *profile* terdapat beberapa menu yaitu menu visi, misi, tujuan, program unggulan dan kata sambutan, setiap menu bisa bisa di edit dan di update sesuai kebutuhan. Menu *Logout* digunakan admin untuk keluar dari sistem.

d. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram Adalah *tool* yang sangat populer dalam mengembangkan sistem informasi secara *objec-oriented* untuk menampilkan interaksi antar objek (Nofriyadi Jurdm dalam.(Ridlo, n.d.) Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Sequence Diagram* adalah *tool* yang digunakan dalam pengembangan sistem. Berikut adalah simbol–simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram*

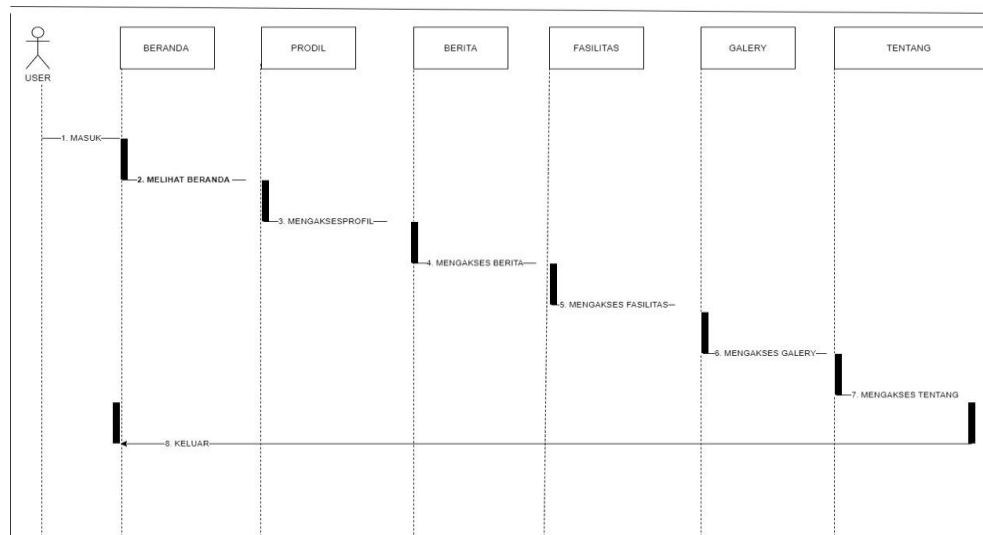
1. *Sequance Diagram* Admin



Gambar 4.7 *Sequance Diagram* Admin

Admin melakukan *login*. Setelah *login* sistem, admin akan diarahkan ke *Dashboard*. Pada *Dashboard* terdapat menu Berita, admin dapat mengedit berita dan bisa menambahkan berita kemudian ada menu profil. Pada menu profil ini terdapat beberapa menu yaitu visi, misi, tujuan program unggulan dan kata sambutan setiap menu itu bisa diedit dan di update. Kemudian ada menu pengguna setelah menu pengguna ada menu galery dan di menu galeri ini admin bisa menambah maupun mengurangi foto. Kemudian ada menu kontak set-up logo dan media soasial setiap menu tersebut bisa diedit dan di update. Kemudian ada menu inbox dimana menu ini admin bisa melihat pesan dan juga bisa menghapusnya. Dan yang terakhir adalah menu *Logout* digunakan admin untuk keluar dari sistem.

2. Sequence Diagram User



Gambar 4.8 Sequence Diagram User

User mengakses *website*. Tampilan pertama adalah halaman *Home*. Pada halaman *Beranda* terdapat tombol daftar. Pada menu profil, berita, fasilitas, gallery, tentang. Pada menu tentang user bisa memberikan tanggapan.

e. *Storyboard*

Storyboard atau papan cerita digunakan untuk merancang antarmuka (*interface*). Menurut Dhimas dalam, (Ridlo, n.d.) *Storyboard* adalah rancangan umum layar demi layar dengan dilengkapi penjelasan dan spesifikasi seperti gambar, layar, dan teks. Berikut ini tampilan-tampilan yang ada pada Sistem Informasi Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Boobstrap Untuk Meningkatkan Promosoi Sekolah MTs Nahdlatussyubban Ploso.

1. *Storyboard Home*



Gambar 4.9 *Storyboard* Halaman Awal

Tampilan gambar 4.9 Pada tampilan awal ini terdapat logo sekolah beranda, profil, berita, fasilitas, galeri, tentang ada kata sambutan dari kepala sekolah, sama social media.

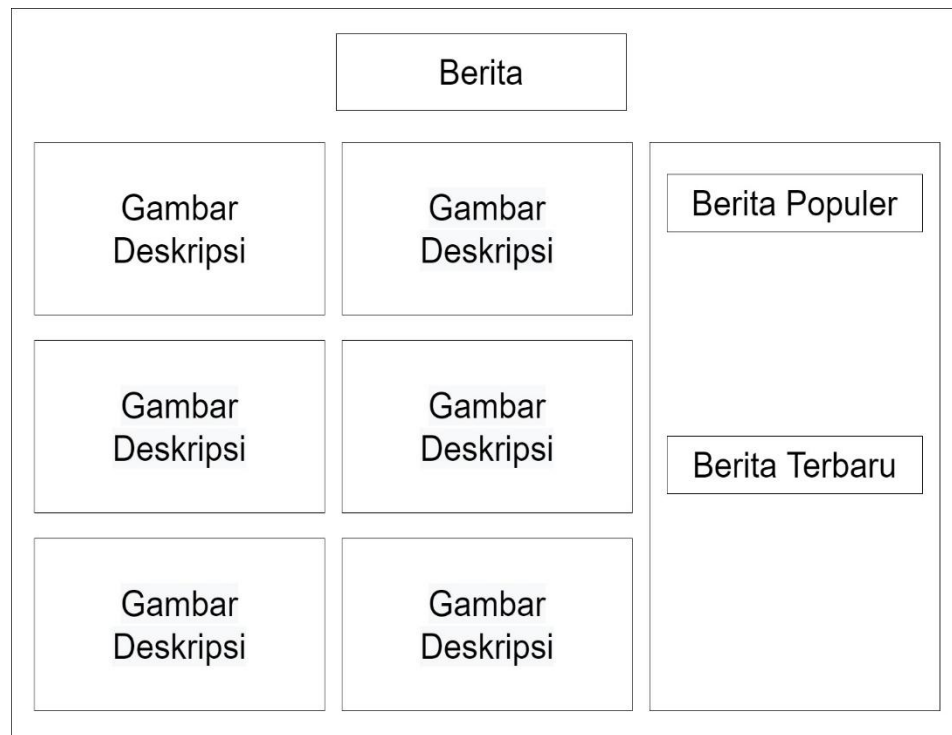
2. *Storyboard* halaman profil



Gambar 4.10 *Storyboard* halaman profil

Pada gambar 4.10 yaitu desain menu Profil. Di dalam menu Profil terdapat visi, misi, tujuan, dan program unggulan sekolah.

3. *Storyboard* Halaman Berita



Gambar 4.11 *Storyboard* Halaman Berita

Pada gambar 4.11 yaitu desain menu Berita didalam menu berita ini terdapat gambar deskripsi, berita populer dan juga ada berita terbaru.

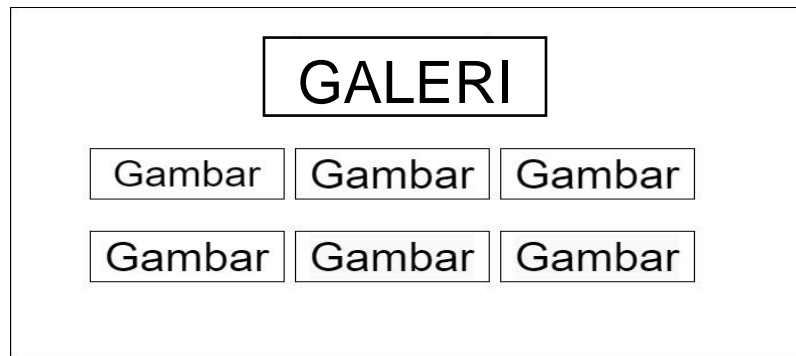
4. *Storyboard* Halaman Fasilitas



Gambar 4.12 *Storyboard* Halaman Fasilitas

Pada gambar 4.12 yaitu Fasilitas terdapat beberapa gambar fasilitas yang ada di sekolah.

5. *Storyboard* Halaman Galeri



Gambar 4.13 *Storyboard* Halaman Galeri

Pada gambar 4.13 yaitu Galeri terdapat beberapa gambar kegiatan yang ada di sekolah.

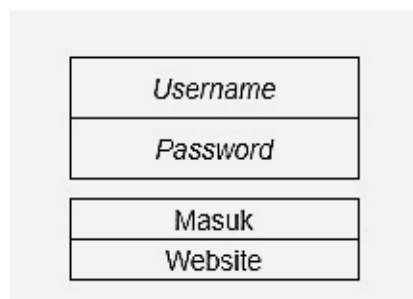
6. *Storyboard* Halaman Tentang



Gambar 4.14 *Storyboard* Halaman Admin

Pada gambar 4.14 yaitu Tentang terdapat kolom komentar, ada juga kontak person sekolah dan juga ada maps sekolahan.

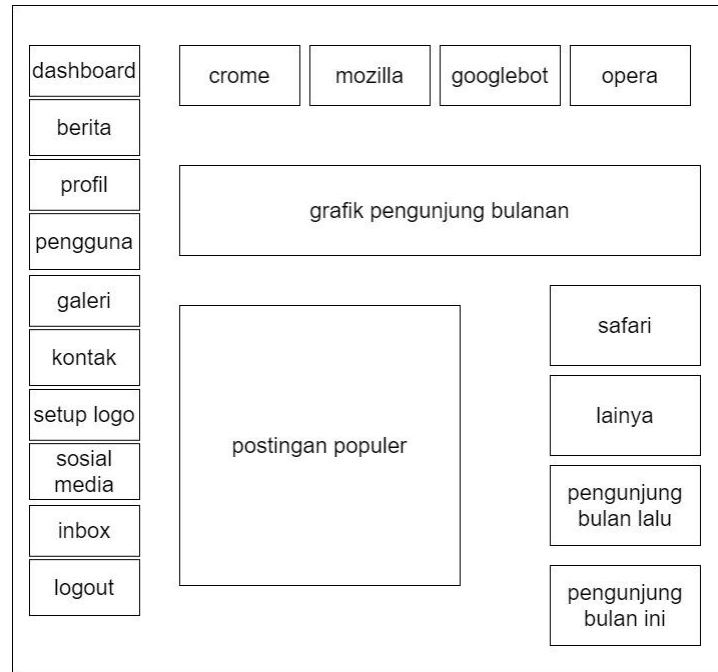
7. *Storyboard* Halaman login admin



Gambar 4.15 *Storyboard* Halaman Login Admin

Pada gambar 4.15 yaitu yaitu desain menu Masuk. Di dalam menu Masuk terdapat dua kolom untuk memasukkan *username* dan *password*, serta ada tombol masuk dan tombol *website* pada tampilan masuk.

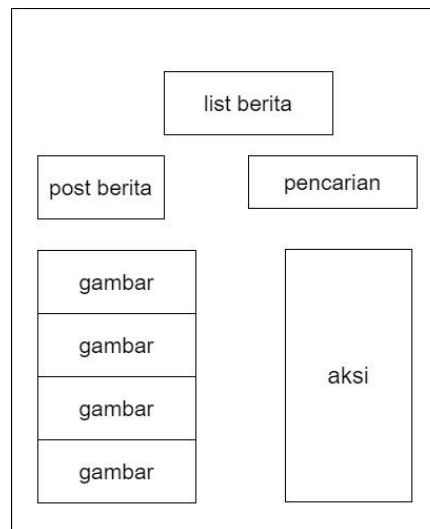
8. *Storyboard* Halaman *Dashboard* admin



Gambar 4.16 *Storyboard* Halaman *Dashboard* Admin

Pada gambar 4.16 yaitu setelah berhasil login akan masuk kemenu Dashboard di dalam dashboard ada menu grafik pengunjung dan postingan populer.

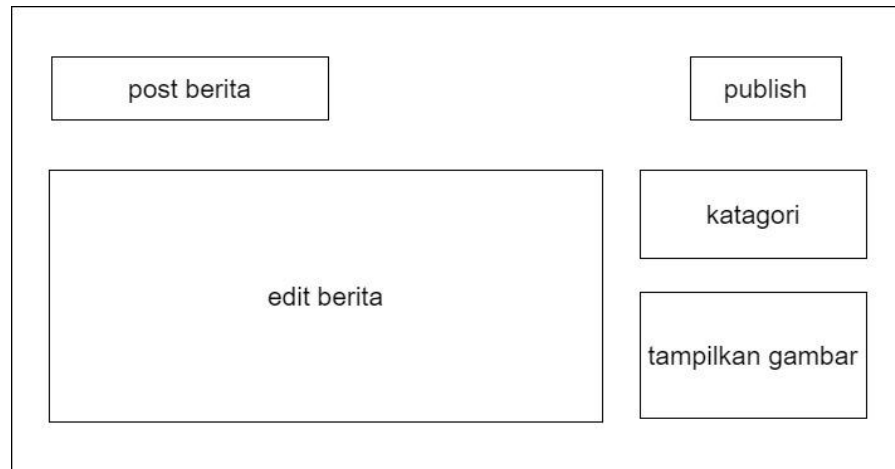
9. *Storyboard* Halaman *list* Berita admin



Gambar 4.17 *Storyboard* Halaman *List* Berita Admin

Pada gambar 4.17 yaitu desain menu *list* Berita. Hasil berita yang sudah dibuat oleh admin dapat diedit, dihapus, dan dilihat pada berita.

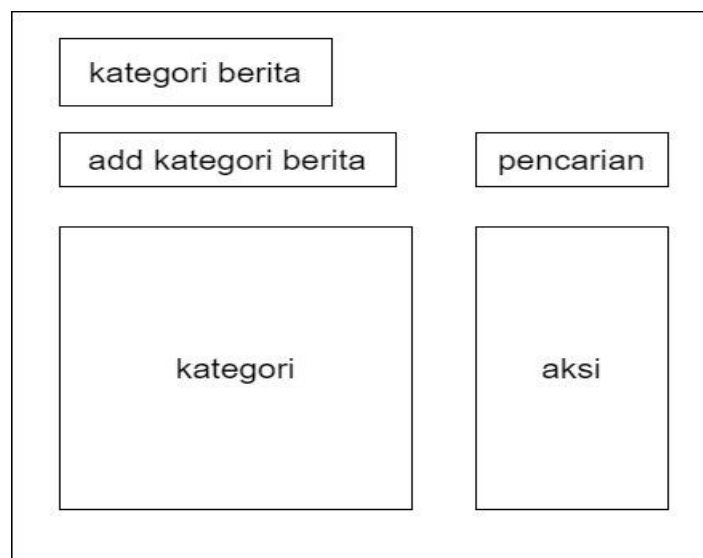
10. *Storyboard* Halaman *post* Berita admin



Gambar 4.18 *Storyboard* Halaman *Post* Berita Admin

Pada gambar 4.18 yaitu desain menu *list* Berita. Hasil berita yang sudah dibuat oleh admin dapat diedit, dihapus, di publish dan dilihat pada berita.

11. *Storyboard* Katagori Berita



Gambar 4.19 *Storyboard* Katagori Berita

Pada gambar 4.19 yaitu desain menu *Kategori Berita* yang menampilkan add berita, katagori tentang berita dan pencarian mengenai berita.

12. *Storyboard* Menu Pengguna admin



Gambar 4.20 *Storyboard* Menu Pengguna Admin

Pada gambar 4.20 yaitu menu desain pengguna yang menampilkan add Pengguna, Data pengguna, pencarian dan aksi.

13. *Storyboard* Menu profile visi admin



Gambar 4.21 *Storyboard* Menu profile visi admin

Pada gambar 4.21 yaitu menu desain visi yang menampilkan update visi, edit visi dan mempublish visi.

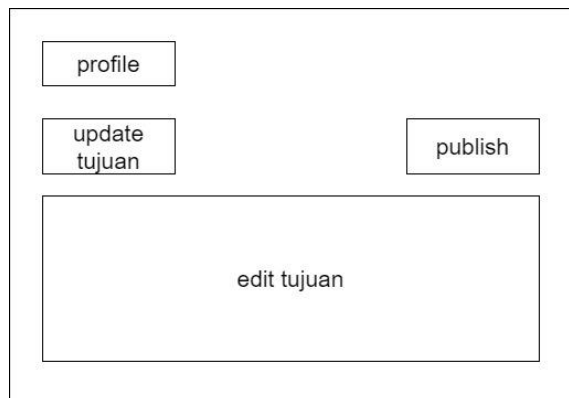
14. *Storyboard* Menu profile misi admin



Gambar 4.22 *Storyboard* Menu *Profile Misi Admin*

Pada gambar 4.22 yaitu menu desain misi yang menampilkan update misi, edit misi dan mempublish misi

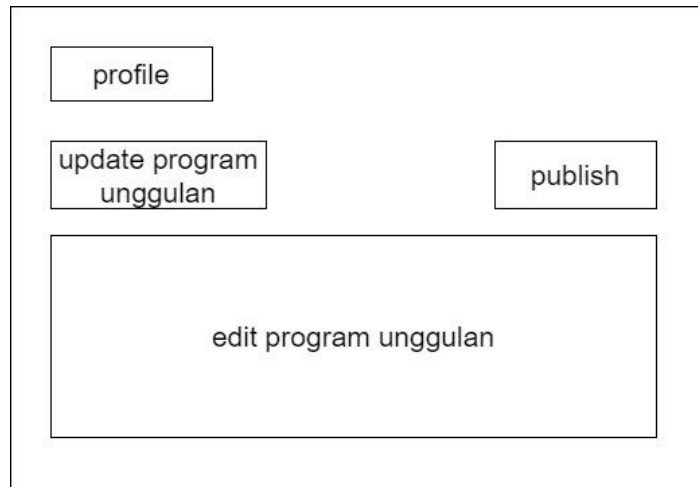
15. *Storyboard* Menu profile tujuan admin



Gambar 4.23 *Storyboard* Menu *Profile Tujuan Admin*

Pada gambar 4.23 yaitu menu desain tujuan yang menampilkan update tujuan, edit tujuan dan mempublish tujuan.

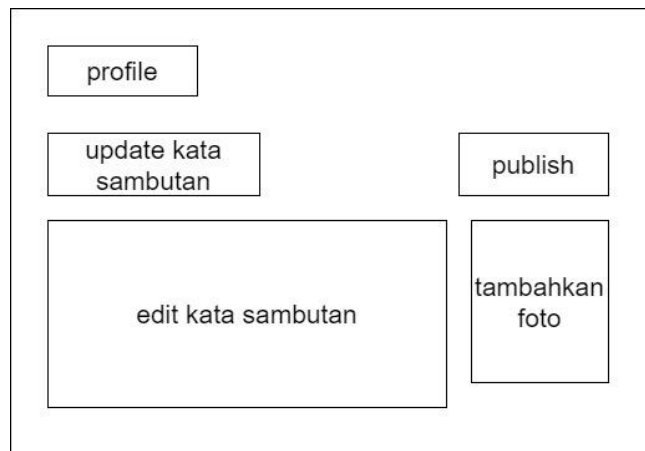
16. *Storyboard* Menu profile program unggulan admin



Gambar 4.24 *Storyboard* Menu *Profile* Program Unggulan Admin

Pada gambar 4.24 yaitu menu desain tujuan yang menampilkan update program unggulan, edit program unggulan dan mempublish program unggulan.

17. *Storyboard* Menu profile sambutan admin



Gambar 4.25 *Storyboard* Menu *Profile* Kata Sambutan Admin

Pada gambar 4.25 yaitu menu desain kata sambutan yang menampilkan update kata sambutan, edit kata sambutan, mempublish kata sambutan dan tambahkan foto.

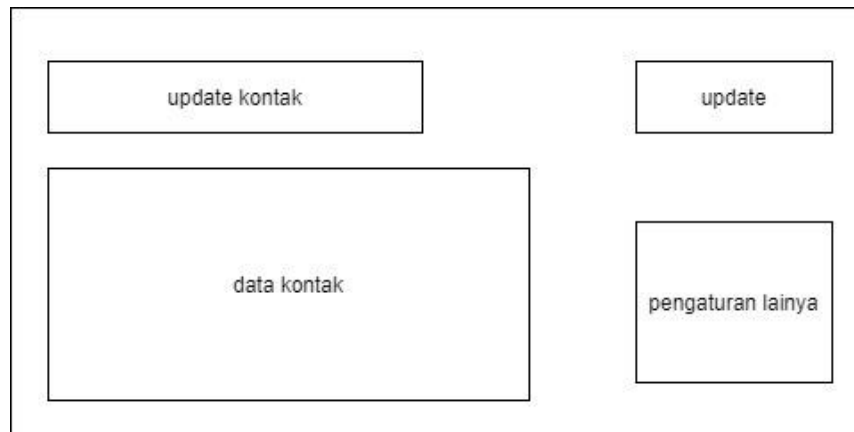
18. *Storyboard* Menu *galery* admin



Gambar 4.26 *Storyboard* Menu *galery* admin

Pada gambar 4.26 yaitu desain menu galery yang menampilkan add photo, data photo, pencarian dan aksi untuk mengedit data fotot.

19. *Storyboard* Menu kontak admin



Gambar 4.27 *Storyboard* Menu *Kontak Admin*

Pada gambar 4.27 yaitu desain menu kontak yang menampilkan update kontak, data kontak, update dan pengaturan lainnya.

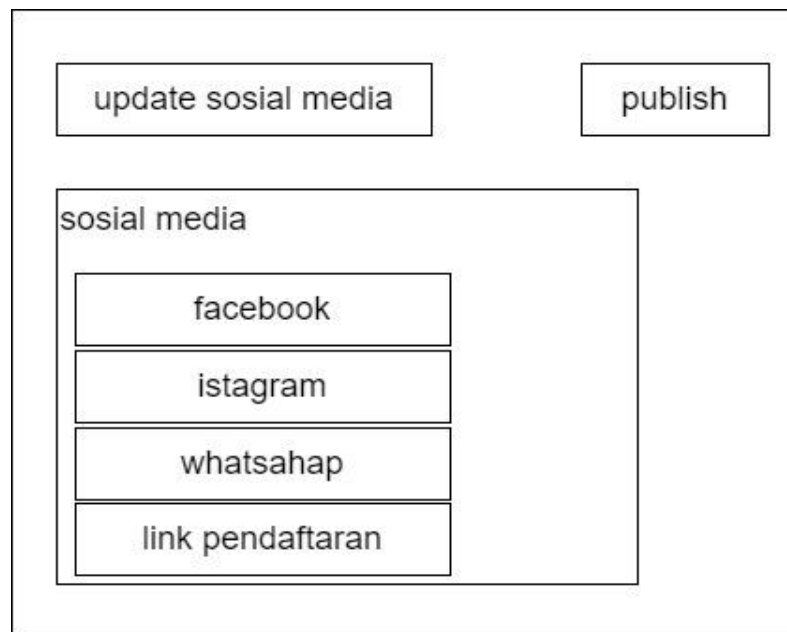
20. *Storyboard* Menu setup logo admin



Gambar 4.28 *Storyboard* setup logo *admin*

Pada gambar 4.28 yaitu desain menu setup logo yang menampilkan update logo, tittle logo, upload foto, dan update.

21. *Storyboard* Menu sosial media admin



Gambar 4.29 *Storyboard* sosial media *admin*

Pada gambar 4.29 yaitu desain menu soaiial media yang menampilkan update sosial media, link facebook, link istagram, link whatshap, link pendaftaran dan menu publish.

22. Storyboard Menu inbox admin



Gambar 4.30 Storyboard menu inbox *admin*

Pada gambar 4.30 yaitu desain menu inbox yang menampilkan data pesan dari pengunjung, pencarian pesan dan hapus pesan.

3. Pembuatan / implementasi (*Implementation*)

Tahap ini adalah implementasi dari produk yang telah di buat. Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Boobstrap Untuk Meningkatkan Promosi Sekolah MTs Nahdlatussyubban.

a. Tampilan Halaman Utama *Website* Sekolah MTs Nahdlatussyubban

1. Tampilan Halaman Beranda

Pada tampilan halaman utama terdapat beberapa menu yaitu beranda, profil, berita, fasilitas, gallery, tentang. Dan dimenu beranda terdapat tombol daftar yang dimana tombol itu akan langsung masuk ke google form.



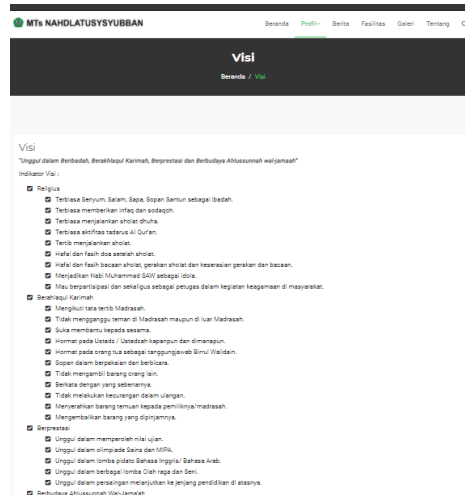
Gambar 4.31 Halaman Utama *Website* Sekolah MTs Nahdlatussyubban.



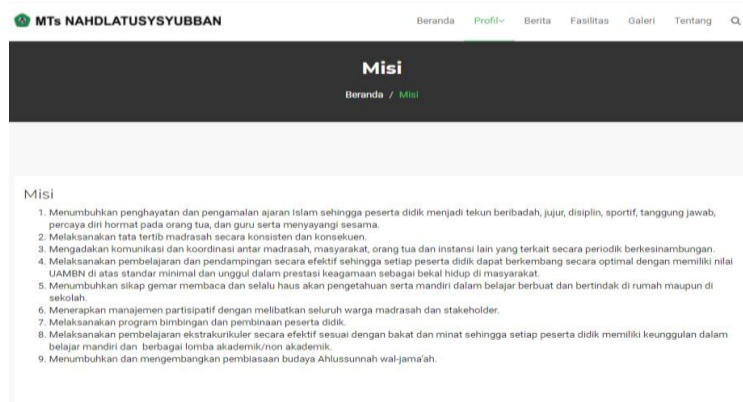
Gambar 4.32 Tampilan Sambutan Kepala Sekolah

Gambar 4.32 tampilan sambutan dari kepala sekolah MTs Nahdlatussyubban ploso

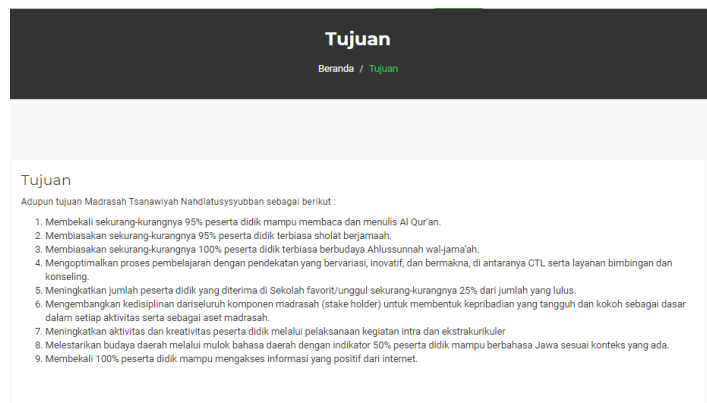
2. Tampilan Halaman *Profile* Sekolah MTs Nahdlatussyubban



Gambar 4.33 Tampilan visi MTs Nahdlatussyubban



Gambar 4.34 Tampilan misi MTs Nahdlatussyubban



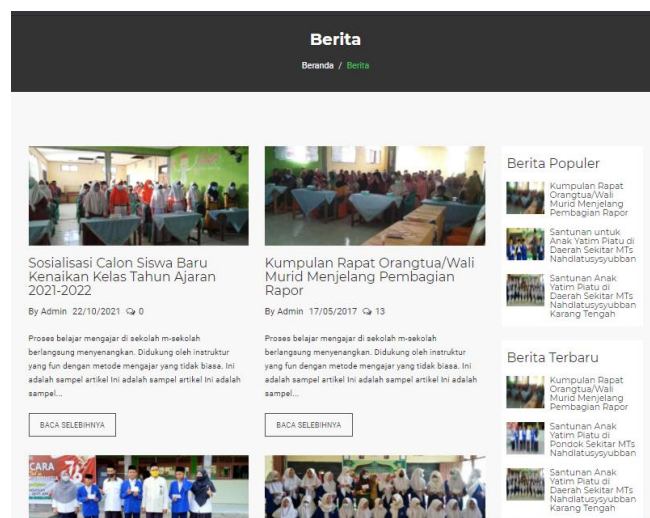
Gambar 4.35 Tampilan tujuan MTs Nahdlatussyubban



Gambar 4.36 Tampilan *program unggulan* MTs Nahdlatulayyubban

Gambar 4.33, 4.34, 4.35 dan 4.36 yaitu tampilan visi, misi, tujuan dan program unggulan yang ada pada sekolah MTs nahdlatulayyubban Ploso.

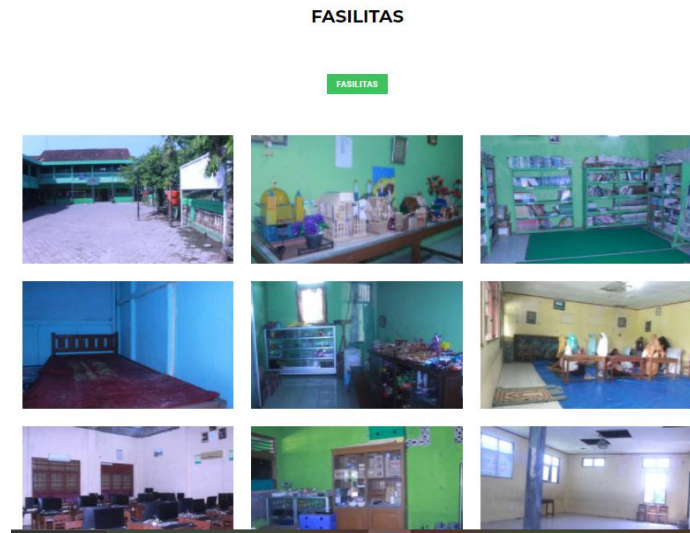
3. Tampilan halaman Berita



Gambar 4.37 Tampilan halaman Berita

Berikut Gambar 4.37 hasil tampilan menu Berita. Di dalam menu Berita terdapat informasi mengenai berita yang ada pada disekolahan MTs Nahdlatulayyubban.

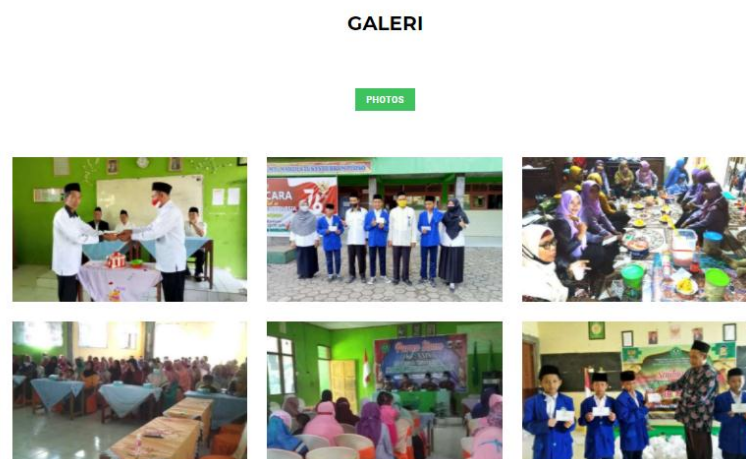
4. Tampilan halaman fasilitas



Gambar 4.38 Tampilan halaman fasilitas

Berikut Gambar 4.38 hasil tampilan menu Fasilitas. Di dalam menu fasilitas terdapat informasi mengenai fasilitas yang ada pada disekolahan MTs Nahdlatussyubban.

5. Tampilan Halaman *galery*



Gambar 4.39 Tampilan Halaman *Galery*

Berikut Gambar 4.39 hasil tampilan menu galeri. Di dalam menu galeri terdapat informasi mengenai gambar-gambar kegiatan yang ada pada disekolahan MTs Nahdlatussyubban.

6. Tampilan Halaman Tentang

TENTANG

Nama *

Contact Person : 0821-9620-1019

Email *

Email : mtsnploso94@gmail.com

Kontak

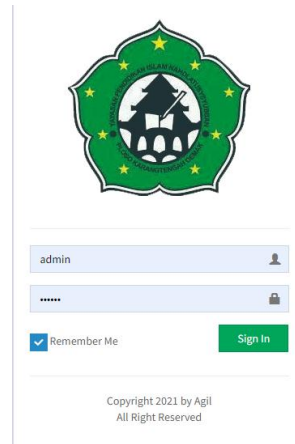
Alamat : J.L. Tanggul Tuntang Ploso Karangtengah Kab. Demak. 59561

Pesan

Gambar 4.40 Tampilan Halaman Tentang

Berikut Gambar 4.40 hasil tampilan menu Tentang. Di dalam menu tentang terdapat pesan untuk pengunjung kontak admin sekolah dan maps sekolah yang memudahkan lokasi sekolah MTs Nahdlatussyubban.

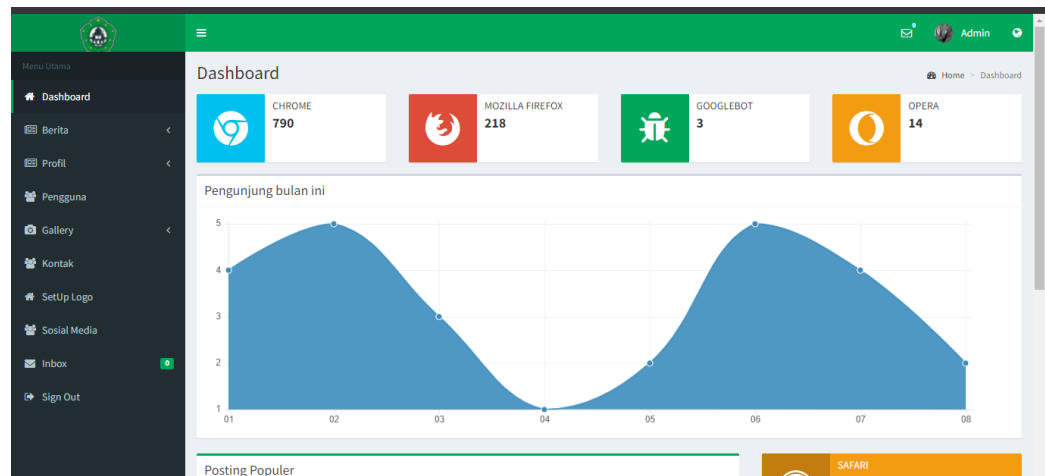
2. Tampilan halaman *Login Admin*



Gambar 4.41 Tampilan halaman *Login*

Berikut hasil tampilan menu *Login* admin. Di dalam menu *Login* terdapat dua kolom untuk memasukkan *username* dan *password*, serta ada tombol masuk dan *website* pada tampilan *Login*.

1. Tampilan halaman *Dashboard* admin



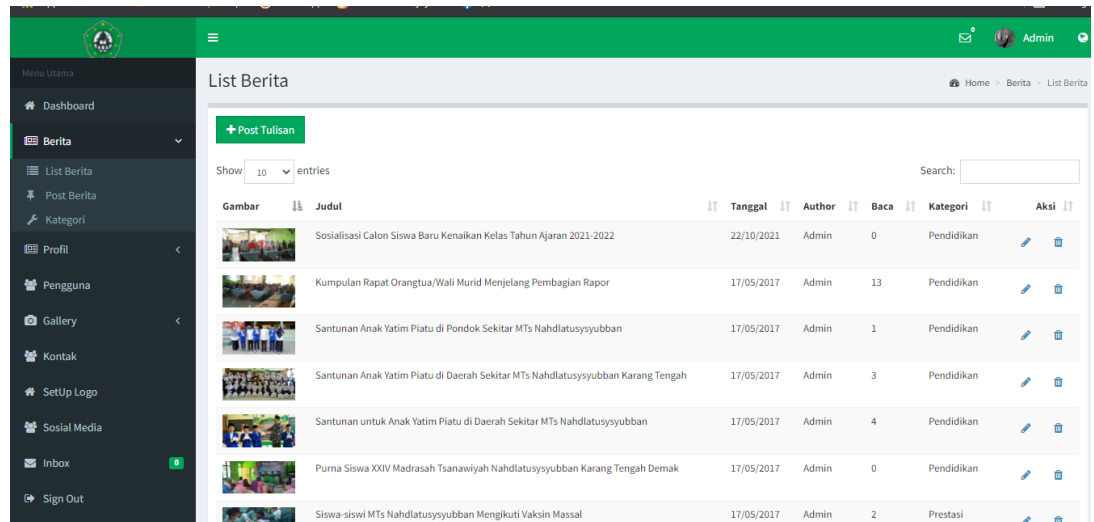
Gambar 4.42 Tampilan *Dashboard*

Pada gambar 4.42 yaitu hasil tampilan sesudah berhasil *Login*. Tampilan di dalam saat berhasil *login* pada menu berubah menjadi

Dashboard, Berita, Profile, pengguna, gallery, kontak, set-up logo, sosial media, inbox dan Logout.

2. Tampilan *menu* Berita

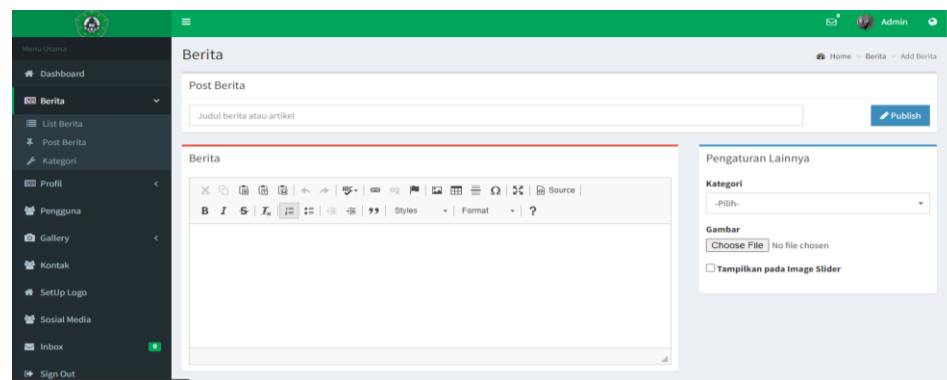
1) Tampilan halaman *list* berita



Gambar 4.43 Tampilan Halaman *list* Berita

Berikut hasil tampilan halaman list Berita. Pada *menu* Berita terdapat beberapa kolom yaitu post tahunan berita, judul, tanggal, katagori dan aksi berita kemudian ada pencarian berita.

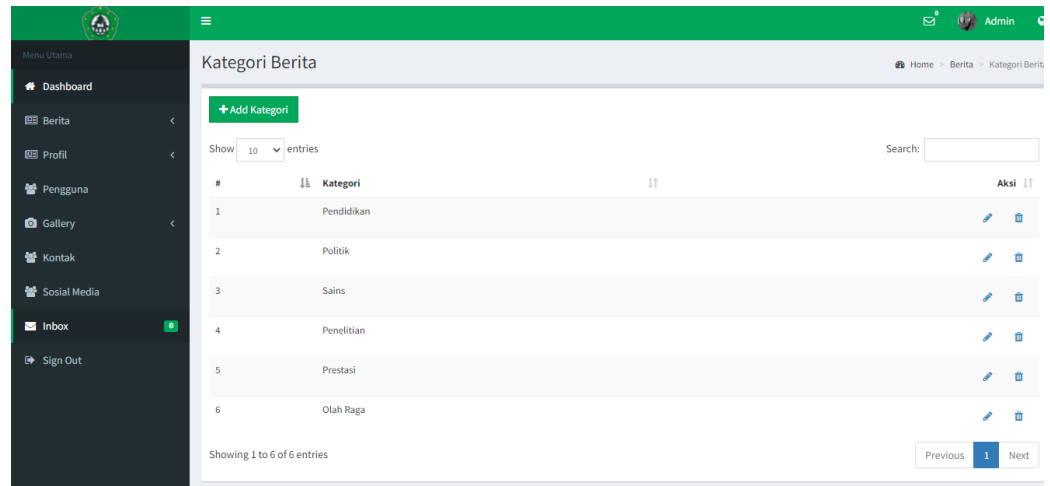
2) Tampilan halaman *post* berita



Gambar 4.44 Tampilan Halaman *post* Berita

Berikut hasil tampilan halaman post Berita. Pada *menu* Berita terdapat beberapa kolom yaitu publish berita, edit berita, katagori, dan tambahkan file atau gambar

3) Tampilan halaman *kategori* berita

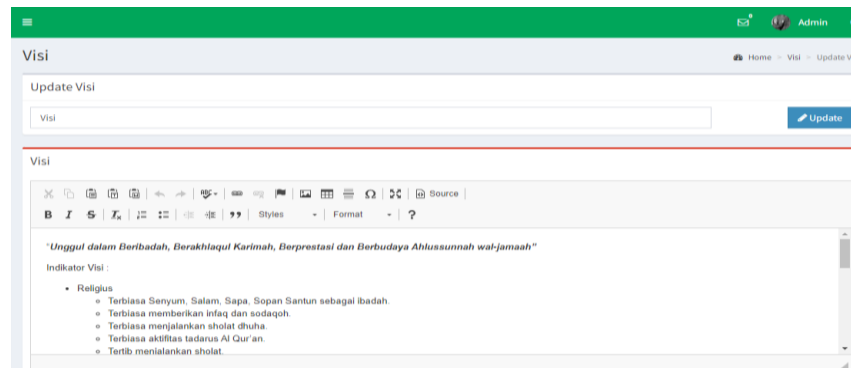


Gambar 4.45 Tampilan Halaman *katagori* Berita

Berikut hasil tampilan halaman *kayegori*. Pada *menu* Berita terdapat beberapa kolom yaitu add kategori berita, kategori berita, dan aksi berita meliputi edit dan hapus berita.

3. Tampilan Menu Profil

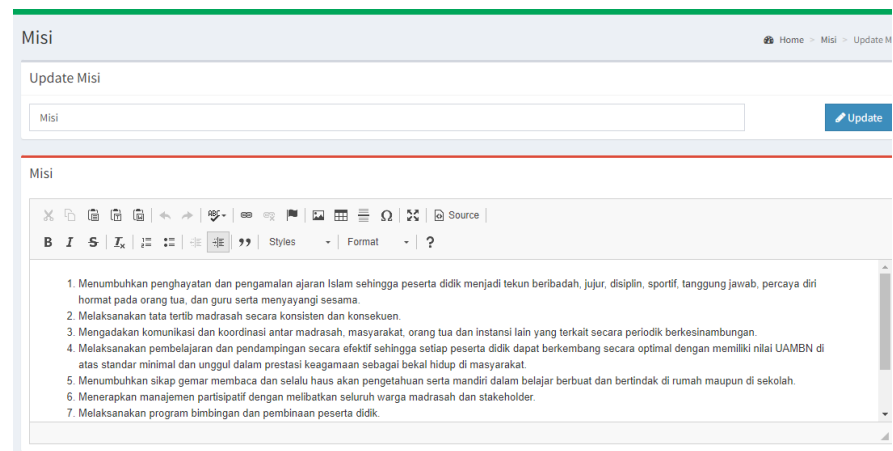
1) Tampilan halaman visi *profile*



Gambar 4.46 Tampilan Halaman *Visi Profile*

Berikut hasil tampilan halaman *visi*. Pada menu *profile* terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu update visi dan edit visi.

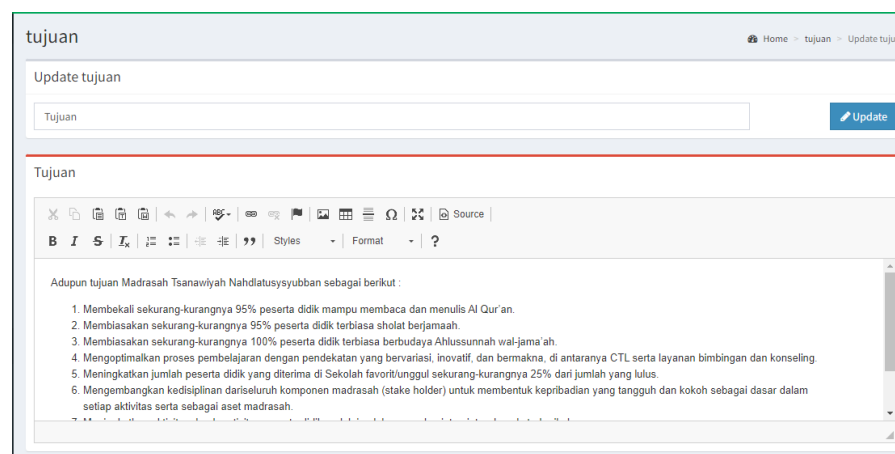
2) Tampilan halaman Misi *profile*



Gambar 4.47 Tampilan Halaman *Misi profile*

Berikut hasil tampilan halaman *Misi*. Pada menu *profile* terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu update Misi dan edit Misi.

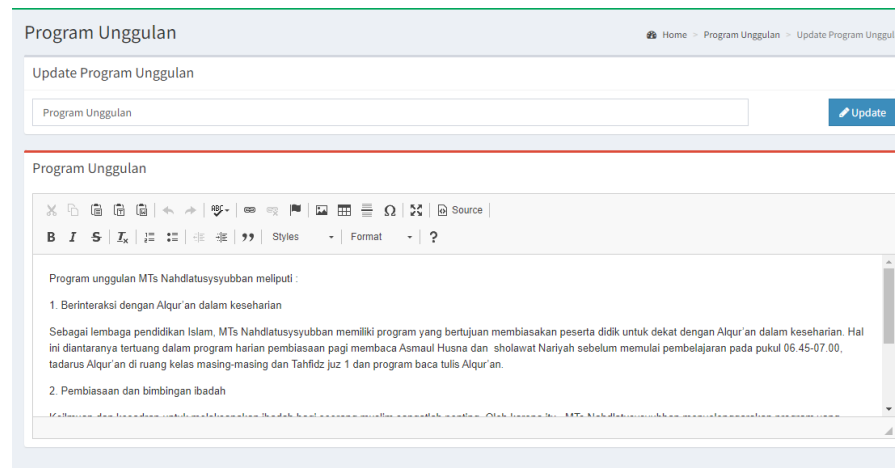
3) Tampilan halaman Tujuan *profile*



Gambar 4.48 Tampilan Halaman *Tujuan profile*

Berikut hasil tampilan halaman Tujuan. Pada menu *profile* terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu update Tujuan dan edit Tujuan.

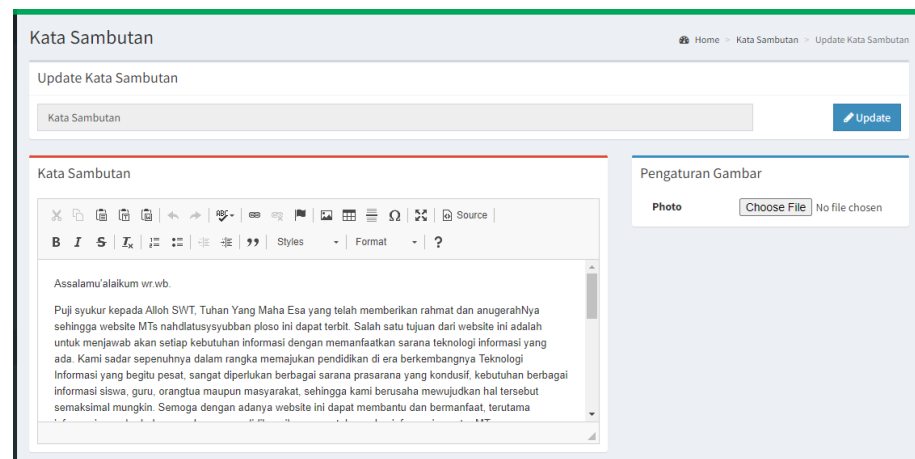
4) Tampilan halaman Program unggulan *profile*



Gambar 4.49 Tampilan Halaman program unggulan *profile*

Berikut hasil tampilan halaman program unggulan. Pada menu *profile* terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu update program unggulan dan edit program unggulan.

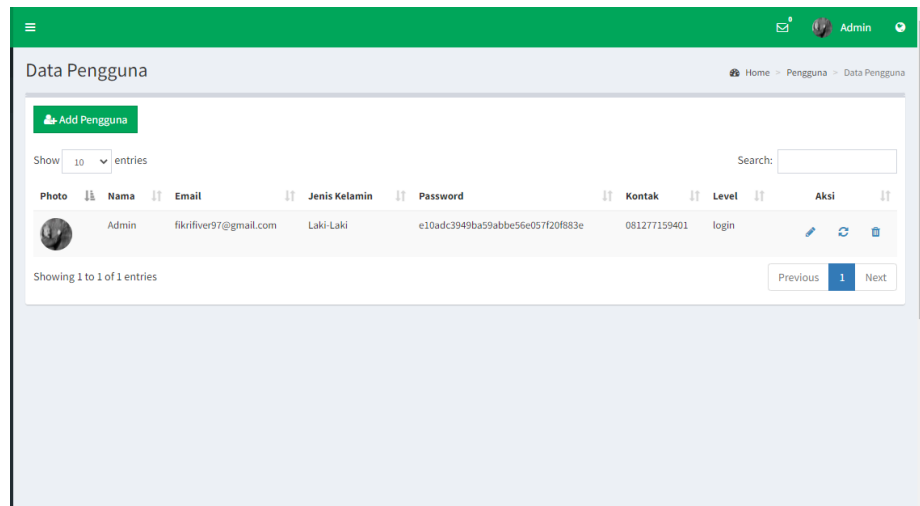
5) Tampilan Halaman kata sambutan *profile*



Gambar 4.50 Tampilan Halaman kata sambutan *profile*

Berikut hasil tampilan halaman kata sambutan. Pada menu *profile* terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu update program unggulan, edit kata sambutan dan tambahkan file atau gambar.

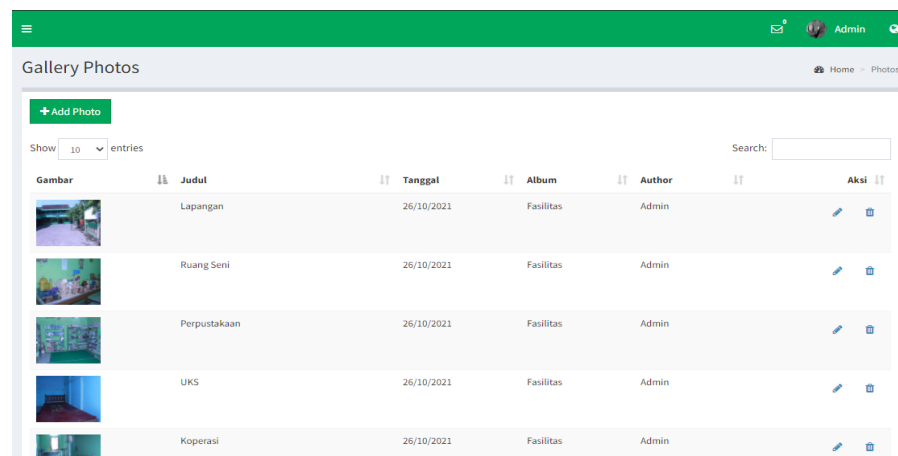
4. Tampilan Menu Pengguna



Gambar 4.51 Tampilan Halaman pengguna

Berikut hasil tampilan halaman Pengguna terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu add pengguna, show entries, pencarian photo, nama, email, jenis kelamin, password, kontak, level dan aksi.

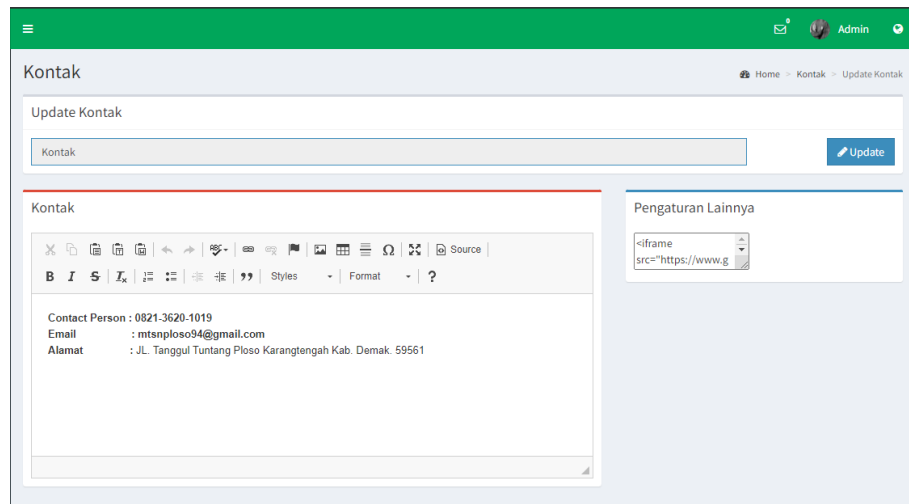
5. Tampilan Menu Galery



Gambar 4.52 Tampilan Halaman *gallery* admin

Berikut hasil tampilan halaman galery terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu add photo, gambar, judul, tanggal, album, dan aksi.

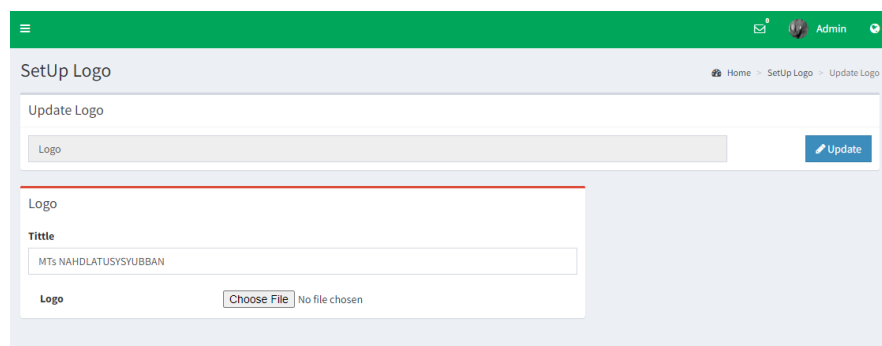
6. Tampilan Menu Kontak



Gambar 4.53 Tampilan Halaman *Kontak* Admin

Berikut hasil tampilan halaman kontak terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu update kontak, edit kontak, dan penggunaan lainnya.

7. Tampilan Menu *setup logo*



Gambar 4.54 Tampilan Halaman *Setup Logo* Admin

Berikut hasil tampilan halaman setup logo terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu update setup logo, tittle logo dan tombol tambahkan file atau gambar.

8. Tampilan Menu *sosial media*

Gambar 4.55 Tampilan Halaman *sosial media*

Berikut hasil tampilan halaman sosial media terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu update sosial media, dan juga ada link facebook, Instagram, whatshaap dan link pendaftaran.

9. Tampilan Menu *inbox*

#Tanggal	Nama	Email	Pesan	Aksi
20 June 2017	M Fikri Setiadi	fikrifiver97@gmail.com	Ping !	
20 June 2017	M Fikri Setiadi	fikrifiver97@gmail.com	Ini adalah pesan	
20 June 2017	M Fikri Setiadi	fikrifiver97@gmail.com	Ping !	
01 July 2017	M Fikri Setiadi	fikrifiver97@gmail.com	Hi, there!	
09 November 2021	a	b@gmail.com	d	

Gambar 4.56 Tampilan Halaman *Inbox* Admin

Berikut hasil tampilan halaman inbox terdapat beberapa kolom dan tombol yaitu show entries, tanggal, nama, email, pesan, dan menu hapus inbox.

4. Pengujian Program

Tahap selanjutnya setelah Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso selesai dibuat adalah menguji sistem dengan menggunakan angket validasi ahli dan angket responden pengguna. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah program sudah berjalan dengan semestinya atau belum.

1. Tahap uji validasi materi setelah Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso oleh validator ahli yaitu:

Tabel 4.1 Validator Ahli Materi dari MTs Nahdlatussyubban

No	Nama	Profesi
1.	Zu'afah, S.Pd.	Waka Kesiswaan MTs Nahdlatussyubban Ploso
2.	Taibon Maghfuri	Operator MTs Nahdlatussyubban Ploso

- a. Validasi Ahli Materi 1 oleh Waka kesiswaan MTs Nahdlatussyubban Ploso

Jumlah total butir soal adalah 14, yang terdiri dari; 3 butir soal aspek kegunaan, 2 butir soal aspek kepuasan, 6 butir soal aspek penyajian media, dan 3 butir soal aspek kelayakan bahasa. Pengujian validitas oleh validator ahli menggunakan instrumen *checklist* (√) dengan menggunakan *Likert* (bertingkat), sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi 1

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor ideal	Persentase	Kriteria
1	Aspek Kegunaan	10	15	$\frac{10}{15} \times 100\% = 66\%$	Layak
2	Aspek Kepuasan	9	10	$\frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$	Sangat Layak
3	Aspek Penyajian Media	15	30	$\frac{15}{30} \times 100\% = 50\%$	cukup Layak
4	Aspek Kelayakan Bahasa	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak

Perhitungan total seluruh aspek:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{10 + 9 + 15 + 15}{70} \times 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{49}{70} \times 100\% \\ &= 70\% \end{aligned}$$

- b. Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan validasi materi oleh Waka kesiswaan MTs Nahdlatussyubban Ploso memberikan penilaian sebagai berikut; aspek kegunaan sebesar 66%, aspek kepuasan 90%, aspek penyajian media 50%, dan aspek kelayakan bahasa 100%. Sedangkan hasil rata-rata keseluruhan aspek penilaian dari validator ahli materi 1 sebesar 70%.
- c. Validasi Ahli Materi 2 oleh Operator MTs Nahdlatussyubban Ploso

Jumlah total butir soal adalah 14, yang terdiri dari; 3 butir soal aspek kegunaan, 2 butir soal aspek kepuasan, 6 butir soal aspek penyajian media, dan 3 butir soal aspek kelayakan bahasa. Pengujian validitas oleh validator ahli menggunakan instrumen *checklist* (√) dengan menggunakan *Likert* (bertingkat), sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi 2

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor ideal	Persentase	Kriteria
1	Aspek Kegunaan	15	15	$\frac{14}{15} \times 100\%$ = 100%	Sangat Layak
2	Aspek Kepuasan	9	10	$\frac{8}{10} \times 100\%$ = 90%	Sangat Layak
3	Aspek Penyajian Media	25	30	$\frac{24}{30} \times 100\%$ = 83%	Sangat Layak

4	Aspek Kelayakan Bahasa	10	15	$\frac{10}{15} \times 100\%$ = 66%	Layak
---	------------------------------	----	----	---------------------------------------	-------

Perhitungan total seluruh aspek:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{15 + 9 + 25 + 10}{70} \times 100\% \\
 &= \frac{59}{70} \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan validasi materi Operator MTs Nahdlatussyubban Ploso memberikan penilaian sebagai berikut; aspek kegunaan sebesar 100%, aspek kepuasan 90%, aspek penyajian media 83%, dan aspek kelayakan bahasa 66%. Sedangkan hasil rata-rata keseluruhan aspek penilaian dari validator ahli materi 2 sebesar 84%.

Berdasarkan hasil penilaian persentase dari masing-masing validator ahli materi 1 dan 2, didapatkan hasil rata-rata sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Rata - rata} &= \frac{70\% + 84\%}{2} \\
 &= 77\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata persentase kedua validator materi Guru Dan Karyawan MTs Nahdlatussyubban Ploso didapatkan bahwa Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso layak yaitu 77%.

2. Tahap Uji Validasi Media pada Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso oleh validator ahli yaitu:

Tabel 4.4 Validator Ahli Media

No	Nama	Profesi	Instansi
1.	Hendrik Saifudin, S.Pd.	Intelegsi Platfom	PT. Telkom Indonesia
2.	Akhmad Ginangar Hadi Rosyid	<i>Guru</i>	SMA Laboratorium UPGRIS

a. Validasi Ahli Media 1 oleh Staf Intelegsi Platfom

Jumlah total butir soal adalah 14, yang terdiri dari; 3 butir soal aspek kegunaan, 2 butir soal aspek kepuasan, 6 butir soal aspek penyajian media, dan 3 butir soal aspek kelayakan bahasa. Pengujian validitas oleh validator ahli menggunakan instrumen *checklist* (√) dengan menggunakan *Likert* (bertingkat), sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Validasi Media 1

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor ideal	Persentase	Kriteria
1	Aspek Kegunaan	10	15	$\frac{10}{15} \times 100\%$ = 66%	Sangat Layak

2	Aspek Kepuasan	10	10	$\frac{810}{10} \times 100\%$ = 100%	Layak
3	Aspek Penyajian Media	26	30	$\frac{26}{30} \times 100\%$ = 86%	Sangat Layak
4	Aspek Kelayakan Bahasa	14	15	$\frac{14}{15} \times 100\%$ = 93%	Sangat Layak

Perhitungan total seluruh aspek:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{10 + 10 + 26 + 14}{70} \times 100\% \\
 &= \frac{60}{70} \times 100\% = 85\%
 \end{aligned}$$

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan validasi media oleh Intelegsi Platfom memberikan penilaian sebagai berikut; aspek kegunaan sebesar 66%, aspek kepuasan 100%, aspek penyajian media 86%, dan aspek kelayakan bahasa 93%. Sedangkan hasil rata-rata keseluruhan aspek penilaian dari validator ahli media 1 sebesar 85%.

b. Validasi Ahli Media 2 oleh *Guru laboratorium UPGRIS*

Jumlah total butir soal adalah 14, yang terdiri dari; 3 butir soal aspek kegunaan, 2 butir soal aspek kepuasan, 6 butir soal aspek penyajian media, dan 3 butir soal aspek kelayakan bahasa. Pengujian validitas oleh validator ahli menggunakan instrumen *checklist* (✓) dengan menggunakan *Likert* (bertingkat), sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Validasi Media 2

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor ideal	Persentase	Kriteria
1	Aspek Kegunaan	13	15	$\frac{13}{15} \times 100\%$ = 86%	Sangat Layak
2	Aspek Kepuasan	8	10	$\frac{8}{10} \times 100\%$ = 80%	Layak
3	Aspek Penyajian Media	25	30	$\frac{25}{30} \times 100\%$ = 83%	Sangat Layak
4	Aspek Kelayakan Bahasa	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\%$ = 100%	Sangat Layak

Perhitungan total seluruh aspek:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{13+8+25+15}{70} \times 100\% \\
 &= \frac{13 + 8 + 25 + 15}{70} \times 100\% \\
 &= 87\%
 \end{aligned}$$

- a. Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan validasi Media 2 oleh *Guru laboratorium UPGRIS* memberikan penilaian sebagai berikut: aspek kegunaan sebesar 86%, aspek kepuasan 80%, aspek penyajian media 83%, dan aspek kelayakan bahasa 100%.

Berdasarkan hasil penilaian persentase dari masing-masing validator ahli materi 1 dan 2, didapatkan hasil rata-rata sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{85\% + 87\%}{2} \\ &= 86\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata persentase kedua validator materi wisata Alas Kaliung dan wisata Curug Senthong didapatkan bahwa Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso sangat layak yaitu 86%.

c. Penilaian Responden

Setelah melakukan uji validasi ahli, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba pada masyarakat secara acak. Sebelum responden mengisi angket pengujian, penulis terlebih dahulu menjelaskan tentang setelah Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso dan penggunaan angket sebagai penilaian sistem pada 15 responden. Kemudian didapatkan hasil data sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Instrumen Penilaian Responden

No	Responden	Alamat	Hasil Persentase
1	Responden 1	Ploso, Karang Tengah Demak	86 %
2	Responden 2	Ploso, Karang Tengah Demak	85 %
3	Responden 3	Ploso, Karang Tengah Demak	76 %

4	Responden 4	Semarang	80 %
5	Responden 5	donorejo, Karang Tengah Demak	88 %
6	Responden 6	donorejo, Karang Tengah Demak	89 %
7	Responden 7	Semarang	85 %
8	Responden 8	donorejo, Karang Tengah Demak	89 %
9	Responden 9	donorejo, Karang Tengah Demak	89 %
10	Responden 10	Ungaran	82 %
11	Responden 11	Guntur, Demak	84 %
12	Responden 12	Guntur, Demak	81 %
13	Responden 13	Purwokerto	85%
14	Responden 14	Pati	89 %
15	Responden 15	Semarang	80%

Dari perhitungan seluruh instrumen penilaian responden pada tabel 4.7 diperoleh hasil sebesar 84%. Sehingga sesuai dengan kriteria persentase skor rata-rata maka dapat disimpulkan bahwa penilaian responden terhadap Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso

termasuk kriteria “Sangat Layak” digunakan. Adapun saran atau tanggapan yang diberikan untuk Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso yang telah dirangkum sebagai berikut.

- a. Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso layak diaplikasikan dan digunakan.
- b. Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso bagus untuk sarana promosi tempat wisata.
- c. Tampilan *website* Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah dipahami.
- d. Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso cukup bagus.

Berdasarkan rangkuman saran di atas dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso layak untuk digunakan dan dapat dikembangkan agar lebih baik sehingga menjadikan sebuah sistem yang mempunyai fungsi lebih maksimal.

d. Hasil Uji *Blackbox*


Pengujian *blackbox* dilakukan dengan menyerahkan angket fungsi *input* dan *output* sistem kepada ahli yang telah ditentukan sebelumnya. Ahli yang menguji sistem pengujian *blackbox* adalah Fajar Setiawan, S.Pd. selaku Laboran Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang. Tabel 4.8 menunjukkan hasil pengujian *blackbox* pada “Rancang Bangun *Website* Sekolah Dengan Menggunakan *Framework Bootstrap* Untuk Meningkatkan Promosi Sekolah MTs Nahdlatussyubban”.

Tabel 4.8 Hasil Pengujian Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan *Framework Bootstrap* Untuk Meningkatkan Promosi Sekolah MTs Nahdlatussyubban”.


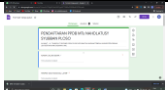
1. User / pengunjung

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji *Blackbox*

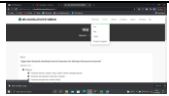
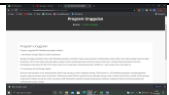
a. Pengujian Menu Login

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Login	Tidak menggunakan password atau user yang dimasukan saat login	langsung masuk ke website sekolah	 [√] Valid


b. Pengujian Menu Beranda

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu	Melihat menu beranda/ menu berfungsi sesuai apa tidak	Sistem akan menampilkan Hasil dari menu tersebut	 [√] Valid
2.	Menu pendaftaran	Menekan button “daftar”.	Sistem akan secara otomatis membuka link dan menampilkan form pendaftaran.	 [√] Valid

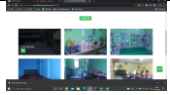
Pengujian Menu Profil

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu visi, misi dan tujuan	Melihat isi dari “visi, misi dan tujuan”	Sistem akan menampilkan data visi, misi dan tujuan	 [√] Valid
2.	Lihat program unggulan	Menekan button “program unggulan”.	Sistem akan menampilkan program unggulan yang ada di MTs nahdlatussyubban	 [√] Valid


c. Pengujian Menu Berita

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu Berita	Menekan menu “Berita”.	Sistem akan menampilkan Daftar Berita.	 [√] Valid


d. Pengujian Menu Fasilitas

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu Fasilitas	Menekan Menu “Fasilitas”.	Sistem akan menampilkan Fasilitas Yang ada di dalam sekolah	 [√] Valid

e. Pengujian Menu Galeri


No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu galeri	Menekan menu “galeri”	Sistem akan menampilkan foto-foto yang ada digaleri	 [√] Valid

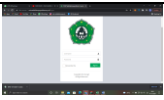
f. Pengujian menu tentang

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu tentang	Menekan menu “tentang”	Sistem akan menampilkan alamat yang lengkap dan denah yang lokasi yang valid	 [√] Valid


2. Admin

a. Pengujian Menu Login

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Login	Menginput <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai dengan data yang tersimpan dalam <i>database</i> .	Sistem akan masuk ke halaman selanjutnya kemudian muncul notifikasi pada menu beranda “Selamat datang” Jika data yang dimasukkan salah maka tidak dapat	 [√] Valid

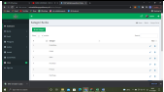

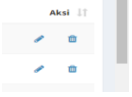
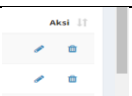
			menampilkan halaman selanjutnya	
2	Logout	Menekan tombol logout	Sistem akan menampilkan halaman login	 [√] Valid

b. Pengujian Menu Dashboard

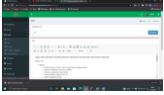
No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu Dashboard Admin	Melihat Detail Profil.	Sistem akan menampilkan Detail Pengunjung.	 [√] Valid

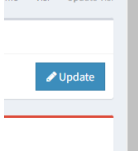

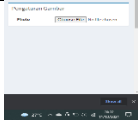
c. Pengujian Menu Berita

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu list Berita	Melihat menu berita.	Sistem akan menampilkan menu berita.	 [√] Valid
2.	Menu post berita	Membuat berita	Sistem akan menampilkan data yang telah dibuat.	 [√] Valid
3.	Tombol publish	Menekan tombol publish.	Sistem akan mengirim berita yang telah dibuat	

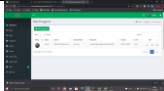
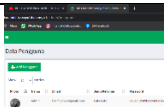
				[√] Valid
4.	Menu katagori	Tekan menu kategori	Sistem akan menampilkan katagori berita	 [√] Valid
5.	Tombol add kategori	Tekan tombol add katagori	Sitem membuat kata gori berita baru	[√] Valid 
6.	Tombol edit	Tekan tombol “edit”	Sistem akan menampilkan data yang telah diedit	 [√] Valid
7.	Tombol hapus	Tekan tombol hapus	Sistem akan menghapus data yang telah ada atau tidak penting	 [√] Valid

d. Pengujian Menu Profil

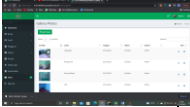
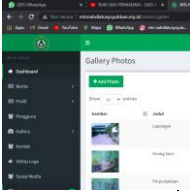
No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Tombol visi, misi, sejarah dan kata	Tekan tombol visi.	Sistem akan menampilkan data visi, misi, sejarah dan kata sambutan yang	 [√] Valid

	sambutan		telah dibuat	
2.	Tombol update	Tekan tombol update	Sistem akan menampilkan data yang terbaru yang telah diupdate	 [√] Valid
3.	Edit	Menginput atau mengedit data secara lengkap.	Sistem akan menampilkan data yang telah diedit.	 [√] Valid
4.	Upload gambar	Menekan tombol “upload gambar”.	Sistem akan mengupload gambar yang telah dipilih	 [√] Valid

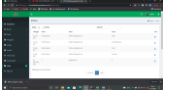
e. Pengujian Menu pengguna

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu pengguna	Melihat Daftar pengguna	Sistem akan menampilkan Daftar pengguna	 [√] Valid
2.	Tombol add pengguna	Tekan tombol add pengguna	Sistem akan menambahkan pengguna	 [√] Valid

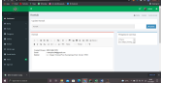
f. Pengujian menu Galeri


No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Tombol photo	Menekan tombol	menampilkan semua foto yang ada di galeri	 [√] Valid
2.	Tambah add photo	Menambah photo yang dimasukkan.	Sistem akan menampilkan foto yang telah ditambahkan	 [√] Valid

g. Pengujian menu inbox

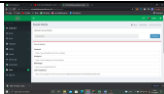
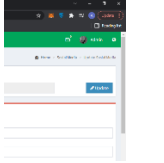
No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Tombol inbox	Menekan inbox	menampilkan semua foto yang ada di galeri	 [√] Valid

h. Pengujian Menu kontak

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu Kontak	Melihat menu kontak.	Sistem akan menampilkan isi kontak yang tertera.	 [√] Valid

2.	Tombol update	Tekan tombol update	Sistem akan menagupdate data yang telah dirubah.	 [√] Valid
----	---------------	---------------------	--	--

i. Pengujian Menu Sosial, Media

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu social media	Menekan tombol sosial media	Sistem akan menampilkan daftar akun sosial media	 [√] Tidak
2.	Tombol update	Tekan tombol update	Sistem akan menagupdate data yang telah dirubah.	 [√] Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengujian *blackbox* menyatakan bahwa Rancang bangun website dengan menggunakan *framework boobstrap* untuk meningkatkan promosi sekolah MTs nahdlatussyubban dapat berjalan dengan baik dan valid.

B. Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah rancang bangun Website sekolah untuk Media promosi Di MTs Nahdlatussyubban Ploso adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Rancang Bangun *Website* Sekolah

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat rancang bangun Website sekolah yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pendaftaran di MTs nahdlatussyubban. Sistem informasi ini dirancang berdasarkan observasi di lapangan yang masih menggunakan media cetak berupa pamphlet dan tidak adanya website sekolah

Sistem informasi rancang bangun website sekolah ini dirancang menggunakan model waterfall yang menjadi beberapa tahap, yaitu 1) Requirement Analysis, 2) System Design, 3) Implementation, 4) Verification, 5) Maintenance.

Tahap Requirement Analysis terdiri dari analisis kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan perangkat keras yang akan digunakan serta analisis wawancara dan observasi. Melalui wawancara dan observasi, diperoleh informasi bahwa dalam proses pendaftaran sekolah MTs Nahdlatussyubban masih menggunakan sistem yang sangat manual sekali dengan cara menyebarkan pamphlet yang menurut penulis kurang efektif dan kurang efisien waktu.

Tahap kedua yaitu *System Design* terdiri dari *flowchat*, *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *storyboard*. Selain itu pada tahap ini peneliti juga merancang instrument penelitian berupa lembar validasi, respon pengelola, uji kepraktisan dan uji keefektifan yang akan digunakan untuk mendukung terlaksanannya uji coba.

Tahap ketiga yaitu *Implementation* (*Coding*), pada tahap ini peneliti menyiapkan file dan data yang akan dimasukkan kedalam sistem informasi. Untuk perancangan sistem informasi website sekolah ini

menggunakan bootstrap template untuk template dan layout sistem tersebut. Kemudian menggunakan PHP dan MySQL untuk pemrograman dan database sistem informasi website sekolah ini.

Tahap keempat yaitu , tahap menguji sistem informasi. Pengujian sistem ini menggunakan uji blackbox oleh validasi ahli. Pengujian *blackbox* dilakukan dengan menyerahkan angket fungsi *input* dan *output* sistem kepada ahli yang telah ditentukan sebelumnya.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Pada tahap ini rancang bangun website sekolah MTs Nahdlatussyubban Ploso dievaluasi, evaluasi ini dilakukan oleh validasi ahli dan responden yang bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun website ini.

Setelah sistem rancang bangun website sekolah dibuat, tahap selanjutnya yaitu tahap verification atau pengujian sistem. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk /sistem yang dibuat sesuai dengan rancangan dan dapat digunakan dengan baik sekaligus mengukur kevalidan rancang bangun website sekolah. Pengujian yang dilakukan yaitu dengan melakukan validasi desain, validasi ahli media dan validasi ahli materi. Melakukan uji kepraktisan dan keefektifan digunakan untuk mengetahui tingkat praktis sistem informasi website sekolah

2. Validasi desain

Berdasarkan hasil pengujian blackbox menyatakan bahwa rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework bootstrap untuk meningkatkan promosi sekolah dapat berjalan dengan baik dan valid.

3. Kelayakan rancang bangun website sekolah

Kelayakan dari Rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework bootstrap untuk meningkatkan promosi sekolah diperoleh dari data uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan responden. Perolehan data kelayakan diuraikan sebagai berikut :

a. Hasil Kelayakan Ahli Materi

Dari hasil perhitungan validasi materi oleh Waka Kesiswaan Mts Nahdlatussyubban Ploso memberikan penilaian sebagai berikut: Aspek Kegunaan sebesar 66%, Aspek Penyajian isi 90%, Aspek Penyajian Media 50%, dan Aspek Penyajian Bahasa 100%. Sedangkan hasil persentase keseluruhan Aspek Penilaian dari Validator Ahli Materi 1 sebesar 70%. Sehingga websait sekolah dengan menggunakan framework boobstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs Nahdlatussyubban layak digunakan setelah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator.

Dari hasil perhitungan validasi materi oleh Operator Mts Nahdlatussyubban Ploso memberikan penilaian sebagai berikut: Aspek Kegunaan sebesar 100%, Aspek Penyajian isi 90%, Aspek Penyajian Media 83%, dan Aspek Penyajian Bahasa 66%. Sedangkan hasil persentase keseluruhan Aspek Penilaian dari Validator Ahli Materi 2 sebesar 84%. Sehingga websait sekolah dengan menggunakan framework boobstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs Nahdlatussyubban layak digunakan setelah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh, (Mustaqim 2016) untuk itu diperlukan sebuah teknologi yang dapat mempermudah proses pendaftaran sekolah, tanpa batas atau dibatasi ruang dan waktu sehingga dapat digunakan dengan sangat mudah ketika ingin mendaftar sekolah, (setiawan 2018) juga mengatakan bahwa sistem yang telah terkomputerisasi sangat membantu dalam menyelesaikan masalah dan dapat lebih mudah untuk melakukan pendaftaran sekolah.

b. Hasil Kelayakan Ahli Media

Dari hasil perhitungan validasi materi oleh Intelegsi Platfom Intelegsi PT. Telkom Indonesia memberikan penilaian sebagai berikut: Aspek Kegunaan sebesar 66%, Aspek Penyajian isi 100%, Aspek Penyajian Media 86%, dan Aspek Penyajian Bahasa 93%. Sedangkan hasil persentase keseluruhan Aspek Penilaian dari Validator Ahli Media 1 sebesar 85%. Sehingga websait sekolah dengan menggunakan framework boobstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs Nahdlatussyubban layak digunakan.

Dari hasil perhitungan validasi materi oleh *Guru laboratorium UPGRIS* memberikan penilaian sebagai berikut: Aspek Kegunaan sebesar 86%, Aspek Penyajian isi 80%, Aspek Penyajian Media 83%, dan Aspek Penyajian Bahasa 100%. Sedangkan hasil persentase keseluruhan Aspek Penilaian dari Validator Ahli Media 2 sebesar 87%. Sehingga websait sekolah dengan menggunakan framework boobstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs Nahdlatussyubban layak digunakan setelah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata persentase kedua validator yaitu validator ahli materi dan media pada Rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework boobstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs Nahdlatussyubban didapatkan bahwa sistem informasi Berbasis website sangat layak yaitu 77 % dan 87%. Sehingga Sistem informasi Rancang bangun website sekolah ini termasuk dalam kriteria sangat baik dan juga dapat dikatakan sistem informasi peminjaman ruang valid. Hasil isi sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh, (Athian 2021) untuk itu diperlukan sebuah teknologi yang dapat mempermudah proses pendaftaran sekolah,

tanpa batas atau dibatasi ruang dan waktu sehingga dapat digunakan dengan sangat mudah ketika ingin mendaftar sekolah, (Maulana 2018) juga mengatakan bahwa sistem yang telah terkomputerisasi sangat membantu dalam menyelesaikan masalah dan dapat lebih mudah untuk melakukan pendaftaran sekolah.

4. Pembahasan Uji Praktilitas

Uji praktilitas yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemudahan serta keterlaksanaan sistem rancang bangun website sekolah. Lima belas responden akan mengisi lembar angket uji kepraktisan yang telah disediakan. Setelah dilakukan pengisian angket uji kepraktisan oleh lima belas responden terhadap sistem rancang bangun website sekolah memperoleh hasil sebanyak 84%. Hasil 84% diperoleh melalui perhitungan skor dari 86%, 85%, 76%, 80%, 88%, 89%, 85%, 89%, 89%, 82%, 84%, 81%, 85%, 89%, 80%. Masing-masing presentase tersebut didapatkan dari angket setiap orang yang dihitung dengan rumus jumlah skor total yang didapatkan dibagi dengan jumlah skor maksimum kemudian dikalikan seratus persen. Setelah lima belas angket dihitung, maka hasil lima belas angket tersebut akan dijumlahkan dan dibagi lima belas untuk mengetahui rata-rata presentase. Sehingga hasil yang diperoleh adalah 84%. Adapun kriteria dan intervalnya sebagai berikut: berada pada rentang 81% - 100% dengan kriteria “baik sekali”, rentang 61% - 80% dengan kriteria “baik”, rentang 40% - 60% dengan kriteria “cukup baik”, rentang 21% - 40% dengan kriteria “kurang”, rentang 0% - 20% dengan kriteria “kurang sekali”. Berdasarkan kriteria interval tersebut hasil keseluruhan sebanyak 84% sistem informasi peminjaman ruang termasuk dalam kriteria baik sekali. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh, (Setiawan, 2018) dengan adanya sistem

informasi peminjaman ruang berbasis website ini, peminjam dapat lebih mudah memperoleh informasi mengenai jadwal pemakaian ruangan dan proses peminjaman ruangan tanpa harus menemui bagian- bagian terkait. Seperti yang dikatakan oleh, (Barzaga 2020) melalui perancangan sistem informasi peminjaman ruang secara online diciptakan untuk memfasilitasi kemudahan manajemen ruang, memberikan informasi real-time, meminimalkan terjadinya kesalahan dan tidak memakan waktu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework bootstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs nahdlatussyubban dibuat menggunakan model *SDLC* dengan penyimpanan *Database MySQL*. Dalam pembuatan *website* memakai bahasa pemrograman *HTML* dan *PHP* yang didasari dengan kerangka berpikir dan analisis perancangan sistem dengan menggunakan metode waterfal kemudian berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli materi dari waka kesiswaan dan operator MTs Nahdlatussyubban adalah sebagai berikut; penilaian MTs Nahdlatussyubban adalah 84% dan 70% dengan hasil rata-rata 77%. Jadi dari hasil kedua uji validasi ahli materi didapatkan Rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework bootstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs nahdlatussyubban ini dikatakan layak dan berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli media adalah sebagai berikut; hasil perhitungan validasi ahli dari Staf *intelegsi platfom* dan *guru SMA labscool upgris* serta adalah 85% dan 87% dengan hasil rata-rata 86%. Jadi dari hasil kedua uji validasi ahli media didapatkan Rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework bootstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs nahdlatussyubban ini dikatakan sangat layak. s
2. Berdasarkan kelayakan yang dihasilkan pengujian *blackbox* bahwa Rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework bootstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs Nahdlatussyubban 100% layak dan valid dan Berdasarkan hasil uji coba responden dengan instrumen menggunakan skala *likert* sebanyak 15 responden. Hasil perhitungan dari uji

responden mendapatkan 84% termasuk dalam kriteria “sangat layak” serta peneliti menyimpulkan saran yang diberikan bahwa sistem yang dibuat kreatif, efektif, inovatif, dan mudah digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah.

1. Rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework boobstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs Nahdlatussysubban diharapkan menjadi media promosi agar menarik minat pelajar SD untuk mendaftar ke tempat sekolah MTs nahdlatussysubban Ploso.
2. Rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework boobstrap untuk meningkatkan promosi sekolah MTs Nahdlatussysubban diharapkan dapat digunakan oleh masyarakat secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilian, L. V, & Saputra, M. H. K. (2020). *Belajar cepat metode SAW*. Kreatif.
<https://books.google.co.id/books?id=SXvtDwAAQBAJ>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina, A. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih). *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22.
<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i1.278>
- Enterprise, J. (2016). *Pemrograman Bootstrap untuk Pemula*. Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=%5C_CxIDwAAQBAJ
- Enterprise, J. (2017). *Pemrograman PHP7 untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.
<https://books.google.co.id/books?id=cC9IDwAAQBAJ>
- Erfan, M. (2020). *BHC Book Series Praktis Web Statis: Diandra Kreatif*. Diandra Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=I9DVDwAAQBAJ>
- Farozi, M. (2016). *RANCANG BANGUN WEBSITE GAMIFIKASI SEBAGAI HASIL BELAJAR MAHASISWA Studi Kasus : AMIK Lembah Dempo Pagar Alam*. 6–7.
- Imania, K. A., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.445>
- Muhamad Alda, S. K. M. S. I., & Indonesia, M. S. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Media Sains Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=rxkgEAAAQBAJ>
- Muhammad Yusril Helmi Setyawan, D. A. P. (2020). *Membuat Sistem Informasi Gadai Online Menggunakan Codeigniter Serta Kelola Proses Pemberitahuannya*. Kreatif Industri Nusantara.
<https://books.google.co.id/books?id=66jzDwAAQBAJ>

- Praktik, K. (2018). *Rancang Bangun Website Profil Sekolah Dan Pendaftaran Siswa Pada Smk Pgri 6 Surabaya*.
- Prasetyo, E. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Rahmanyah Kabupaten Musi Banyuasin Berbasis Website. *Jurnal Informatika*, 1(2), 19–30.
- Prasetyo, F. S., & Informasi, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Alumni Pada Stie Prabumulih Berbasis Website Dengan Menggunakan Bootstrap. *Jurnal Informatika*, 17(1), 1–10.
- Prianto, C., Ar-Rasyid, H., & Sembiring, N. E. (2020). *Rancang bangun sistem pergudangan semudah menyeduh secangkir kopi*. Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=WsbgDwAAQBAJ>
- Prof. Dr. H. Punaji Setyosari, M. E. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan \& Pengembangan*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=SnA-DwAAQBAJ>
- Prof. Dr. Sri Mulyani, A. C. A., & Sistematika, A. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika. <https://books.google.co.id/books?id=SbrPDgAAQBAJ>
- Ridlo, I. A. (n.d.). *Pedoman Pembuatan Flowchart*.
- Riki Afriansyah. (2020). Pembuatan Portal Website Sekolah Sma Negeri 1 Sungailiat Sebagai Media Informasi. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 154–160. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4413>
- Riki, Sari, A. O., & Indriani³, K. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Pada Smp Plus Al-Ijtihad 2 Kutabaru Tangerang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 4(1), 17–22.
- Sa`ad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=I73NDwAAQBAJ>
- Setiawan, D. (2017). *Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL \& Javascript*. Anak Hebat Indonesia.

- <https://books.google.co.id/books?id=HsnyDwAAQBAJ>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Literasi Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=QPhFDwAAQBAJ>
- Susilowati, Y., & Heri Purnomo, M. B. A. M. A. (2019). *Modul E-Commerce - Teaching Factory For Students*. Mutiara Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=I6LGDwAAQBAJ>
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>
- Tolchah, M. (2010). *Analisis & interpretasi data statistik kependidikan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama R.I. <https://books.google.co.id/books?id=jAtUMwEACAAJ>
- Warnars, H. L. H. S. (2017). Pemodelan Elearning Perguruan Tinggi Dengan Menggunakan Framework Learning Technology System Architecture (Ltsa) Dan Unified Modeling Language (Uml). *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(1), 43. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i1.a634>

LAMPIRAN

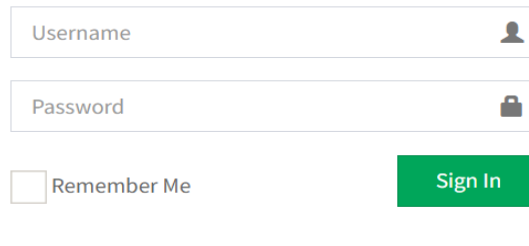
Lampiran 1. Pedoman pengoprasian Sistem Informasi


“Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Boobstrap Untuk Meningkatkan Promosi MTs Nahdlatussyubban “


1. *Login* Admin

Cara masuk ke dashboard website:

- a. Buka Browser (Mozilla Firefox / Google Chrome)
- b. Ketik url : <http://mtsnahdlatussyubban.my.id/login>
- c. Akan tampil seperti berikut:



Username 

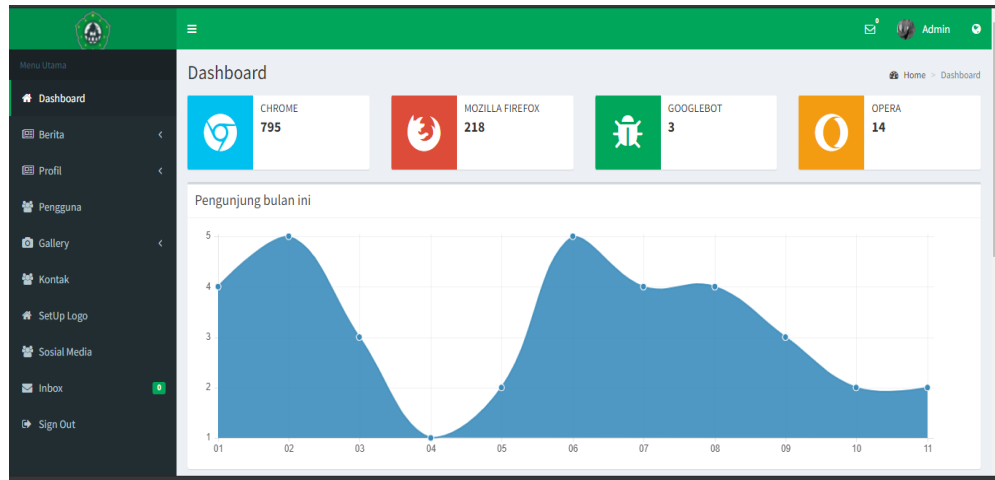
Password 

Remember Me

Copyright 2022 by Agil
All Right Reserved

Masukkan *username* dan *password* yaitu *username* admin *password* admin, dan terakhir klik sign in

- d. Jika username, password, dan penjumlahan benar maka selamat admin telah masuk ke halaman dashboard *website*.



- e. Pada menu dashboard admin bisa melihat grafik pengunjung perbulanya di website tersebut dengan jelas .



- f. Pada menu berita, ada beberapa menu yaitu list berita, pos berita, dan katagori di setiap menu tersebut ada tombol editnya masing” dan dapat menginput berita untuk ditampilkan ke dalam *website*.

Kategori Berita

Home > Berita > Kategori Berita

[+ Add Kategori](#)

Show entries Search:

#	Kategori	Aksi
1	Pendidikan	✎ 🗑️
2	Politik	✎ 🗑️
3	Sains	✎ 🗑️
4	Penelitian	✎ 🗑️
5	Prestasi	✎ 🗑️
6	Olah Raga	✎ 🗑️

Showing 1 to 6 of 6 entries Previous **1** Next

List Berita

Home > Berita > List Berita

[+ Post Tulisan](#)

Show entries Search:

Gambar	Judul	Tanggal	Author	Baca	Kategori	Aksi
	Sosialisasi Calon Siswa Baru Kenaikan Kelas Tahun Ajaran 2021-2022	22/10/2021	Admin	0	Pendidikan	✎ 🗑️
	Kumpulan Rapat Orangtua/Wali Murid Menjelang Pembagian Rapor	17/05/2017	Admin	13	Pendidikan	✎ 🗑️
	Santunan Anak Yatim Piatu di Pondok Sekitar MTs Nahdlatussyubban	17/05/2017	Admin	1	Pendidikan	✎ 🗑️
	Santunan Anak Yatim Piatu di Daerah Sekitar MTs Nahdlatussyubban Karang Tengah	17/05/2017	Admin	3	Pendidikan	✎ 🗑️
	Santunan untuk Anak Yatim Piatu di Daerah Sekitar MTs Nahdlatussyubban	17/05/2017	Admin	4	Pendidikan	✎ 🗑️
	Purna Siswa XXIV Madrasah Tsanawiyah Nahdlatussyubban Karang Tengah Demak	17/05/2017	Admin	0	Pendidikan	✎ 🗑️
	Siswa-siswi MTs Nahdlatussyubban Mengikuti Vaksin Massal	17/05/2017	Admin	2	Prestasi	✎ 🗑️
	Sowan maring dalam Mbah Kyai Sesepeuh Pondok di Desa Ploso, Karangtengah	17/05/2017	Admin	8	Pendidikan	✎ 🗑️

Kategori Berita

Home > Berita > Kategori Berita

+ Add Kategori

Show 10 entries Search:

#	Kategori	Aksi
1	Pendidikan	Edit Delete
2	Politik	Edit Delete
3	Sains	Edit Delete
4	Penelitian	Edit Delete
5	Prestasi	Edit Delete
6	Olah Raga	Edit Delete

Showing 1 to 6 of 6 entries

Previous 1 Next

Pada menu berita digunakan untuk menulis judul, pada list berita ada tombol post tulisan dimana nantinya tulisan yang udah diedit akan muncul di website ada juga menu post berita dimana tujuan post berita ini untuk mempublish berita yang ada di MTs Nahdlatussyubban dan menu katagori berita dimana menu ini untuk menentukan kategori apa untuk di publish

- g. Pada menu *profile* terdapat beberapa menu yaitu visi, misi, tujusn, program unggulan, dan kata sambutan, admin dapat mengedit dan mengupdate data yang ada di setiap menu tersebut dengan meggunakan pilihan *dibody* dan klik tombol *update* untuk mengupdate.

Update Visi

Visi [Update](#)

Visi

Unggul dalam Beribadah, Berakhlakul Karimah, Berprestasi dan Berbudaya Ahlunnahdliyyah wal-jamaah"

Indikator Visi |

- Religius
 - Terbiasa Senyum, Salam, Sapa, Sopan Santun sebagai ibadah.
 - Terbiasa memberikan infaq dan sodaqoh.
 - Terbiasa menjalankan sholat dhuha.
 - Terbiasa aktifitas tadarus Al Qur'an.
 - Tertib menialankan sholat.

body p

Update Program Unggulan

Program Unggulan [Update](#)

Program Unggulan

Program unggulan MTs Nahdlatussyubban meliputi :

1. Berinteraksi dengan Alqur'an dalam keseharian

Sebagai lembaga pendidikan Islam, MTs Nahdlatussyubban memiliki program yang bertujuan membiasakan peserta didik untuk dekat dengan Alqur'an dalam keseharian. Hal ini diantaranya tertuang dalam program harian pembiasaan pagi membaca Asmaul Husna dan sholatat Nariyah sebelum memulai pembelajaran pada pukul 06.45-07.00, tadarus Alqur'an di ruang kelas masing-masing dan Tahfidz juz 1 dan program baca tulis Alqur'an.

2. Pembiasaan dan bimbingan ibadah

Update tujuan

Tujuan [Update](#)

Tujuan

Adapun tujuan Madrasah Tsanawiyah Nahdlatussyubban sebagai berikut :

1. Membekali sekurang-kurangnya 95% peserta didik mampu membaca dan menulis Al Qur'an.
2. Membiasakan sekurang-kurangnya 95% peserta didik terbiasa sholat berjamaah.
3. Membiasakan sekurang-kurangnya 100% peserta didik terbiasa berbudaya Ahlusunnah wal-jama'ah.
4. Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi, inovatif, dan bermakna, di antaranya CTL serta layanan bimbingan dan konseling.
5. Meningkatkan jumlah peserta didik yang diterima di Sekolah favorit/unggul sekurang-kurangnya 25% dari jumlah yang lulus.
6. Mengembangkan kedisiplinan dariseluruh komponen madrasah (stake holder) untuk membentuk kepribadian yang tangguh dan kokoh sebagai dasar dalam setiap aktivitas serta sebagai aset madrasah.

Update Misi

Misi [Update](#)

Misi

1. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan ajaran Islam sehingga peserta didik menjadi tekun beribadah, jujur, disiplin, sportif, tanggung jawab, percaya diri hormat pada orang tua, dan guru serta menyayangi sesama.
2. Melaksanakan tata tertib madrasah secara konsisten dan konsekuen.
3. Mengadakan komunikasi dan koordinasi antar madrasah, masyarakat, orang tua dan instansi lain yang terkait secara periodik berkesinambungan.
4. Melaksanakan pembelajaran dan pendampingan secara efektif sehingga setiap peserta didik dapat berkembang secara optimal dengan memiliki nilai UAMBN di atas standar minimal dan unggul dalam prestasi keagamaan sebagai bekal hidup di masyarakat.
5. Menumbuhkan sikap gemar membaca dan selalu haus akan pengetahuan serta mandiri dalam belajar berbuat dan bertindak di rumah maupun di sekolah.
6. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan stakeholder.
7. Melaksanakan program bimbingan dan pembinaan peserta didik.

Update Kata Sambutan

Kata Sambutan [Update](#)

Kata Sambutan





Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan anugerahNya sehingga website MTs nahdlatussyubban ploso ini dapat terbit. Salah satu tujuan dari website ini adalah untuk menjawab akan setiap kebutuhan informasi dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi yang ada. Kami sadar sepenuhnya dalam rangka memajukan pendidikan di era berkembangnya Teknologi Informasi yang begitu pesat, sangat diperlukan berbagai sarana prasarana yang kondusif, kebutuhan berbagai informasi siswa, guru, orangtua maupun masyarakat, sehingga kami berusaha mewujudkan hal tersebut semaksimal mungkin. Semoga dengan adanya website ini dapat membantu dan bermanfaat, terutama

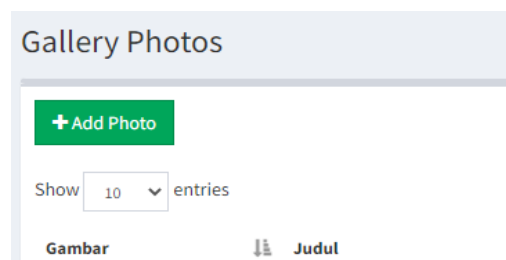
Pengaturan Gambar

Photo No file chosen

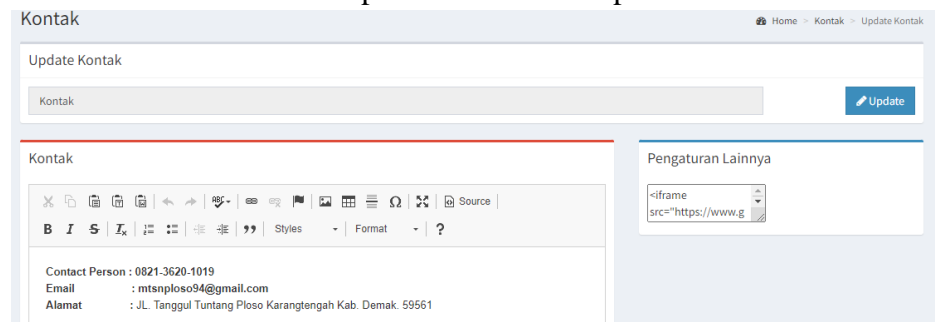
- h. Pada menu *Pengguna* digunakan untuk menampilkan *profile* admin.

Photo	Nama	Email	Jenis Kelamin	Password	Kontak	Level	Aksi
	Admin	fikrifiver97@gmail.com	Laki-Laki	e10adc3949ba59bbe56e057f20f883e	081277159401	login	  

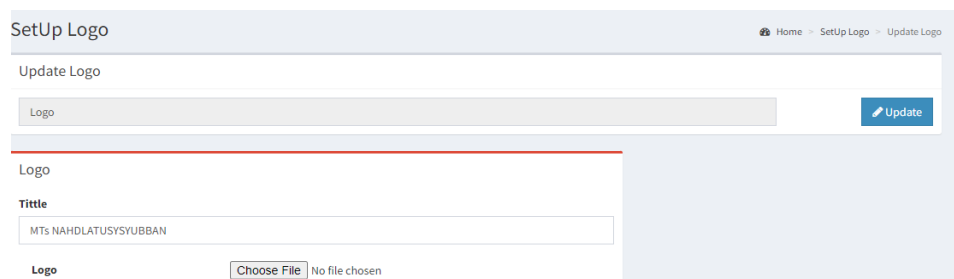
- i. Pada menu gallery digunakan untuk menambah foto yang ingin di upload.



- j. Pada menu kontak ini terdapat menu edit dan update



- k. Pada menu setup logo ini digunakan untuk upload logo dan mengganti logo



- l. Pada menu sosial media ini digunakan untuk mengganti akun atau update sosial media

Sosial Media Home > Sosial Media > Update Sosial Medi

Update Sosial Media

Sosial Media Update

Sosial Media

Facebook

Instagram

m. Pada menu inbox ini bisa dilihat beberapa pesan masuk

Inbox Home > Inb

Show entries Search:

#Tanggal	Nama	Email	Pesan	Aksi
20 June 2017	M Fikri Setiadi	fikrifiver97@gmail.com	Ping !	
20 June 2017	M Fikri Setiadi	fikrifiver97@gmail.com	Ini adalah pesan	
20 June 2017	M Fikri Setiadi	fikrifiver97@gmail.com	Ping !	
01 July 2017	M Fikri Setiadi	fikrifiver97@gmail.com	Hi, there!	
09 November 2021	a	b@gmail.com	d	

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous **1** Next

Lampiran 2. Surat Judul Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI

Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217
Email : upgrismg@gmail.com Homepage : www.upgrismg.ac.id

USULAN TEMA SKRIPSI

Yth. Ketua Program Studi
1. Pendidikan Matematika
2. Pendidikan Biologi
3. Pendidikan Fisika
4. Pendidikan Teknologi Informasi

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Agil Soti Yusuf
NPM : 17240002
Program Studi/Smt : Pendidikan Teknologi Informasi

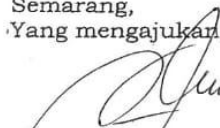
bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:

Rancang Bangun Website Sekolah Dengan
Menggunakan Framework Bootstrap Untuk
(Studi Kasus MTS MAHDIATUS SYUBBANI
PLOSÒ)

*menang
Gitar
Promo &*

Semarang,
Yang mengajukan,

20

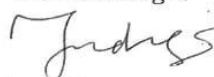

Agil Soti Yusuf

Menyetujui,


Pembimbing I


Dr. Achmad Bachori, M.Pd

Pembimbing II


T. Indrati W, S.Kom, M.Pd, H.Kom





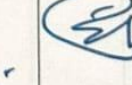
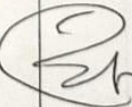
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Dosen I

 **UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**
FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Kampus : Jl. Dr. Cipto – Sidodadi Timur No. 24 Semarang Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. (024) 8448217 Email: upgrismp@gmail.com Homepage: www.upgrismp.ac.id

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Agni Sati Yusuf
 NPM : 17240002
 Prodi : P.T.I
 Judul Skripsi : Rancang Bangun website Sekolah dengan menggunakan Framework Codestrap untuk meningkatkan promosi MTS. Mahdatussuyubkan

Dosen Pembimbing I : Dr. Achmad Buchori M.Pd
 Dosen Pembimbing II : Th. Indriati W. S.kom, M.Pd, M.kom

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1	2/5/21	Acc proposal	
2	3/6/21	Revisi bab kelab, dll	
3	7/6/21	Revisi rujukan dll.	
4	9/8/21	Acc proposal	
5	9/9/21	Revisi bab 3 tentang metode penelitian promosi.	
6	14/11/21	Revisi bab 4 & 5	

Dosen Pembimbing I, Mahasiswa,
 Dr. Achmad Buchori M.Pd Agni Sati Yusuf
 NIP/NPP 098101246 NPM 17240002

Pedoman Penulisan Skripsi dan Artikel Ilmiah 52




UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI

Kampus : Jl. Dr. Cipto - Sidosadi Timur No. 24 Semarang Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks (024) 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Agi SoPi Yusuf
 NPM : 17340002
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Rancang Bangun Website Sekolah dengan menggunakan framework bootstrap untuk meningkatkan promosi Sekolah UTE Muhammadiyah Syubban
 Dosen Pembimbing I : Dr. Achmad Buchari, M.Pd.
 Dosen Pembimbing II : T. H. Indiaty us.kom, M.Pd. M.kom

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
	4/1/2022	kurang kerab 4 & 5	
	6/1/2022	Aec kerab 4 & 5 diperbaiki rupa	

Dosen Pembimbing I,

Dr. Achmad Buchari, M.Pd.
 NIP/NPP 098101246

Mahasiswa

Agi SoPi Yusuf
 NPM 17340002

Lampiran 4. Lembar **Bimbingan** Dosen II

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Kampus : Jl. Dr. Cipto - Sidodadi Timur No. 24 Semarang Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. (024) 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Agni Sati Yucuf
 NPM : 17.34.0002
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Merancang bangun website Sekolah Dasar menggunakan Framework bootstrap untuk meningkatkan Promosi dan motivasi belajar siswa MTS Mahdaniyyubon Proso
 Dosen Pembimbing I : Dr. Achmad Buchori, M.Pd
 Dosen Pembimbing II : Th. Indriati, W. S. Kom, M.Pd, M. Kom

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1.	Rabu 18/8/2011	Review Bab 1, 2, 3	Jus
2.	Kamis 9/8/2011	Review Bab 2, 3	Jus
3.	Kamis 9/8/2011	ace Bab 1, 2, 3	Jus
4.	selasa 30/11/2011	ace website	Jus
5.	selasa 14/12/2011	Review bab 4	Jus
6.	Kamis 6/2/2012	ace Bab 4 & 5	Jus

Dosen Pembimbing II, *Jus*
 Th. Indriati, W. S. Kom, M. Pd, M. Kom
 NIP/NPP 137 20 19 11

Mahasiswa, *Yucuf*
 Agni Sati Yucuf
 NPM 17340002

Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN
TEKNOLOGI INFORMASIPROGDI. : PENDIDIKAN MATEMATIKA, BIOLOGI, FISIKA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
Jalan Lontar Nomor 1 (Sidodadi Timur) Telepon (024) 8316377 Fax. (024) 8448217 Semarang – 50125

Nomor : 0375/AM/FPMIPATI/UPGRIS/IX/2021 Semarang, 23 September 2021
Lamp : 1 (satu) berkas
Perihal : **Permohonan ijin penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MTs Nahdlatussyubban Ploso
di Tempat

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : AGIL SOFI YUSUF
N P M : 17340002
Fak. / Program Studi : FPMIPATI / Pendidikan Pendidikan Teknologi Informasi

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK BOOTSTRAP UNTUK MININGKATKAN PROMOSI MTS
NAHDLATUSYSYUBBAN PLOSO

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin
mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu , kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Kemahasiswaan,
Administrasi dan Keuangan



Supandi, S.Si., M.Si.
NPP-097401245

Lampiran 6. Keterangan Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM NAHDLATUSSYUBBAN
 SK.MENHUM DAN HAM RI NO : AHU-0009201.AH.01.04/TAHUN 2015
MTs NAHDLATUSSYUBBAN
(Terakreditasi . A)

Alamat : Jl Tunggul Tuntang Ploso Karangtengah Kab. Demak Kode pos 59561
 Hp.082136201019 e-mail: mtsnsploso94@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: MTs.NS/A004/PP.01.1/82/12/2021

Yang bertandatangan dibawah ini, kepala mts nahdlatussyubban ploso, dengan menerangkan bahwa mahasiswa bernama :

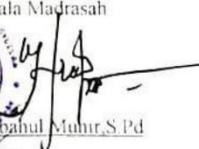
Nama	: Agil Sofi Yusuf
Npm	: 17340002
Program Studi	: FPMIPATI/ Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pgrri Semarang

Telah melaksanakan penelitian di MTS NAHDLATUSSYUBBAN ploso pada tgl 2 s.d 29 november 2021 guna penyusunan skripsi dengan judul “ rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework boobstrap untuk meningkatkan promosi MTs Nahdlatussyubban ploso”.

Demikian surat keterangan ini kami buat dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Ditetapkan Di : Demak
 Pada Tanggal : 29 November 2021

Kepala Mts Nahdlatussyubban

Kepala Madrasah

 Misbahul Muhr, S.Pd.

Lampiran 7. Pengujian Blackbox oleh Ahli Sistem Informasi

INSTRUMEN UJI BLACKBOX
RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK BOOTSTRAP UNTUK MENINGKATKAN PROMOSI MTS
NAHDLATUSSYUBBAN PLOSO

Nama : Fajar Setiawan, S.Pd
 Instansi : Laboran, ~~PTI~~ PTI UPORIS
 NIP/NPP :

A. Petunjuk Penilaian

Penyusunan angket ini bertujuan untuk mengetahui validitas dari Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi MTs Nahdlatussyubban Ploso.

1. Uji *Blackbox* hanya dilakukan untuk menguji *input* maupun *output* tanpa mengecek internal kode program.
2. Berilah penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan kriteria penilaian dibawah ini.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validitas ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Lembar Pengujian siswa

a. Pengujian Menu Login

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Login	Tidak menggunakan password atau user yang dimasukan saat login	langsung masuk ke website sekolah	[✓] Valid [] Tidak

b. Pengujian Menu Beranda

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu	Melihat menu beranda/ menu berfungsi sesuai apa tidak	Sistem akan menampilkan Hasil dari menu tersebut	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [<input type="checkbox"/>] Tidak
2.	Menu pendaftaran	Menekan button “daftar”.	Sistem akan secara otomatis membuka link dan menampilkan foam pendaftaran.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [<input type="checkbox"/>] Tidak

c. Pengujian Menu Profil

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu visi, misi dan tujuan	Melihat isi dari “visi, misi dan tujuan”	Sistem akan menampilkan data visi, misi dan tujuan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [<input type="checkbox"/>] Tidak
2.	Lihat program unggulan	Menekan button “program unggulan”.	Sistem akan menampilkan program unggulan yang ada di MTs nahdlatussyubban	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [<input type="checkbox"/>] Tidak

d. Pengujian Menu Berita

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu	Menekan menu	Sistem akan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid

	Berita	“Berita”.	menampilkan Daftar Berita.	<input type="checkbox"/> Tidak
--	--------	-----------	----------------------------	--------------------------------

e. Pengujian Menu Fasilitas

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu Fasilitas	Menekan Menu “Fasilitas”.	Sistem akan menampilkan Fasilitas Yang ada di dalam sekolah	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak

f. Pengujian Menu Galeri

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu galeri	Menekan menu “galeri”	Sistem akan menampilkan foto-foto yang ada digaleri	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak

g. Pengujian menu tentang

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu tentang	Menekan menu “tentang”	Sistem akan menampilkan alamat yang lengkap dan denah yang lokasi yang valid	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak

1. Admin

a. Pengujian Menu Login

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Login	Menginput <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai dengan data yang tersimpan dalam <i>database</i> .	Sistem akan masuk ke halaman selanjutnya kemudian muncul notifikasi pada menu beranda "Selamat datang" Jika data yang dimasukkan salah maka tidak dapat menampilkan halaman selanjutnya	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [] Tidak
2	Logout	Menekan tombol logout	Sistem akan menampilkan halaman logout	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [] Tidak

b. Pengujian Menu Dashboard

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu Dashboard Admin	Melihat Detail Profil.	Sistem akan menampilkan Detail Pengunjung.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [] Tidak

c. Pengujian Menu Berita

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu list	Melihat menu berita.	Sistem akan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid

	Berita		menampilkan menu berita.	<input type="checkbox"/> Tidak
2.	Menu post berita	Membuat berita	Sistem akan menampilkan data yang telah dibuat.	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak
3.	Tombol publish	Menekan tombol publish.	Sistem akan mengirim berita yang telah dibuat	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak
4.	Menu kategori	Tekan menu kategori	Sistem akan menampilkan katagori berita	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak
5.	Tombol add kategori	Tekan tombol add katagori	Sitem membuat kata gori berita baru	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak
6.	Tombol edit	Tekan tombol "edit"	Sistem akan menampilkan data yang telah diedit	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak
7.	Tombol hapus	Tekan tombol hapus	Sistem akan menghapus data yang telah ada atau tidak penting	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak

d. Pengujian Menu Profil

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Tombol visi, misi, sejarah dan kata	Tekan tombol visi.	Sistem akan menampilkan data visi, misi, sejarah dan kata sambutan yang	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak

	sambutan		telah dibuat	
2.	Tombol update	Tekan tombol update	Sistem akan menampilkan data yang terbaru yang telah diupdate	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak
3.	Edit	Menginput atau mengedit data secara lengkap.	Sistem akan menampilkan data yang telah diedit.	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak
4.	Hapus	Menekan tombol "Hapus".	Sistem akan menghapus data yang telah ada atau tidak penting	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak

e. Pengujian Menu pengguna

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu pengguna	Melihat Daftar pengguna	Sistem akan menampilkan Daftar pengguna	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Tombol add pengguna	Tekan tombol add pengguna	Sitem akan menambahkan pengguna	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak

f. Pengujian menu Galeri

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Tombol	Menekan tombol	menampilkan semua	<input checked="" type="checkbox"/> Valid

	photo		foto yang ada di galeri	[<input type="checkbox"/>] Tidak
2.	Tambah photo	Menambah photo yang dimasukan.	Sistem akan menampilkan foto yang telah ditambahkan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [<input type="checkbox"/>] Tidak

g. Pengujian Menu kontak

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu Kontak	Melihat menu kontak.	Sistem akan menampilkan isi kontak yang tertera.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [<input type="checkbox"/>] Tidak
2.	Tombol update	Tekan tombol update	Sistem akan menagupdate data yang telah dirubah.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [<input type="checkbox"/>] Tidak

h. Pengujian Menu Sosial, Media

No.	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu social media	Menekan tombol sosial media	Sistem akan menampilkan daftar akun sosial media	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [<input type="checkbox"/>] Tidak
2.	Tombol update	Tekan tombol update	Sistem akan menagupdate data yang telah dirubah.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Valid [<input type="checkbox"/>] Tidak

C. Komentar dan Saran

- Sistem sudah bagus dan semua ~~fungsi~~ tombol / halaman berfungsi dengan baik.
- Kelengkapan sesuai kebutuhan yg ada / diperlukan menyesuaikan dg tempat penelitian.

Senang, 8 November 2021

Fajar Saktiawan, S.Pd

Lampiran 8. Lembar Uji Ahli Media 1

RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP UNTUK MENINGKATKAN PROMOSI MTS NAHDLATUSSYUBBAN PLOSO

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Mohon kesediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan system yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

A. Identitas

Nama : Hendrik Safidin
Profesi : Integrasi Platform
Unit Kerja : PT. TELKOM

B. Penilaian

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso” yang disusun oleh :

Nama : Agil Sofi Yusuf
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Npm : 17340002

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-Ragu / Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Kriteria	STS	TS	RG	S	SS
Aspek Kegunaan						
1	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos merupakan salah satu sistem informasi yang kreatif dan inovatif.					V
2	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos ini di desain secara menarik.				V	
3	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos ini mudah digunakan.	V				
Aspek Kepuasan						
4	Tombol Rancang bangun <i>website</i> sekolah dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos tidak dapat berfungsi dengan baik.		V			
5	Waktu yang diperlukan saat melakukan perpindahan antara menu satu ke menu selanjutnya membutuhkan waktu yang lama.		V			

Aspek Penyajian Media						
6	Terdapat menu Daftar yang bertujuan untuk biodata masuk dalam Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatusysyubban plosos.					V
7	Semua halaman yang ada Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatusysyubban plosos dapat diakses.					V
8	Tampilan tombol-tombol menu dan warnanya terlihat jelas.					V
9	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf.	V				
10	Desain dan warna pada tampilan sistem tidak menarik dan membosankan.	V				
11	Akses masuk yang sangat lama	V				
Aspek Kelayakan Bahasa						
12	Bahasa yang digunakan "Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatusysyubban plosos" jelas.					V
13	Kalimat yang digunakan Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts					V

	dipahami.					
14	Bentuk Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plososari mudah di baca.					V

Saran

Penggunaan system rancang bangun sudah sesuai untuk kebutuhan meningkatkan promosi sekolah, namun untuk user interface lebih dibuat seminimalis mungkin agar lebih mudah memahami setiap tool pada system tersebut

Kesimpulan

Rancang bangun *website* sekolah untuk meningkatkan promosi berbasis framework bootstrap dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan

*) Lingkari salah satu

Jakarta, 15 November 2021



Hendrik Safidin

Lampiran 9. Lembar Uji Ahli Media 2

FRAMEWORK BOOTS TERKAIT UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PRODUKSI

MTS NAHDLATUSSYUBBAN PLOSO

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Apabila kesediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan system yang lebih baik. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

Identitas

Nama : Akhmad Comanjar Hadi Rosyid .
 Profesi : Guru
 Unit Kerja : SMA Laboratorium UPERIS

Penilaian

Mohon tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem Informasi Objek Geospasial Di Kecamatan Gumelar Menggunakan Teknologi *Virtual Reality*" yang disusun oleh :

Nama : Agil Sofi Yusuf
 Pendidikan : Pendidikan Teknologi Informasi
 NPM : 17340002

Skala penilaian skor pada kolom adalah sebagai berikut :

- 5 : Sangat Tidak Setuju
- 4 : Tidak Setuju
- 3 : Ragu-Ragu / Netral
- 2 : Setuju

No	Kriteria	STS	TS	RG	S	SS
Aspek Kegunaan						
1	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos merupakan salah satu sistem informasi yang kreatif dan inovatif.					✓
2	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos ini di desain secara menarik.					✓
3	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos ini mudah digunakan.			✓		
Aspek Kepuasan						
4	Tombol Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos tidak dapat berfungsi.	✓				
5	Waktu yang diperlukan saat melakukan perpindahan antara menu satu ke menu selanjutnya membutuhkan waktu yang lama.			✓		

Aspek Penyajian Media						
6	Terdapat menu Daftar yang bertujuan untuk biodata masuk dalam Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos.					✓
7	Semua halaman yang ada Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos dapat diakses.					✓
8	Tampilan tombol-tombol menu dan warnanya terlihat jelas.					✓
9	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf.	✓				
10	Desain dan warna pada tampilan sistem tidak menarik dan membosankan.					✓
11	Akses masuk yang sangat lama		✓			
Aspek Kelayakan Bahasa						
12	Bahasa yang digunakan Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos jelas.					✓
13	Kalimat yang digunakan Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos mudah					✓

	dipahami.						
14	Bentuk Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatusyubban plosu mudah di baca.						✓

Saran

Website sudah bagus, tinggal perbaikan layout untuk browser mobile. Agar saat dibuka melalui smartphone terlihat rapi.

Kesimpulan

Rancang bangun website sekolah untuk meningkatkan promosi berbasis framework bootstrap dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan

*) Lingkari salah satu

Semarang, 8 November 2021



Ahmad Geinang Hadi Rosyid

Lampiran 10. Lembar Uji Ahli Materi1

**RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK BOOTSTRAP UNTUK MENINGKATKAN PROMOSI
MTS NAHDLATUSYUBBAN PLOSO**

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mohon kesediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan system yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

A. Identitas

Nama : Taibon Maghfuri
Profesi : freelance
Unit Kerja : MTS

B. Penilaian

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatusyubban Ploso" yang disusun oleh :

Nama : Agil Sofi Yusuf
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Npm : 17340002

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
RG : Ragu-Ragu / Netral
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

No	Kriteria	STS	TS	RG	S	SS
Aspek Kegunaan						
1	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos merupakan salah satu sistem informasi yang kreatif dan inovatif.	✓				
2	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos ini di desain secara menarik.	✓				
3	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos ini mudah digunakan.	✓				
Aspek Kepuasan						
4	Tombol Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos tidak dapat berfungsi.	✓				
5	Waktu yang diperlukan saat melakukan perpindahan antara menu satu ke menu selanjutnya membutuhkan waktu yang lama.			V		

Aspek Penyajian Media						
6	Terdapat menu Daftar yang bertujuan untuk biodata masuk dalam Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosa.	✓				
7	Semua halaman yang ada Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosa dapat diakses.	✓				
8	Tampilan tombol-tombol menu dan warnanya terlihat jelas.	✓				
9	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf.	✓				
10	Desain dan warna pada tampilan sistem tidak menarik dan membosankan.		✓			
11	Akses masuk yang sangat lama		✓			
Aspek Kelayakan Bahasa						
12	Bahasa yang digunakan Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosa jelas.	✓				
13	Kalimat yang digunakan Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts	✓				

①

	nahdlatussyubban plosos mudah dipahami.					
14	Bentuk Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos mudah di baca.	✓				

Kesimpulan

Rancang bangun *website* sekolah untuk meningkatkan promosi berbasis

framework *bootstrap* (layannya)

1. Layak diuji cobakan target user

2. Layak diuji cobakan dengan user

3. Tidak layak diuji cobakan

4. Ingatlah salah satu

Saran



lebih bisa menggunakan bahasa yg
lebih ringan, biar gampang merasuk dihati
dan perasaan.

Kesimpulan

Rancang bangun *website* sekolah untuk meningkatkan promosi berbasis
framework bootstrap dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan

*) Lingkari salah satu


.....

Tark Maghar
.....

Lampiran 11. Lembar Uji Ahli Materi 2

①

**RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK BOOTSTRAP UNTUK MENINGKATKAN PROMOSI
MTS NAHDLATUSSYUBBAN PLOSO**

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mohon kesediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan system yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

A. Identitas

Nama : ZU'AFAH, S. Pd .
Profesi : Guru
Unit Kerja : MTS NAHDLATUSSYUBBAN PLOSO

B. Penilaian

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso" yang disusun oleh :

Nama : Agil Sofi Yusuf
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Npm : 17340002

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
RG : Ragu-Ragu / Netral
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

No	Kriteria	STS	TS	RG	S	SS
Aspek Kegunaan						
1	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatusysyubban plosa merupakan salah satu sistem informasi yang kreatif dan inovatif.					✓
2	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatusysyubban plosa ini di desain secara menarik.					✓
3	Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatusysyubban plosa ini mudah digunakan.					✓
Aspek Kepuasan						
4	Tombol Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatusysyubban plosa tidak dapat berfungsi.				✓	
5	Waktu yang diperlukan saat melakukan perpindahan antara menu satu ke menu selanjutnya membutuhkan waktu yang lama.					✓

Aspek Penyajian Media						
6	Terdapat menu Daftar yang bertujuan untuk biodata masuk dalam Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos.	✓				
7	Semua halaman yang ada Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos dapat diakses.			✓		
8	Tampilan tombol-tombol menu dan warnanya terlihat jelas.					✓
9	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf.	✓				.
10	Desain dan warna pada tampilan sistem tidak menarik dan membosankan.	✓				
11	Akses masuk yang sangat lama	✓				
Aspek Kelayakan Bahasa						
12	Bahasa yang digunakan Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatussyubban plosos jelas.					✓
13	Kalimat yang digunakan Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts			✓		

	nahdlatusysyubban plosos mudah dipahami.					
14	Bentuk Rancang bangun <i>website</i> sekolah untuk dengan menggunakan <i>framework bootstrap</i> untuk meningkatkan promosi mts nahdlatusysyubban plosos mudah di baca.	✓				

Saran

- Buatlah judul berita informasi yang akan disampaikan dg bahasa yg menarik
- Semangat berkarya !!!


Kesimpulan

Rancang bangun *website* sekolah untuk meningkatkan promosi berbasis framework bootstrap dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan

*) Lingkari salah satu

Demak, 1 September 2021


Zuafah, S.Pd.

Lampiran 12. Lembar Uji Responden 1

LEMBAR INSTRUMEN RESPONDEN

A. Identitas

Nama : MUFARIDA

Profesi : Kerja

B. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian Anda untuk setiap butir pertanyaan dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Keterangan Kriteria :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

C. Aspek Penilaian

1. Aspek Kegunaan

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatuusyubban Ploso merupakan inovasi baru di Di MTs Nahdlatuusyubban Ploso				✓	
2.	Setuju dengan adanya Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatuusyubban Ploso Di MTs Nahdlatuusyubban Ploso					✓
3.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan					

	Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatuusyubban Ploso Di MTs Nahdlatuusyubban Ploso sangat bermanfaat.					✓
4.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatuusyubban Ploso membantu dalam Mempromosikan sekolahan MTs Nahdlatuusyubban Ploso.					✓
5.	Penggunaan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatuusyubban Ploso dapat mempersingkat waktu.					✓
6.	Tampilan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatuusyubban Ploso kurang menarik.					✓

2. Aspek Bahasa

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatuusyubban Ploso mudah dipahami.					✓

2.	Istilah-istilah yang digunakan dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso sulit dimengerti.		✓			
3.	Ukuran huruf yang terdapat dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso ini sudah tepat.				✓	
4.	Kalimat yang terdapat pada Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah di mengerti.			✓		

3. Aspek Kemudahan Pengguna

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah digunakan.			✓		
2.	Desain tampilan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso menarik.					✓
3.	Pemilihan warna dalam Rancang Bangun					

	Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso tidak mengganggu penglihatan.			✓		
4.	Pendaftaran siswa baru yang disajikan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah dipahami.				✓	
5.	Tampilan tombol menu dan <i>button</i> yang terdapat dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso terlihat jelas.			✓		
6.	Tata letak tombol menu dan <i>button</i> yang terdapat pada Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso ini sudah tepat.					✓
7.	Semua halaman yang terdapat Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso bisa diakses.				✓	
8.	Penggunaan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso membutuhkan				✓	

	waktu yang lama.					
9.	Penggunaan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso menumbuhkan semangat untuk memperluas jaringan kominikasi antar pelajar.					✓
10.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso dapat diakses di berbagai perangkat (Laptop, Smartphone).					✓

D. Saran

Cukup bagus. Jalankan sesuai rencana yang direncanakan.

Semarang, 7. November2021


(Mufarida)

Lampiran 13. Lembar Uji Responden 2

LEMBAR INSTRUMEN RESPONDEN

A. Identitas
 Nama : M. Syarif Hidayatullah
 Profesi : Santri

B. Petunjuk Pengisian
 Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian Anda untuk setiap butir pertanyaan dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
 Keterangan Kriteria :
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Ragu-ragu
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Aspek Penilaian
1. Aspek Kegunaan

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso merupakan inovasi baru di Di MTs Nahdlatuysubban Ploso				✓	
2.	Setuju dengan adanya Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso Di MTs Nahdlatuysubban Ploso				✓	
3.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan					

2.	Istilah-istilah yang digunakan dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso sulit dimengerti.		✓			
3.	Ukuran huruf yang terdapat dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso ini sudah tepat.				✓	
4.	Kalimat yang terdapat pada Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah di mengerti.				✓	

3. Aspek Kemudahan Pengguna

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah digunakan.				✓	
2.	Desain tampilan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso menarik.					✓
3.	Pemilihan warna dalam Rancang Bangun					

	Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso Di MTs Nahdlatussyubban Ploso sangat bermanfaat.					✓
4.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso membantu dalam Mempromosikan sekolah MTs Nahdlatussyubban Ploso.				✓	
5.	Penggunaan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso dapat mempersingkat waktu.					✓
6.	Tampilan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso kurang menarik.	✓				

2. Aspek Bahasa

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah dipahami.				✓	

	Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso tidak mengganggu penglihatan.				✓	
4.	Pendaftaran siswa baru yang disajikan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah dipahami.				✓	
5.	Tampilan tombol menu dan <i>button</i> yang terdapat dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso terlihat jelas.				✓	
6.	Tata letak tombol menu dan <i>button</i> yang terdapat pada Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso ini sudah tepat.					✓
7.	Semua halaman yang terdapat Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso bisa diakses.				✓	
8.	Penggunaan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso membutuhkan	✓				

	waktu yang lama.					
9.	Penggunaan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso menumbuhkan semangat untuk memperluas jaringan kominikasi antar pelajar.					✓
10.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso dapat diakses di berbagai perangkat (Laptop, Smartphone).				✓	

D. Saran

Jalan kea sesuai apa yang di jadikan gagasan dalam artikel & aspirasi tersebut untuk mengambarkan prasarana pembelajaran di era milenial sekarang & seterusnya.

Semarang.....1. november.....2021


u. sariq H.

Lampiran 14. Lembar Uji Responden 3

LEMBAR INSTRUMEN RESPONDEN

A. Identitas
 Nama : *Anggun Nur Insani Suraya*
 Profesi : *Mahasiswa*

B. Petunjuk Pengisian
 Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian Anda untuk setiap butir pertanyaan dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
 Keterangan Kriteria :
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Ragu-ragu
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

C. Aspek Penilaian
1. Aspek Kegunaan

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatuysyubban Ploso merupakan inovasi baru di Di MTs Nahdlatuysyubban Ploso				✓	
2.	Setuju dengan adanya Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatuysyubban Ploso Di MTs Nahdlatuysyubban Ploso				✓	
3.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan					

	Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso Di MTs Nahdlatussyubban Ploso sangat bermanfaat.						✓
4.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso membantu dalam Mempromosikan sekolahan MTs Nahdlatussyubban Ploso.					✓	
5.	Penggunaan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso dapat mempersingkat waktu.						✓
6.	Tampilan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso kurang menarik.		✓				

2. Aspek Bahasa

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah dipahami.				✓	

2.	Istilah-istilah yang digunakan dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso sulit dimengerti.		✓			
3.	Ukuran huruf yang terdapat dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso ini sudah tepat.				✓	
4.	Kalimat yang terdapat pada Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah di mengerti.				✓	

3. Aspek Kemudahan Pengguna

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah digunakan.				✓	
2.	Desain tampilan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso menarik.					✓
3.	Pemilihan warna dalam Rancang Bangun					

	Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso tidak mengganggu penglihatan.				✓	
4.	Pendaftaran siswa baru yang disajikan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso mudah dipahami.				✓	
5.	Tampilan tombol menu dan <i>button</i> yang terdapat dalam Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso terlihat jelas.				✓	
6.	Tata letak tombol menu dan <i>button</i> yang terdapat pada Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso ini sudah tepat.					✓
7.	Semua halaman yang terdapat Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso bisa diakses.				✓	
8.	Penggunaan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso membutuhkan	✓				

	waktu yang lama.						
9.	Penggunaan Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso menumbuhkan semangat untuk memperluas jaringan kominikasi antar pelajar.						✓
10.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap Untuk Meningkatkan Promosi Mts Nahdlatussyubban Ploso dapat diakses di berbagai perangkat (Laptop, <i>Smartphone</i>).					✓	

D. Saran

Menurut saya, Websitenya sudah berjalan cukup baik, tampilannya juga menarik dan semua tombol ~~berjalan~~ dengan baik berfungsi

Demak, 20 November 2021

Lampiran 15 . Dokumentasi





Lampiran 16 . Coding (Model)

```

<!--Counter Inbox-->

<?php
    $query=$this->db->query("SELECT * FROM tbl_inbox WHERE
inbox_status='1'");

    $jum_pesan=$query->num_rows();
?>

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

    <meta charset="utf-8">

    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

    <title>MTs Nahdlatussysyubban | Dashboard</title>

    <!-- Tell the browser to be responsive to screen width -->

    <link rel="shorcut icon" type="text/css" href="<?php echo
base_url().'assets/assets/img/Logo.png'?>">

    <meta content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1,
user-scalable=no" name="viewport">

    <!-- Bootstrap 3.3.6 -->

    <link rel="stylesheet" href="<?php echo
base_url().'assets/bootstrap/css/bootstrap.min.css'?>">

    <!-- Font Awesome -->

    <link rel="stylesheet" href="<?php echo base_url().'assets/font-
awesome/css/font-awesome.min.css'?>">

```

```

<!-- Ionicons -->

<!-- jvectormap -->

<link rel="stylesheet" href="<?php echo
base_url().'assets/plugins/jvectormap/jquery-jvectormap-1.2.2.css'?>">

<!-- Theme style -->

<link rel="stylesheet" href="<?php echo
base_url().'assets/dist/css/AdminLTE.min.css'?>">

<!-- AdminLTE Skins. Choose a skin from the css/skins
folder instead of downloading all of them to reduce the load. -->

<link rel="stylesheet" href="<?php echo base_url().'assets/dist/css/skins/_all-
skins.min.css'?>">

<?php
    /* Mengambil query report*/
    foreach($visitor as $result){
        $bulan[] = $result->tgl; //ambil bulan
        $value[] = (float) $result->jumlah; //ambil nilai
    }
    /* end mengambil query*/

?>

</head>

<body class="hold-transition skin-green sidebar-mini">

<div class="wrapper">

```

```

<!--Header-->

<?php
    $this->load->view('admin/v_header');
?>

<!-- Left side column. contains the logo and sidebar -->
<aside class="main-sidebar">
    <!-- sidebar: style can be found in sidebar.less -->
    <section class="sidebar">

        <!-- /.search form -->

        <!-- sidebar menu: : style can be found in sidebar.less -->
        <ul class="sidebar-menu">
            <li class="header">Menu Utama</li>
            <li class="active">
                <a href="<?php echo base_url().'admin/dashboard?'>">
                    <i class="fa fa-home"></i> <span>Dashboard</span>
                    <span class="pull-right-container">
                        <small class="label pull-right"></small>
                    </span>
                </a>
            </li>

```

```

<li class="treeview">
  <a href="#">
    <i class="fa fa-newspaper-o"></i>
    <span>Berita</span>
    <span class="pull-right-container">
      <i class="fa fa-angle-left pull-right"></i>
    </span>
  </a>
  <ul class="treeview-menu">
    <li><a href="<?php echo base_url().'admin/tulisan'?"><i class="fa
fa-list"></i> List Berita</a></li>
    <li><a href="<?php echo base_url().'admin/tulisan/add_tulisan'?"><i
class="fa fa-thumb-tack"></i> Post Berita</a></li>
    <li><a href="<?php echo base_url().'admin/kategori'?"><i class="fa
fa-wrench"></i> Kategori</a></li>
  </ul>
</li>

  <li class="treeview">
    <a href="#">
      <i class="fa fa-newspaper-o"></i>
      <span>Profil</span>
      <span class="pull-right-container">
        <i class="fa fa-angle-left pull-right"></i>
      </span>

```



```

</a>

<ul class="treeview-menu">
  <li><a href="<?php echo base_url().'admin/visi'?"><i class="fa fa-
list"></i> Visi</a></li>

      <li><a href="<?php echo base_url().'admin/misi'?"><i
class="fa fa-list"></i> Misi</a></li>

      <li><a href="<?php echo
base_url().'admin/tujuan'?"><i class="fa fa-list"></i> Tujuan</a></li>

      <li><a href="<?php echo
base_url().'admin/programunggulan'?"><i class="fa fa-list"></i> Program
Unggulan</a></li>

      <li><a href="<?php echo
base_url().'admin/sambutan'?"><i class="fa fa-list"></i> Kata Sambutan</a></li>
</ul>

</li>

<li>

  <a href="<?php echo base_url().'admin/pengguna'?">

    <i class="fa fa-users"></i> <span>Pengguna</span>

    <span class="pull-right-container">

      <small class="label pull-right"></small>

    </span>

  </a>

</li>

<li class="treeview">

  <a href="#">

```

```

<i class="fa fa-camera"></i>
<span>Gallery</span>
<span class="pull-right-container">
  <i class="fa fa-angle-left pull-right"></i>
</span>
</a>
<ul class="treeview-menu">
  <li><a href="<?php echo base_url().'admin/galeri'?"><i class="fa fa-
picture-o"></i> Photos</a></li>
</ul>
</li>
  <li>
    <i>
      <a href="<?php echo base_url().'admin/kontak'?">
        <i class="fa fa-users"></i> <span>Kontak</span>
        <span class="pull-right-container">
          <small class="label pull-right"></small>
        </span>
      </a>
    </li>
    <li>
      <a href="<?php echo base_url().'admin/setup'?">
        <i class="fa fa-home"></i> <span>SetUp Logo</span>
        <span class="pull-right-container">

```

```

        <small class="label pull-right"></small>
    </span>
</a>
</li>

    <li>
        <a href="<?php echo base_url().'admin/sosmed'?">
            <i class="fa fa-users"></i> <span>Sosial Media</span>
            <span class="pull-right-container">
                <small class="label pull-right"></small>
            </span>
        </a>
    </li>

    <li>
        <a href="<?php echo base_url().'admin/inbox'?">
            <i class="fa fa-envelope"></i> <span>Inbox</span>
            <span class="pull-right-container">
                <small class="label pull-right bg-green"><?php echo
$jum_pesan;?></small>
            </span>
        </a>
    </li>

    <li>
        <a href="<?php echo base_url().'login/logout'?">

```

```

        <i class="fa fa-sign-out"></i> <span>Sign Out</span>
        <span class="pull-right-container">
            <small class="label pull-right"></small>
        </span>
    </a>
</li>

</ul>
</section>
<!-- /.sidebar -->
</aside>

<!-- Content Wrapper. Contains page content -->
<div class="content-wrapper">
    <!-- Content Header (Page header) -->
    <section class="content-header">
        <h1>
            Dashboard
            <small></small>
        </h1>
        <ol class="breadcrumb">
            <li><a href="#"><i class="fa fa-dashboard"></i> Home</a></li>
            <li class="active">Dashboard</li>

```

```

</ol>
</section>

<!-- Main content -->
<section class="content">
  <!-- Info boxes -->
  <div class="row">
    <div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-12">
      <div class="info-box">
        <span class="info-box-icon bg-aqua"><i class="fa fa-
chrome"></i></span>
        <?php
          $query=$this->db->query("SELECT * FROM tbl_pengunjung
WHERE pengunjung_perangkat='Chrome'");
          $jml=$query->num_rows();
        ?>
        <div class="info-box-content">
          <span class="info-box-text">Chrome</span>
          <span class="info-box-number"><?php echo $jml;?></span>
        </div>
      <!-- /.info-box-content -->
    </div>
  <!-- /.info-box -->
</div>

```

```

<!-- /.col -->

<div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-12">

  <div class="info-box">

    <span class="info-box-icon bg-red"><i class="fa fa-
firefox"></i></span>

    <?php

      $query=$this->db->query("SELECT * FROM tbl_pengunjung
WHERE pengunjung_perangkat='Firefox' OR pengunjung_perangkat='Mozilla");

      $jml=$query->num_rows();

    ?>

    <div class="info-box-content">

      <span class="info-box-text">Mozilla Firefox</span>

      <span class="info-box-number"><?php echo $jml;?></span>

    </div>

    <!-- /.info-box-content -->

  </div>

  <!-- /.info-box -->

</div>

<!-- /.col -->

<!-- fix for small devices only -->

<div class="clearfix visible-sm-block"></div>

<div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-12">

```

```

        <div class="info-box">

            <span class="info-box-icon bg-green"><i class="fa fa-
bug"></i></span>

                <?php

                    $query=$this->db->query("SELECT * FROM tbl_pengunjung
WHERE pengunjung_perangkat='Googlebot'");

                    $jml=$query->num_rows();

                ?>

            <div class="info-box-content">

                <span class="info-box-text">Googlebot</span>

                <span class="info-box-number"><?php echo $jml;?></span>

            </div>

            <!-- /.info-box-content -->

        </div>

        <!-- /.info-box -->

    </div>

    <!-- /.col -->

    <div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-12">

        <div class="info-box">

            <span class="info-box-icon bg-yellow"><i class="fa fa-
opera"></i></span>

                <?php

                    $query=$this->db->query("SELECT * FROM tbl_pengunjung
WHERE pengunjung_perangkat='Opera'");

```

```

        $jml=$query->num_rows();

        ?>

<div class="info-box-content">

    <span class="info-box-text">Opera</span>

    <span class="info-box-number"><?php echo $jml;?></span>

</div>

<!-- /.info-box-content -->

</div>

<!-- /.info-box -->

</div>

<!-- /.col -->

</div>

<!-- /.row -->

<div class="row">

    <div class="col-md-12">

        <div class="box">

            <div class="box-header with-border">

                <h3 class="box-title">Pengunjung bulan ini</h3>

            </div>

            <!-- /.box-header -->

            <div class="box-body">

```



```
<div class="row">
  <div class="col-md-12">

    <div class="col-md-12">
      <canvas id="canvas" width="1000" height="280"></canvas>
    </div>
    <!-- /.chart-responsive -->
  </div>
  <!-- /.col -->

  <!-- /.col -->
</div>
<!-- /.row -->
</div>
<!-- ./box-body -->

<!-- /.box-footer -->
</div>
<!-- /.box -->
</div>
<!-- /.col -->
</div>
<!-- /.row -->
```

```

<!-- Main row -->
<div class="row">
  <!-- Left col -->
  <div class="col-md-8">
    <!-- MAP & BOX PANE -->
    <div class="box box-success">
      <div class="box-header with-border">
        <h3 class="box-title">Posting Populer</h3>

        <table class="table">
          <?php
            $query=$this->db->query("SELECT * FROM tbl_tulisan ORDER
BY tulisan_views DESC");

            foreach ($query->result_array() as $i) :
              $tulisan_id=$i['tulisan_id'];
              $tulisan_judul=$i['tulisan_judul'];
              $tulisan_views=$i['tulisan_views'];
            ?>
          <tr>
            <td><?php echo $tulisan_judul;?></td>
            <td><?php echo $tulisan_views.' Views';?></td>
          </tr>

```

```

        <?php endforeach;?>
    </table>
</div>

<!-- /.box-body -->
</div>
<!-- /.box -->

<!-- /.box -->
</div>
<!-- /.col -->

<div class="col-md-4">
    <!-- Info Boxes Style 2 -->
    <div class="info-box bg-yellow">
        <span class="info-box-icon"><i class="fa fa-safari"></i></span>
        <?php
            $query=$this->db->query("SELECT * FROM tbl_pengunjung
WHERE pengunjung_perangkat='Safari'");
            $jml=$query->num_rows();
        ?>
        <div class="info-box-content">
            <span class="info-box-text">Safari</span>

```

```

        <span class="info-box-number"><?php echo
number_format($jml);?></span>

        <div class="progress">
            <div class="progress-bar" style="width: 100%"></div>
        </div>
        <span class="progress-description">
            Pengunjung
        </span>
    </div>
    <!-- /.info-box-content -->
</div>
<!-- /.info-box -->
<div class="info-box bg-green">
    <span class="info-box-icon"><i class="fa fa-globe"></i></span>
    <?php
        $query=$this->db->query("SELECT * FROM tbl_pengunjung
WHERE pengunjung_perangkat='Other' OR pengunjung_perangkat='Internet
Explorer");
        $jml=$query->num_rows();
    ?>
    <div class="info-box-content">
        <span class="info-box-text">Lainnya</span>

```

```

        <span class="info-box-number"><?php echo
number_format($jml);?></span>

        <div class="progress">
            <div class="progress-bar" style="width: 100%"></div>
        </div>
        <span class="progress-description">
            Pengunjung
        </span>
    </div>
    <!-- /.info-box-content -->
</div>
<!-- /.info-box -->
<div class="info-box bg-red">
    <span class="info-box-icon"><i class="fa fa-users"></i></span>
    <?php
        $query=$this->db->query("SELECT * FROM tbl_pengunjung
WHERE
DATE_FORMAT(pengunjung_tanggal,'%m%y')=DATE_FORMAT(DATE_SUB(C
URDATE(), INTERVAL 1 MONTH),'%m%y')");
        $jml=$query->num_rows();
    ?>
    <div class="info-box-content">
        <span class="info-box-text">Pengunjung Bulan Lalu</span>

```

```

        <span class="info-box-number"><?php echo
number_format($jml);?></span>

        <div class="progress">
            <div class="progress-bar" style="width: 100%"></div>
        </div>
        <span class="progress-description">
            Pengunjung
        </span>
    </div>
    <!-- /.info-box-content -->
</div>
<!-- /.info-box -->
<div class="info-box bg-aqua">
    <span class="info-box-icon"><i class="fa fa-users"></i></span>
    <?php
        $query=$this->db->query("SELECT * FROM tbl_pengunjung
WHERE
DATE_FORMAT(pengunjung_tanggal,'%m%y')=DATE_FORMAT(CURDATE(),
%m%y)");
        $jml=$query->num_rows();
    ?>
    <div class="info-box-content">
        <span class="info-box-text">Pengunjung Bulan Ini</span>

```

```
<span class="info-box-number"><?php echo  
number_format($jml);?></span>
```

```
<div class="progress">  
  <div class="progress-bar" style="width: 100%"></div>  
</div>  
  <span class="progress-description">  
    Pengunjung  
  </span>  
</div>  
<!-- /.info-box-content -->  
</div>  
<!-- /.info-box -->  
  
<!-- PRODUCT LIST -->  
  
<!-- /.box -->  
</div>  
<!-- /.col -->  
</div>  
<!-- /.row -->  
</section>  
<!-- /.content -->
```

```
</div>

<!-- /.content-wrapper -->

<footer class="main-footer">
  <div class="pull-right hidden-xs">
    <b>Version</b> 1.0
  </div>
  <strong>Copyright &copy;</strong> All rights reserved. Designed by Agil
</footer>

</div>

<!-- ./wrapper -->

<!-- jQuery 2.2.3 -->
<script src="<?php echo base_url().'assets/plugins/jQuery/jquery-
2.2.3.min.js'?>"></script>

<!-- Bootstrap 3.3.6 -->
<script src="<?php echo
base_url().'assets/bootstrap/js/bootstrap.min.js'?>"></script>

<!-- FastClick -->
<script src="<?php echo
base_url().'assets/plugins/fastclick/fastclick.js'?>"></script>

<!-- AdminLTE App -->
```



```

<script src="<?php echo base_url().'assets/dist/js/app.min.js?>"></script>

<!-- Sparkline -->

<script src="<?php echo
base_url().'assets/plugins/sparkline/jquery.sparkline.min.js?>"></script>

<!-- jvectormap -->

<script src="<?php echo base_url().'assets/plugins/jvectormap/jquery-
jvectormap-1.2.2.min.js?>"></script>

<script src="<?php echo base_url().'assets/plugins/jvectormap/jquery-
jvectormap-world-mill-en.js?>"></script>

<!-- SlimScroll 1.3.0 -->

<script src="<?php echo
base_url().'assets/plugins/slimScroll/jquery.slimscroll.min.js?>"></script>

<!-- ChartJS 1.0.1 -->

<script src="<?php echo
base_url().'assets/plugins/chartjs/Chart.min.js?>"></script>

<!-- AdminLTE dashboard demo (This is only for demo purposes) -->

<script src="<?php echo
base_url().'assets/dist/js/pages/dashboard2.js?>"></script>

<!-- AdminLTE for demo purposes -->

<script src="<?php echo base_url().'assets/dist/js/demo.js?>"></script>

<script>

    var lineChartData = {
        labels : <?php echo json_encode($bulan);?>,

```

```
    datasets : [  
  
        {  
            fillColor: "rgba(60,141,188,0.9)",  
            strokeColor: "rgba(60,141,188,0.8)",  
            pointColor: "#3b8bba",  
            pointStrokeColor: "#fff",  
            pointHighlightFill: "#fff",  
            pointHighlightStroke: "rgba(152,235,239,1)",  
            data : <?php echo json_encode($value);?>  
        }  
    ]  
}  
  
var myLine = new  
Chart(document.getElementById("canvas").getContext("2d")).Line(lineChartData);  
  
var canvas = new Chart(myLine).Line(lineChartData, {  
    scaleShowGridLines : true,  
    scaleGridLineColor : "rgba(0,0,0,.005)",
```

```

        scaleGridLineWidth : 0,
        scaleShowHorizontalLines: true,
        scaleShowVerticalLines: true,
        bezierCurve : true,
        bezierCurveTension : 0.4,
        pointDot : true,
        pointDotRadius : 4,
        pointDotStrokeWidth : 1,
        pointHitDetectionRadius : 2,
        datasetStroke : true,
        tooltipCornerRadius: 2,
        datasetStrokeWidth : 2,
        datasetFill : true,

        legendTemplate : "<ul class=\"<%=name.toLowerCase()%-
legend\"><% for (var i=0; i<datasets.length; i++){%><li><span style=\"background-
color:<%=datasets[i].strokeColor%>\"></span><%if(datasets[i].label){%><%=datas
ets[i].label%><% }%></li><% }%></ul>",

        responsive: true

    });

</script>

</body>

</html>

```