

**PEMBUATAN *WEBSITE* PONPES MAHAD ISLAM JAMALULLAIL
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS *CODE IGNITER***

PROYEK AKHIR

Laporan akhir ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan
Diploma IV Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung



Disusun oleh :
Rezeki Oktari NPM 1061825

**POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI
BANGKA BELITUNG
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL PROYEK AKHIR

Pembuatan *Website* Ponpes Mahad Islam Jamalullail Sebagai Media Promosi

Berbasis *Code Igniter*

Oleh :

Rezeki Oktari NPM 1061825

Laporan akhir ini telah disetujui dan disahkan sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma IV Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

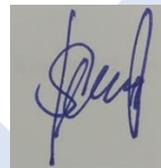
Menyetujui,

Pembimbing 1



Sidhiq Andriyanto, M.Kom
NIP. 199007182019031011

Pembimbing 2



Muhammad Setya Pratama, M.Si
NIP. 199208212019031021

Penguji 1



Linda Fujiyanti, S.T., M.T.I
NIP. 198109262014042001

Penguji 2



Sari Mubaroh, M.Pd
NIP. 198501122019032015

PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Rezeki Oktari NPM 1061825

Dengan Judul : Pembuatan *Website* Ponpes Mahad Islam Jamalullail Sebagai
Media Promosi Berbasis *Code Igniter*

Menyatakan bahwa laporan akhir ini adalah hasil kerja kami sendiri dan bukan merupakan plagiat. Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan bila ternyata dikemudian hari ternyata melanggar pernyataan ini, kami bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Sungailiat, 18 Januari 2022

Nama Mahasiswa

TandaTangan

1. Rezeki Oktari



.....

ABSTRAK

Ponpes Mahad Islam Jamalullail merupakan sebuah yayasan yang baru berdiri di kota Belinyu sejak tahun 2013. Sampai saat ini terdapat 5 lembaga pendidikan formal yang ada, seperti TKIT, SDIT, SMPIT, SMK, serta Pesantren. Namun pemberitahuan mengenai informasi sekolah masih dilakukan secara manual. Kegiatan promosi dilakukan dengan mengandalkan brosur serta informasi terbaru masih ditempel pada papan pengumuman, atau melalui suara speaker yang dipasang pada setiap kelas, dan surat selebaran yang dibagikan kepada siswa. Media promosi yang digunakan menggunakan spanduk dan pamflet untuk disebarluaskan kepada publik. Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan pembuatan website sebagai media promosi berbasis *codeigniter* dengan menggunakan metode *waterfall*, dengan tahapan pada metode ini yaitu tahapan menganalisis, merancang, mengkode dan menguji. Adapun metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. *Website* dibuat dengan menggunakan *framework codeigniter* dengan bermodelkan MVC yang digunakan untuk membangun *website* menggunakan bahasa PHP. Dengan adanya pembuatan *website* ini membuat jangkauan promosi semakin luas dan informasi dapat tersampaikan secara cepat dan bisa digunakan sebagai daya tarik masyarakat. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah *website* untuk Ponpes Mahad Islam Jamlullail yang dapat digunakan sebagai media promosi.

Kata Kunci : Ponpes, *Website*, Informasi, Promosi

ABSTRACT

Ponpes Mahad Islam Jamalullail is a foundation that has just been established in the city of Belinyu since 2013. Until now there are 5 existing formal educational institutions such as TKIT, SDIT, SMPIT, SMK, and Islamic boarding schools. However, notice of school information is still done manually. Promotional activities are carried out by relying on brochures and the latest information is still pasted on the announcement board, or through the sound speakers installed in each class, and leaflets distributed to students. The media used for promotion uses banners and pamphlets to be disseminated to the public. Therefore, in this study, a website was made as a promotional media based on codeigniter using the waterfall method. The stages in this method are the stages of analyze, designing, coding and test. The method of data collection is carried out by the stages observation and interviews. The website is made using the codeigniter framework with the MVC model which is used to build websites using the PHP language. With the creation of this website, the reach of promotion is wider and information can be conveyed quickly and can be used as a public attraction. The result of this research is to produce a website for Ponpes Mahad Islam Jamalullail which can be used as a promotional media.

Keywords : *Islamic Boarding School, Website, Information, Promotion*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat, rahmat dan ridho-Nyalah penulis dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini. Serta shalawat dan salam penulis panjatkan kepada Rasulullah SAW, yang telah membawa umat manusia ke dunia yang terang dan penuh pengetahuan.

Proyek akhir “Pembuatan *Website* Ponpes Mahad Islam Jamalullail Sebagai Media Promosi Berbasis *CodeIgniter*“ merupakan salah satu persyaratan dan kewajiban mahasiswa untuk menyelesaikan kurikulum program Pendidikan Diploma IV di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.

Laporan proyek akhir ini berisikan hasil penelitian yang penulis laksanakan selama program Proyek Akhir berlangsung. Adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa sebagai media pembelajaran.

Karya tulis ini dapat diselesaikan dengan adanya usaha dan kerja tim yang baik serta bantuan, saran-saran dan informasi dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih pada pihak tersebut, antara lain:

1. Bapak I Made Andik Setiawan, M.Eng.,Ph.D selaku Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
2. Bapak Ahmat Josi, M.Kom selaku kepala Prodi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak.
3. Bapak Sidhiq Andriyanto, M.Kom selaku pembimbing I yang telah memberikan saran-saran dan solusi dari masalah-masalah yang dihadapi selama proses perencanaan dan pembuatan alat serta penyusunan laporan.
4. Bapak Muhammad Setya Pratama, M.Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam mengarahkan proses perencanaan dan pembuatan alat serta penulisan laporan proyek akhir ini.
5. Seluruh staf pengajar dan instruktur yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Proyek Akhir ini.

6. Terkhusus untuk orang tua dan keluarga penulis yang telah banyak memberikan dukungan baik material maupun moral serta diiringi doa.
7. Rekan-rekan seangkatan DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak yang telah banyak membantu selama pengerjaan Proyek Akhir ini.
8. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan laporan proyek ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna, terutama dari segi isi maupun rancangan. Hal ini karena keterbatasan waktu dan hambatan yang penulis hadapi, oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan dari pembaca agar dapat mengembangkan dan memperbaiki penulisan selanjutnya.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih. Besar harapan penulis semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang berkepentingan dan baik bagi perkembangan ilmu teknologi pada umumnya.

Sungailiat, 18 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	4
2.1 <i>Website</i>	4
2.2 Promosi	4
2.3 <i>Website</i> sebagai Media Promosi.....	5
2.4 Pondok Pesantren	5
2.5 Metode Pengembangan Sistem	6
2.5.1 Analisis.....	6
2.5.2 Perancangan.....	7
2.5.3 Pengkodean.....	9
2.5.3.3 <i>PhpMyAdmin</i>	9
2.5.3.4 <i>Framework</i>	10
2.5.3.5 <i>Codeigniter</i>	10
2.5.4 Metode Pengujian	11
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	13

3.1 Metode Pengumpulan Data.....	13
3.2 Metode Penelitian.....	13
3.2.1 Analisis.....	14
3.2.2 Perancangan.....	15
3.2.3 Pengkodean.....	21
3.2.4 Pengujian.....	22
BAB 4 PEMBAHASAN.....	24
4.1 Gambaran Umum Sistem.....	24
4.2 Rancangan Prosedur.....	24
4.3 Kebutuhan perangkat.....	24
4.4 Tampilan <i>Interface</i>	25
4.4.1 Halaman <i>Admin</i>	25
4.4.2 Halaman <i>Website</i>	31
4.5 Rancangan <i>Database</i>	34
4.5.1 Tabel <i>User</i>	34
4.5.2 Tabel Berita.....	34
4.5.3 Tabel Pendaftaran.....	34
4.5.4 Tabel Fasilitas.....	35
4.5.5 Tabel Sejarah.....	35
4.5.6 Tabel Visi.....	36
4.5.7 Tabel Pendaftaran.....	36
4.5.8 Tabel Penjadwalan.....	37
4.6 <i>Black Box Testing</i>	37
4.7 Survei Kepuasan Pengguna.....	38
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Penjelasan Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2. Pedoman Interpretasi Skor.....	23



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode <i>Waterfall</i>	6
Gambar 2. Konsep MVC.....	11
Gambar 3. <i>Use Case Diagram</i>	15
Gambar 4. <i>Flowchart</i>	17
Gambar 5. <i>Class Diagram</i>	19
Gambar 6. <i>Diagram Activity</i> Sistem	20
Gambar 7. <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran <i>Online</i>	21
Gambar 8. Halaman <i>Login</i>	26
Gambar 9. <i>Dashboard</i> Halaman <i>Admin</i>	26
Gambar 10. Halaman Sejarah.....	27
Gambar 11. Halaman Visi dan Misi	27
Gambar 12. Halaman Informasi Pendaftaran	28
Gambar 13. Halaman Data <i>User</i>	28
Gambar 14. Halaman Fasilitas	29
Gambar 15. Halaman Galeri.....	29
Gambar 16. Halaman Berita.....	30
Gambar 17. Halaman Data Pendaftaran <i>Online</i>	30
Gambar 18. Tampilan <i>Website</i>	31
Gambar 19. Tampilan Galeri Kegiatan	31
Gambar 20. Tampilan Berita	32
Gambar 21. Tampilan <i>Footer</i>	32
Gambar 22. Tampilan <i>Header</i>	33
Gambar 23. <i>Form</i> Pendaftaran	33
Gambar 24. Tabel <i>User</i>	34
Gambar 25. Tabel Berita	34
Gambar 26. Tabel Informasi Pendaftaran	35
Gambar 27. Tabel Fasilitas.....	35
Gambar 28. Tabel Sejarah.....	36
Gambar 29. Tabel Visi	36

Gambar 30. Tabel Pendaftaran 37
Gambar 31. Tabel Penjadwalan 37
Gambar 32. Grafik Kuesioner 38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2. Kuesioner Penelitian Kepuasan Pengguna

Lampiran 3. Hasil Kuesioner *User*

Lampiran 4. Pertanyaan Kuesioner

Lampiran 5. Jumlah Jawaban Kuesioner

Lampiran 6. *Blackbox Testing*



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet kini telah melahirkan sebuah media terbaru yaitu *website*, yang semakin berkembang sehingga dapat dimanfaatkan dalam kehidupan. Sama halnya dengan dunia pendidikan yang memerlukan *website* sebagai sarana penyampaian informasi secara *online* yang diakses dengan menggunakan internet sehingga mampu menembus batasan ruang dan waktu (Irawan, Susanti, & Triyanto, 2016). *Website* merupakan kumpulan halaman yang menampilkan data gambar diam maupun bergerak, teks, suara, animasi, video serta gabungan dari semuanya sehingga menghasilkan sebuah rangkaian yang saling berkaitan dan dihubungkan dengan jaringan sehingga dengan adanya *website* ini membuat jangkauan promosi semakin luas dan informasi dapat tersampaikan secara cepat (Andriyan, Septiawan, & Aulya, 2020).

Menurut Hadi & Rokhman (2020) Pondok Pesantren ialah salah satu lembaga pendidikan agama Islam yang berkembang dan diakui oleh masyarakat sekitar, Pondok Pesantren atau yang disingkat Ponpes ini lazimnya menggunakan sistem asrama yang mana pendidikan agama Islam diterima dengan metode pengajian ataupun madrasah yang semuanya berada di bawah kepemimpinan seorang maupun beberapa kiai yang bersifat kharismatik dan independen dalam segala hal yang berhubungan. Pondok Pesantren Mahad Islam Jamalullail merupakan sebuah yayasan yang baru berdiri di kota Belinyu. Mahad Islam Jamalullail diresmikan pada tahun 2013. Sampai saat ini terdapat 5 lembaga pendidikan formal di ponpes ini, yaitu TKIT, SDIT, SMPIT, SMK, dan juga Pesantren. Walaupun terbilang baru, namun Pondok Pesantren atau disingkat Ponpes ini cukup banyak dipercaya. Selain karena biaya awal masuk yang terjangkau dikarenakan baru berdiri juga karena Ponpes ini memberikan pembelajaran yang cukup memadai mengenai ilmu agama, sehingga membuat

para orang tua percaya untuk menitipkan anak mereka untuk menimba ilmu agama di Ponpes Mahad Islam Jamalullail ini. Di Ponpes Mahad Islam Jamalullail sendiri selama ini pemberitahuan tentang informasi sekolah masih dilakukan secara manual. Promosi yang dilakukan pun hanya mengandalkan brosur yang menyebar luas dari mulut ke mulut. Kebanyakan informasi terbaru masih ditempel di papan pengumuman, melalui *speaker* yang dipasang di setiap kelas, dan surat selebaran yang dibagikan kepada siswa dan masih menggunakan media promosi seperti spanduk dan pamflet untuk disebarluaskan kepada publik.

Dalam hal ini membuat media promosi dengan menggunakan *website* dianggap cocok digunakan sebagai wujud mengikuti perkembangan zaman dimana sudah banyak pengguna yang menggunakan internet sehingga dengan adanya *website* dinilai sangat menguntungkan dengan alasan pengguna internet yang semakin meningkat jumlahnya (Irawan, Susanti, & Triyanto, 2016). Pada proses pengembangan *website* dapat dilakukan dengan beragam bahasa pemrograman seperti HTML, *Javascript*, PHP, CSS, dan lain sebagainya. Namun saat ini banyak bermunculan *framework website* yang dirancang untuk bahasa pemrograman seperti PHP salah satunya adalah *codeigniter* (Agnestasya Ayu Sayekti & Wasis, 2021). *Codeigniter* ialah sebuah *framework* yang berguna untuk pembuatan sebuah *website* yang disusun dengan menggunakan bahasa PHP. Pada *framework codeigniter* ini bermodelkan MVC (*Model, View, Controller*) sehingga proses pembuatan aplikasi dapat di pecah menjadi beberapa bagian yang lebih spesifik dan juga telah menyediakan bermacam *library* yang siap pakai sehingga memungkinkan proses pembuatan *website* dapat lebih cepat (Praba, 2018).

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Andi Christian pada jurnalnya yang berjudul Pembuatan Rancang Bangun *Website* Sekolah Dengan Menggunakan *Framework Bootstrap* pada tahun 2018 dijelaskan bahwa *website* saat ini menjadi trend di dunia pendidikan dan mendapatkan tanggapan yang baik dari tenaga kependidikan, siswa, dan juga masyarakat. Selain itu *website* sekolah dapat dijadikan sebagai sarana untuk promosi sekolah yang lebih efektif dan dapat menjangkau lebih luas (Afriansyah, Mubaroh, & Pratiwi, 2021). Adanya *website*

sekolah ini dapat memperluas jangkauan promosi dan informasi dapat tersampaikan secara cepat. Ponpes Mahad Islam Jamalullail sendiri saat ini belum memiliki sebuah *website* yang bisa digunakan sebagai daya tarik masyarakat untuk mengetahui informasi tentang Ponpes ini yang nantinya digunakan sebagai media promosi untuk meningkat kredibilitas sekolah. Dimana dengan adanya media penyampaian informasi yang berbasis *website* ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai Ponpes ini.

Berdasarkan paparan di atas penulis mengusulkan untuk membuat sebuah *website* yang dapat digunakan sebagai media promosi dengan mengambil studi kasus pada Ponpes Mahad Islam Jamalullail. Adapun judul proyek akhir yang diajukan yakni “ Pembuatan *Website* Ponpes Mahad Islam Jamalullail sebagai Media Promosi Berbasis *Code Igniter* ”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari proyek ahir ini, yaitu :

- a) Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi berbasis *website*?
- b) Bagaimana menghasilkan *webiste* profil sekolah yang lebih dinamis sehingga dapat digunakan sebagai media penyampaian infromasi yang lebih efektif dan efesien?
- c) Bagaimana membuat *website* sebagai media promosi dengan menggunakan *framework codeigniter*?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini, yaitu :

- a) Merancang dan membangun sistem informasi berbasis *website*.
- b) Menghasilkan *website* profil sekolah yang lebih dinamis sehingga dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi yang lebih efektif dan efesien.
- c) Sebagai media promosi untuk memudahkan masyarakat agar mengetahui informasi mengenai Ponpes Mahad Islam Jamalullail.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Website

Website ialah tempat yang digunakan untuk menyimpan data dan informasi dengan studi kasus tertentu dalam bentuk alamat URL (Sanjaya & Hesinto, 2017).

Sedangkan menurut Mukti (2018) *website* diartikan dengan sebuah kumpulan halaman yang menampilkan informasi seperti, gambar baik yang diam atau bergerak, teks, suara, animasi maupun gabungan dari keseluruhan baik yang bersifat statis dan dinamis yang nantinya membentuk rangkaian yang berkaitan satu sama lain dihubungkan dengan jaringan halaman yang biasa disebut (*hyperlink*). Sehingga *website* sendiri adalah sebuah keadaan dimana komputer terhubung ke internet pada saat digunakan oleh pengguna.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *website* adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, gambar, animasi, *video*, suara ataupun gabungan dari semuanya dimana masing – masing dihubungkan melalui jaringan halaman *hyperlink* dengan berdasarkan studi kasus tertentu.

2.2 Promosi

Menurut Triananda, Lukitasari, & Yulianto (2021) promosi ialah komunikasi pemasaran dimana aktivitas pemasaran sendiri merujuk pada kegiatan menyebarkan informasi, mempengaruhi serta menjadi pengingat sasaran tentang suatu perusahaan agar menerima informasi lengkap mengenai perusahaan terkait.

Selanjutnya menurut Sholihat (2018) dengan adanya promosi membuat *user* bersedia menerima informasi suatu produk *website* yang memberikan informasi terkait dengan instansi yang bersangkutan.

Dari hal diatas dapat disimpulkan bahwan promosi adalah suatu kegiatan komunikasi pemasaran dimana merujuk kepada menyebarkan informasi sesuai sasaran produk yang dibuat oleh perusahaan terkait.

2.3 Website sebagai Media Promosi

Triananda Dimaz dkk (2021) mengatakan bahwa media promosi dengan menggunakan *website* yang mengambil objek Pondok Pesantren bisa dilakukan sebagai wujud mengikuti perkembangan zaman dimana sudah banyak pengguna yang menggunakan internet sehingga dengan adanya *website* dinilai sangat menguntungkan dengan alasan pengguna internet yang semakin meningkat jumlahnya.

Selanjutnya, Irawan Yudi (2016) mengatakan bahwa dengan pembuatan sistem informasi berbasis *website* dapat menjangkau pemberitahuan informasi sangat luas jika dibandingkan dengan cara manual sekaligus mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang sekolah yang terkait. Dan juga dengan adanya *website* bisa digunakan untuk menghapus batasan waktu, jarak, dan waktu bagi siswa yang sedang melakukan aktivitas akademik.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *website* sebagai media promosi merupakan salah satu wujud mengikuti perkembangan zaman karena saat ini banyak pengguna yang menggunakan internet sehingga pemberitahuan informasi sangat luas dan mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi.

2.4 Pondok Pesantren

Pesantren merupakan lembaga pendidikan asli Indonesia yang memiliki banyak keunggulan dibandingkan lembaga – lembaga pendidikan lain. (Baharun, 2017).

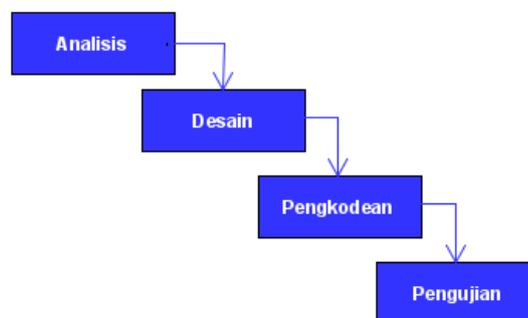
Menurut Hadi & Rokhman (2020) Pondok Pesantren ialah salah satu lembaga pendidikan agama Islam yang berkembang dan diakui oleh masyarakat sekitar, Pondok Pesantren atau disingkat ponpes ini lazimnya menggunakan sistem asrama yang mana pendidikan agama Islam diterima dengan metode pengajian ataupun madrasah yang semuanya berada di bawah kepemimpinan seorang maupun beberapa kiai yang bersifat kharismatik dan independen dalam segala hal yang berhubungan.

Dapat disimpulkan bahwa pesantren adalah suatu lembaga pendidikan Islam yang menggunakan sistem asrama dan metode pengajian dan madrasah dengan memiliki banyak keunggulan jika dibandingkan dengan lembaga pendidikan lainnya.

2.5 Metode Pengembangan Sistem

Dalam membangun *website* Ponpes Mahad Islam Jamalullail ini menggunakan metode pengembangan sistem yaitu metode *waterfall*. Menurut Suryadi & Zulaikhah (2019) metode *waterfall* adalah suatu sistem yang memberikan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara berturut yaitu analisa, perancangan, pengkodean dan pengujian. Proses pengembangan dengan metode *waterfall* ini cocok digunakan karena kecilnya kemungkinan terjadinya perubahan karena metode berjalan dengan tahapan dan juga banyak digunakan karena cukup menghemat biaya.

Adapun metode *waterfall* di jelaskan pada Gambar 1 di bawah ini :



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Adapun penjelasan untuk metode *waterfall* dapat dijabarkan sebagai berikut :

2.5.1 Analisis

Dalam analisa kebutuhan ini memiliki tujuan untuk menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan baik berupa dokumen ataupun sumber lain yang dapat membantu dalam menentukan solusi permasalahan yang ada (Rifai & Yuniar, 2019).

2.5.2 Perancangan

Adapun perancangan *desain* dalam pembuatan *website* Ponpes Mahad Islam Jamalullail ini adalah sebagai berikut :

2.5.2.1 Flowchart

Pengertian *flowchart* menurut Syamsiah (2019) menyatakan bahwa sebuah bagan (*chart*) yang bertugas menunjukkan alir (*flow*) secara logika di dalam program sistem. *Flowchart* atau yang disebut juga diagram alir merepresentasikan simbol tertentu yang digunakan untuk mendeskripsikan suatu tahapan dari pemecahan masalah dengan mudah dipahami sekaligus digunakan. Tujuan dengan adanya *flowchart* yaitu digunakan sebagai penggambaran sebuah tahapan dari pemecahan masalah yang dilakukan dengan sederhana, rapi, dan dijabarkan dengan menggunakan simbol standar yang mudah dimengerti oleh *programmer*.

2.5.2.2 UML

Unified Modelling Language atau yang disingkat dengan UML menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2016) yaitu suatu standar bahasa yang banyak dipakai dalam perindustrian digunakan untuk merepresentasikan *requirement*, menggambar arsitektur, sekaligus membuat *desain* dan analisis di dalam pemrograman berorientasi objek.

Pemodelan sesungguhnya di dalam UML sebenarnya digunakan untuk menyederhanakan permasalahan yang kompleks sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. Penggunaan UML digunakan karena terdapat kebutuhan dalam pembuatan pemodelan visual sebagai spesifikasi, gambaran, rancang bangun, serta dokumentasi di dalam *software* (Yunita Fitri, 2018).

2.5.2.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah suatu bentuk pemodelan untuk behavior atau kelakuan dari sistem yang akan dibuat (Destiningrum & Adrian, 2017).

Menurut Yunita (2018) *use case* diartikan sebagai urutan langkah – langkah yang secara tindakan saling berkaitan, baik secara otomatis ataupun manual yang bertujuan untuk melengkapi tugas bisnis tunggal sehingga *use case* dapat

menggambarkan fungsi tertentu dalam sebuah sistem berupa komponen, kejadian atau kelas.

Pada *use case* diagram terdapat syarat dan penamaan, yaitu :

1. Aktor

Aktor adalah yang menggambarkan pihak – pihak yang terdapat peran di dalam sistem. Yunita (2018)

2. *Use Case*

Use case merupakan aktivitas yang disiapkan oleh sebuah sistem. Hubungan ini merupakan deklarasi aktor mana saja yang akan terkait dengan *use case* ini. Yunita (2018)

2.5.2.4 Class Diagram

Class Diagram menurut Destiningrum & Adrian (2017) menggambarkan fungsi – fungsi yang ada pada sistem serta kebutuhan yang terkait dengan menu utama dan tekoneksi dengan *database*.

Class Diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan hubungan antar *class* dan penjelasan mendetail dari kelas – kelas tersebut dalam bentuk model *desain* suatu sistem yang menjelaskan mengenai aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem tersebut (Mukaromah, 2019).

2.5.2.5 Activity Diagram

Activity Diagram menurut Destiningrum & Adrian (2017) digunakan untuk menggambarkan aliran kerja dari suatu sistem yang terdapat pada software. Pada *activity diagram* ini akan terlihat dengan jelas bagaimana aliran aktivitas lainnya dalam suatu *software* ataupun sistem tersebut.

Menurut Yunita (2018) *activity diagram* merupakan tipe khusus dari sebuah diagram status yang memperlihatkan aliran dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam sebuah sistem sehingga *activity diagram* ini dianggap penting dalam pemodelan fungsi suatu sistem sekaligus memberi tekanan pada aliran antar objek.

2.5.3 Pengkodean

Dalam pembuatan *website* Ponpes Mahad Islam Jamalullail ini terdapat alat bantu untuk melakukan pengkodean sistem yaitu sebagai berikut :

2.5.3.1 XAMPP

Menurut Isty & Afifah (2018) mengatakan bahwa XAMPP merupakan paket *web server* berbasis *open source* yang dapat dipasang pada beberapa sistem operasi yang ada, seperti *windows*, *linux*, dan *Mac OS*.

2.5.3.2 MySQL (*My Structured Query Language*)

Menurut Rusdianyah (2017) mengatakan bahwa *MySQL* merupakan *database server* yang bersifat *multiuser* dan *multi-threaded*. *MySQL* adalah bahasa *database* yang standar sehingga memudahkan penyimpanan, perubahan dan akses informasi. Di *MySQL* terdapat istilah *database* dan tabel. Tabel adalah sebuah struktur data dua dimensi yang terdiri dari baris – baris *record* dan kolom.

Sedangkan menurut Isty & Afifah (2018) juga mengatakan bahwa *MySQL* adalah *database* yang menghubungkan *script php* menggunakan bahasa *query* dan *escaps character* yang sama dengan *php*.

Jadi dapat disimpulkan, *MySQL* adalah *database server* yang bersifat *multiuser* dengan menggunakan bahasa yang standar serta digunakan untuk menghubungkan *script php* menggunakan bahasa *query*.

2.5.3.3 *PhpMyAdmin*

PhpMyAdmin adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang berbentuk seperti halaman situs yang ada pada *web server* (Isty & Afifah, 2018).

Menurut Ramadhan, R.F & Mukhaiyar, Riki (2020) *phpMyAdmin* berbeda dengan *MySQL* karena *phpMyAdmin* digunakan untuk alat yang memudahkan dalam pengoperasian *database MySQL*.

Jadi dapat disimpulkan, *PhpMyAdmin* adalah *software* yang memiliki bentuk seperti halaman situs yang ada pada *web server* dan dapat diakses pada server XAMPP ataupun *server* komersial lainnya.

2.5.3.4 Framework

Framework adalah kumpulan instruksi – intruksi yang dikumpulkan dalam *class* dan *function* dengan fungsi masing – masing untuk memudahkan *developer* dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan *syntax* program yang sama berulang kali serta dapat menghemat waktu (Destiningrum & Adrian, 2017).

2.5.3.5 Codeigniter

Pada proses pengembangan *website* dapat dilakukan dengan beragam bahasa pemrograman. Namun pada saat ini banyak bermunculan *framework web* yang dirancang untuk bahasa pemrograman seperti PHP salah satunya adalah *codeigniter*. Pada *codeigniter* memberikan bermacam fitur yang bisa dipakai sehingga memungkinkan digunakan membangun sebuah *website* sehingga menjadi lebih praktis dan mudah (Sayekti & Wasis, 2021).

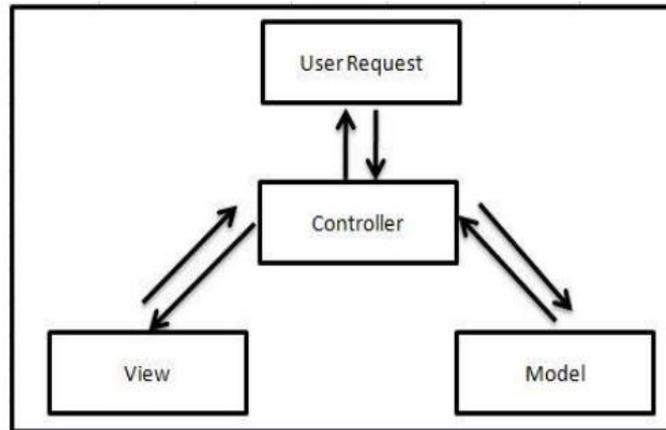
Selanjutnya, menurut Destiningrum & Adrian (2017) *codeigniter* merupakan sebuah *framework php* yang bersifat *open source* dan juga menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) sehingga dapat memudahkan *developer* untuk membangun sebuah aplikasi berbasis *web* tanpa harus membuatnya dari awal.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *codeigniter* dibuat oleh Rick Ellis yang merupakan sebuah *framework* yang bersifat *open source* dan menggunakan metode MVC sehingga memudahkan *developer* untuk membangun sebuah aplikasi berbasis *web*.

2.5.3.5.1 MVC (*Model, View, Controller*)

Konsep MVC (*Model, View, Controller*) digunakan pada *codeigniter* digunakan untuk memisahkan antara *layer application-logic* dan *presentation*. Dengan menggunakan konsep MVC ukuran *file* memungkinkan untuk menjadi lebih kecil sehingga memudahkan dalam proses perbaikan jika dibutuhkan, hal tersebut dikarenakan kode PHP, CSS, *query Mysql*, serta *Javascript* bisa dipisah. (Destiningrum & Adrian, 2017).

Adapun konsep MVC di jelaskan pada Gambar 2 di bawah ini :



(Sumber : Ardian Dwi Praba, 2018)

Gambar 2. Konsep MVC

- a. *Controller*, merupakan sebuah bagian yang berperan mengatur hubungan antara bagian *model* dan bagian *view* dan memiliki fungsi sebagai penerima *request* dan data dari *user* kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh sistem. (Praba, 2018)
- b. *View*, merupakan bagian yang menangani *presentation logic* dan berfungsi sebagai penerima sekaligus merepresentasikan data kepada *user*. (Praba, 2018)
- c. *Model*, merupakan representasi dari proses bisnis di dalam sistem dan berfungsi mengolah *dpenggunaata* mentah menjadi data yang mengandung arti yang diinginkan oleh *user*. Model bisa berhubungan langsung dengan *database* untuk memanipulasi data serta menangani *validasi* dari bagian *controller* akan tetapi tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian *view*. (Praba, 2018)

2.5.4 Metode Pengujian

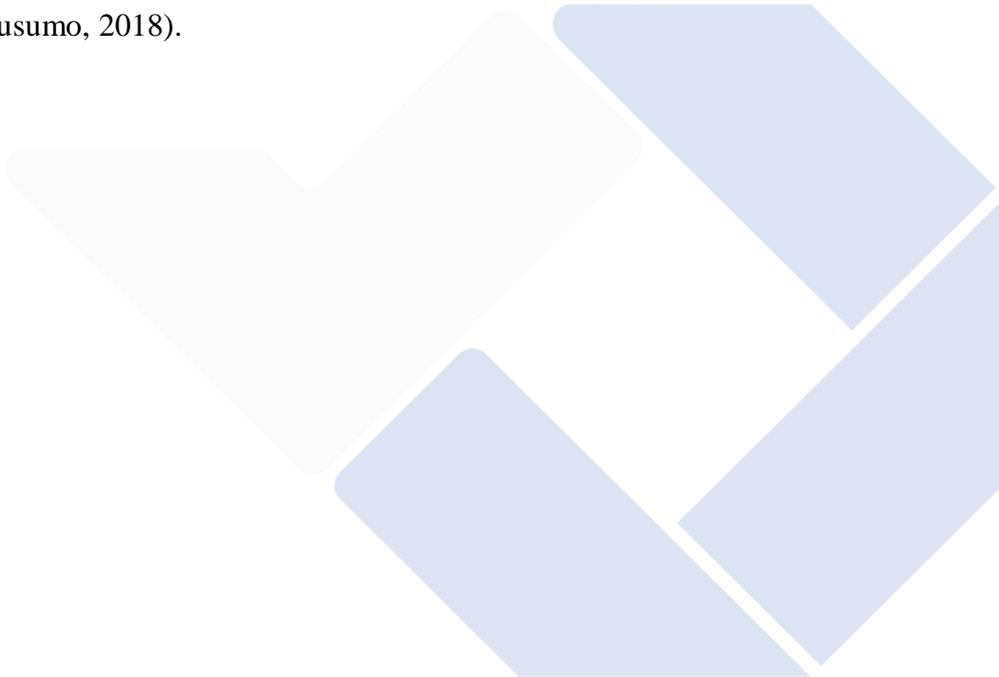
Adapun metode pengujian yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah sbagai berikut :

2.5.4.1 Black box Testing

Menurut Destiningrum & Adrian (2017) pengujian kotak hitam (*Black Box Testing*) digunakan untuk melakukan validasi persyaratan fungsional sehingga tanpa perlu untuk mengetahui bagaimana kerangka kerja dari sistem yang dibuat itu sendiri.

2.5.4.2 User Acceptance Testing

User Acceptance Testing adalah sebuah proses pengujian yang dilakukan untuk memastikan apakah *software* yang dibuat dan solusi yang ditawarkan aplikasi sudah selesai dengan keinginan pengguna atau belum (Triando & Kusumo, 2018).



BAB 3

METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pada pembuatan *website* ini terdapat beberapa tahapan metode dalam melakukan pengumpulan data agar bisa menentukan seperti apa sistem yang dibuat nantinya dan mengetahui kebutuhan pengelola sistem ini nantinya.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada proyek akhir ini adalah :

a. Studi Pustaka

Pada tahapan ini penulis melakukan pencarian teori yang ada dari jurnal yang sesuai dengan sistem yang akan dibuat agar menjadi pembandingan dengan sistem yang sudah ada.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung, serta melihat dan mengambil suatu data yang dibutuhkan. Pengamatan dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk kemudian dilakukan pencatatan dengan menggunakan dan mempelajari praktek pelaksanaan ditempat dilakukannya penelitian yaitu proses penyampaian informasi sekolah serta proses untuk melakukan promosi sekolah.

c. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan oleh peneliti dan responden yang mana melakukan tanya jawab secara tatap muka. Pelaksanaan wawancara bisa dilakukan secara terstruktur ataupun bebas yang berarti pewawancara bebas menanyakan pertanyaan tanpa dibantu dengan lembar pedoman.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada proyek akhir ini adalah metode air terjun atau *waterfall*. Penggunaan metode *waterfall* dalam pembuatan sistem diharapkan akan bisa memudahkan sehingga pembangunan sistem bisa tertata.

Dalam metode ini terdapat beberapa tahapan, yakni : Analisis, Perancangan, Pengkodean, dan Pengujian.

Prosedur yang digunakan pada metode *waterfall* yaitu :

3.2.1 Analisis

Adapun beberapa analisis yang digunakan dalam menganalisa kebutuhan pembuatan *website* adalah sebagai berikut :

3.2.1.1 Analisis Kebutuhan

Dalam analisa kebutuhan yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan dalam perancangan baik berupa dokumen maupun sumber lain yang dapat membantu dalam menentukan solusi permasalahan yang ada. Pada pembuatan *website* ini beberapa data yang dibutuhkan yaitu informasi umum mengenai Ponpes. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar agar mudah dipahami oleh pengguna dan beberapa rincian informasi seperti SPP yang dibuat dengan *detail* serta adanya fitur pendaftaran yang dilakukan secara *online*.

3.2.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem

Pengguna sistem atau *admin* dari *website* yang telah dibuat ini adalah administrator yang memiliki tugas untuk mengelola *website*. Peran *admin* dapat mengakses semua fitur yang terdapat pada *website* baik itu menambahkan, mengedit, menghapus data yang ada pada *website*. Dalam pembuatan *website*, fitur untuk halaman *admin* dibuat sederhana agar mudah dipahami dan di pakai oleh *admin* yang akan mengelola *website* ini.

3.2.1.3 Analisis Kebutuhan Informasi

Pada analisis kebutuhan informasi dibutuhkan oleh instansi dan para pengguna masyarakat umum. Dalam *website* ini menyajikan pembahasan informasi menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar agar bisa mudah dipahami.

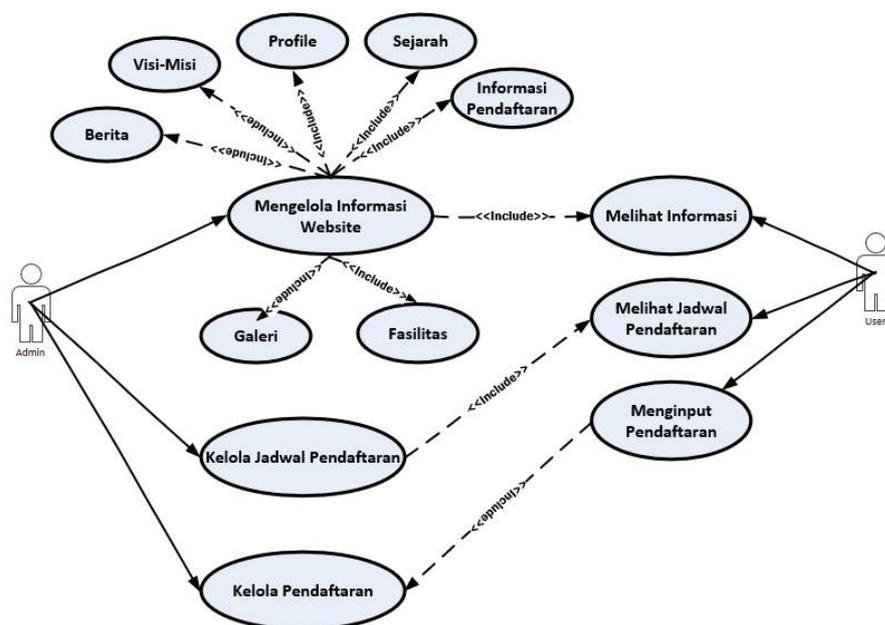
3.2.2 Perancangan

Dalam tahap perancangan dilakukan perencanaan sistem menggunakan beberapa pemodelan perangkat lunak yaitu sebagai berikut :

3.2.2.1 Use Case Diagram

Pada *use case* dibawah ini dijelaskan bahwa aktor yang berperan adalah *admin* yang memiliki tugas untuk mengelola profil (TKIT, SDIT, SMPIT, Pesantren, dan SMK), visi dan misi (SDIT, SMPIT, Pesantren, dan SMK), informasi pendaftaran (TKIT, SDIT, SMPIT, dan SMK), pendaftaran online (TKIT, SDIT, SMPIT), fasilitas, galeri, berita , dan *contact*. Dan terdapat *user* atau pengguna yang dapat melihat informasi, melihat jadwal pendaftaran, dan menginput pendaftaran.

Berikut adalah gambar *use case diagram* yang ditunjukkan pada Gambar 3 di bawah ini :



Gambar 3. Use Case Diagram

Adapun penjelasan pada *use case diagram* dapat dijelaskan pada Tabel 1 di bawah ini :

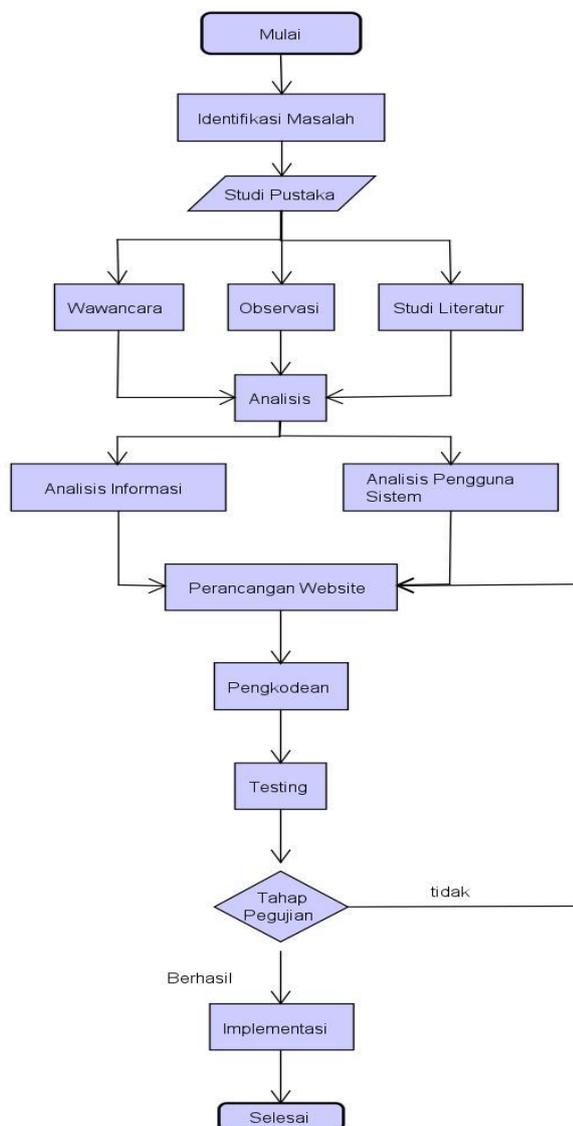
Tabel 1. Penjelasan Use Case Diagram

Aktor	Deskripsi
<i>Admin</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat melakukan <i>login</i> menuju halaman admin. • Dapat melakukan <i>edit</i>, tambah, hapus data sejarah. • Dapat melakukan <i>edit</i>, tambah, hapus, data visi dan misi. • Dapat melakukan <i>edit</i>, tambah, hapus, data profil. • Dapat melakukan <i>edit</i>, tambah, hapus data informasi pendaftaran. • Dapat melakukan <i>edit</i>, tambah, hapus data pendaftaran <i>online</i>. • Dapat melakukan update jadwal pendaftaran <i>online</i>. • Dapat melakukan <i>edit</i>, tambah, hapus, data <i>user</i>. • Dapat melakukan <i>edit</i>, tambah, hapus, data galeri. • Dapat melakukan <i>edit</i>, tambah, hapus, data fasilitas. • Dapat melakukan <i>edit</i>, tambah, hapus, data berita. • Dapat melakukan <i>edit</i>, tambah, hapus, data kontak.
<i>User</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat melihat informasi mengenai Ponpes

	<p style="text-align: center;">Mahad Islam Jamalullail</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dapat menginput <i>form</i> pendaftaran <i>online</i>. • Dapat melihat jadwal pendaftaran.
--	---

3.2.2.2 Flowchart

Dalam pembuatan *website* ini diperlukan pembuatan *flowchart* untuk menampilkan alur proses pembuatan *website* agar mempermudah dalam pembuatan sistem. Berikut rancangan *flowchart* untuk pembuatan *website* ini yang ditunjukkan pada Gambar 4.



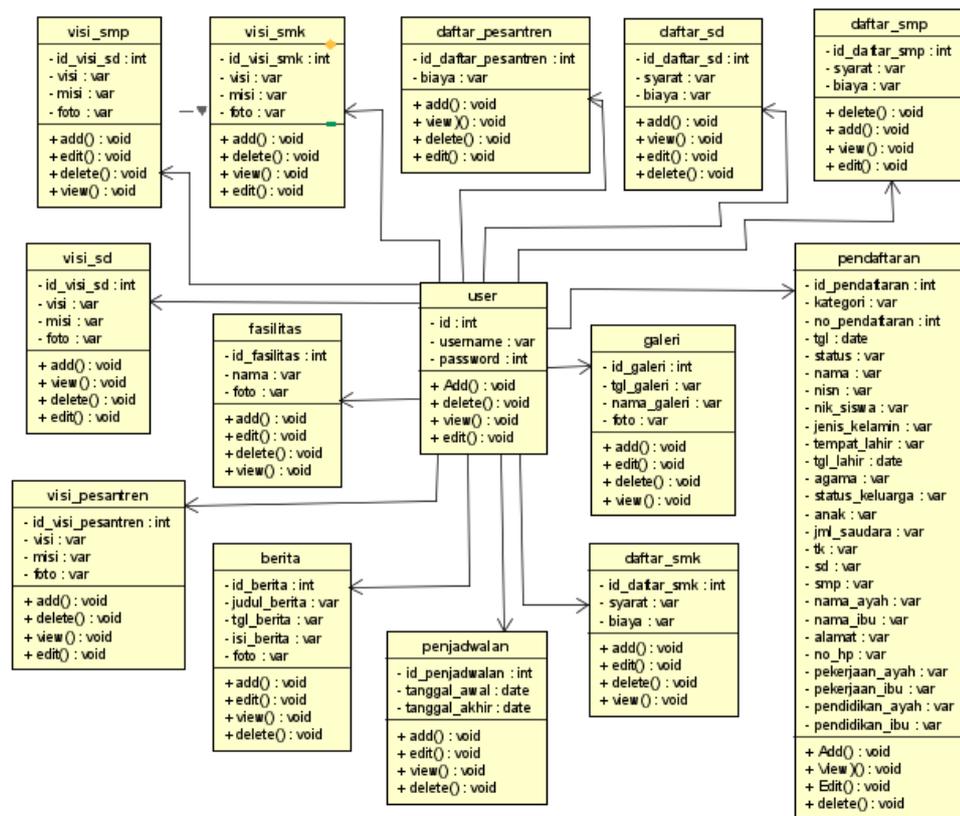
Gambar 4. Flowchart

Pada pembuatan *flowchart* tahapan pembuatan *website* ini diawali dengan identifikasi masalah untuk menentukan lalu dilanjutkan dengan studi pustaka yakni melakukan studi literatur dengan mencari jurnal dan buku yang berkaitan dengan pembuatan *website* yang akan dibangun dari peneliti sebelumnya. Setelahnya dilanjutkan dengan melakukan observasi yaitu mengamati tempat penelitian dan melakukan wawancara untuk mengambil data yang diperlukan untuk membuat *website*. Tahapan studi literatur selesai lalu di lanjutkan dengan melakukan analisis untuk pengguna sistem dan analisis informasi yang diperlukan dalam *website*. Tahapan selanjutnya yaitu melakukan perancangan *website* dengan pengkodean lalu melakukan testing atau pengujian terhadap sistem. Tahap terakhir yaitu implementasi dengan menerapkan *website* kepada masyarakat umum.

3.2.2.3 Class Diagram

Pada *class diagram* di bawah ini menggambarkan keadaan sistem fungsi fungsi dan kebutuhan yang akan berkaitan dengan menu utama dan koneksi *database*. Terdapat beberapa *class* didalam *class diagram* tersebut yaitu *class admin*, *class* untuk menampilkan profil, *class* untuk menampilkan berita, *class* untuk menampilkan visi misi, *class* untuk menampilkan informasi pendaftaran, *class* untuk menampilkan *contact*, *class* untuk menampilkan informasi pendaftaran *online*, *class* untuk menampilkan jadwal pendaftaran *online* dan *class* untuk menampilkan galeri.

Berikut adalah gambar *class diagram* yang di tunjukkan pada Gambar 5 di bawah ini :



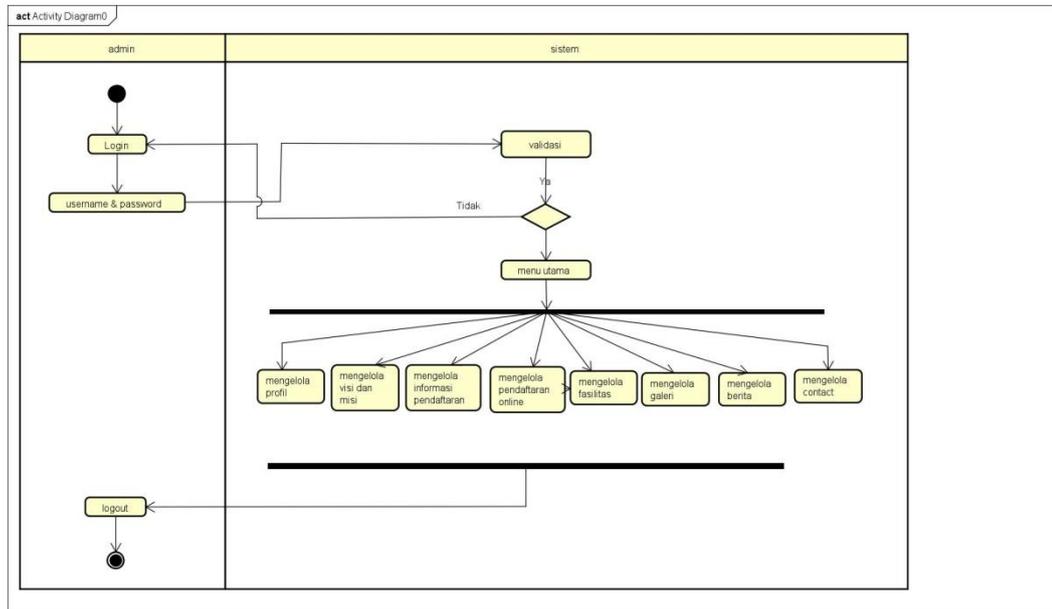
Gambar 5. Class Diagram

Pada *class diagram* di atas terdapat alur *database* yang terdapat pada pembuatan website Ponpes Mahad Islam Jamalullil. Terdapat tabel *admin*, visi dari setiap tingkat sekolah, informasi pendaftaran dari setiap tingkat sekolah, pendaftaran yang meliputi pendaftaran yang dilakukan secara online, galeri, berita, beserta fasilitas. Di dalam setiap tabel *database* yang ada terdapat *field* berbeda sesuai dengan inputan.

3.2.2.4 Diagram Activity

Pada *activity diagram* menggambarkan *work flow* (aliran kerja) dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak. Diagram ini memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas lainnya dalam suatu sistem.

Berikut adalah gambar *diagram activity* sistem yang di tunjukkan pada Gambar 6 di bawah ini :

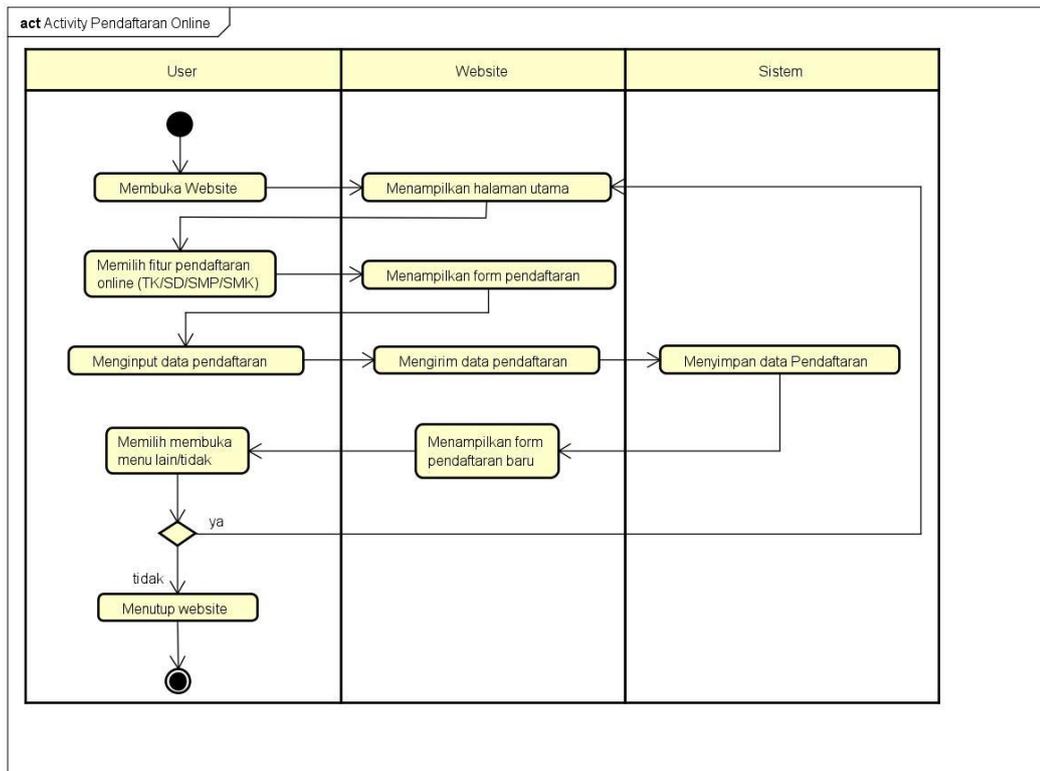


Gambar 6. Diagram Activity Sistem

Adapun langkah dari *diagram activity* di atas adalah sebagai berikut :

1. *Admin* melakukan *login* menuju sistem dengan memasukkan *username* dan *password*.
2. Sistem akan memvalidasi *username* dan *password*, apakah sesuai atau tidak. Jika tidak sesuai maka sistem akan memberikan pesan *username* dan *password* salah, jika benar sistem akan menampilkan menu utama pada sistem.
3. *Admin* melakukan *input*, *edit*, hapus pada data profil, visi dan misi, informasi pendaftaran, pendaftaran *online*, fasilitas, galeri, berita, *contact*.
4. Apabila *admin* selesai melakukan perubahan data maka *admin* bisa melakukan *logout*.

Berikut gambar *activity diagram* pendaftaran online dapat dilihat pada Gambar 7 di bawah ini :



Gambar 7. Activity Diagram Pendaftaran Online

Adapun langkah – langkah dari *activity diagram* pendaftaran online di atas adalah sebagai berikut :

1. *User* membuka *website* Ponpes Mahad Islam Jamalullail.
2. *Website* akan menampilkan halaman utama.
3. *User* memilih fitur pendaftaran *online* sesuai dengan tingkatan sekolah yang akan di pilih.
4. *Website* akan menampilkan *form* pendaftaran *online*.
5. Lalu *user* dapat melakukan penginputan data sesuai dengan *form*.
6. Data penginputan akan dikirim *website* menuju sistem.
7. Proses pendaftaran *online* selesai di lakukan jika *form* penginputan telah kosong.
8. *User* dapat menutup *website*.

3.2.3 Pengkodean

Setelah melalui proses perancangan sistem terhadap *website* yang dibuat,

maka dilakukanlah proses pengkodean dengan membuat kode program agar *website* dapat berjalan dengan sesuai. Adapun alat yang digunakan untuk melakukan proses pengkodean, yaitu :

- Laptop Asus (*Processor* Intel Inside™ Celeron N4000 2,6GHz, RAM 4GB, Harddisk 500GB).
- XAMPP 3.3.0
- *Codeigniter*
- *Bootstrap*
- *Text Editor*
- *Web Editor*

3.2.4 Pengujian

Proses pengujian *website* menggunakan *Blackbox Testing* yang berfokus pada *output* yang dihasilkan dari *website* yang telah dikerjakan. Selain itu juga dilakukan dengan memberikan kuisisioner kepuasan pengguna untuk mengetahui kebutuhan *user* terhadap *website* yang telah dibuat.

3.2.4.1 *Blacbox Testing*

Pengujian dengan menggunakan *blackbox* dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat sudah berjalan dengan yang di inginkan. Dalam pengujian yaitu menguji ketersediaan fitur yang digunakan berfungsi dengan baik terutama untuk informasi yang disajikan.

3.2.4.2 Kuesioner

Pada pembuatan kuesioner dilakukan dalam bentuk survei kepuasan pengguna dengan memberikan beberapa pertanyaan berkaitan dengan sistem dan diberikan kepada beberapa pengguna. Dengan adanya kuesioner ini bisa dijadikan evaluasi untuk menghasilkan sistem yang mudah digunakan oleh pengguna. Data kuesioner yang ada dapat dioleh sehingga menghasilkan hasil penilaian. Adapun perhitungan kuesioner dibawah ini berdasarkan Edi Suwandi dkk pada tahun 2019 dalam jurnal nya yang berjudul “Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan *Speedy* Yang Bermigrasi ke *Indihome*”

Rumus penghitungan persentase dari hasil kuesioner :

$$\text{Rumus index (\%)} = \frac{\text{Total Score}}{Y} \times 100$$

Y = skor tertinggi likert x jumlah jawaban responden.

Adapun pedoman interpretasi skor dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2. Pedoman Interpretasi Skor

Persentase	Kategori	Keterangan
0%-20%	1	Sangat Tidak Setuju
21%-40%	2	Tidak Setuju
41%-60%	3	Cukup/Netral
61%-80%	4	Setuju
81%-100%	5	Sangat Setuju

Sumber : Suwandi, Imansyah, & Dasril (2019)

BAB 4

PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Sistem

Ponpes Mahad Islam Jamalullail merupakan sebuah yayasan yang berdiri di kota Belinyu sejak tahun 2013. Pada yayasan ini terdiri dari lima sekolah formal seperti TKIT, SDIT, SMPIT, Pesantren, dan SMK dimana media promosi yang digunakan masih manual yaitu menggunakan spanduk, pamflet, dan juga brosur yang disebarluaskan. Media promosi dengan menggunakan *website* dianggap sangat efektif dan efisien jika dibandingkan dengan menggunakan spanduk, pamflet dan sebagainya yang dilakukan secara manual..

4.2 Rancangan Prosedur

Adapun rancangan prosedur dari pembuatan *website* Ponpes Mahad Islam Jamalullail yaitu :

1. *Admin* harus *login* terlebih dahulu.
2. *Admin* memegang kendali penuh terhadap data yang akan ditampilkan pada *website*.
3. Pengunjung hanya bisa melihat informasi yang telah disajikan tanpa bisa melakukan perubahan apapun pada data informasi yang telah ditampilkan.

4.3 Kebutuhan perangkat

Dalam pembuatan *website* ini menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan juga perangkat lunak (*software*) yang harus memenuhi persyaratan dalam pembuatan *website*. Dalam menjalankan pembuatan *website* di dukung penuh dengan perangkat yang memadai serta penentuan bahasa pemrograman yang diharapkan dapat menunjang dalam pembuatan *website* dengan berbasis *codeigniter*.

Adapun spesifikasi dari perangkat keras yang digunakan yaitu :

- a. Laptop Asus (Processor Intel Inside™ Celeron N4000 2,6GHz, RAM 4GB, Harddisk 500GB).
- b. *Processor* Intel Inside™ Celeron N4000 2.6GHz
- c. RAM 4GB
- d. *Harddisk* 500GB
- e. *Mouse*

Serta spesifik dari perangkat lunak yang digunakan, yaitu :

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. Aplikasi *web browser* seperti *Chrome* dan *Microsoft Edge*
- c. Sublime Text
- d. Xampp 3.3.0
- e. *Bootsrap* 4
- f. *Codeigniter* 3

4.4 Tampilan *Interface*

Tampilan *interface* merupakan tampilan antar muka yang dapat dilihat oleh pengguna. Dalam hal ini tampilan dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang di *desain* semenarik mungkin. Adapun desain ini dirancang berdasarkan beberapa aspek seperti *layout*, logo, pemilihan warna dan lain sebagainya untuk mempercantik tampilan.

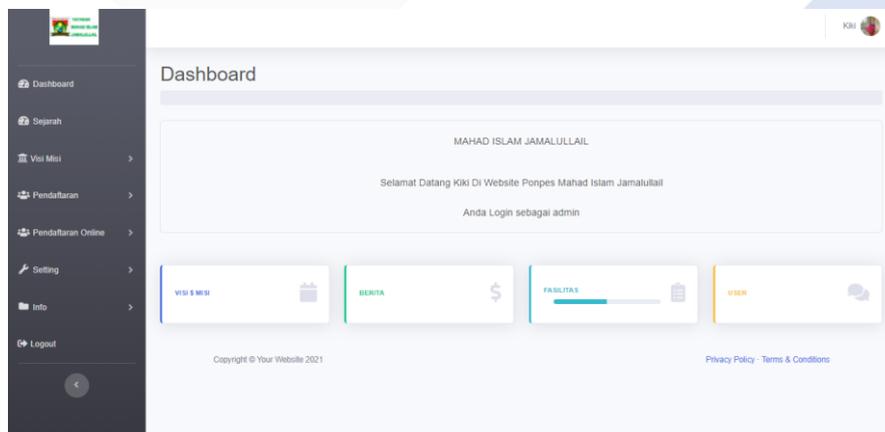
4.4.1 Halaman *Admin*

Pembuatan *website* sebagai media promosi pada Ponpes Mahad Islam Jamalullail yang telah dikerjakan memiliki 1 aktor dimana berperan sebagai admin yang mengatur segala informasi dari masing – masing sekolah beserta pesantren. *Admin* akan melakukan kontrol terhadap semua aktivitas *website*, mengelola, mengubah desain, serta menambahkan informasi yang diperlukan pada *website*. Adapun halaman *login* ditunjukkan pada Gambar 7 di bawah ini :



Gambar 8. Halaman *Login*

Pada halaman *login* digunakan untuk admin agar memasukkan *username* dan *password* yang sesuai agar dapat menuju halaman *admin*. Adapun *dashboard* halaman *admin* dapat ditunjukkan pada Gambar 9 di bawah ini :



Gambar 9. *Dashboard* Halaman *Admin*

Halaman awal *admin* akan menuju pada *dashboard* yang terdapat info *login* sebagai *admin* sekaligus ucapan selamat datang pada sistem. Adapun halaman sejarah dapat ditunjukkan pada Gambar 10 di bawah ini :



Gambar 10. Halaman Sejarah

Untuk melakukan pengeditan data sejarah dapat dilakukan *admin* pada halaman di atas. *Admin* bisa bebas melakukan penambahan, *edit*, ataupun menghapus data informasi sejarah Pongpes Mahad Islam Jamalullail.

Adapun halaman visi dan misi dapat ditunjukkan pada Gambar 11 di bawah ini :

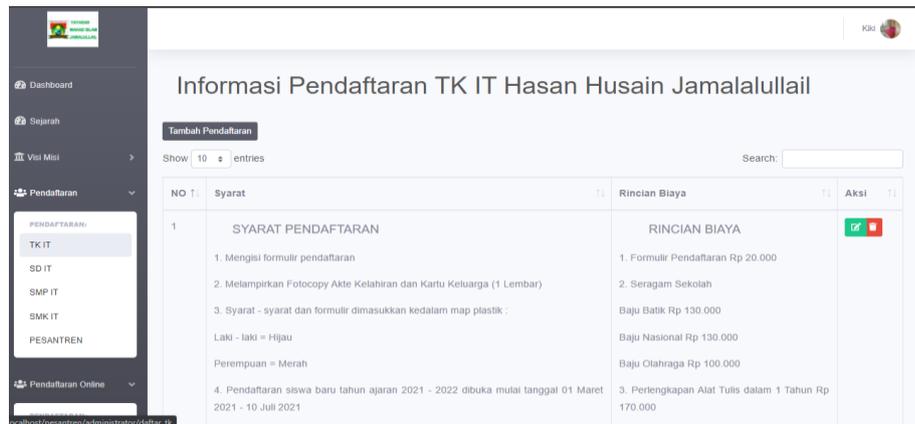


Gambar 11. Halaman Visi dan Misi

Admin dapat melakukan penambahan, *edit*, hapus data visi misi sekolah. Tiap tingkatan sekolah memiliki halaman sendiri.

Adapun halaman informasi pendaftaran ditunjukkan pada Gambar 12 di bawah ini

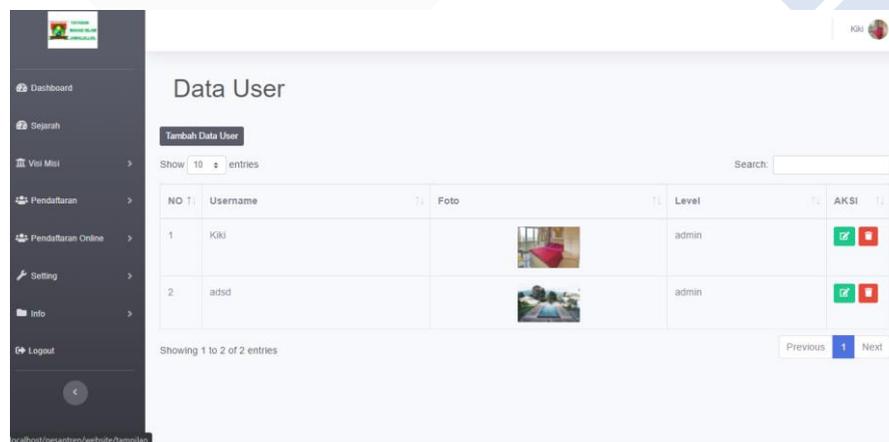
:



Gambar 12. Halaman Informasi Pendaftaran

Halaman pendaftaran merupakan inputan data mengenai syarat untuk melakukan pendaftaran pada tiap tingkatan sekolah serta informasi lengkap tentang biaya yang harus dikeluarkan jika ingin mendaftar di sekolah tersebut. Setiap tingkatan sekolah memiliki halaman sendiri untuk melakukan tambah, edit, serta hapus data.

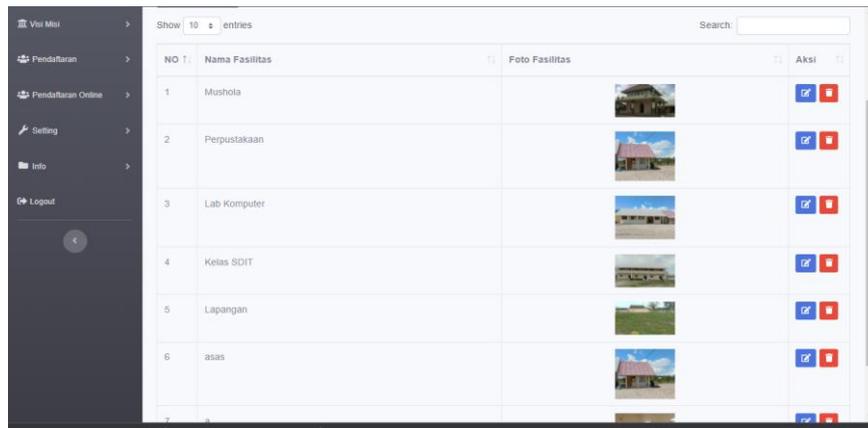
Adapun halaman data *user* ditunjukkan pada Gambar 13 di bawah ini :



Gambar 13. Halaman Data *User*

Data *user* di dapatkan apabila telah mendapatkan *username* dan *password* untuk melakukan *login* menuju halaman *admin*. Pengaturan data *user* bisa digunakan untuk mengubah *password*, menambah data *user*, mengubah profil *user*, serta menghapus data *user* yang pernah melakukan *login*.

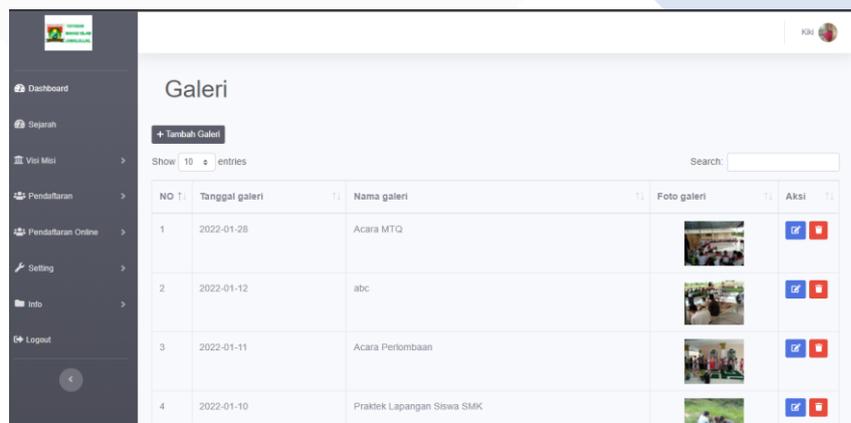
Adapun halaman fasilitas ditunjukkan pada Gambar 14 di bawah ini :



Gambar 14. Halaman Fasilitas

Ponpes Mahad Islam yang memiliki lima lembaga sekolah formal memiliki fasilitas yang semuanya dimiliki bersama. Informasi mengenai fasilitas yang ada dapat di tambah, *edit*, dan dihapus oleh *admin*.

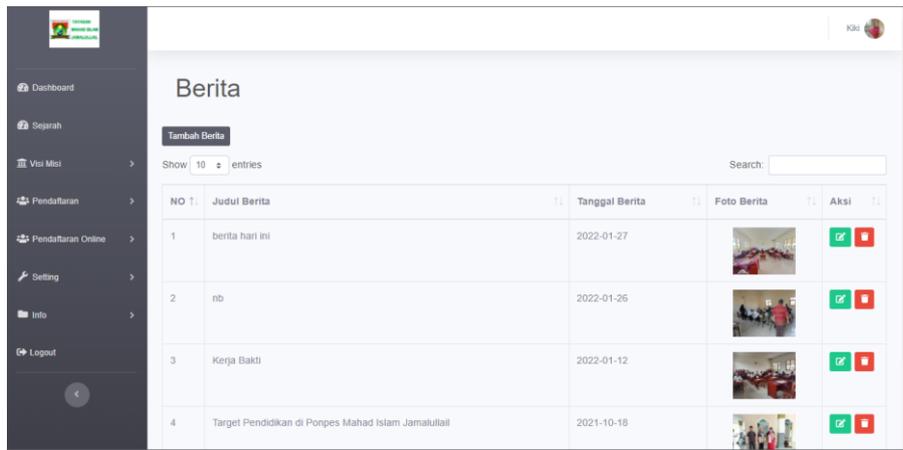
Adapun halaman galeri ditunjukkan pada Gambar 15 di bawah ini :



Gambar 15. Halaman Galeri

Pada halaman galeri merupakan kumpulan foto kegiatan yang dilakukan pada Ponpes Mahad Islam Jamalullail dari tiap tingkatan sekolah yang dapat di *edit*, hapus, serta ditambah oleh *admin*

Adapun halaman berita ditunjukkan pada Gambar 16 di bawah ini :.



Gambar 16. Halaman Berita

Rincian berita mengenai Ponpes Mahad Islam Jamalullail akan di *input*, *edit*, dan ditambahkan oleh *admin*. Berita terbaru akan dihadirkan pada setiap tingkatan sekolah.

Adapun halaman data pendaftaran *online* ditunjukkan pada Gambar 17 di bawah ini :



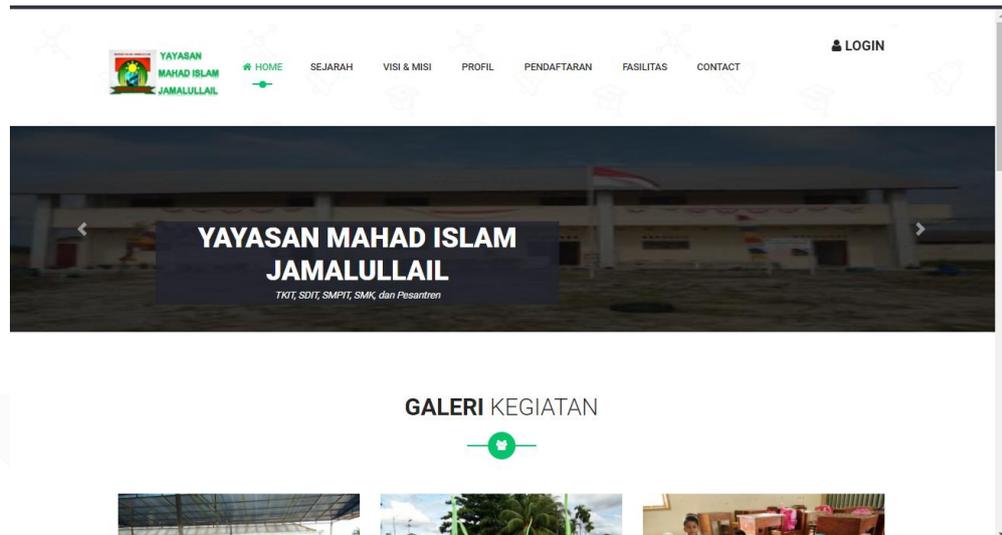
Gambar 17. Halaman Data Pendaftaran *Online*

Data calon siswa baru yang telah melakukan pendaftaran *online* pada *website* akan masuk ke menu *admin* pada fitur pendaftaran *online* sesuai dengan tingkatan sekolah masing – masing.

4.4.2 Halaman Website

Halaman *website* merupakan tampilan *interface* yang akan dilihat oleh pengunjung *website* yang akan menampilkan informasi terkait dengan ponpes Mahad Islam Jamalullail.

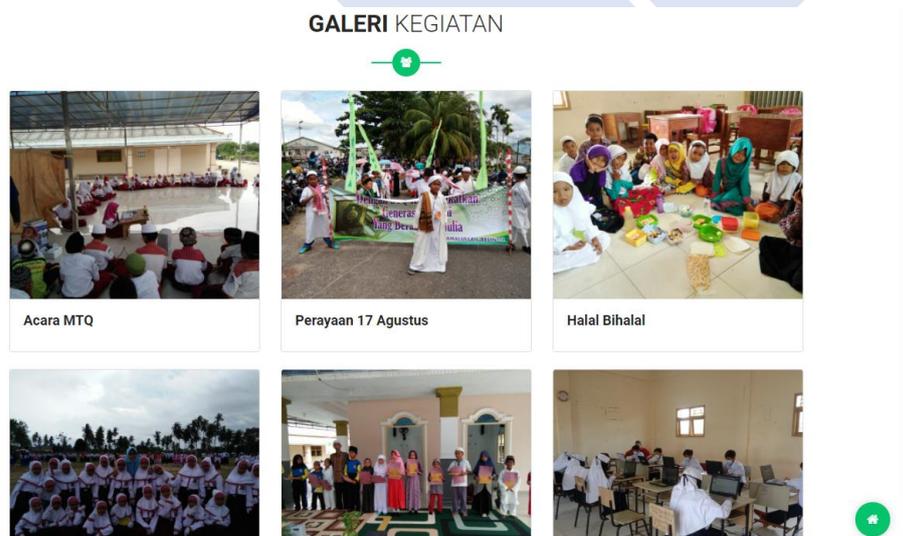
Adapun tampilan *website* ditunjukkan pada Gambar 18 di bawah ini :



Gambar 18. Tampilan Website

Tampilan *website* menampilkan beberapa informasi singkat mengenai Ponpes Mahad Islam Jamalullail dilengkapi *slide bar* sebagai gambaran gedung dan beberapa kegiatan yang pernah dilakukan di Mahad Islam Jamalullail.

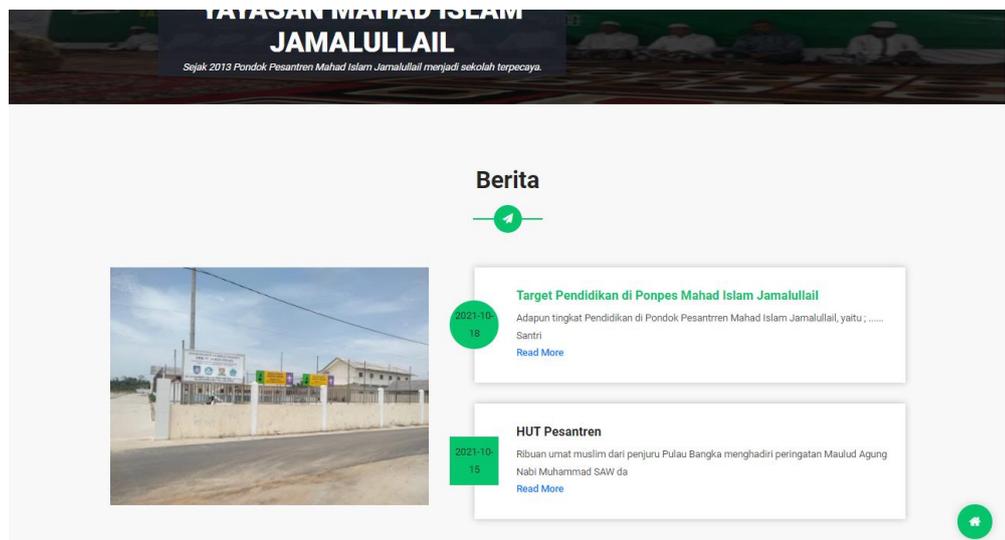
Adapun galeri kegiatan ditunjukkan pada Gambar 19 di bawah ini :



Gambar 19. Tampilan Galeri Kegiatan

Pada tampilan galeri kegiatan akan ditampilkan pada halaman depan website yang menampilkan beberapa foto kegiatan yang dilakukan siswa di Mahad Islam Jamalullail.

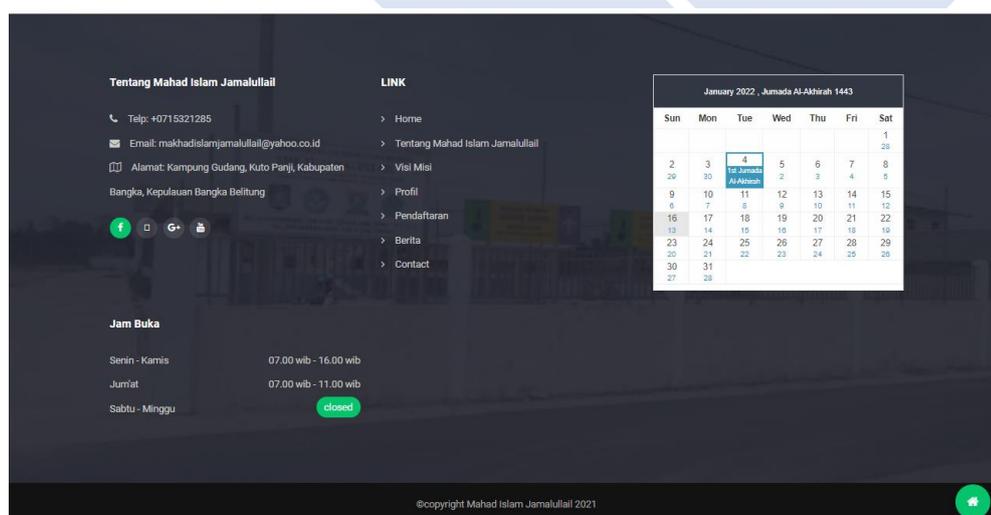
Adapun tampilan berita ditunjukkan pada Gambar 20 di bawah ini :



Gambar 20. Tampilan Berita

Tampilan berita mengenai Ponpes Mahad Islam Jamalullail ditampilkan dibagian depan *website* dengan galeri. Dimana pada tampilan berita menampilkan berita terkini yang berkaitan dengan Mahad Islam Jamalullail.

Adapun tampilan *footer* ditunjukkan pada Gambar 21 di bawah ini :



Gambar 21. Tampilan *Footer*

Pada *footer*, menampilkan beberapa informasi mengenai *contact person*,

jam buka dan tutup, beserta kalender hijriah yang menampilkan tanggal sesuai dengan saat ini.

Adapun tampilan *header* ditunjukkan pada Gambar 22 di bawah ini :



Gambar 22. Tampilan *Header*

Pada *header website* terdapat beberapa informasi yang mengenai Mahad Islam Jamalullail sesuai dengan tingkatan sekolah dari mulai sejarah ponpes, visi dan misi tiap tingkatan, profil tiap tingkatan, informasi pendaftaran tiap tingkatan, fasilitas ponpes, serta kontak yang dapat dihubungi. Terdapat juga *button login* yang digunakan *admin* untuk menuju halaman *admin* dengan melakukan *login* terlebih dahulu.

Adapun tampilan *form* pendaftaran *online* ditunjukkan pada Gambar 23 di bawah ini :

FORM PENDAFTARAN	
1. Data Siswa	
a. No Pendaftaran	:
b. Nama	:
c. NISN	:
d. NIK	:
e. Jenis Kelamin	: Pilih Jenis Kelamin ▾
f. Tempat Lahir	:
g. Tanggal Lahir	: dd/mm/yyyy
h. Agama	: Pilih Agama ▾
i. Status di Keluarga	: Pilih Status di Keluarga ▾
j. Anak ke -	:

Gambar 23. *Form* Pendaftaran

Pada *form* pendaftaran terdapat beberapa inputan yang akan diisi oleh *user* yang akan melakukan pendaftaran *online*. Setiap tingkatan sekolah memiliki *form* pendaftaran

masing – masing.

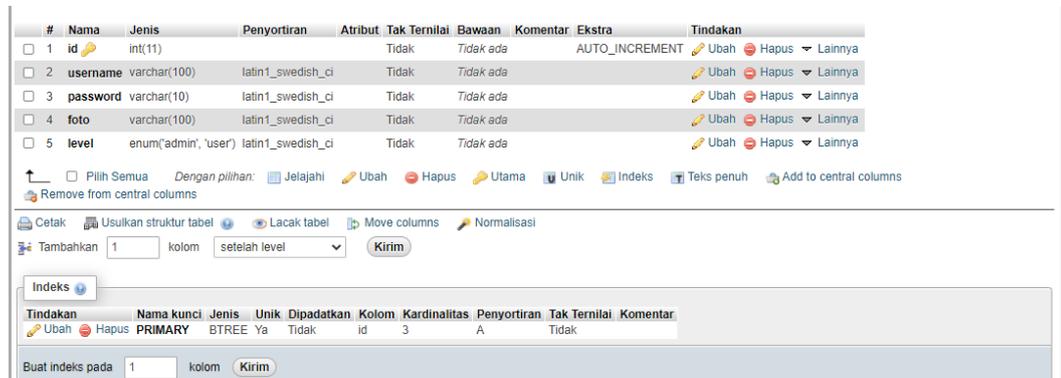
4.5 Rancangan Database

Pada pembuatan *website* Ponpes Mahad Islam Jamalullail menggunakan SQL (*Structure Query Language*) yang berfungsi mengolah *database*. Dimana tabel yang digunakan adalah sebagai berikut :

4.5.1 Tabel User

Tabel *user* digunakan untuk menampung *username* dan *password user*.

Adapun tabel *user* terlihat seperti Gambar 24 dibawah ini :

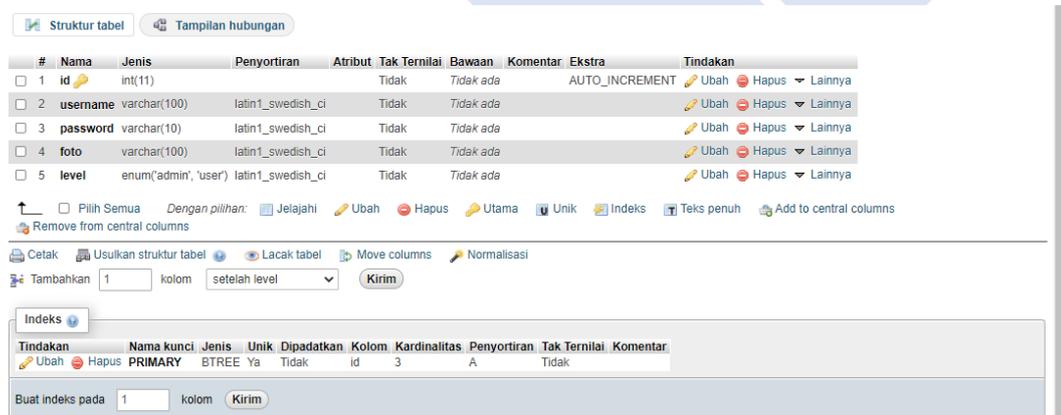


#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	username	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
3	password	varchar(10)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
4	foto	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
5	level	enum('admin', 'user')	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 24. Tabel User

4.5.2 Tabel Berita

Tabel berita digunakan untuk menampung data mengenai informasi berita Mahad Islam Jamalullail dengan isian tabel seperti Gambar 25 dibawah ini :



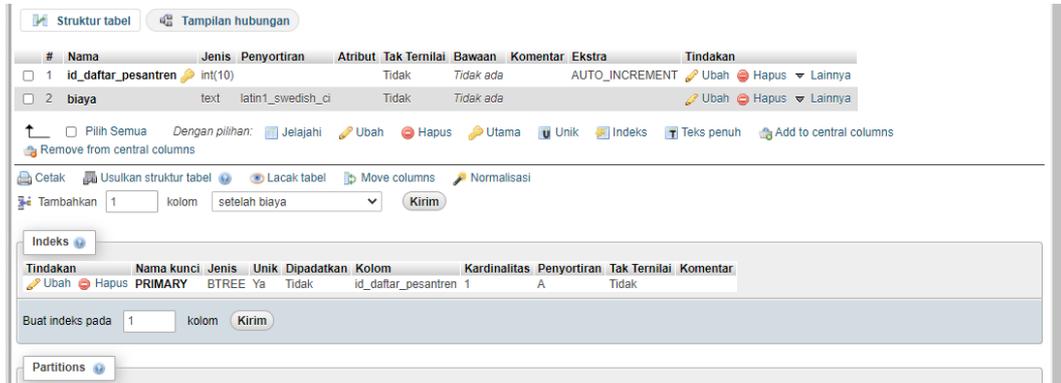
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	username	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
3	password	varchar(10)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
4	foto	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
5	level	enum('admin', 'user')	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 25. Tabel Berita

4.5.3 Tabel Pendaftaran

Tabel pendaftaran digunakan untuk menampung data informasi pendaftaran.

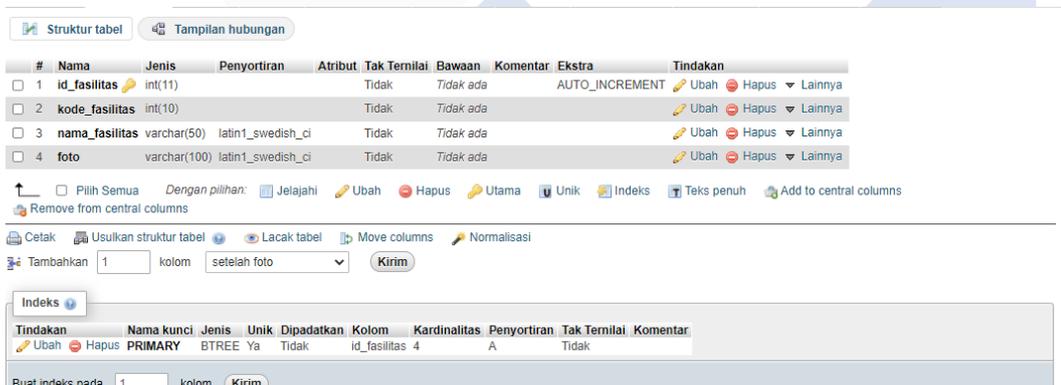
Setiap tingkatan sekolah memiliki satu tabel pendaftaran sesuai dengan nama sekolah. Adapun tabel pendaftaran dapat ditunjukkan pada Gambar 26 di bawah ini :



Gambar 26. Tabel Informasi Pendaftaran

4.5.4 Tabel Fasilitas

Tabel fasilitas berisikan informasi data foto fasilitas yang ada di Mahad Islam Jamalullail. Adapun tabel fasilitas dapat ditunjukkan pada Gambar 27 di bawah ini :



Gambar 27. Tabel Fasilitas

4.5.5 Tabel Sejarah

Tabel sejarah digunakan untuk menampung data informasi sejarah ponpes Mahad Islam Jamalullail. Adapun tabel sejarah ditunjukkan pada Gambar 28 di bawah ini :

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_sejarah	int(10)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	sejarah	text	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Tindakan	Nama kunci	Jenis	Unik	Dipadatkan	Kolom	Kardinalitas	Penyortiran	Tak Ternilai	Komentar
Ubah Hapus	PRIMARY	BTREE	Ya	Tidak	id_sejarah	0	A	Tidak	

Gambar 28. Tabel Sejarah

4.5.6 Tabel Visi

Tabel Visi digunakan untuk menampung data informasi visi dan misi sekolah. Setiap tingkatan sekolah memiliki satu tabel visi. Adapun tabel visi ditunjukkan pada Gambar 29 di bawah ini :

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_visipesantren	int(10)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	visi	text	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
3	misi	text	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Tindakan	Nama kunci	Jenis	Unik	Dipadatkan	Kolom	Kardinalitas	Penyortiran	Tak Ternilai	Komentar
Ubah Hapus	PRIMARY	BTREE	Ya	Tidak	id_visipesantren	0	A	Tidak	

Gambar 29. Tabel Visi

4.5.7 Tabel Pendaftaran

Tabel pendaftaran digunakan untuk menampung data pendaftaran *online* setiap tingkatan sekolah. Adapun tabel pendaftaran ditunjukkan pada Gambar 30 di bawah ini :

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_pendaftaran	int(100)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	kategori	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
3	no_pendaftaran	varchar(120)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
4	tgl	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
5	status	varchar(120)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
6	nama	varchar(120)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
7	nispn	int(50)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
8	nik_siswa	varchar(50)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
9	jenis_kelamin	varchar(30)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
10	tempat_lahir	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
11	tgl_lahir	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
12	agama	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
13	status_keluarga	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
14	anak	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
15	jml_saudara	int(100)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
16	tk	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
17	sd	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
18	smp	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
19	nama_ayah	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
20	nama_ibu	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
21	alamat	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
22	no_hp	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
23	pekerjaan_ayah	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
24	pekerjaan_ibu	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
25	pendidikan_ayah	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
26	pendidikan_ibu	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Gambar 30. Tabel Pendaftaran

4.5.8 Tabel Penjadwalan

Tabel penjadwalan digunakan untuk mengatur waktu buka ataupun tutupnya pendaftaran *online*. Adapun tabel penjadwalan ditunjukkan pada Gambar 30 di bawah ini :

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_penjadwalan	int(10)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	tanggal_awal	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
3	tanggal_akhir	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Tindakan	Nama kunci	Jenis	Unik	Dipadatkan	Kolom	Kardinalitas	Penyortiran	Tak Ternilai	Komentar
Ubah Hapus	PRIMARY	BTREE	Ya	Tidak	id_penjadwalan	0	A	Tidak	

Gambar 31. Tabel Penjadwalan

4.6 Black Box Testing

Berdasarkan hasil pengujian *black box* yang dilakukan secara keseluruhan

telah memenuhi standar fungsi kebutuhan. Dimana hasil pengujiannya, semua fitur berjalan dengan baik. Dimulai dari *login* beserta *button* yang ada pada *website* berfungsi dengan baik. *Login* bisa di akses jika memasukkan *username* dan *password* yang benar dan jika *username* dan *password* yang dimasukkan tidak sesuai maka sistem akan memberikan tampilan pesan bahwa *username* dan *password* salah sehingga proses *login* tidak bisa dijalankan.

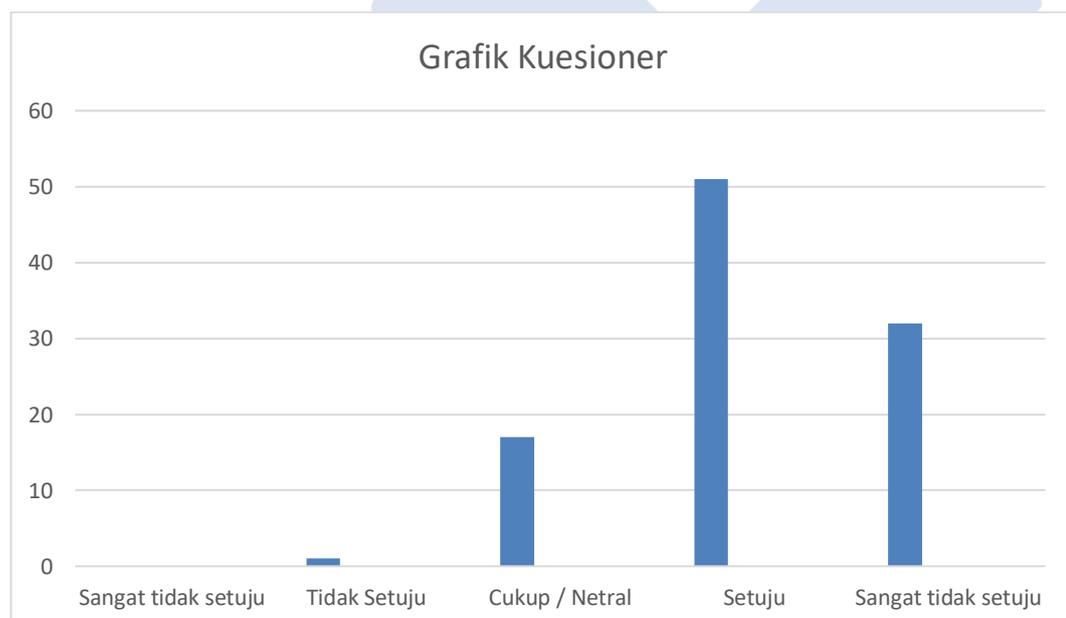
4.7 Survei Kepuasan Pengguna

Pada survey yang dilakukan ini diharapkan memberikan hak kepada staf dan pengguna (*user*) untuk mengevaluasi langsung sistem informasi berbasis *website* ini.

$$P (\%) = \frac{412}{500} \times 100$$
$$= 82,4 \%$$

Dari hasil penilaian survey kepuasan pengguna dapat diambil kesimpulan bahwa dari 10 pertanyaan dan 10 responden mendapatkan persentase 82% sehingga *website* ini layak untuk digunakan berdasarkan hasil kuesioner.

Adapun grafik kuesioner yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 32 di bawah ini :



Gambar 32. Grafik Kuesioner

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Dalam merancang dan membangun sistem informasi berbasis *website* ini dengan menggunakan *framework codeigniter* sehingga menghasilkan *website* yang dinamis menggunakan bahasa PHP dengan bermodelkan MVC (*Model, View, Controller*).
- b. Dengan menggunakan *framework codeigniter website* yang dihasilkan lebih dinamis dan dengan adanya *website* ini membuat jangkauan promosi semakin luas dan informasi dapat tersampaikan secara cepat dan bisa digunakan sebagai daya tarik masyarakat sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.
- c. Melalui *website* Ponpes Mahad Islam Jamalalullail ini masyarakat tidak perlu lagi datang ke Ponpes untuk mengetahui informasi umum mengenai Ponpes sehingga meminimalisir jarak dan waktu.

5.2 Saran

Pada pembuatan *website* ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan dan kekurangan yang dilakukan. Oleh karena itu peneliti menyarankan untuk peniliti selanjutnya agar dapat mengembangkan *website* ini menjadi lebih baik dan menuangkan ide yang lebih kreatif. Serta *website* ini belum terjamin keamanannya sehingga diharapkan untuk rutin melakukan proses *update* keamanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyan, W., Septiawan, S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Peningkatan Citra Pada Smk Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6, 79-88.
- Andriyanto, S., & Mulya, L. N. (2020). Analisa dan Perancangan Perangkat Lunak Digital Library. Bangka Belitung: Polmanbabel Press.
- Afriansyah, R., Mubaro, S., & Pratiwi, I. R. (2021). Pembuatan Portal Website Sekolah SMA Negeri 1 Sungailiat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5, 154-160.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Instrumen Pengumpulan Data. *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)*, 1-20.
- Arif, A., & Mukti, Y. I. (2017, Desember). Rancang Bangun Website Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 08, 156-166.
- Anwar, F., Yuniyanto, M., Purnomo, A., & Hartono, R. (2017). Upaya Peningkatan Kualitas Sekolah Melalui Pembuatan Dan Pengelolaan Website Sekolah (Studi Kasus di Sekolah Muhammadiyah. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1, 75-80.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap. *Jurnal String*, 3, 206-210.
- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan *Framework Bootstrap*. *Jurnal SISFOKOM*, 07, 22-27.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web. *Jurnal TEKNOINFO*, 11, 30-37.
- Hadi, A. P., & Rokhman, F. A. (2020). Implementasi Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Pondok Pesantren Putra-Putri Addainuriyah 2 Semarang. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13, 39-49.
- Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. A. (2016). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Untuk Penyampaian

- Informasi Sekolah Dan Media Promosi Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS*, 7, 257-262.
- Hasan, M. A., & Nasution, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Web Blog. *Jurnal Inovtek Polbeng - Seri Informatika*, 3, 68-72.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 107-116.
- Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. A. (2016). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah. *Jurnal SIMETRIS*, 7, 257-262.
- Lesmono, I. D. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Swabumi*, 6, 55-62.
- Manu, G. A., & Kande, M. C. (2019). Perbandingan Content Management System Dengan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)*, 2, 24-31.
- Mukti, Y. I. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 09, 84-95.
- Nirsal, Muis, I., & Zahir, A. (2018). Pembuatan Website Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Prosiding Seminar Nasional*, 4, 382-464.
- Praba, A. D. (2018). Implementasi Model View Controller Dengan framework CodeIgniter Pada Perpustakaan. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 4, 93-97.
- Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan desain sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 76-86.
- Rifai, A., & Yuniar, Y. P. (2019). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Ujian Pada SMK Indonesia Global Berbasis Web. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7, 1-6.
- Riyanto, A. D. (2015). Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Yang

- Terpercaya. *Seminar Nasional Informatika*, 28-35.
- Sayekti, A. A., & Wasis. (2021). Instrumen Tes Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter untuk Menilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *PENDIPA Journal of Science Education*, 210-217.
- Sanjaya, R., & Hesinto, S. (2017). Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung. *Jurnal Teknologi dan Infromasi*, 57-64.
- Sholihat , A. (2018). Pengaruh Promosi Penjualan Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Di Krema Koffie. *JOM FISIP*, 5, 1-15.
- Siregar, V. M. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9, 15-21.
- Suwandi, E. (2019). Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome. *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*, 1(1).
- Suryadi, A., & Zulaikhah, Y. S. (2019). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi kasus : Kantor Desa Karangrau Banyumas). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7, 13-21.
- Syamsiah. (2019). Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untukanak Paud Rambut. *String (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4, 86-93.
- Wijaya, S. D. (2016). Studi Korelasi Pemanfaatan Internet Pada Bagian Humas Pemda Singkil Terhadap Peningkatan Kinerja Kehumasan. *Jurnal Simbolika*, 2.
- Triananda, D., Lukitasari, E. H., & Yulianto, A. (2021). Perancangan Web Sebagai Media Promosi Brand Rown Division. *Kemadha*, 102-118.
- Yunita, F. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Bangunan ATT Menggunakan Metode Pemodelan UML. *Jurnal Teknik Industri UNISI*, 44-53.
- Zuli, F. (2018). Augmented Dan Virtual Reality Untuk Media Promosi. *Seminar Nasional Cendekiawan Ke 4*, 273-277.

LAMPIRAN

Lampiran 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data Pribadi

Nama lengkap : Rezeki Oktari
Tempat & tanggal lahir : Belinyu, 31 Oktober 2000
Alamat rumah : Jalan Berok
RT 002 RW 007
Kecamatan Belinyu
Kabupaten Bangka
Bangka Belitung
Telp : -
Hp : 0819 – 0938 -6842
Email : rezekiokt@gmail.com
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam



2. Riwayat Pendidikan

- a. 2006-2012 : SD Negeri 13 Sungailiat
- b. 2012-2015 : SMP Negeri 1 Belinyu
- c. 2015-2018 : SMK YPN Belinyu

Sungailiat, 18 Januari 2022

Tanda Tangan

Rezeki Oktari

Lampiran 2

KUESIONER PENELITIAN KEPUASAN PENGGUNA WEBSITE PONPES MAHAD ISLAM JAMALULLAIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS *CODEIGNITER*

Nama :
Status : **Sekretaris Ponpes Mahad Islam Jamalullail**
Alamat :
Jenis Kelamin : **Laki-laki / Perempuan** (*Coret Salah Satu)
No. HP :

Berikan tanda silang centang (✓) pada nilai yang anda anggap sesuai dengan keterangan yang ada dibawah ini :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Apakah proses login mudah dilakukan?					
2	Apakah fitur yang ada pada halaman utama sistem menarik?					
3	Apakah fitur yang ada berjalan dengan baik?					
4	Apakah dalam mengelola data dalam sistem mudah dilakukan?					
5	Secara keseluruhan sistem berjalan dengan baik?					

Sungailiat, 18 Januari 2022

Sekretaris Ponpes

Lampiran 3

HASIL KUESIONER USER

No	Nama	Umur	Pertanyaan									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Nurita	49	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5
2	Dagri Rosa	53	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5
3	Nyonya Kasia	38	4	4	4	4	4	3	3	5	5	5
4	Bos Besar Kaltoni	45	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4
5	Ifdan	22	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4
6	Dani	52	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5
7	Dini	26	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3
8	Imelda	30	4	4	3	4	4	4	3	2	4	3
9	Salmiwarni	41	4	5	3	3	4	5	3	4	3	4
10	M Tamzil	45	5	5	3	4	4	5	4	5	4	5

Lampiran 4

Pertanyaan Kuesioner

NO	PERTANYAAN	SKALA PENELITIAN				
		1	2	3	4	5
1	Apakah sistem informasi berbasis Web ini dapat membantu pelayanan untuk masyarakat umum?					
2	Apakah sistem informasi berbasis Web ini sesuai dengan apa yang diperlukan Pesantren Mahad Islam Jamalullail?					
3	Apakah sistem informasi berbasis Web ini mudah untuk digunakan oleh pengguna (user)?					
4	Sistem informasi berbasis Web ini tidak memerlukan pelatihan yang lama untuk dipahami cara menggunakannya					
5	Apakah sistem informasi berbasis Web ini menarik?					
6	Apakah sistem informasi pelayanan berbasis Website ini berguna untuk pengguna (user)?					
7	Apakah penggunaan menu dan fitur pada Website ini mudah untuk dipahami?					
8	Apakah sistem informasi berbasis Website ini mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan?					
9	Apakah saat menu yang anda klik dapat menampilkan informasi dengan cepat?					
10	Apakah sistem informasi pelayanan berbasis Web ini sudah cukup baik?					

Lampiran 5

Jumlah Jawaban Kuesioner

Pertanyaan	Jumlah Jawaban					
	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu Ragu	Setuju	Sangat Setuju	Bobot
1	-	-	-	8	2	42
2	-	-	-	6	4	44
3	-	-	4	3	3	39
4	-	-	1	6	3	42
5	-	-	1	6	3	42
6	-	-	3	2	5	42
7	-	-	4	5	1	37
8	1	-	1	2	6	41
9	-	-	1	6	3	38
10	-	-	2	4	4	45
Total Skor						412

Lampiran 6

BLACK BOX TESTING

NO	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Mengisi semua isian data <i>Login</i> pada menu <i>Login</i>	<i>Username</i> (kosong) <i>Password</i> (kosong)	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
2	Mengosongkan data <i>Username</i> dan mengosongkan <i>Password</i>	<i>Username</i> (Terisi) <i>Password</i> (Kosong)	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
3	Hanya mengisi data username dan mengosongkan data <i>Password</i>	<i>Username</i> (Kosong) <i>Password</i> (Kosong)	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
4	Menguji tombol <i>Login</i> dengan mengklik tombol <i>Login/masuk</i>	<i>Username</i> (Benar) <i>Password</i> (Salah)	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
5	Menguji tombol kembali pada menu <i>Login</i>	Dapat di klik dan kembali ke menu tampilan	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
6	Menguji <i>Pagination</i> pada menu galeri kegiatan	Dapat di klik pada <i>Page</i> selanjutnya	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
7	Menguji menu <i>Header</i>	Dapat di klik dan tampil ketika kursor mengarah pada menu pilihan kalimat pada <i>Header</i>	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan

8	Menguji menu <i>Slide Bar</i>	<i>Slide Bar</i> dapat berganti atau bergeser secara otomatis dan dapat di klik pada tombol <i>Swip</i>	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
9	Menguji menu Link pada bagian <i>Footer</i>	Dapat di buka pada semua pilihan menu pada Link dengan mengklik menu tersebut	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
10	Menguji kalender pada menu <i>Footer</i>	Kalender dapat berubah sesuai format hari, bulan dan tahun	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
11	Menguji tombol <i>Scroll</i> otomatis	Dapat secara otomatis <i>Scroll</i> otomatis ke tampilan menu paling atas	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
12	Menguji data pada menu <i>Search</i>	Menu <i>Search</i> dapat diisi dan dapat di cari sesuai kata kunci pencarian	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
13	Menguji menu Visi Misi	Dapat tampil ketika kursor diarahkan ke menu Visi Misi dan dapat mengarah tampil sesuai menu yang dipilih	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
14	Menguji menu pendaftaran	Dapat tampil ketika kursor diarahkan ke menu pendaftaran dan dapat mengarah tampil sesuai menu yang dipilih	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
15	Menguji menu <i>Setting</i>	Dapat tampil ketika kursor diarahkan ke menu <i>Setting</i> dan dapat mengarah tampil sesuai menu yang dipilih	Sistem akan menolak untuk masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan

16	Menguji menu info	Dapat tampil ketika kursor diarahkan ke menu info dan dapat mengarah tampil sesuai menu yang dipilih	Sistem akan menolak masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan
17	Menguji menu <i>Logout</i>	Dapat di klik dan dapat secara langsung keluar dari <i>Account</i> dan kembali ke menu <i>Login</i>	Sistem akan menolak masuk ke halaman dan menampilkan pesan	Sesuai harapan

