

**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI AKADEMIK
SMP NEGERI 2 PATI BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

CHOIRUL GHUFRON ASGHAF

19.11.2915

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI AKADEMIK
SMP NEGERI 2 PATI BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

CHOIRUL GHUFRON ASGHAF

19.11.2915

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI AKADEMIK
SMP NEGERI 2 PATI BERBASIS WEBSITE

yang disusun dan diajukan oleh

Choirul Ghufron Asghaf

19.11.2015

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Mei 2023

Dosen Pembimbing,



Dwi Nurani, M. Kom
NIK. 190302236

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI AKADEMIK
SMP NEGERI 2 PATI BERBASIS WEBSITE

yang disusun dan diajukan oleh

Choirul Ghufron Asghaf

19.11.2915

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nur'aini, M.Kom
NIK. 190302066

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Dwi Nurani, M.Kom
NIK. 190302236



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Choirul Ghuftron Asghaf
NIM : 19.11.2915

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Rancang Bangun Media Informasi Akademik SMP Negeri 2 Pati Berbasis Website

Dosen Pembimbing: Dwi Nurani, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 29 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Choirul Ghuftron Asghaf

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tanpa bantuan dan doa yang tercurahkan kepada-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Orang tua tersayang Bapak Yusup Catur Gunawan dan Ibu Umi Baroroh yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan penulis, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti ini.
2. Adikku Qori Anjali Novia Fasa yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan doanya untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga Besar Bani Nur Amin dan Bani Sukardi, terimakasih untuk doa, nasehat, masukan dan semangatnya selama ini.
4. Semua teman – teman yang selalu dengan setia mendengarkan, memberi nasehat serta dukungan yang tiada henti kepada penulis.
5. Almamater Universitas Amikom Yogyakarta yang penulis banggakan, yang telah mengajarkan penulis untuk berfikir, bersikap, dan bertindak lebih baik.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil 'alamin, dengan rahmat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan dan menganugerahkan kasih sayang, rezeki, dan kesehatan serta atas berkah, ridho dan hidayah-Nya, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Media Informasi Akademik SMP Negeri 2 Pati Berbasis Website”**. Shalawat serta salam penulis panjatkan untuk Nabi Muhammad SAW yang mengantarkan kita dari zaman kebobodohan ke zaman yang terang benderang seperti sekarang ini, serta yang telah menjadi tauladan untuk umat islam menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.

Skripsi ini tersusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan sekaligus pertanggungjawaban akhir penulis sebagai mahasiswa Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Semoga hasil penelitian ini dapat berguna, khususnya bagi dunia pendidikan. Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku kepala Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom. selaku Kepala Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Dwi Nurani, M.Kom. selaku pembimbing yang telah banyak membimbing serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Nur'aini, M.Kom. dan Bapak Donni Prabowo, M.Kom. selaku dosen penguji. Terimakasih atas saran yang diberikan selama pengujian untuk memperbaiki project dan laporan menjadi lebih baik.

6. Seluruh dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan dan arahan selama penulis mengikuti pendidikan.
7. Kepala sekolah, guru, staff dan murid SMP Negeri 2 Pati yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data yang diperlukan selama penelitian sehingga skripsi ini dapat selesai.
8. Teman – teman Terang Bulan yaitu Ahyar, Bio, Iqbal dan Reza yang telah memberikan motivasi dan atmosfer persaingan sehingga penulis lebih terpacu dalam penulisan skripsi ini.
9. Teman – teman Curhat Santai Senja yaitu Boyan, Mahesa, Reza, Agi, Bagas, Dias, Faris, Fery, Rafiq, Leon, Syarif dan Yuda yang selalu menghibur dan memberikan dukungan kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.
10. Teman – teman kelas Informatika 05 angkatan 2019 yang telah menemani penulis menjalani masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua amal dan kebaikan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, maka kritik dan saran akan peneliti terima dengan segenap hati terbuka untuk skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan serta dapat menjadi amal ibadah. *Aamiin Allahumma Aamiin.*

Yogyakarta, 1 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Rancang Bangun	11
2.2.2 Informasi	11
2.2.3 Website	12
2.2.4 Bahasa Pemrograman.....	12
2.2.4.1 JavaScript.....	13
2.2.4.2 HTML	13
2.2.4.3 CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>)	14

2.2.5	Framework	14
2.2.5.1	Bootstrap	14
2.2.5.2	jQuery	15
2.2.6	Basis Data	16
2.2.6.1	Firebase	16
2.2.7	Visual Studio Code	16
2.2.8	Pemodelan Sistem	17
2.2.8.1	Flowchart	17
2.2.8.2	UML	19
2.2.8.3	Entity Relationship Diagram (ERD).....	22
2.2.9	Metode Testing	23
2.2.9.1	Black Box Testing	23
2.2.9.2	Usability Testing.....	24
2.2.10	Model Pengembangan Waterfall.....	25
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Objek Penelitian.....	27
3.2	Alur Penelitian	27
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	28
3.3.1	Observasi.....	29
3.3.2	Studi Literatur	30
3.3.3	Wawancara.....	30
3.4	Analisis Masalah.....	31
3.4.1	Identifikasi Masalah.....	31
3.4.2	Analisis PIECES	31
3.4.3	Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.4.3.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.4.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	34
3.5	Perancangan Sistem	35
3.5.1	Flowchart Sistem	35
3.5.2	Perancangan UML	36
3.5.2.1	Use Case Diagram	36
3.5.2.2	Activity Diagram	37

3.5.2.3	Sequence Diagram	47
3.5.2.4	Class Diagram	52
3.5.3	Perancangan Database	53
3.5.3.1	Bagan ERD (Entity Relationship Diagram)	53
3.5.3.2	Relasi Antar Tabel	54
3.5.4	Struktur Rancangan Tabel	54
3.5.4.1	Struktur Tabel Admin	54
3.5.4.2	Struktur Tabel Berita	55
3.5.4.3	Struktur Tabel Info	55
3.5.4.4	Struktur Tabel Agenda	56
3.5.4.5	Struktur Tabel Ekstrakurikuler	56
3.5.4.6	Struktur Tabel Prestasi	57
3.5.4.7	Struktur Tabel Galeri	57
3.5.4.8	Struktur Tabel Sarana Prasarana	58
3.5.4.9	Struktur Tabel Kotak Saran	58
3.6	Perancangan Struktur Menu	59
3.6.1	Struktur Menu Admin	59
3.6.2	Struktur Menu Pengunjung	61
3.7	Perancangan Antarmuka	62
3.7.1	Perancangan Antarmuka Admin	63
3.7.1.1	Halaman Login Admin	63
3.7.1.2	Halaman Dashboard Admin	63
3.7.1.3	Halaman Kelola Berita	64
3.7.1.4	Halaman Kelola Info	64
3.7.1.5	Halaman Kelola Agenda	65
3.7.1.6	Halaman Kelola Ekstrakurikuler	65
3.7.1.7	Halaman Kelola Prestasi	66
3.7.1.8	Halaman Kelola Galeri	66
3.7.1.9	Halaman Kelola Sarana Prasarana	67
3.7.2	Perancangan Antarmuka Pengunjung	68
3.7.2.1	Halaman Utama	68
3.7.2.2	Halaman Sambutan	69

3.7.2.3	Halaman Visi Misi.....	69
3.7.2.4	Halaman Galeri.....	70
3.7.2.5	Halaman Berita.....	70
3.7.2.6	Halaman Info.....	71
3.7.2.7	Halaman Agenda.....	71
3.7.2.8	Halaman Ekstrakurikuler.....	72
3.7.2.9	Halaman Prestasi.....	72
3.7.2.10	Halaman Sarana Prasarana.....	73
3.7.2.11	Halaman Kontak.....	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		74
4.1	Implementasi.....	74
4.2	Implementasi Database.....	74
4.2.1	Inisialisasi Database.....	74
4.2.2	Database Data Berita.....	75
4.2.3	Database Data Info.....	76
4.2.4	Database Data Agenda.....	77
4.2.5	Database Data Ekstrakurikuler.....	78
4.2.6	Database Data Prestasi.....	79
4.2.7	Database Data Galeri.....	80
4.2.8	Database Data Sarana Prasarana.....	81
4.2.9	Database Data Kotak Saran.....	82
4.3	Implementasi Interface.....	83
4.3.1	Halaman Admin.....	83
4.3.1.1	Tampilan Halaman Login Admin.....	83
4.3.1.2	Tampilan Halaman Dashboard.....	83
4.3.1.3	Tampilan Halaman Kelola Berita.....	84
4.3.1.4	Tampilan Halaman Kelola Info.....	84
4.3.1.5	Tampilan Halaman Kelola Agenda.....	85
4.3.1.6	Tampilan Halaman Kelola Ekstrakurikuler.....	85
4.3.1.7	Tampilan Halaman Kelola Prestasi.....	86
4.3.1.8	Tampilan Halaman Kelola Galeri.....	86
4.3.1.9	Tampilan Halaman Kelola Sarana Prasarana.....	87

4.3.2	Halaman Pengunjung	87
4.3.2.1	Tampilan Halaman Utama	87
4.3.2.2	Tampilan Halaman Sambutan.....	88
4.3.2.3	Tampilan Halaman Visi Misi.....	88
4.3.2.4	Tampilan Halaman Galeri.....	89
4.3.2.5	Tampilan Halaman Berita.....	89
4.3.2.6	Tampilan Halaman Info	90
4.3.2.7	Tampilan Halaman Agenda	90
4.3.2.8	Tampilan Halaman Ekstrakulikuler	91
4.3.2.9	Tampilan Halaman Prestasi	91
4.3.2.10	Tampilan Halaman Sarana Prasarana	92
4.3.2.11	Tampilan Halaman Kontak.....	92
4.4	Pengujian Sistem.....	93
4.4.1	Pengujian Black Box Testing	93
4.4.1.1	Pengujian Login Admin.....	93
4.4.1.2	Pengujian Kelola Berita.....	94
4.4.1.3	Pengujian Kelola Info	96
4.4.1.4	Pengujian Kelola Agenda	98
4.4.1.5	Pengujian Kelola Ekstrakulikuler	100
4.4.1.6	Pengujian Kelola Prestasi	102
4.4.1.7	Pengujian Kelola Galeri.....	104
4.4.1.8	Pengujian Kelola Sarana Prasarana	106
4.4.1.9	Pengujian Kotak Saran	108
4.4.2	Pengujian Usability Testing.....	109
4.4.2.1	Daftar Pertanyaan Kuesioner	109
4.4.2.2	Hasil Perhitungan.....	110
BAB V	PENUTUP	112
5.1	Kesimpulan	112
5.2	Saran	112
DAFTAR	PUSTAKA	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keahlian Penelitian	8
Tabel 2.2 Simbol Flowchart.....	17
Tabel 2.3 Simbol Use Case Diagram.....	19
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram.....	20
Tabel 2.5 Simbol Sequence Diagram.....	21
Tabel 2.6 Simbol Class Diagram.....	21
Tabel 2.7 Simbol ERD.....	22
Tabel 3.1 Data Hasil Observasi.....	29
Tabel 3.2 Daftar Narasumber Penelitian.....	30
Tabel 3.3 Analisis PIECES.....	32
Tabel 3.4 Tabel Data Admin.....	54
Tabel 3.5 Tabel Data Berita.....	55
Tabel 3.6 Tabel Data Info.....	55
Tabel 3.7 Tabel Data Agenda.....	56
Tabel 3.8 Tabel Data Ekstrakurikuler.....	56
Tabel 3.9 Tabel Data Prestasi.....	57
Tabel 3.10 Tabel Data Galeri.....	57
Tabel 3.11 Tabel Data Sarana Prasarana.....	58
Tabel 3.12 Tabel Data Kotak Saran.....	58
Tabel 4.1 Pengujian Login Admin.....	93
Tabel 4.2 Pengujian Tambah Data Berita.....	94
Tabel 4.3 Pengujian Edit Data Berita.....	95
Tabel 4.4 Pengujian Hapus Data Berita.....	95
Tabel 4.5 Pengujian Tambah Data Info.....	96
Tabel 4.6 Pengujian Edit Data Info.....	97
Tabel 4.7 Pengujian Hapus Data Info.....	97
Tabel 4.8 Pengujian Tambah Data Agenda.....	98
Tabel 4.9 Pengujian Edit Data Agenda.....	99
Tabel 4.10 Pengujian Hapus Data Agenda.....	99
Tabel 4.11 Pengujian Tambah Data Ekstrakurikuler.....	100
Tabel 4.12 Pengujian Edit Data Ekstrakurikuler.....	101
Tabel 4.13 Pengujian Hapus Data Ekstrakurikuler.....	101
Tabel 4.14 Pengujian Tambah Data Prestasi.....	102
Tabel 4.15 Pengujian Edit Data Prestasi.....	103
Tabel 4.16 Pengujian Hapus Data Ekstrakurikuler.....	103
Tabel 4.17 Pengujian Tambah Data Galeri.....	104
Tabel 4.18 Pengujian Edit Data Galeri.....	105
Tabel 4.19 Pengujian Hapus Data Galeri.....	105
Tabel 4.20 Pengujian Tambah Data Sarana Prasarana.....	106
Tabel 4.21 Pengujian Edit Data Sarana Prasarana.....	107
Tabel 4.22 Pengujian Hapus Data Sarana Prasarana.....	107
Tabel 4.23 Pengujian Kotak Saran.....	108
Tabel 4.24 Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	109
Tabel 4.25 Rata – Rata Persentase.....	110
Tabel 4.26 Interval Kriteria Penilaian.....	111

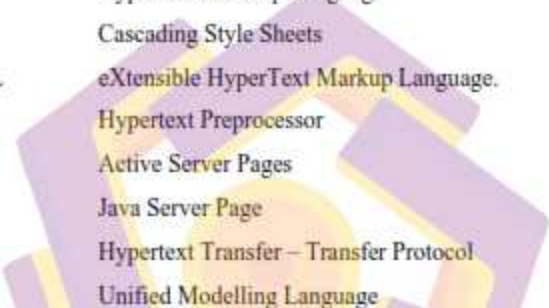
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall	25
Gambar 3.1 Alur Penelitian	28
Gambar 3.2 Flowchart Alur Sistem	35
Gambar 3.3 Use Case Diagram	36
Gambar 3.4 Activity Diagram Login Admin	37
Gambar 3.5 Activity Diagram Kelola Berita	38
Gambar 3.6 Activity Diagram Kelola Info	39
Gambar 3.7 Activity Diagram Kelola Agenda	40
Gambar 3.8 Activity Diagram Kelola Ekstrakurikuler	41
Gambar 3.9 Activity Diagram Kelola Prestasi	42
Gambar 3.10 Activity Diagram Kelola Galeri	43
Gambar 3.11 Activity Diagram Kelola Sarana Prasarana	44
Gambar 3.12 Activity Diagram Mengakses Informasi Sekolah	45
Gambar 3.13 Activity Diagram Kotak Saran	46
Gambar 3.14 Sequence Diagram Login Admin	47
Gambar 3.15 Sequence Diagram Kelola Berita	47
Gambar 3.16 Sequence Diagram Kelola Info	48
Gambar 3.17 Sequence Diagram Kelola Agenda	48
Gambar 3.18 Sequence Diagram Kelola Ekstrakurikuler	49
Gambar 3.19 Sequence Diagram Kelola Prestasi	49
Gambar 3.20 Sequence Diagram Kelola Galeri	50
Gambar 3.21 Sequence Diagram Kelola Sarana Prasarana	50
Gambar 3.22 Sequence Diagram Mengakses Informasi Sekolah	51
Gambar 3.23 Sequence Diagram Kotak Saran	51
Gambar 3.24 Class Diagram	52
Gambar 3.25 ERD (<i>Entity Data Relationship</i>)	53
Gambar 3.26 Relasi Antar Tabel	54
Gambar 3.27 Struktur Menu Admin	59
Gambar 3.28 Struktur Menu Pengunjung	61
Gambar 3.29 Antarmuka Login Admin	63
Gambar 3.30 Antarmuka Dashboard Admin	63
Gambar 3.31 Antarmuka Kelola Berita	64
Gambar 3.32 Antarmuka Kelola Info	64
Gambar 3.33 Antarmuka Kelola Agenda	65
Gambar 3.34 Antarmuka Kelola Ekstrakurikuler	65
Gambar 3.35 Antarmuka Kelola Prestasi	66
Gambar 3.36 Antarmuka Kelola Galeri	66
Gambar 3.37 Antarmuka Kelola Sarana Prasarana	67
Gambar 3.38 Antarmuka Halaman Utama	68
Gambar 3.39 Antarmuka Halaman Sambutan	69
Gambar 3.40 Antarmuka Halaman Visi Misi	69
Gambar 3.41 Antarmuka Halaman Galeri	70
Gambar 3.42 Antarmuka Halaman Berita	70

Gambar 3.43 Antarmuka Halaman Info.....	71
Gambar 3.44 Antarmuka Halaman Agenda.....	71
Gambar 3.45 Antarmuka Halaman Ekstrakurikuler.....	72
Gambar 3.46 Antarmuka Halaman Prestasi.....	72
Gambar 3.47 Antarmuka Halaman Sarana Prasarana.....	73
Gambar 3.48 Antarmuka Halaman Kontak.....	73
Gambar 4.1 Inialisasi Database.....	74
Gambar 4.2 Penambahan Data Berita.....	75
Gambar 4.3 Database Data Berita.....	75
Gambar 4.4 Penambahan Data Info.....	76
Gambar 4.5 Database Data Info.....	76
Gambar 4.6 Penambahan Data Agenda.....	77
Gambar 4.7 Database Data Agenda.....	77
Gambar 4.8 Penambahan Data Ekstrakurikuler.....	78
Gambar 4.9 Database Data Ekstrakurikuler.....	78
Gambar 4.10 Penambahan Data Prestasi.....	79
Gambar 4.11 Database Data Prestasi.....	79
Gambar 4.12 Penambahan Data Galeri.....	80
Gambar 4.13 Database Data Galeri.....	80
Gambar 4.14 Penambahan Data Sarana Prasarana.....	81
Gambar 4.15 Database Data Sarana Prasarana.....	81
Gambar 4.16 Penambahan Data Kotak Saran.....	82
Gambar 4.17 Database Data Kotak Saran.....	82
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Login Admin.....	83
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Dashboard.....	83
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Kelola Berita.....	84
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Kelola Info.....	84
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Kelola Agenda.....	85
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Kelola Ekstrakurikuler.....	85
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Kelola Prestasi.....	86
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Kelola Galeri.....	86
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Kelola Sarana Prasarana.....	87
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Utama.....	87
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Sambutan.....	88
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Visi Misi.....	88
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Galeri.....	89
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Berita.....	89
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Info.....	90
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Agenda.....	90
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Ekstrakurikuler.....	91
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Prestasi.....	91
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Sarana Prasarana.....	92
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Kontak.....	92

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

API	Application Programming Interface
KBBI	Kamus Besar Bahasa Indonesia
ASCII	American Standard Code for Information Interchange
SGML	Standard Generalized Markup Language
PIECES	Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service
HTML	HyperText Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
XHTML	eXtensible HyperText Markup Language.
PHP	Hypertext Preprocessor
ASP	Active Server Pages
JSP	Java Server Page
HTTP	Hypertext Transfer – Transfer Protocol
UML	Unified Modelling Language



DAFTAR ISTILAH

Pandemi	Penyebaran penyakit yang luas dan serius di antara populasi yang meluas
API	Antarmuka komunikasi aplikasi perangkat lunak.
Hardware	Komponen fisik dari sebuah sistem komputer seperti perangkat keras komputer.
Software	Kumpulan program komputer yang berfungsi untuk mengendalikan dan menjalankan tugas-tugas khusus pada komputer atau perangkat elektronik lainnya.
KBBI	Kamus yang berisi kumpulan kata-kata dalam bahasa Indonesia beserta arti, penggunaan, dan penjelasannya.
Hyperlink	Tautan atau jembatan elektronik yang menghubungkan antara satu halaman dengan halaman lain.
Platform	Lingkungan atau kerangka kerja yang menyediakan layanan untuk membangun dan menjalankan aplikasi tertentu.
Hypertext	Teks yang berisi tautan (link) atau referensi yang menghubungkan teks dengan dokumen atau bagian teks lainnya.
Client-side	Sistem atau aplikasi yang berjalan atau dieksekusi di sisi klien atau perangkat pengguna.
ASCII	Standar pengodean karakter yang digunakan dalam komunikasi dan pemrosesan teks pada komputer dan perangkat elektronik lainnya.
SGML	Bahasa markup yang digunakan untuk mendefinisikan struktur dan semantik dokumen teks yang kompleks.
PIECES	Metode atau kerangka kerja yang digunakan dalam analisis dan perancangan sistem informasi.
Storage	Penyimpanan data atau informasi dalam bentuk fisik atau digital.

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi memudahkan akses dan penyebaran informasi menjadi lebih cepat. Salah satu teknologi tersebut adalah website, website merupakan aplikasi yang efektif dan ekonomis dalam perkembangan media informasi. Perkembangan media informasi seperti website telah mempengaruhi bidang pendidikan. Website memungkinkan sekolah untuk menyampaikan informasi tentang sekolah kepada masyarakat. Media informasi yang digunakan SMP Negeri 2 Pati adalah media sosial, mading dan chat grup kelas. Media – media tersebut dirasa tidak terstruktur dan sulit ditemukan mengingat media tersebut tidak dapat diakses bebas oleh semua orang. Maka dari itu di lakukanlah penelitian dengan tujuan untuk perancangan media informasi berbasis website untuk membantu penyebaran informasi SMP Negeri 2 Pati. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan perangkat lunaknya. Pada tahap analisis menggunakan analisis PIECES untuk mengetahui kelemahan sistem yang lama dan memberikan solusinya. Analisis dilakukan untuk merancang antarmuka dan sistem sebelum diimplementasikan. Website akan dibangun menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, dengan *database* Firebase sebagai penyimpanan datanya. Pada tahap pengujian dilakukan pengujian *black box* untuk mengetahui kerentanan sistem dan pengujian *usability* untuk mengetahui seberapa puas pengunjung dengan website yang telah dibuat. Dengan adanya website sekolah maka pihak sekolah akan dengan mudah mengelola informasi yang ingin disampaikan.

Kata kunci: Media informasi, website, perancangan, sekolah.

ABSTRACT

The development of information technology has facilitated access and faster dissemination of information. One of these technologies is the website, which is an effective and economical application in the development of media information. The advancement of media information, such as websites, has influenced the field of education. Websites enable schools to convey information about the school to the public. SMP Negeri 2 Pati utilizes social media, bulletin boards, and class group chats as information media. These media are perceived as unstructured and difficult to find since they are not freely accessible to everyone. Therefore, a research study was conducted with the aim of designing a website-based information media to assist in the dissemination of information for SMP Negeri 2 Pati. This research utilized the *waterfall* method as the software development approach. The analysis phase employed PIECES analysis to identify the weaknesses of the existing system and provide solutions. The analysis was conducted to design the interface and system prior to implementation. The website will be built using HTML, CSS, and JavaScript, with Firebase *database* as the storage. The testing phase involved black box testing to identify system vulnerabilities and usability testing to gauge visitor satisfaction with the created website. With the presence of a school website, the school administration will be able to easily manage the information they wish to convey.

Keyword: Information media, website, design, school.