ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

Oleh:

FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI
NIM C2257201041
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2026

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

Oleh:

FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI
NIM C2257201041
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2026

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Fira Meksica Juniar Putri
NIM : C2257201041

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangkaraya, 25 April 2026

Dibuat Pernyataan,



FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Rommi Kaesmia, M. Kom	Norhayati, M. Pd.
NIK. 198605242011103	NIK. 198805222011004

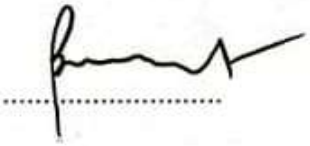
Mengetahui, Ketua STMIK Palangkaraya	Menyetujui, Ketua Program Studi
Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M.	Norhayati, M. Pd.
NIK. 196902021995004	NIK. 198805222011004

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
Oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 25 April 2026

Tim Penguji SidangTugas Akhir:

1. Rosmiati, M.Kom. ..... 
   Ketua

2. Deden Andriawan, M. Kom. ..... 
   Sekretaris

3. Hafiz Riyadli, M.Kom. ..... 
   Anggota

4. Rommi Kaestria, M. Kom. ..... 
   Anggota

5. Norhayati, M. Pd. .....
   Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Akar dari pendidikan adalah pahit,
namun buahnya manis.

Pohon tidak tumbuh karena tanahnya mudah,
ia tumbuh karena akarnya tidak menyerah.

Demikian pula manusia
bukan karena jalannya mulus ia menjadi besar,
melainkan karena ia tetap tumbuh meski segalanya terasa berat.

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas kasih, berkat, dan penyertaan-Nya di setiap proses yang saya jalani, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Kepada Mamah, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, nasihat, perjuangan, dan semangat yang tidak pernah berhenti diberikan. Karena beliaulah saya mampu bertahan dan menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Kepada Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya, terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan pengalaman yang sangat berarti yang telah diberikan selama masa studi saya.

Kepada teman-teman seperjuangan, terima kasih atas bantuan, dukungan, dan semangat yang senantiasa diberikan.

INTISARI

Fira Meksica Juniar Putri, C2257201041, 2026. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Sebagai Media Informasi dan Promosi di SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas,* Pembimbing I: Rommi Kaestria, M. Kom., Pembimbing II: Norhayati, M. Pd.

Sebagai sekolah yang telah berdiri sejak tahun 1980, SDN 2 Barimba menyimpan banyak potensi yang belum tersampaikan secara optimal kepada masyarakat. Tanpa sistem informasi berbasis web, informasi sekolah masih bergantung pada papan pengumuman fisik dan pesan WhatsApp yang jangkauannya sangat terbatas. Kesenjangan ini menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini.

Penelitian ini dirancang secara sistematis menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Keunggulan penelitian ini terletak pada penerapan model AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) sebagai landasan analisis, yang menjadikan rancangan sistem tidak sekadar fungsional, tetapi juga strategis sebagai media promosi digital yang mampu menarik minat calon peserta didik baru. Perancangan antarmuka dilakukan menggunakan perangkat lunak Balsamiq Mockup, Draw.io, dan Figma.

Hasil penelitian ini adalah rancangan sistem informasi sekolah berbasis web yang terintegrasi, mencakup enam fitur utama meliputi beranda, profil sekolah, berita dan pengumuman, galeri, informasi PPDB, dan kontak sekolah. Berbeda dari penelitian sejenis, sistem ini dirancang khusus dengan pendekatan promosi berbasis model AIDA yang memastikan setiap fitur mampu membangun perhatian, membangkitkan minat, menciptakan keinginan, dan mendorong tindakan nyata dari masyarakat. Dengan sistem ini, SDN 2 Barimba siap bertransformasi menjadi sekolah yang modern, terbuka, dan berdaya saing tinggi di Kabupaten Kapuas.

Kata Kunci: *Media Informasi dan Promosi, Model AIDA, SDN 2 Barimba, Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web*

ABSTRACT

Fira Meksica Juniar Putri, C2257201041, 2026. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Sebagai Media Informasi dan Promosi di SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas,* Supervisor I: Rommi Kaestria, M.Kom., Supervisor II: Norhayati, M.Pd.

As a school established in 1980, SDN 2 Barimba holds significant potential that has not been optimally communicated to the public. Without a web-based information system, school information remains dependent on physical notice boards and WhatsApp messages with limited reach. This gap is the background to this research..

This research was systematically designed using a qualitative descriptive method, with data collected through observation, interviews, documentation, and questionnairesThe strength of this research lies in the application of the AIDA (Attention, Interest, Desire, Action) model as the basis for analysis, which makes the system design not only functional but also strategic as a digital promotional medium capable of attracting the interest of prospective new students. The user interface design was carried out using Balsamiq Mockups, Draw.io, and Figma.

The result of this research is an integrated web-based school information system design featuring six main components: home, school profile, news and announcements, gallery, PPDB information, and school contact. Unlike similar studies, this system is specifically designed using a promotional approach based on the AIDA model, ensuring that each feature is capable of capturing attention, generating interest, creating desire, and encouraging real actions from the community. With this system, SDN 2 Barimba is expected to transform into a modern, transparent, and competitive school in Kapuas Regency.

Keywords: *AIDA Model, Information and Promotion Media, SDN 2 Barimba, Web-Based School Information System*

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Fira Meksica Juniar Putri
NIM	: C2257201041
Program Studi	: Sistem Informasi
Jenis Karya	: Laporan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya. Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangka Raya
Pada Tanggal : 25 April 2026

Yang menyatakan

(Fira Meksica Juniar Putri)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web sebagai Media Informasi dan Promosi di SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas"** dengan baik dan tepat waktu.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya
2. Tricia, S.Pd.SD. selaku Kepala Sekolah di SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas.
3. Titik Wiriswati, S.Pd. Guru di SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas.
4. Rommi Kaestria, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Norhayati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi kepada penulis hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak dan Ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan penelitian ini. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Sistem Informasi, serta menjadi referensi yang berguna bagi peneliti selanjutnya.

Palangka Raya, 25 April 2026

Penulis

DAFTAR ISI

COVER i
LEMBAR PERNYATAAN ii
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
INTISARI vi
ABSTRACT vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 4
1.4 Tujuan dan Manfaat 5
1.5 Sistematika Penulisan 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Kajian Teori 7
2.2 Penelitian Relevan 25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 26
3.1 Tinjauan Umum 26
3.2 Jenis Penelitian 27
3.3 Desain Penelitian 27
3.4 Instrumen Penelitian 30
3.5 Teknik Analisis Dan Prosedur Pengumpulan Data 33
3.6 Analisis Kebutuhan 35
3.7 Desain Sistem 40
3.8 Jadwal Penelitian 67

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 68
4.1 Hasil 68
4.2 Pembahasan 84

BAB V PENUTUP 89
5.1 Kesimpulan 89
5.2 Saran 90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*.....15
Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Activity Diagram*.....16
Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Class Diagram*.....17
Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Sequence Diagram*.....18
Tabel 2.5 Skala Likert.....21
Tabel 2.6 Penelitian Relevan.....25

Tabel 3.1 Pernyataan Kuesioner.....33
Tabel 3.2 Tabel Admin.....57
Tabel 3.3 Tabel Beranda.....57
Tabel 3.4 Tabel Profil Sekolah.....57
Tabel 3.5 Tabel Visi Misi.....58
Tabel 3.6 Tabel Sejarah.....58
Tabel 3.7 Tabel Struktur.....58
Tabel 3.8 Tabel Berita dan Pengumuman.....59
Tabel 3.9 Tabel Galeri.....59
Tabel 3.10 Tabel Informasi PPDB.....59
Tabel 3.11 Tabel Kontak Sekolah.....60
Tabel 3.12 Jadwal Penelitian.....67

Tabel 4.1 Kebutuhan Fitur Sistem Informasi SDN 2 Barimba.....69
Tabel 4.2 Pemetaan Model AIDA pada Fitur Sistem.....70
Tabel 4.3 Daftar Pernyataan Kuesioner.....79
Tabel 4.4 Bobot Nilai Skala Likert.....80
Tabel 4.5 Hasil Pernyataan ke 1.....81
Tabel 4.6 Hasil Pernyataan ke 2.....81
Tabel 4.7 Hasil Pernyataan ke 3.....81
Tabel 4.8 Hasil Pernyataan ke 4.....82
Tabel 4.9 Hasil Pernyataan ke 5.....82
Tabel 4.10 Kategori Penilaian Persentase.....83
Tabel 4.11 Keterkaitan Fitur Sistem dengan Model AIDA.....85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian 28
Gambar 3.2 *Use Case Diagram* 41
Gambar 3.3 *Activity Diagram* Login Admin 42
Gambar 3.4 *Activity Diagram* Kelola Profil Sekolah 43
Gambar 3.5 *Activity Diagram* Kelola Berita dan Pengumuman 44
Gambar 3.6 *Activity Diagram* Kelola Galeri 45
Gambar 3.7 *Activity Diagram* Kelola Informasi PPDB 46
Gambar 3.8 *Activity Diagram* Kelola Kontak Sekolah 47
Gambar 3.9 *Activity Diagram* Kelola Lihat *Website* Sekolah 48
Gambar 3.10 *Sequence Diagram* Login Admin 49
Gambar 3.11 *Sequence Diagram* Kelola Profil Sekolah 50
Gambar 3.12 *Sequence Diagram* Kelola Berita dan Pengumuman 51
Gambar 3.13 *Sequence Diagram* Kelola Galeri 52
Gambar 3.14 *Sequence Diagram* Kelola Informasi PPDB 53
Gambar 3.15 *Sequence Diagram* Kelola Kontak Sekolah 54
Gambar 3.16 *Sequence Diagram* Lihat *Website* Sekolah 55
Gambar 3.17 *Class Diagram* Sistem Informasi Sekolah 56
Gambar 3.18 Desain *Interface* Login Admin 61
Gambar 3.19 Desain *Interface* Kelola Profil Sekolah 61
Gambar 3.20 Desain *Interface* Kelola Berita dan Pengumuman 62
Gambar 3.21 Desain *Interface* Kelola Galeri 62
Gambar 3.22 Desain *Interface* Kelola Informasi PPDB 63
Gambar 3.23 Desain *Interface* Kelola Kontak Sekolah 63
Gambar 3.24 Desain *Interface* Beranda 64
Gambar 3.25 Desain *Interface* Profil Sekolah 64
Gambar 3.26 Desain *Interface* Berita dan Pengumuman 65
Gambar 3.27 Desain *Interface* Galeri 65
Gambar 3.28 Desain *Interface* Informasi PPDB 66
Gambar 3.29 Desain *Interface* Kontak Sekolah 66
Gambar 4.1 *Interface* Login Admin 71
Gambar 4.2 *Interface* Kelola Profil Sekolah 72
Gambar 4.3 *Interface* Kelola Berita dan Pengumuman 73
Gambar 4.4 *Interface* Kelola Galeri 73
Gambar 4.5 *Interface* Kelola Informasi PPDB 74
Gambar 4.6 *Interface* Kelola Kontak Sekolah 75
Gambar 4.7 *Interface* Beranda 75
Gambar 4.8 *Interface* Profil Sekolah 76
Gambar 4.9 *Interface* Berita dan Pengumuman 77
Gambar 4.10 *Interface* Galeri 77
Gambar 4.11 *Interface* Informasi PPDB 78
Gambar 4.12 *Interface* Kontak Sekolah 79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Izin Penelitian
Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 6 Lembar Observasi
Lampiran 7 Lembar Wawancara
Lampiran 8 Dokumentasi
Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 10 Lembar Pernyataan Kuesioner

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada era saat ini mengalami peningkatan yang sangat pesat dan memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Teknologi informasi berperan sebagai sarana penting dalam mempercepat, mempermudah, serta meningkatkan efisiensi berbagai proses kerja. Pemanfaatan teknologi tidak hanya terbatas pada perangkat keras, melainkan juga perangkat lunak dan sistem informasi yang dirancang untuk mengelola data serta menyajikan informasi secara efektif. Sistem informasi berbasis komputer menjadi salah satu instrumen penting dalam pengolahan data, pengambilan keputusan, dan penyampaian informasi yang akurat kepada pihak-pihak terkait (Mardivta dan Herdiansyah, 2022).

Sistem informasi memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan, terutama dalam mengelola data sekolah, administrasi, dan meningkatkan layanan bagi siswa, guru, serta orang tua. Namun, banyak institusi pendidikan masih belum memanfaatkan sistem informasi secara optimal untuk kegiatan operasional. Padahal, penggunaan sistem informasi manajemen berbasis *web* sangat krusial dalam membantu pihak manajemen sekolah memperoleh informasi yang berkualitas secara cepat untuk mendukung proses pengambilan keputusan yang lebih tepat dan akurat (Purnaningsih dan Yulianto, 2022).

Seiring berkembangnya teknologi, banyak sekolah mulai beralih dari pengelolaan data manual ke sistem berbasis *web*. Sistem ini memiliki keunggulan seperti akses yang dapat dilakukan dari berbagai lokasi,

pembaruan data secara *real-time*, serta penyimpanan data terpusat yang memudahkan pencarian maupun pelaporan. Implementasi sistem informasi berbasis *web* juga dapat meningkatkan transparansi, memperbaiki kualitas pelayanan, sekaligus menjadi sarana promosi untuk memperkenalkan profil, program, dan prestasi sekolah kepada masyarakat luas.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Barimba yang berlokasi di Jalan Kapuas Seberang II RT 04, Desa Barimba, Kecamatan Kapuas Hilir, Kabupaten Kapuas, Kalimantan Tengah, merupakan salah satu sekolah yang menghadapi permasalahan tersebut. Berdasarkan data profil sekolah, SDN 2 Barimba telah berdiri sejak tahun 1980 dan memiliki akreditasi C. Sekolah ini memiliki jumlah siswa, guru, serta aktivitas pembelajaran yang cukup banyak dengan dukungan listrik serta jaringan internet. Seluruh ruang kelas dinyatakan layak, sehingga menunjang proses pembelajaran dengan baik. Selain itu, sekolah juga menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan muatan lokal yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara fasilitas fisik, SDN 2 Barimba telah memiliki sarana yang memadai untuk mendukung proses pendidikan.

Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi informasi di sekolah ini masih terbatas. Hingga saat ini, sistem informasi berbasis *web* yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, promosi, dan Penerimaan Peserta Didik Baru belum tersedia. Informasi masih disampaikan secara manual atau melalui media sederhana yang jangkauannya terbatas sehingga pelayanan informasi menjadi kurang cepat, kurang transparan, dan kurang efektif. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara ketersediaan fasilitas fisik yang sudah baik

dengan kebutuhan akan sistem informasi modern yang mampu mendukung operasional sekolah secara lebih optimal.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kebutuhan SDN 2 Barimba untuk memiliki sistem informasi sekolah berbasis *web* yang terintegrasi. Sistem ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas antara lain mempermudah penyampaian informasi sekolah maupun administratif kepada siswa, guru, dan orang tua, memperluas jangkauan promosi sekolah kepada masyarakat, serta mendukung proses penerimaan peserta didik baru secara transparan, efektif, dan mudah diakses. Tanpa adanya sistem informasi berbasis *web*, sekolah berpotensi tertinggal dalam hal pengelolaan data, penyampaian informasi, serta daya saing dengan sekolah lain yang telah lebih dahulu memanfaatkan teknologi informasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengangkat judul **"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis *Web* sebagai Media Informasi dan Promosi di SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas"** sebagai upaya untuk menganalisis kebutuhan, merancang, dan mengusulkan sistem informasi yang dapat menjadi solusi dalam penyampaian media informasi dan promosi sekolah secara lebih efektif, efisien, dan terintegrasi di sekolah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut masalah yang diangkat oleh penulis adalah "Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi sekolah berbasis *web* yang dapat berfungsi sebagai media informasi dan promosi bagi SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas?".

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar pembahasan tetap berada dalam pokok permasalahan yang ada, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis dan perancangan sistem informasi sekolah sebagai media informasi dan promosi berbasis *web* pada SDN 2 Barimba ini hanya sampai pada tahapan perancangan antarmuka *(interface),* dan tidak membangun aplikasi. Perancangan hanya berupa analisis data dan desain *interface* sistem berbasis *web.*
b. Sistem informasi sekolah sebagai media informasi dan promosi ini dirancang agar dapat digunakan oleh pihak sekolah, orang tua siswa, siswa, dan masyarakat sebagai sarana untuk memperoleh informasi terkait kegiatan dan layanan sekolah di SDN 2 Barimba.
c. Penelitian ini menggunakan model AIDA (Attention, Interest, Desire, Action) sebagai dasar dalam perancangan dan analisis hasil perancangan sistem informasi berbasis web, khususnya dalam mendukung fungsi sistem sebagai media penyampaian informasi dan promosi sekolah kepada masyarakat di SDN 2 Barimba.
d. Sistem informasi yang dirancang hanya menampilkan informasi seputar SDN 2 Barimba, meliputi beranda, profil sekolah, berita dan pengumuman, galeri, informasi penerimaan peserta didik baru, serta kontak sekolah.
e. Penilaian terhadap rancangan sistem dilakukan oleh Guru di SDN 2 Barimba yang berperan sebagai calon Admin sistem yang akan mengelola konten *website* secara langsung, dan sebagai pihak yang dapat

memverifikasi kesesuaian rancangan antarmuka publik dengan kebutuhan informasi dan promosi sekolah. Penilaian tidak dimaksudkan untuk mengukur efektivitas promosi kepada audiens eksternal, melainkan untuk menilai kesesuaian rancangan dengan prinsip model AIDA dan kesiapan sistem untuk dioperasikan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan membuat rancangan sistem informasi sekolah pada SDN 2 Barimba berbasis *web* agar berfungsi sebagai media informasi dan promosi kepada masyarakat, sehingga dapat menarik minat orang tua, calon siswa dan masyarakat.

1.4.2 Manfaat

a. SDN 2 Barimba

Analisis dan perancangan ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan inovasi dan meningkatkan pelayanan media informasi serta promosi pada SDN 2 Barimba agar lebih mudah, efektif, dan dapat diketahui oleh masyarakat secara luas.

b. Penulis

Menambah pengetahuan, pengalaman, keterampilan dalam mempraktikan ilmu pengetahuan yang didapat saat perkuliahan dan menerapkannya serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

c. STMIK Palangkaraya

Adapun manfaat bagi STMIK Palangkaraya adalah untuk menambah referensi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan juga untuk rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini dapat terarah, maka penyusunan ini disusun menurut sistematika berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, lalu sistematika penulisan, yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Kajian teori ini membahas konsep-konsep yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang diteliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran objek penelitian, data yang dapat di gunakan untuk memecahkan masalah, serta menguraikan analisis terhadap masalah yang diteliti.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan dari

penelitian yang telah dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diharapkan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep dasar Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan inti dari perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini.

a. Sistem

Menurut Ridwan, dkk (2021), dalam buku Sistem Informasi Manajemen, sistem merupakan sekumpulan elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap sistem memiliki komponen utama seperti masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) yang saling terhubung satu sama lain untuk menghasilkan hasil yang diharapkan. Sistem juga memiliki mekanisme umpan balik (*feedback*) yang digunakan untuk memastikan seluruh proses berjalan sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Wandri, dkk (2025), sistem informasi merupakan perkembangan dari teknologi informasi yang menghubungkan berbagai elemen untuk saling bertukar data dan menganalisis informasi sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pengelolaan data di lingkungan pendidikan. Penerapan sistem informasi memungkinkan setiap proses administrasi, akademik, dan manajerial berjalan lebih efisien karena seluruh data dapat dikelola secara terintegrasi dan *real-time*.

Beberapa pendapat di atas menegaskan bahwa sistem dapat dipahami sebagai struktur terintegrasi yang memungkinkan proses berjalan teratur untuk mencapai tujuan. Dalam konteks SDN 2 Barimba, sistem dirancang untuk mengelola data sekolah dan menyajikannya sebagai informasi yang bermanfaat bagi guru, siswa, maupun masyarakat.

b. Informasi

Menurut Arifin, dkk (2022), informasi merupakan hasil dari pengolahan data yang memiliki makna dan nilai bagi penerimanya, sehingga dapat digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Informasi yang baik harus memiliki unsur akurasi, relevansi, dan ketepatan waktu agar dapat memberikan manfaat optimal bagi pengguna

sistem. Tanpa adanya informasi yang tepat, sistem tidak akan mampu memberikan dukungan yang efektif dalam kegiatan organisasi.

Menurut Wandri dkk (2025), pemanfaatan teknologi informasi di dunia pendidikan merupakan kebutuhan penting untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan sekolah. Melalui sistem informasi berbasis web, data yang semula dikelola secara manual dapat diolah menjadi informasi yang akurat dan mudah diakses, sehingga membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas manajemen dan pelayanan.

Beberapa pendapat di atas menegaskan bahwa informasi adalah hasil pengolahan data yang bernilai dan menjadi dasar pengambilan keputusan. Dalam penelitian ini, informasi berperan sebagai keluaran utama dari sistem berbasis web yang akan membantu SDN 2 Barimba menyampaikan data profil sekolah, pengumuman, dan berita sekolah secara cepat dan akurat.

c. Sistem Informasi

Menurut Mahfuz dan Wasil (2022), sistem informasi merupakan kombinasi antara manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, serta data yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. Sistem informasi tidak hanya berperan dalam pengelolaan data, tetapi juga berfungsi dalam meningkatkan koordinasi, efisiensi, dan efektivitas kerja di berbagai bidang.

Menurut Soufitri (2023), sistem informasi adalah suatu sistem yang dirancang untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh manajemen maupun pengguna lain dalam organisasi. Sistem informasi berperan penting dalam membantu proses pengumpulan data, pengolahan, dan penyajian informasi secara cepat, akurat, dan relevan untuk mendukung kegiatan operasional, manajerial, maupun strategis.

Beberapa pendapat di atas menegaskan bahwa sistem informasi merupakan kombinasi komponen manusia, teknologi, dan prosedur yang bekerja untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat. Dalam penelitian ini, sistem informasi berbasis web digunakan untuk

meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan memperluas jangkauan penyebaran informasi di SDN 2 Barimba.

d. Sistem Informasi Sekolah (SIS)

Menurut Rusdiana (2021), sistem informasi manajemen pendidikan merupakan suatu sistem yang mengintegrasikan berbagai komponen pendidikan, seperti data siswa, guru, sarana prasarana, dan kegiatan akademik, ke dalam satu kesatuan yang terstruktur. Sistem ini dirancang untuk membantu proses perencanaan, pengawasan, pengambilan keputusan, serta pengelolaan data di lingkungan sekolah secara efektif dan efisien. Melalui penerapan sistem informasi yang baik, lembaga pendidikan dapat meningkatkan mutu pelayanan dan transparansi dalam penyampaian informasi kepada seluruh pihak yang berkepentingan.

Menurut Yindrizal dan Susiana (2024), sistem informasi akademik berperan penting dalam mendukung kegiatan administrasi di sekolah, terutama dalam pengelolaan data akademik dan pelayanan informasi bagi siswa maupun tenaga pendidik. Implementasi sistem informasi yang berkualitas tidak hanya mempercepat proses administrasi, tetapi juga meningkatkan keakuratan data dan kepuasan pengguna dalam mengakses layanan akademik.

Beberapa pendapat di atas menegaskan bahwa sistem informasi sekolah berfungsi untuk mengintegrasikan berbagai aktivitas akademik dan administrasi dalam satu sistem terpusat. Dalam penelitian ini, penerapan sistem informasi sekolah di SDN 2 Barimba diharapkan mampu mempercepat pelayanan, meningkatkan transparansi, dan memperkuat manajemen data sekolah.

Berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem informasi sekolah di SDN 2 Barimba akan mengintegrasikan seluruh komponen pendidikan dalam sebuah platform digital terpadu. Konsep sistem informasi berbasis web ini akan mengubah data mentah menjadi informasi bernilai yang dapat diakses secara real-time oleh guru, siswa, dan orang tua. Implementasi teori-teori dasar sistem informasi ini diharapkan dapat menciptakan solusi efektif untuk

meningkatkan transparansi, efisiensi administrasi, dan perluasan jangkauan promosi sekolah, sekaligus menjawab tantangan pengelolaan informasi yang dihadapi SDN 2 Barimba selama ini.

2.1.2 Media digital dan promosi

Dalam upaya perancangan sistem informasi yang berfungsi sebagai media informasi dan promosi, konsep mengenai media digital dan strategi promosi menjadi komponen teori yang tidak terpisahkan. Bagian ini akan menguraikan definisi dan prinsip dasar dari media digital dan promosi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan menarik minat publik, khususnya calon siswa.

a. Website

> Menurut Mahendra (2023), *website* merupakan sekumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet, yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada pengguna dalam bentuk teks, gambar, video, atau elemen interaktif lainnya. *Website* dibangun menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan JavasScript yang memungkinkan penyajian informasi secara dinamis dan menarik. Dalam konteks sistem informasi, website berperan penting sebagai media penyimpanan dan penyebaran data yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun.
>
> Menurut Rohman (2025), *website* sekolah adalah salah satu bentuk penerapan teknologi informasi di dunia pendidikan yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, promosi, serta komunikasi antara pihak sekolah dan masyarakat. *Website* sekolah dapat memuat berbagai konten seperti profil sekolah, data guru dan siswa, kegiatan akademik, berita, serta pengumuman penting. Penerapan *website* juga meningkatkan transparansi serta memperluas jangkauan informasi sekolah secara digital.

Beberapa pendapat di atas menegaskan bahwa *website* adalah media digital yang efektif untuk menyampaikan informasi secara luas, cepat, dan interaktif. Dalam penelitian ini, *website* dirancang sebagai wadah

utama bagi SDN 2 Barimba untuk menampilkan profil sekolah, berita, serta kegiatan sebagai bagian dari strategi informasi dan promosi.

b. Media

Menurut Wulandari, dkk (2023), media merupakan sarana atau alat bantu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima secara lebih efektif. Media tidak hanya berperan sebagai perantara komunikasi, tetapi juga sebagai alat yang dapat memperjelas penyampaian informasi sehingga pesan dapat diterima dengan lebih mudah dan menarik. Dalam konteks pendidikan maupun organisasi, media menjadi komponen penting untuk mendukung proses penyebaran informasi agar lebih efisien dan tepat sasaran.

Menurut Zahwa dan Syafi'i (2022), perkembangan teknologi informasi telah melahirkan berbagai bentuk media baru yang bersifat digital dan interaktif. Media berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan efektivitas dalam penyampaian pesan karena memadukan unsur teks, gambar, suara, dan animasi. Pemilihan serta pengembangan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

Beberapa pendapat di atas menegaskan bahwa media merupakan sarana komunikasi yang mempermudah penyampaian pesan kepada penerima secara efektif. Dalam penelitian ini, *website* SDN 2 Barimba diposisikan sebagai media digital yang mampu memperjelas pesan, memperluas jangkauan, serta meningkatkan daya tarik penyampaian informasi sekolah.

c. Media informasi

Menurut Supriyanto, dkk (2022), media informasi digital merupakan sarana komunikasi berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan berbagai bentuk informasi kepada masyarakat secara efektif dan efisien. Melalui media informasi digital, lembaga pendidikan dapat memberikan akses informasi yang lebih luas dan transparan kepada publik. Media ini juga berperan penting dalam meningkatkan citra sekolah serta memperkuat promosi lembaga pendidikan melalui penyajian informasi yang menarik dan mudah diakses secara daring.

Menurut Afriansyah, Mubaroh dan Pratiwi (2021), *portal website* sekolah berfungsi sebagai media informasi yang memudahkan

penyampaian data dan berita sekolah kepada siswa, guru, orang tua, dan masyarakat. *Website* sekolah dapat menampilkan profil sekolah, jadwal kegiatan, pengumuman, serta berbagai informasi akademik lainnya secara cepat dan real-time. Dengan adanya media informasi berbasis web, sekolah dapat membangun komunikasi dua arah yang lebih efektif dengan para pengguna informasi.

Beberapa pendapat di atas menegaskan bahwa media informasi berfungsi untuk menyalurkan data dan pesan kepada masyarakat dengan bantuan teknologi. Dalam penelitian ini, media informasi berbasis *website* dikembangkan agar SDN 2 Barimba dapat menyampaikan pengumuman, jadwal kegiatan, dan data sekolah secara real time.

d. Media promosi

Menurut Wijayanti (2023), media promosi merupakan sarana yang digunakan untuk memperkenalkan, menginformasikan, dan menarik perhatian masyarakat terhadap suatu lembaga atau produk tertentu. Dalam konteks pendidikan, media promosi berfungsi untuk menyampaikan keunggulan, fasilitas, serta kegiatan sekolah secara digital melalui *website*. Melalui rancangan *website* berbasis *user centered design*, sekolah dapat menampilkan informasi yang relevan, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan citra lembaga di mata masyarakat.

Sementara itu, Suprapto dan Rosa (2021) media promosi sekolah memiliki peran penting dalam membangun identitas dan citra lembaga pendidikan. Media promosi tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi alat komunikasi yang mampu menggambarkan karakter dan keunggulan sekolah secara visual maupun digital. Dengan memanfaatkan media promosi yang tepat, sekolah dapat memperluas jangkauan publikasinya serta menarik minat calon peserta didik baru.

Beberapa pendapat di atas menegaskan bahwa media promosi berperan penting dalam memperkenalkan serta membangun citra positif lembaga pendidikan. Oleh karena itu, *website* SDN 2 Barimba harus dirancang dengan prinsip-prinsip media promosi digital, tidak hanya menampilkan informasi dasar, tetapi juga menyoroti prestasi siswa,

fasilitas unggulan, dan atmosfer kegiatan sekolah untuk menarik minat calon peserta didik baru.

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa sebuah Sistem Informasi Sekolah yang efektif diwujudkan melalui sebuah *Website*. *Website* tersebut berfungsi ganda sebagai media informasi untuk meningkatkan transparansi data dan komunikasi, sekaligus sebagai media promosi yang strategis. Perpaduan ini menunjukkan bahwa implementasi sistem berbasis web bagi SDN 2 Barimba merupakan solusi yang tepat untuk memperluas jangkauan publikasi dan membangun citra positif. Dengan demikian, teori ini memperkuat argumentasi bahwa sistem yang akan dirancang ini mampu menjawab kebutuhan sekolah dalam penyampaian informasi dan daya tarik bagi calon peserta didik.

2.1.3 Metodologi Pengembangan Sistem

Bagian ini menyajikan metodologi yang digunakan sebagai kerangka kerja dalam pengembangan dalam penelitian ini.

a. Analisis

Menurut Harahap, Adisuwiryo, dan Fitriana (2022), analisis merupakan proses penguraian sistem yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil agar dapat dipahami struktur, fungsi, serta hubungan antar komponennya. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, kebutuhan pengguna, dan solusi yang paling sesuai dalam pengembangan sistem informasi.

Menurut Nirsal, dkk (2025), menyatakan bahwa analisis sistem berfokus pada pemahaman alur kerja, kebutuhan data, serta proses bisnis yang berjalan di dalam organisasi sebelum sistem dirancang. Tahapan ini penting untuk memastikan sistem yang akan dibangun benar-benar dapat menjawab permasalahan yang ada di lapangan.

Beberapa pendapat di atas menegaskan bahwa analisis merupakan tahap awal yang berperan penting dalam pengembangan sistem

informasi. Dalam penelitian ini, analisis digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan permasalahan yang dihadapi SDN 2 Barimba dalam penyebaran informasi agar dapat dirancang sistem berbasis web yang sesuai dan efektif.

b. Perancangan

Menurut Nirsal, dkk. (2025), yang menyatakan bahwa perancangan sistem meliputi pembuatan rancangan proses, desain basis data, serta rancangan antarmuka pengguna (*user interface*). Perancangan harus dilakukan secara sistematis agar sistem mampu memberikan solusi dari permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis.

Menurut Arifin, dkk (2022), yang menyatakan perancangan sistem informasi meliputi tahapan pemilihan arsitektur sistem, rancangan *database*, serta desain antarmuka untuk menjamin sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan kondisi lingkungan operasional.

Perancangan menjadi tahapan penting dalam menentukan bagaimana sistem akan dibangun dan dijalankan. Dalam penelitian ini, perancangan dilakukan untuk menghasilkan rancangan antarmuka *website* SDN 2 Barimba yang menarik, mudah digunakan, serta mampu menyajikan informasi dan promosi sekolah secara efektif.

c. *Unified Modeling Language (UML)*

Menurut Widjaja dan Hermanto (2023) menjelaskan bahwa hasil perancangan sistem menggunakan UML meliputi diagram use case, diagram activity, diagram sequence, dan diagram class yang berfungsi memvisualisasikan kebutuhan dan proses dalam sistem.

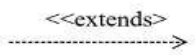
Penggunaan UML dalam penelitian ini dapat memvisualisasikan kebutuhan dan proses sistem secara jelas, terstruktur, dan mudah dipahami. Dengan diagram-diagram seperti use case, activity, sequence, dan class, peneliti dapat menggambarkan alur kerja, interaksi aktor, serta hubungan antar komponen sistem sebelum tahap implementasi. Oleh karena itu, UML menjadi alat pemodelan yang efektif dan relevan untuk

mendukung analisis serta perancangan sistem informasi yang akurat dan terukur.

1) Use Case Diagram

Use case diagram adalah pemodelan untuk sistem informasi yang akan dibuat (Nurlita dan Anggraini, 2023). Simbol-simbol yang digunakan dalam *use case diagram* seperti pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

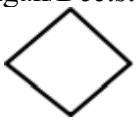
Simbol	Deskripsi
Use Case 	Unit-unit yang saling bertukar pesan antar aktor.
Actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi.
Association _____	Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpatisipasi.
Ekstensi/extend 	Relasi *use case* tambahan.
Generalisasi / Generalized	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus).
Included 	Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* di mana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankannya *use case ini.*

Sumber : Nurlita dan Anggraini (2023)

2) Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* sebagai penggambaran workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Nurlita dan Anggraini, 2023). Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram* seperti pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Activity Diagram*

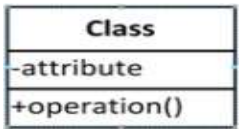
Simbol	Deskripsi
Status Awal/*Initial State* 	Status awal atau i*nitial state* adalah suatu keadaan awal pada saat sistem mulai hidup.
Status Akhir/*Final State* 	Status akhir atau f*inal state* adalah suatu keadaan akhir dari daur hidup.
Aktivasi 	Aktivasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan di dalam sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/*Decision* 	Percabangan adalah suatu kegiatan di mana terdapat pilihan kegiatan didalamnya.
Penggabungan/*Join* 	Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabung menjadi satu.
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber : Nurlita dan Anggraini (2023)

3) Class Diagram

Menurut Sri Mulyani dalam Nurlita dan Anggraini (2023) mendefinisikan class diagram sebagai diagram yang digunakan untuk merepresentasikan kelas, komponen-komponen kelas dan hubungan antara masing-masing kelas.

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas/*Class* 	Kelas merupakan gambaran dari struktur sistem. Atribut adalah penggambaran tentang keadaan dari suatu objek. Operasi adalah penggambaran tentang fungsi.
Antar muka/*Interface* 	Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / *Association*	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.
Asosiasi berarah/ *Directed association* 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.
Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan/ *Dependency*	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi/A*ggregation* 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (*whole-part*).

Sumber : Nurlita dan Anggraini (2023)

4) Sequence Diagram

Menurut Nurlita dan Anggraini (2023), sequence diagram adalah gambaran dari interaksi antara beberapa objek dalam urutan waktu.

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
Actor 	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
Entity Class 	Menggambarkan hubungan dan kegiatan yang akan dilakukan.
Boundary Class 	Menggambarkan hubungan suatu elemen yang berbeda.
Control Class 	Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.
A focus of control & a life line 	Menggambarkan tempat dimulainya dan berakhirnya sebuah pesan.
Message 	Menggambarkan spesifikasi dari komunikasi antara objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

Sumber : Nurlita dan Anggraini (2023)

2.1.4 Model dan Alat Pendukung

a. Model AIDA *(Attention, Interest, Desire, Action)*

Model AIDA merupakan kerangka kerja komunikasi pemasaran yang menjelaskan tahapan psikologis yang dilalui oleh audiens, mulai dari tahap pemberian perhatian hingga pengambilan tindakan nyata. Menurut Theodora (2021), penerapan elemen AIDA pada media sosial mampu meningkatkan efektivitas promosi karena setiap tahap *Attention, Interest,*

Desire, Action, berperan penting dalam menarik perhatian pengguna dan mendorong keterlibatan audiens terhadap konten promosi.

Dalam kegiatan promosi membutuhkan sebuah konsep yang dapat membantu untuk mencapai tujuan yang diharapkan, salah satunya dengan menggunakan elemen AIDA sebagai berikut.

1) *Attention* (Perhatian)

   Dalam tahap Attention, sekolah membangun kesadaran publik melalui publikasi program unggulan dan prestasi secara konsisten dan menarik untuk menjangkau audiens yang lebih luas (Simamora, dkk, 2024).

2) *Interest* (Minat)

   Tahap Interest diciptakan melalui konten visual dan narasi informatif yang menunjukkan keunggulan spesifik sekolah, sehingga menciptakan rasa ingin tahu pada calon wali murid (Simamora, dkk, 2024). Untuk itu, sasaran perlu di rangsang agar lebih berminat dan mengikuti pesan-pesan yang disampaikan dengan menggunakan kata-kata yang bersifat mengajak orang untuk tahu lebih lanjut.

3) *Desire* (Keinginan)

   Tahap Desire muncul ketika publik mulai melihat sekolah sebagai pilihan ideal karena konsistensi informasi yang diberikan menumbuhkan kepercayaan terhadap kualitas layanan pendidikan (Simamora, dkk, 2024).

4) *Action* (Tindakan)

   Tahap Action diwujudkan dalam bentuk keputusan untuk

mendaftar, yang harus difasilitasi oleh sistem komunikasi dan pendaftaran yang mudah diakses serta efisien (Simamora, dkk, 2024).

Pemilihan Model AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) penting karena penelitian ini berfokus pada perancangan Sistem Informasi Sekolah sebagai media promosi di SDN 2 Barimba. Model ini menyediakan kerangka kerja yang sistematis untuk memastikan bahwa desain dan konten *website* yang diusulkan mampu memandu audiens sasaran (orang tua/wali murid) melalui setiap tahapan psikologis, mulai dari menarik Perhatian hingga membangun Keinginan. Dengan mengaplikasikan AIDA, perancangan sistem ini secara langsung mendukung tujuan utama promosi, yaitu mendorong audiens untuk melakukan tindakan nyata, khususnya PPDB (pendaftaran peserta didik baru).

Selain sebagai kerangka dalam perancangan sistem, model AIDA dalam penelitian ini juga diturunkan menjadi indikator dalam analisis hasil rancangan melalui kuesioner menggunakan *Skala Likert*. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana rancangan sistem informasi SDN 2 Barimba mampu memenuhi kebutuhan promosi digital berdasarkan persepsi responden.

b. Skala Likert

Menurut Santika, dkk (2023), *Skala Likert* ialah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.

Menurut Manalu dan Rachman (2022), *Skala likert* adalah skala yang digunakan mengukur pendapat, kepuasan ataupun persepsi orang atau

kelompok mengenai suatu peristiwa berdasarkan definisi operasional yang ditentukan peneliti.

Skala Likert adalah suatu teknik pengukuran yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang dengan cara memberikan skor pada setiap pernyataan yang diajukan. Skala ini memungkinkan penyusunan data secara kuantitatif untuk menganalisis kecenderungan atau pola dalam respons yang diberikan.

Tabel 2.5 Skala Likert

No	Keterangan	Skor Penilaian
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Skala Likert adalah metode pengukuran yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, atau persepsi responden terhadap suatu pernyataan. Setiap responden diminta untuk menanggapi pernyataan dengan memilih tingkat setuju atau tidak setuju pada skala tertentu, biasanya 1–5.

Proses perhitungan persentase jawaban responden menggunakan rumus :

$$p = \frac{Skor\ Hasil\ Pengumpulan\ Data}{Skor\ ideal}\ x\ 100\%$$

Keterangan :

p : angka persentase

Skor ideal : Skor tertinggi pernyataan x Jumlah responden x Jumlah pernyataan.

2.1.5 *Usability*

Menurut Nielsen (1993), *usability* adalah atribut kualitas yang menilai tingkat kemudahan penggunaan suatu antarmuka. *Usability* menggambarkan seberapa cepat pengguna dapat mempelajari suatu sistem, seberapa efisien mereka menggunakannya, seberapa mudah mereka mengingatnya, seberapa sedikit kesalahan yang mereka buat, dan seberapa puas mereka dalam menggunakannya.

Menurut Munir dan Nugroho (2022), *usability* merupakan aspek penting dalam perancangan antarmuka *website* yang menentukan apakah pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara efektif dan efisien. Penerapan pendekatan *usability* dengan model Nielsen pada desain web profil sekolah terbukti mampu meningkatkan kualitas antarmuka dan kemudahan akses informasi bagi pengguna.

Menurut Ramadhan dan Sugiyanto (2024), *usability* pada *website* sistem informasi sekolah mencakup aspek-aspek kemudahan belajar (*learnability*), efisiensi (*efficiency*), daya ingat (*memorability*), tingkat kesalahan (*errors*), dan kepuasan pengguna (*satisfaction*). Kelima aspek tersebut menjadi tolok ukur utama dalam menilai sejauh mana sebuah *website* sekolah dapat digunakan secara optimal oleh penggunanya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *usability* dapat dipahami sebagai ukuran kualitas antarmuka yang menentukan seberapa mudah, efisien, dan menyenangkan suatu sistem dapat digunakan oleh penggunanya. Dalam perancangan sistem berbasis *web*, *usability* menjadi aspek penting yang harus dipertimbangkan agar sistem yang dihasilkan tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga dapat dioperasikan dengan nyaman oleh seluruh penggunanya.

Nielsen (1993), mengemukakan bahwa *usability* terdiri dari lima komponen utama sebagai berikut.

a. *Learnability* (Kemudahan Dipelajari)

Learnability mengacu pada seberapa mudah pengguna baru dapat mempelajari cara menggunakan sistem untuk pertama kalinya. Sistem dengan *learnability* yang baik memungkinkan pengguna memahami fungsi dan navigasi utama tanpa memerlukan pelatihan yang panjang.

b. *Efficiency* (Efisiensi)

Efficiency mengukur seberapa cepat pengguna yang sudah mengenal sistem dapat menyelesaikan tugasnya. Sistem yang efisien memiliki alur navigasi yang singkat dan jelas sehingga pengguna tidak perlu membuang banyak waktu untuk menemukan fitur yang dibutuhkan.

c. *Memorability* (Kemudahan Diingat)

Memorability berkaitan dengan seberapa mudah pengguna mengingat cara penggunaan sistem setelah tidak menggunakannya dalam jangka waktu tertentu. Sistem dengan tata letak dan navigasi yang konsisten akan lebih mudah diingat oleh pengguna.

d. *Errors* (Minimalisasi Kesalahan)

Komponen ini mengukur seberapa sedikit kesalahan yang dilakukan pengguna saat menggunakan sistem, seberapa parah kesalahan tersebut, dan seberapa mudah pengguna dapat memulihkan diri dari kesalahan tersebut. Desain antarmuka yang baik meminimalkan potensi kesalahan melalui tata letak yang intuitif dan petunjuk yang jelas (Basyuni & Oktaviani, 2023)

e. *Satisfaction* (Kepuasan)

Satisfaction mengacu pada tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem. Sistem yang menyenangkan secara visual dan mudah dioperasikan akan memberikan pengalaman pengguna yang positif.

Dalam penelitian ini, prinsip *usability* dijadikan salah satu landasan dalam merancang antarmuka sistem informasi sekolah berbasis *web* di SDN

2 Barimba. Rancangan antarmuka dirancang dengan navigasi yang sederhana dan konsisten untuk mendukung *learnability* dan *memorability* bagi Guru sebagai Admin sistem, serta tampilan yang menarik dan informatif untuk mendukung *satisfaction* bagi pengunjung publik. Dengan mempertimbangkan prinsip *usability* bersama model AIDA, rancangan sistem ini diharapkan tidak hanya efektif sebagai media promosi digital, tetapi juga mudah dikelola dan digunakan oleh seluruh penggunanya.

2.2 Penelitian Relevan

Tabel 2.6 Penelitian Relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan
1	2	3	4
1	Darmawan, Irawan dan Syidada (2022)	Rancang bangun *web* profil sekolah sebagai media promosi SMP Kartika IV-10 Surabaya.	Penelitian ini relevan karena menjadi acuan dalam struktur konten *website* profil sekolah. Perbedaan penelitian ini adalah pada penerapan model AIDA untuk mendesain alur promosi dan fokus pada sekolah dasar yang memiliki karakteristik berbeda dengan SMP.
2	Anas, dkk (2022)	Pembuatan *website* sekolah sebagai media informasi dan promosi.	Penelitian ini menjadi rujukan dalam perancangan sistem informasi sekolah berbasis web dengan fitur berita dan pengumuman. Konsep struktur navigasi dari penelitian ini diadopsi untuk menampilkan informasi sekolah secara interaktif. Namun, penelitian tersebut belum menyoroti strategi komunikasi promosi yang sistematis, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan model AIDA untuk meningkatkan daya tarik informasi sekolah.
3	Sulistianingsi, Nani, dan Siti Agrippina Alodia Yusuf (2023)	Pembuatan dan pelatihan pengelolaan *website* di SMPN 6 Kota Bima sebagai media informasi dan promosi sekolah.	Penelitian ini relevan karena mengangkat pentingnya *website* sekolah sebagai sarana informasi dan promosi. Aspek pelatihan pengelolaan konten dari penelitian ini diadopsi sebagai inspirasi pengembangan fitur yang mudah digunakan oleh pihak sekolah. Namun, penelitian tersebut berfokus pada pelatihan, bukan pada rancangan sistem promosi berbasis model komunikasi digital yang menjadi fokus penelitian ini.
4	Susena, dkk (2024)	Rancangan *website* profil sekolah sebagai media promosi SD Negeri Dukuh 02 dengan metode *Waterfall*.	Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* yang dapat dijadikan acuan metodologis. Namun, penelitian ini tidak secara eksplisit membahas strategi promosi, yang justru akan menjadi fokus dalam penelitian ini dengan menggunakan model AIDA
5	Sari, Ani Oktarini, dan Ishak Kholil (2025)	Perancangan sistem informasi website profile sekolah sebagai sarana promosi.	Penelitian ini relevan karena menekankan perancangan *website* sekolah sebagai media promosi digital. Penelitian ini diadopsi dalam hal tata letak dan desain antarmuka berbasis *user experience*. Namun, penelitian tersebut belum meneliti efektivitas promosi dari sisi model komunikasi pemasaran, yang dalam penelitian ini diisi melalui penerapan model AIDA untuk menarik minat masyarakat terhadap profil sekolah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Barimba merupakan lembaga pendidikan dasar di Kabupaten Kapuas yang berlokasi di Jalan Kapuas Seberang II RT 04, Desa Barimba, Kecamatan Kapuas Hilir, Kabupaten Kapuas, Kalimantan Tengah. Pengelolaan informasi di SDN 2 Barimba masih menghadapi sejumlah kendala. Proses penyampaian informasi sekolah, pengumuman, dan kegiatan promosi sekolah masih dilakukan secara manual melalui papan pengumuman atau komunikasi langsung. Hal ini menyebabkan keterlambatan penyebaran informasi, kurangnya keteraturan data, serta keterbatasan jangkauan promosi sekolah. Akibatnya, pelayanan informasi kepada siswa, guru, dan orang tua menjadi kurang efisien, sementara potensi teknologi yang sudah tersedia belum dimanfaatkan secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini merancang **s**istem informasi sekolah berbasis *web* guna mempermudah pengelolaan data dan penyampaian informasi di SDN 2 Barimba. Sistem ini juga berfungsi sebagai media promosi sekolah yang terpadu agar informasi dapat tersampaikan lebih luas dan efisien.

Rancangan sistem dibuat dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga memudahkan pihak sekolah dalam mengelola data serta memperbarui informasi. Informasi yang dihasilkan diharapkan lebih akurat dan mudah diakses oleh siswa, guru, maupun masyarakat. Dengan adanya sistem ini, SDN 2 Barimba dapat meningkatkan efektivitas layanan informasi,

memperluas jangkauan promosi, serta memperkuat citra sekolah di era digital.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang berfokus pada analisis dan perancangan sistem informasi sekolah berbasis *web* sebagai media informasi dan promosi di SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi pengelolaan informasi sekolah yang sedang berjalan, mengidentifikasi kendala yang dihadapi, serta merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang sistematis mengenai proses penyampaian informasi, promosi sekolah, dan pengelolaan data sekolah yang masih dilakukan secara manual. Penelitian ini melibatkan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, dan kuesioner guna memperoleh informasi yang akurat mengenai sistem yang berjalan serta kebutuhan pengguna terhadap sistem baru yang akan dirancang.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam perancangan sistem informasi sekolah berbasis *web* yang mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data, mempercepat penyampaian informasi, serta mendukung kegiatan promosi sekolah secara digital di SDN 2 Barimba.

3.3 Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk memudahkan penyusunan kerangka kerja penelitian yang sistematis dan terarah. Pendekatan yang digunakan adalah

pendekatan kualitatif, dengan tujuan memberikan gambaran yang jelas mengenai proses analisis dan perancangan sistem informasi sekolah berbasis *web*. Adapun rancangan desain penelitian yang diusulkan dapat dilihat dalam gambar 3.1.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber: Hasil adaptasi dari Sugiyono (2017) dan Pressman (2015) dengan penyesuaian.

a. Identifikasi Masalah

Tahap ini berfokus pada proses peneliti dalam mengenali, memahami, dan menjelaskan permasalahan yang terdapat dalam objek penelitian. Peneliti akan menganalisis situasi yang ada, melakukan pengkajian awal, serta menguraikan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini.

b. Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai referensi dari buku,

jurnal ilmiah, serta sumber lain yang relevan untuk memperkuat dasar teori dalam penelitian. Tujuannya adalah agar konsep yang digunakan memiliki dasar ilmiah yang kuat serta membantu dalam memahami lebih dalam mengenai penelitian yang dilakukan.

c. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar analisis dalam penelitian ini.

d. Analisis Data

Tahapan ini dilakukan untuk memahami lebih dalam mengenai kondisi sistem yang sedang berjalan. Peneliti akan menelaah kebutuhan yang harus dipenuhi, mengidentifikasi kendala yang ada, serta menemukan solusi untuk meningkatkan sistem yang akan dirancang.

e. Perancangan Sistem

Pada bagian ini, sistem yang dirancang bertujuan untuk melengkapi dan menyempurnakan sistem informasi yang sudah ada. Model AIDA digunakan untuk memastikan bahwa rancangan sistem, khususnya pada antarmuka *website* sebagai media promosi, efektif dalam komunikasi persuasif yaitu menarik Perhatian membangkitkan Minat menciptakan Keinginan dan mendorong Aksi berupa niat pendaftaran siswa baru.

f. Pengecekan Respon Pengguna

Tahap ini dilakukan untuk menilai kesesuaian rancangan sistem dengan kebutuhan pengguna. Penilaian hasil rancangan dilakukan melalui diskusi dan masukan dari pihak sekolah guna memastikan desain sistem

sudah sesuai harapan. Hasilnya dijadikan bahan perbaikan dan dasar pengembangan sistem di masa mendatang.

g. Pembuatan Laporan Tugas Akhir

Tahap terakhir adalah penyusunan laporan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Laporan ini akan memberikan gambaran menyeluruh terkait sistem yang telah dirancang serta bagaimana penelitian ini dijalankan, sehingga dapat menjadi dokumentasi yang baik dan dapat digunakan sebagai referensi di waktu mendatang.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pendukung dalam proses penelitian. Pada penelistian ini, instrumen yang digunakan meliputi beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner sebagai berikut :

3.4.1 Observasi

Observasi pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati kondisi langsung penyampaian informasi dan promosi sekolah yang saat ini berjalan di SDN 2 Barimba. Tujuannya adalah untuk memahami kondisi sistem informasi yang ada, kebutuhan pengguna, serta kendala yang dihadapi dalam pengelolaan data dan penyebaran informasi. Adapun hal-hal yang diamati meliputi:

a. Proses penyampaian informasi sekolah kepada siswa, guru, dan orang tua.
b. Media atau sarana yang digunakan sekolah untuk menyampaikan informasi (papan pengumuman, grup *WhatsApp*, dan lainnya).

c. Jenis informasi dan kegiatan promosi yang disampaikan oleh pihak sekolah.

d. Kendala yang dihadapi dalam penyampaian informasi secara manual.

3.4.2 Wawancara

Metode wawancara dilakukan kepada pihak sekolah yang terkait langsung dengan pengelolaan informasi dan promosi sekolah, seperti Kepala Sekolah, dan Guru.Tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi lebih dalam tentang kebutuhan sistem informasi berbasis *web* yang akan dirancang. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut.

a. Informasi apa saja yang biasanya disampaikan oleh sekolah kepada siswa dan orang tua?

b. Bagaimana proses penyampaian informasi atau pengumuman dilakukan selama ini?

c. Kendala apa yang dihadapi dalam proses penyebaran informasi sekolah?

d. Apakah pihak sekolah memerlukan media berbasis *web* untuk menyampaikan informasi dan promosi sekolah?

e. Fitur apa saja yang diharapkan ada pada sistem informasi sekolah berbasis *web*?

3.4.3 Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data dan bukti fisik yang berkaitan dengan kegiatan sekolah dan sistem informasi yang ada saat ini, seperti berikut ini.

a. Foto kegiatan belajar-mengajar dan fasilitas sekolah

b. Foto papan pengumuman atau media informasi yang digunakan saat ini.

c. Data profil sekolah, jumlah guru dan siswa, serta jadwal kegiatan sekolah.
d. Struktur organisasi dan data administrasi sekolah yang relevan sebagai bahan perancangan sistem.

3.4.4 Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada pihak sekolah (guru) sebagai calon pengguna sistem untuk menilai rancangan sistem informasi sekolah berbasis *web* yang telah dibuat. Tujuan kuesioner ini adalah untuk menganalisis sejauh mana rancangan sistem memenuhi kebutuhan pengguna, menarik perhatian, menimbulkan minat, dan mendorong tindakan sesuai dengan model AIDA.

Tabel 3.1 Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					
2	Tampilan rancangan *website* sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					
3	Informasi dan tampilan *website* menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.					
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.					

3.5 Teknik Analisis Dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Analisis dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahapan, yaitu analisis terhadap sistem yang berjalan dan analisis terhadap rancangan sistem yang diusulkan.

Tahap pertama adalah analisis sistem yang berjalan, yang bertujuan untuk memahami kondisi penyampaian informasi dan kegiatan promosi di SDN 2 Barimba. Analisis ini dilakukan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi serta kebutuhan pengguna terhadap sistem informasi berbasis web.

Tahap kedua adalah analisis terhadap rancangan sistem, yang menggunakan model AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) sebagai kerangka analisis untuk mengukur sejauh mana rancangan sistem yang telah dibuat mampu menarik perhatian pengguna melalui tampilan dan penyajian informasi, menumbuhkan minat, membangun keinginan untuk memperoleh informasi lebih lanjut, serta mendorong tindakan pengguna seperti mengakses informasi atau melakukan pendaftaran peserta didik baru.

Hasil analisis menggunakan model AIDA ini digunakan sebagai dasar dalam menilai kemampuan rancangan sistem informasi berbasis web dalam menjalankan fungsi sebagai media informasi dan promosi, sehingga sistem yang dihasilkan diharapkan tidak hanya informatif, tetapi juga mampu mendukung kegiatan promosi sekolah secara efektif.

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1) Observasi

Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses penyampaian informasi dan promosi yang dilakukan di SDN 2 Barimba. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui alur kerja,

media yang digunakan, serta kendala yang dihadapi sekolah dalam penyebaran informasi yang masih dilakukan secara manual.

2) Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan perwakilan guru sebagai pihak yang berperan langsung dalam pengelolaan informasi di SDN 2 Barimba. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan sistem informasi sekolah berbasis *web*, kendala yang dihadapi, serta harapan pengguna terhadap sistem yang akan dirancang.

3) Dokumentasi

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan informasi sekolah, data guru dan siswa, struktur organisasi, serta foto kegiatan sekolah. Data dokumentasi ini digunakan sebagai bahan pendukung dalam proses analisis dan perancangan sistem informasi sekolah berbasis web.

4) Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner kepada pihak sekolah untuk memperoleh tanggapan mengenai rancangan sistem yang telah dibuat. Kuesioner ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana rancangan sistem informasi sekolah berbasis *web* memenuhi kebutuhan pengguna dan berfungsi efektif sebagai media informasi dan promosi sekolah.

3.6 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk merancang sistem. Berikut ini adalah analisis kebutuhan sistem.

3.6.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk menentukan fitur dan komponen yang diperlukan dalam perancangan sistem informasi sekolah berbasis web di SDN 2 Barimba. Tujuan analisis ini adalah agar sistem yang dibangun benar-benar mampu menjawab permasalahan yang ada di sekolah, yaitu keterlambatan penyampaian informasi, keterbatasan media promosi, serta belum terintegrasinya data sekolah dalam satu sistem digital. Sistem informasi sekolah berbasis *web* ini dirancang dengan beberapa komponen sebagai berikut.

1. Beranda

   Halaman utama berfungsi menampilkan gambaran umum sekolah serta menjadi pintu pertama bagi pengguna untuk mengenal SDN 2 Barimba. Keberadaan beranda penting karena menciptakan kesan awal yang menarik (*attention*) dan memudahkan navigasi ke halaman lain, sesuai konsep komunikasi dalam model AIDA yang digunakan pada penelitian ini.

2. Profil Sekolah

   Menu ini menampilkan informasi penting seperti visi, misi, sejarah, serta struktur organisasi. Informasi tersebut membantu membangun citra dan kredibilitas sekolah di mata masyarakat (*interest*), sekaligus memberikan transparansi terkait identitas lembaga pendidikan.

3. Berita dan Pengumuman

   Fitur ini menyediakan sarana bagi pihak sekolah untuk memperbarui informasi kegiatan, prestasi, dan pengumuman penting

secara berkala. Dengan adanya fitur ini, proses penyampaian informasi tidak lagi bergantung pada papan pengumuman manual, sehingga lebih cepat, luas, dan efisien.

4. Galeri Kegiatan Sekolah

   Menu galeri berfungsi sebagai dokumentasi visual kegiatan sekolah sekaligus media promosi digital. Tampilan foto kegiatan akademik dan ekstrakurikuler dapat menarik minat masyarakat dan calon peserta didik (*desire*) untuk mengenal lebih jauh keunggulan sekolah.

5. Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)

   Fitur PPDB memuat informasi jadwal, syarat, dan mekanisme pendaftaran siswa baru. Hal ini mendukung transparansi dan efisiensi proses penerimaan peserta didik, sekaligus memperluas jangkauan promosi sekolah ke calon siswa di luar wilayah sekitar.

6. Kontak Sekolah

   Halaman kontak mencantumkan alamat, nomor telepon, email, dan tautan media sosial. Fitur ini penting agar masyarakat dapat dengan mudah berkomunikasi atau menanyakan informasi tambahan (*action*), sehingga meningkatkan interaksi dua arah antara sekolah dan publik.

Kebutuhan sistem yang telah dianalisis tersebut disusun berdasarkan kondisi nyata di SDN 2 Barimba, hasil observasi, serta wawancara dengan pihak sekolah.

3.6.2 Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi merupakan data atau jenis informasi yang dibutuhkan oleh pengguna untuk mendukung proses penyampaian informasi

dan promosi sekolah melalui sistem berbasis *web*. Informasi yang akan dikelola dan ditampilkan dalam sistem ini disesuaikan dengan kebutuhan pihak sekolah, guru, siswa, dan masyarakat umum. Adapun rincian kebutuhan informasinya adalah sebagai berikut:

a. Informasi Profil Sekolah
    1) Nama sekolah, alamat, akreditasi, visi dan misi, sejarah singkat, serta struktur organisasi sekolah.
    2) Data guru dan tenaga kependidikan beserta jabatan dan mata pelajaran yang diampu.
b. Informasi Kegiatan Sekolah
    1) Jadwal kegiatan belajar mengajar, ekstrakurikuler, dan kegiatan sekolah lainnya.
    2) Dokumentasi kegiatan siswa dan acara di sekolah.
c. Informasi Berita dan Pengumuman
    1) Informasi terkini mengenai kegiatan sekolah, pengumuman resmi, serta informasi penting lainnya.
    2) Fitur *update* berita agar masyarakat dapat mengetahui aktivitas terbaru sekolah.
d. Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)
    1) Jadwal pendaftaran, persyaratan, formulir, dan alur proses penerimaan siswa baru.
e. Informasi Kontak Sekolah
    1) Alamat sekolah, nomor telepon, alamat email, dan tautan media sosial resmi sekolah.

Kebutuhan informasi ini dibutuhkan agar sistem mampu menyediakan data yang relevan, akurat, dan mudah diakses, sesuai dengan prinsip efektivitas media informasi dan promosi berbasis *web*.

3.6.3 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis kebutuhan perangkat keras dilakukan untuk menentukan spesifikasi alat yang digunakan dalam proses analisis dan perancangan sistem informasi sekolah berbasis *web*. Perangkat keras yang digunakan harus mampu mendukung kegiatan penelitian, seperti pembuatan diagram sistem, desain antarmuka, dan penyusunan dokumentasi sistem agar berjalan dengan optimal. Perangkat keras yang diperlukan untuk menganalisis dan merancang sistem informasi ini meliputi:

a. Prosesor: AMD Ryzen 3 4300U with *Radeon Graphics*, 2.70 GHz
b. RAM : 8 GB
c. Penyimpanan: 256 GB
d. Tipe Sistem: 64-bit *operating system*, x64-*based processor*

Berdasarkan hasil analisis dan kebutuhan perangkat keras, spesifikasi tersebut diharapkan mampu memadai untuk menunjang proses penelitian, karena mampu menjalankan aplikasi analisis sistem, desain antarmuka, serta perangkat lunak pendukung lain dengan performa yang stabil. Dukungan prosesor yang cepat dan kapasitas RAM yang cukup besar memungkinkan proses perancangan dan simulasi sistem berjalan lebih efisien.

3.6.4 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak dilakukan untuk menentukan aplikasi yang digunakan dalam proses pengembangan, analisis, dan

perancangan sistem informasi sekolah berbasis *web*. Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Sistem Operasi yang digunakan adalah *Windows* 11.
b. Balsamiq Mockup sebagai alat bantu membuat rancangan sistem. Menurut Firanda, Milwandhari dan Putratama (2021), balsamiq Mockup adalah salah satu software yang digunakan dalam pembuatan desain atau prototyping dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi
c. Draw.io digunakan sebagai alat bantu dalam membuat desain sistem dan rancangan sistem. Menurut Nurwana, Anisa and Farhansyah (2023), draw.io merupakan aplikasi yang tidak memerlukan penginstalan aplikasi, di mana kita hanya perlu terkoneksi dengan jaringan internet dan membuka aplikasi *browser internet*.
d. Figma digunakan sebagai membuat desain dan rancangan sistem. Menurut Akbar, Usman dan Budiman (2023), Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

Berdasarkan hasil analisis dan kebutuhan perangkat lunak tersebut diharapkan mampu untuk memadai dan sesuai dengan kebutuhan penelitian, mendukung seluruh tahapan mulai dari pembuatan rancangan awal, desain antarmuka, hingga penyusunan laporan akhir penelitian.

3.7 Desain Sistem

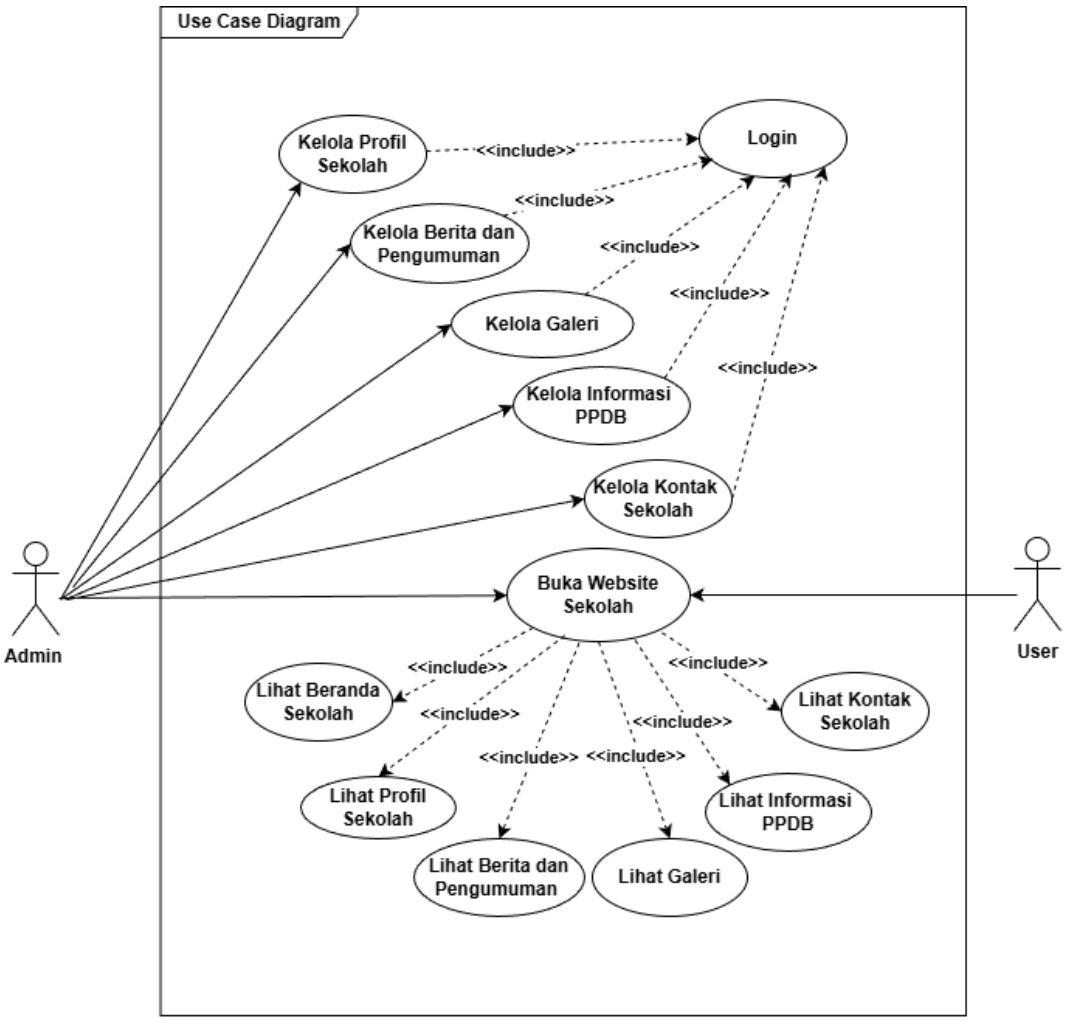
3.7.1 Desain Sistem (UML)

Dalam proses sistem ini peneliti menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Langage*). Adapun diagram yang digunakan adalah *Use Case*

Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan *Class Diagram.*

a. *Use case diagram*

Use case diagram merupakan gambaran alur dari sistem yang akan dibangun dengan tujuan untuk mengetahui apa saja fungsi dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi dalam sistem tersebut.



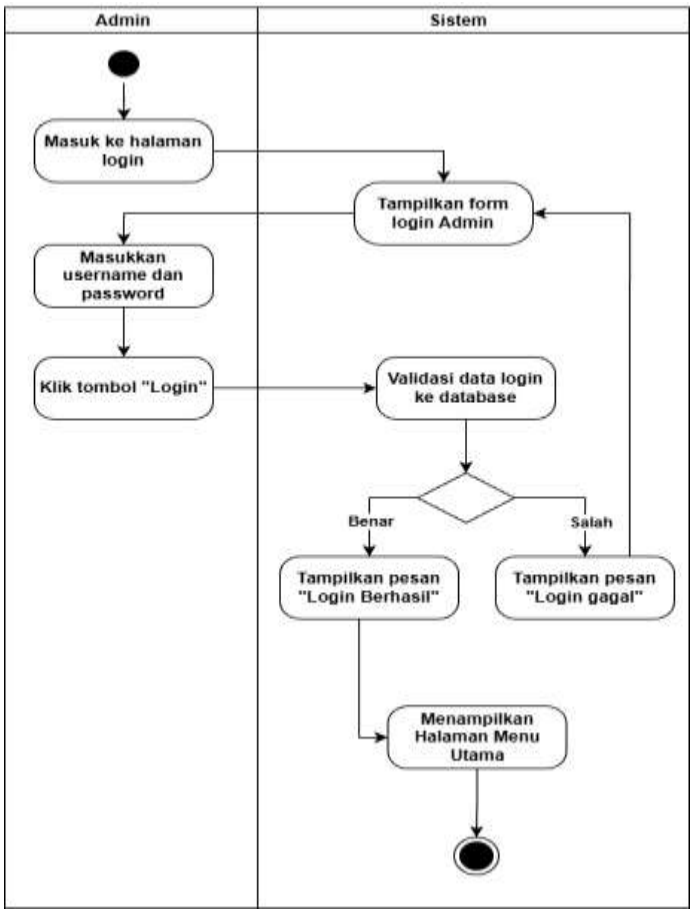
Gambar 3.2 *Use Case Diagram*

b. *Activity Diagram*

Activity diagram digunakan untuk penjelasan terinci dari diagram use case yang telah di buat. Berikut ini adalah *activity diagram* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

1) *Activity Diagram Login Admin*

Alur dimulai ketika Admin mengakses *login* dan memasukkan *username* dan *password*. Sistem memvalidasi data; jika Benar, ditampilkan *Halaman Menu Utama*, jika Salah, alur kembali ke formulir *login* setelah menampilkan pesan gagal, admin dapat mencoba kembali.

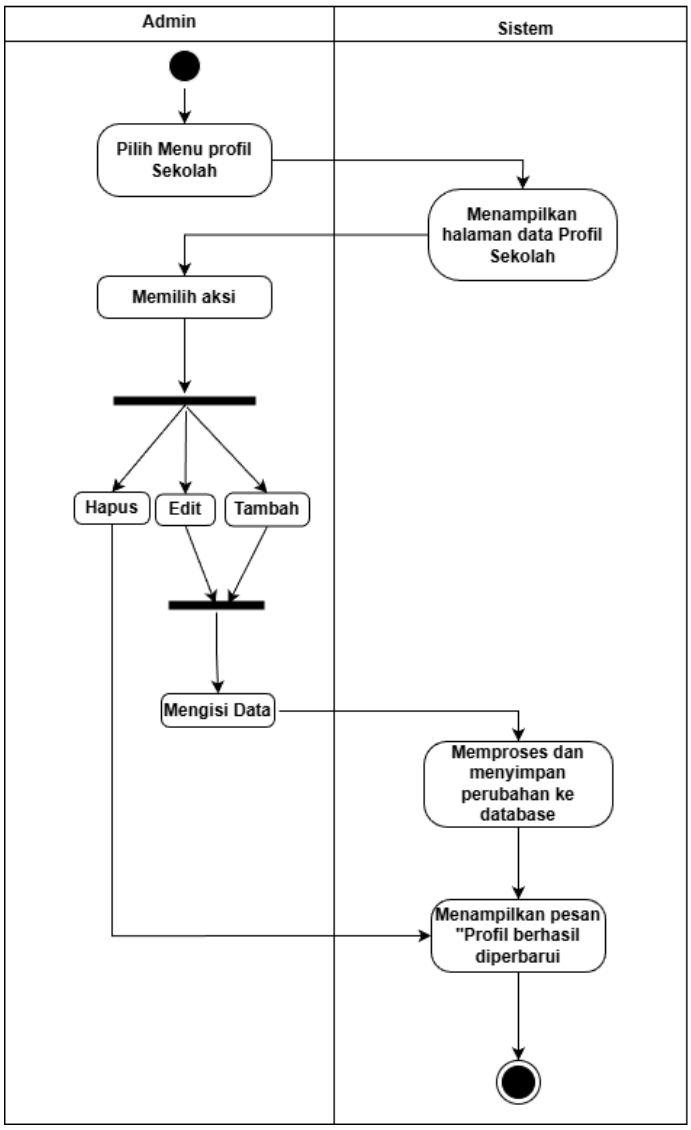


Gambar 3.3 *Activity Diagram* Login Admin

2) *Activity Diagram* Kelola Profil Sekolah

Alur dimulai ketika Admin memilih *Menu Profil Sekolah*, yang menyebabkan Sistem menampilkan halaman data Profil. Admin memilih aksi Hapus, Edit, atau Tambah. Jika Edit atau Tambah dipilih, Admin mengisi data yang kemudian diproses dan disimpan

ke *Database* oleh Sistem. Semua aksi diakhiri dengan tampilan pesan konfirmasi "Profil berhasil diperbarui".

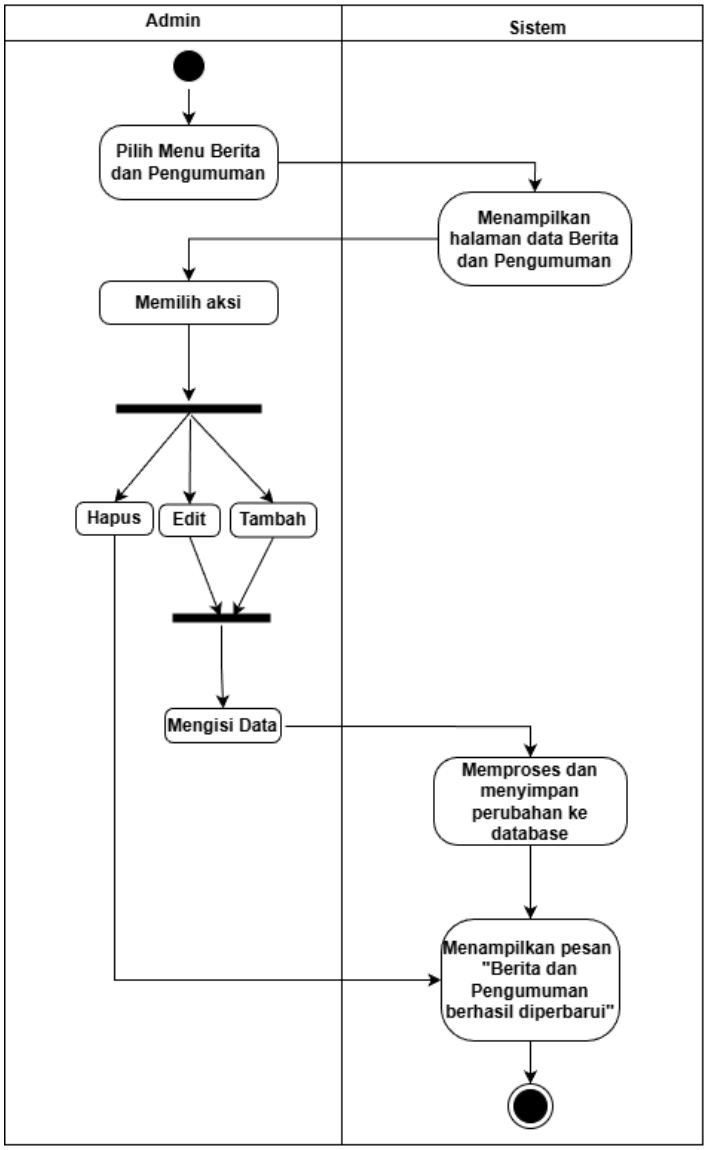


Gambar 3.4 *Activity Diagram* Kelola Profil Sekolah

3) *Activity Diagram* Kelola Berita dan Pengumuman

Alur dimulai ketika Admin memilih *Menu Berita dan Pengumuman*, yang menyebabkan Sistem menampilkan halaman data Berita. Admin memilih aksi Hapus, Edit, atau Tambah. Jika Edit atau Tambah dipilih, Admin mengisi data yang kemudian diproses dan disimpan ke *Database* oleh Sistem. Semua aksi

diakhiri dengan tampilan pesan konfirmasi "Berita dan Pengumuman berhasil diperbarui".

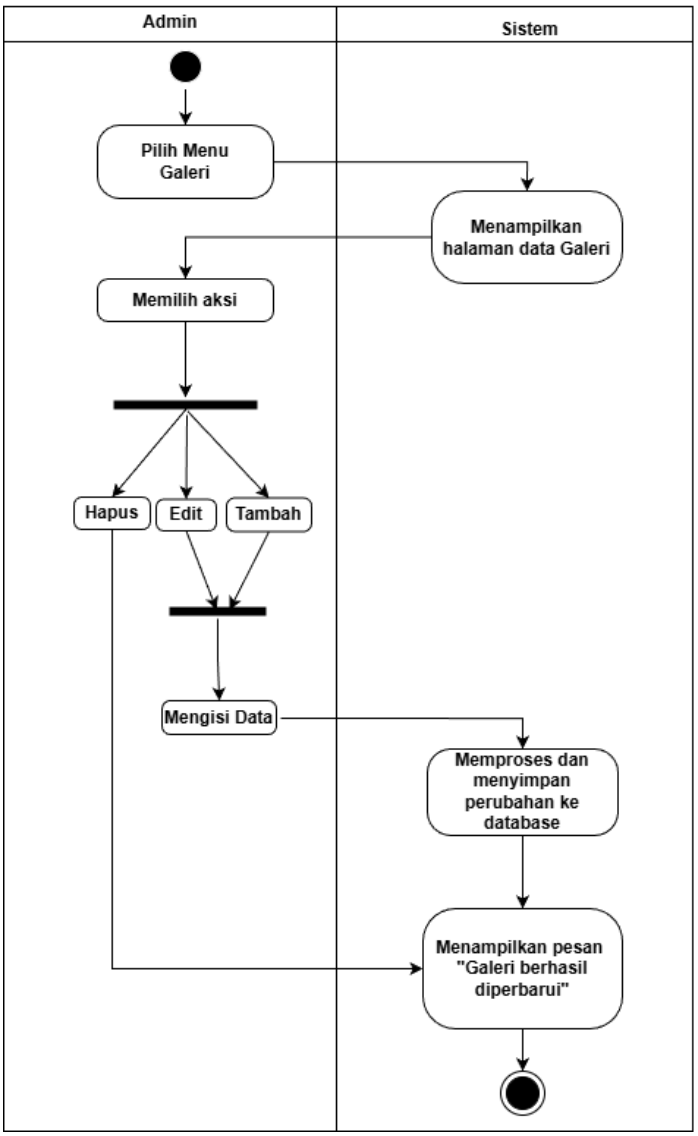


Gambar 3.5 *Activity Diagram* Kelola Berita dan Pengumuman

4) *Activity Diagram* Kelola Galeri

Alur dimulai ketika Admin memilih *Menu Galeri*, yang menyebabkan Sistem menampilkan halaman data Galeri. Admin memilih aksi Hapus, Edit, atau Tambah. Jika Edit atau Tambah dipilih, Admin mengisi data yang kemudian diproses dan disimpan

ke *Database* oleh Sistem. Semua aksi diakhiri dengan tampilan pesan konfirmasi "Galeri berhasil diperbarui".

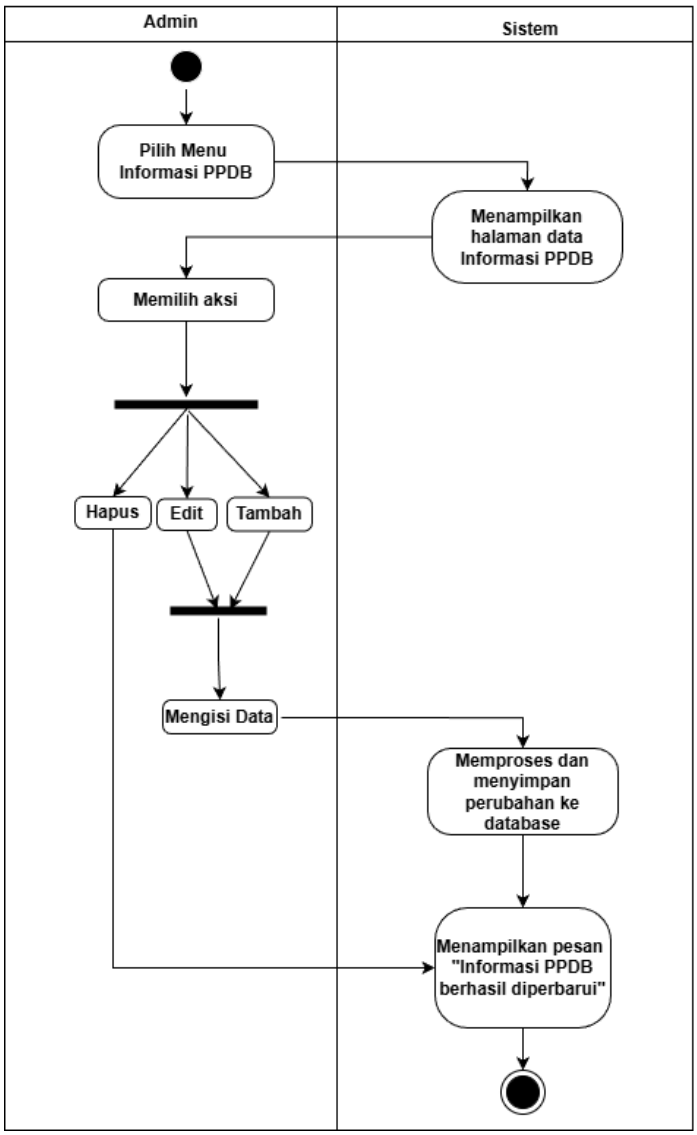


Gambar 3.6 *Activity Diagram* Kelola Galeri

5) *Activity Diagram* Kelola Informasi PPDB

Alur dimulai ketika Admin memilih *Menu Informasi PPDB*, yang menyebabkan Sistem menampilkan halaman data PPDB. Admin memilih aksi Hapus, Edit, atau Tambah. Jika Edit atau Tambah dipilih, Admin mengisi data yang kemudian diproses dan

disimpan ke *Database* oleh Sistem. Semua aksi diakhiri dengan tampilan pesan konfirmasi "Informasi PPDB berhasil diperbarui".

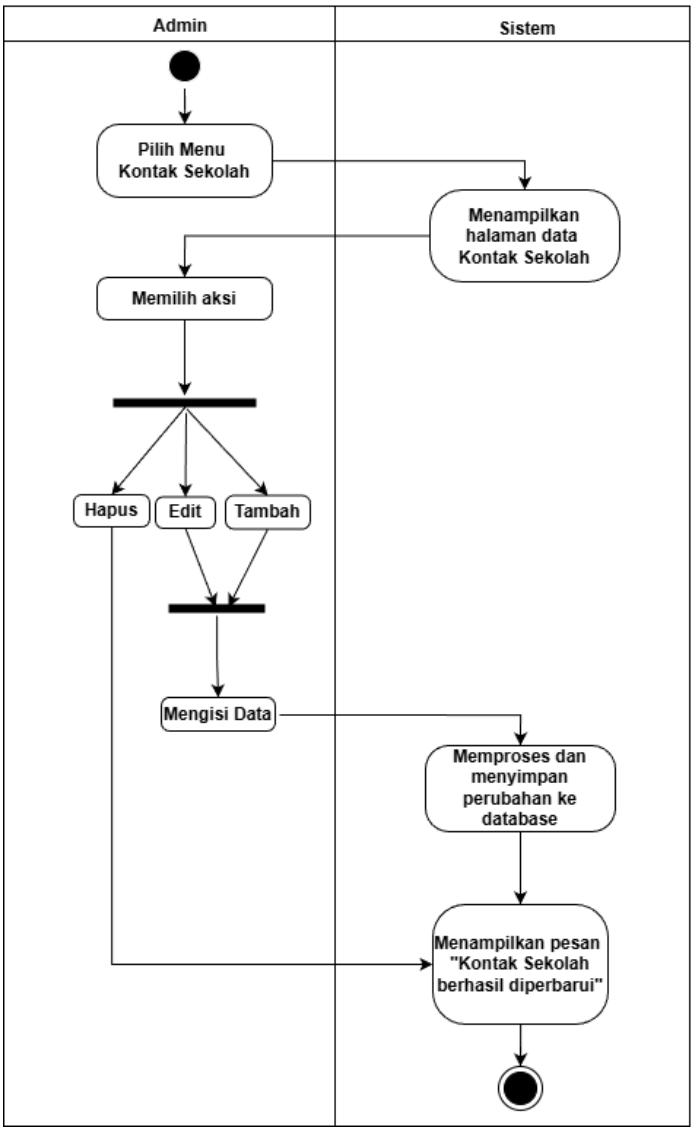


Gambar 3.7 *Activity Diagram* Kelola Informasi PPDB

6) *Activity Diagram* Kelola Kontak Sekolah

Alur dimulai ketika Admin memilih *Menu Kontak Sekolah*, yang menyebabkan Sistem menampilkan halaman data Kontak. Admin memilih aksi Hapus, Edit, atau Tambah. Jika Edit atau Tambah dipilih, Admin mengisi data yang kemudian diproses dan

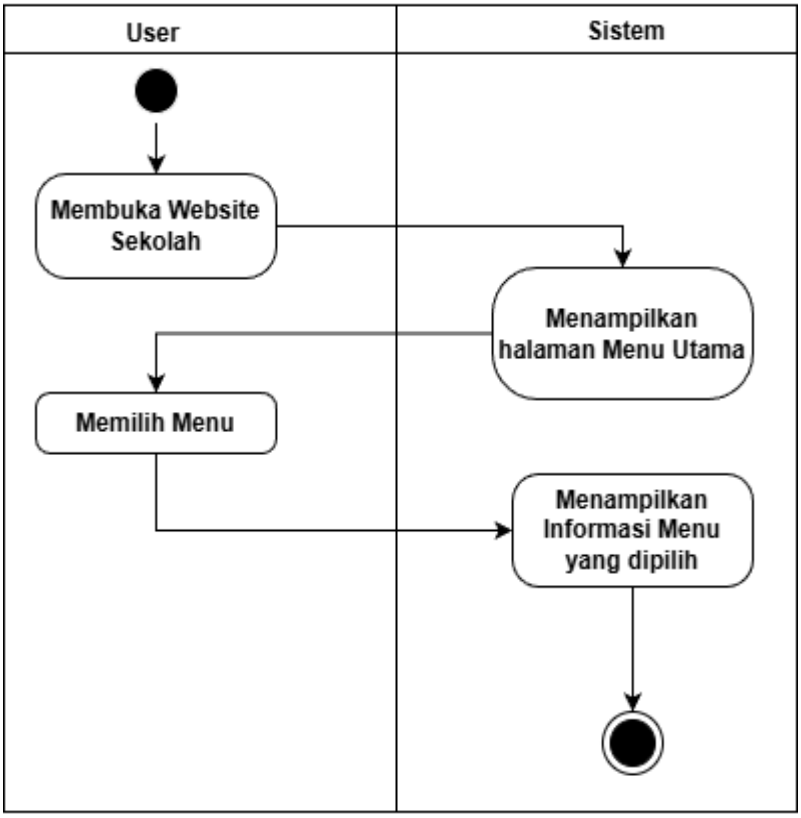
disimpan ke *Database* oleh Sistem. Semua aksi diakhiri dengan tampilan pesan konfirmasi "Kontak Sekolah berhasil diperbarui".



Gambar 3.8 *Activity Diagram* Kelola Kontak Sekolah

7) *Activity Diagram* Lihat *Website* Sekolah

Alur interaksi dimulai ketika User membuka *Website Sekolah*. Sistem menampilkan *Menu Utama*. User memilih *Menu*, dan Sistem menampilkan informasi spesifik dari menu yang dipilih, mengakhiri tampilan.



Gambar 3.9 *Activity Diagram* Kelola Lihat *Website* Sekolah

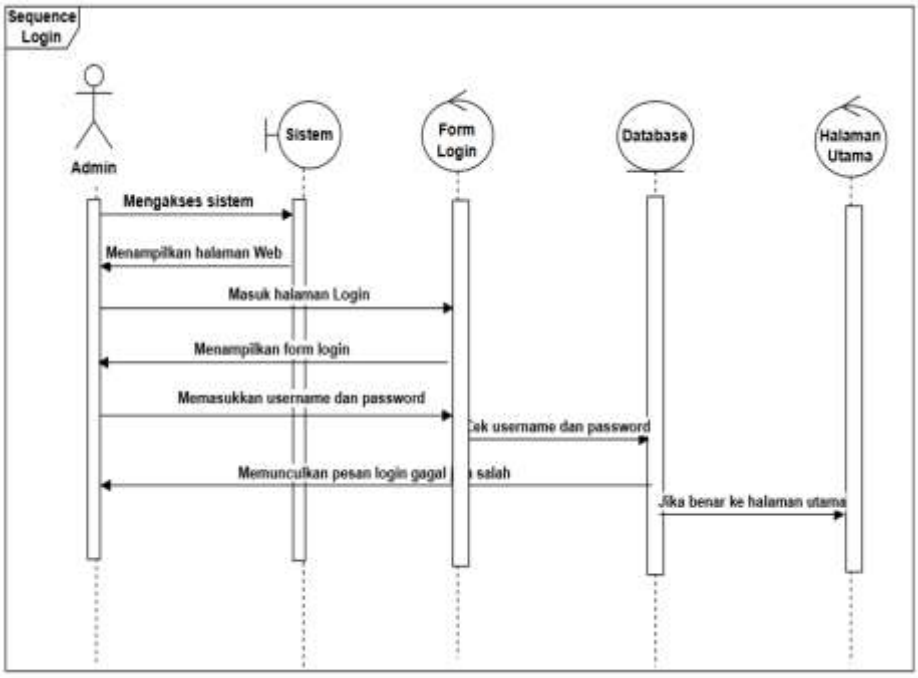
c. Sequence Diagram

Berikut adalah *sequence diagram* untuk Sistem Informasi Berbasis *Web* sebagai Media Informasi dan Promosi di SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas.

1) *Sequence Diagram* Login Admin

Diagram ini menjelaskan urutan proses *login* oleh Admin. Proses diawali ketika Admin mengakses sistem, dan Sistem menampilkan halaman *web*. Admin kemudian menuju ke halaman *login*, dan Sistem menampilkan formulir *login* yang diminta oleh objek *Form Login*. Admin memasukkan *username* dan *password*, yang kemudian divalidasi oleh *Form Login* ke *Database*. Jika data tidak sesuai (salah), Sistem akan memunculkan pesan *login* gagal kepada Admin.

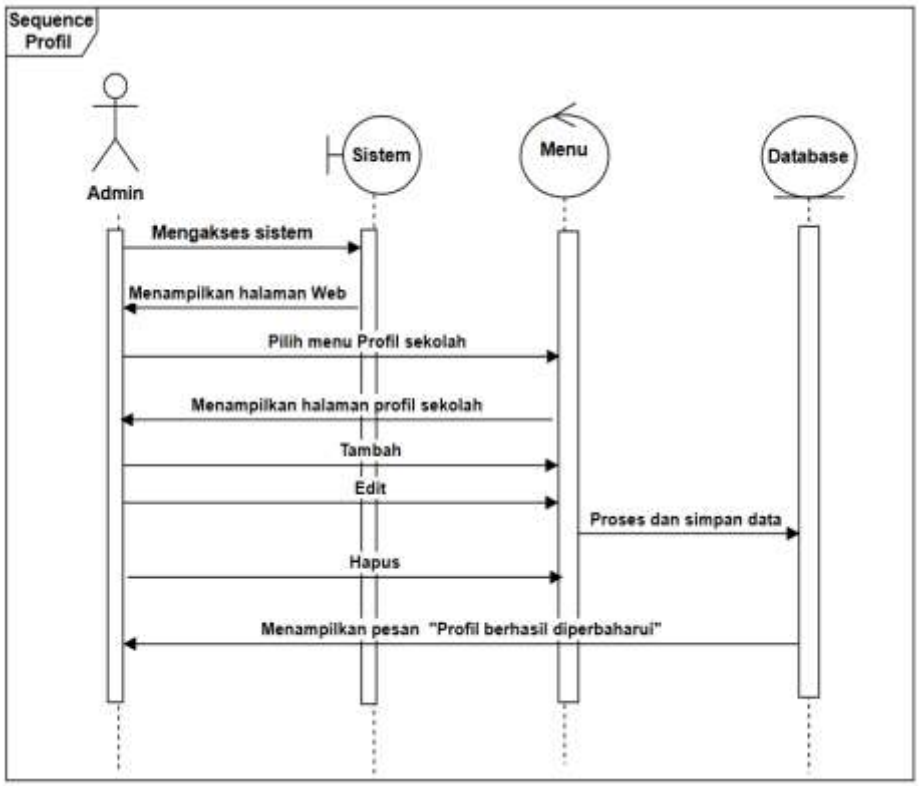
Sebaliknya, jika data benar, *Database* akan mengarahkan alur ke objek Halaman Utama, yang menandakan *login* berhasil dan selesainya proses.



Gambar 3.10 *Sequence Diagram* Login Admin

1) *Sequence Diagram* Kelola Profil Sekolah

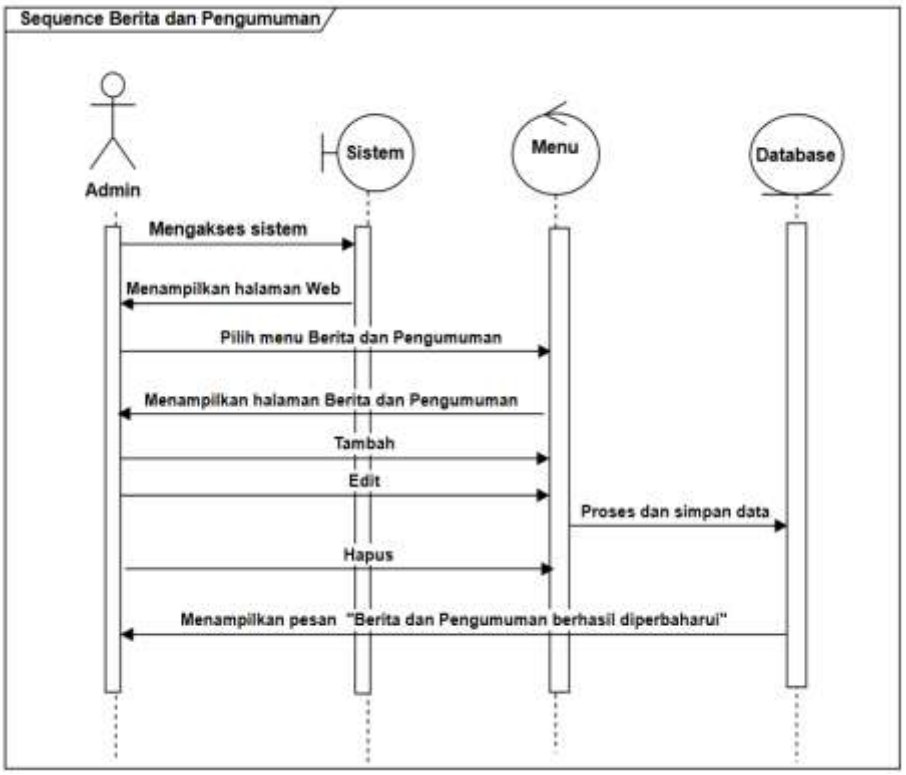
Alur pengelolaan data Profil Sekolah dimulai ketika Admin mengakses sistem dan memilih *Menu* Profil Sekolah, sehingga Sistem menampilkan halaman pengelolaan data Profil. Admin kemudian dapat memilih aksi Tambah, Edit, atau Hapus pada objek *Menu*. Jika aksi Tambah atau Edit dipilih, data akan diproses dan disimpan ke *Database*. Proses diakhiri dengan tampilan pesan konfirmasi "Profil berhasil diperbaharui" oleh Sistem kepada Admin.



Gambar 3.11 *Sequence Diagram* Kelola Profil Sekolah

2) *Sequence Diagram* Kelola Berita dan Pengumuman

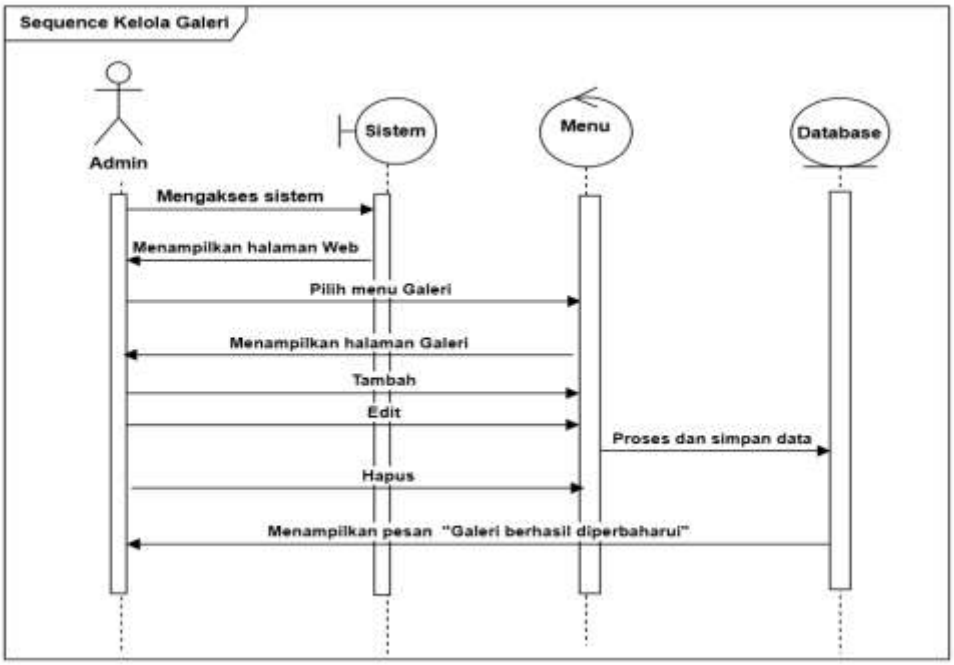
Proses pengelolaan Berita dan Pengumuman diawali dengan Admin mengakses sistem dan memilih *Menu* Berita dan Pengumuman, yang kemudian direspons oleh Sistem dengan menampilkan halaman pengelolaan data terkait. Admin memiliki opsi untuk melakukan aksi Tambah, Edit, atau Hapus. Aksi Tambah atau Edit akan memicu penyimpanan data perubahan ke *Database*. Sebagai penutup alur, Sistem menampilkan pesan "Berita dan Pengumuman berhasil diperbaharui" kepada Admin.



Gambar 3.12 *Sequence Diagram* Kelola Berita dan Pengumuman

3) *Sequence Diagram* Kelola Galeri

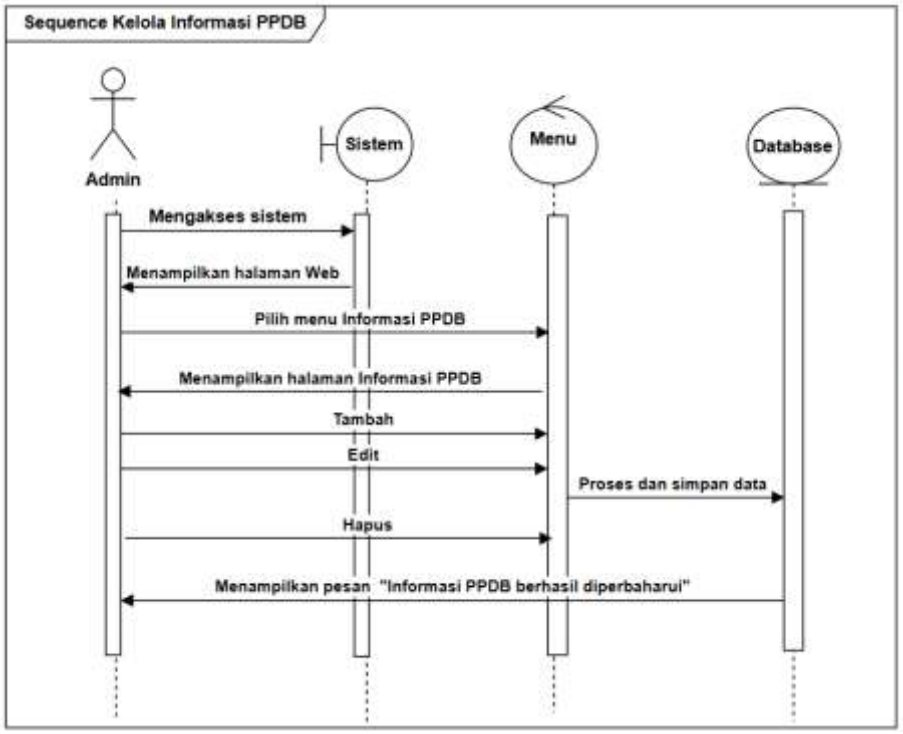
Alur pengelolaan Galeri dimulai saat Admin mengakses sistem dan memilih *Menu* Galeri. Sistem selanjutnya menampilkan halaman pengelolaan data Galeri. Admin memilih aksi Tambah, Edit, atau Hapus. Jika Tambah atau Edit yang dipilih, data akan diproses dan disimpan ke *Database*. Setelah proses selesai, Sistem mengkonfirmasi keberhasilan dengan menampilkan pesan "Galeri berhasil diperbaharui" kepada Admin.



Gambar 3.13 *Sequence Diagram* Kelola Galeri

4) *Sequence Diagram* Kelola Informasi PPDB

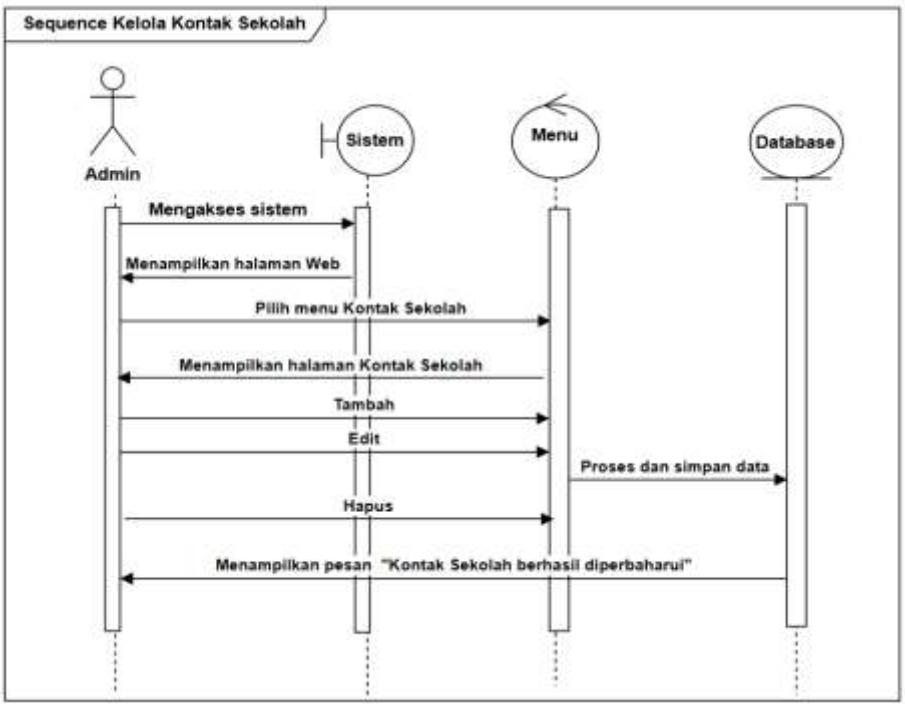
Proses pengelolaan Informasi PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) dimulai dengan Admin mengakses sistem dan memilih *Menu* Informasi PPDB, yang menyebabkan Sistem menampilkan halaman pengelolaan data. Admin memilih aksi Tambah, Edit, atau Hapus. Aksi Tambah atau Edit memicu *Menu* untuk melakukan penyimpanan data ke *Database*. Proses ditutup dengan tampilan pesan "Informasi PPDB berhasil diperbaharui" oleh Sistem kepada Admin.



Gambar 3.14 *Sequence Diagram* Kelola Informasi PPDB

5) *Sequence Diagram* Kelola Kontak Sekolah

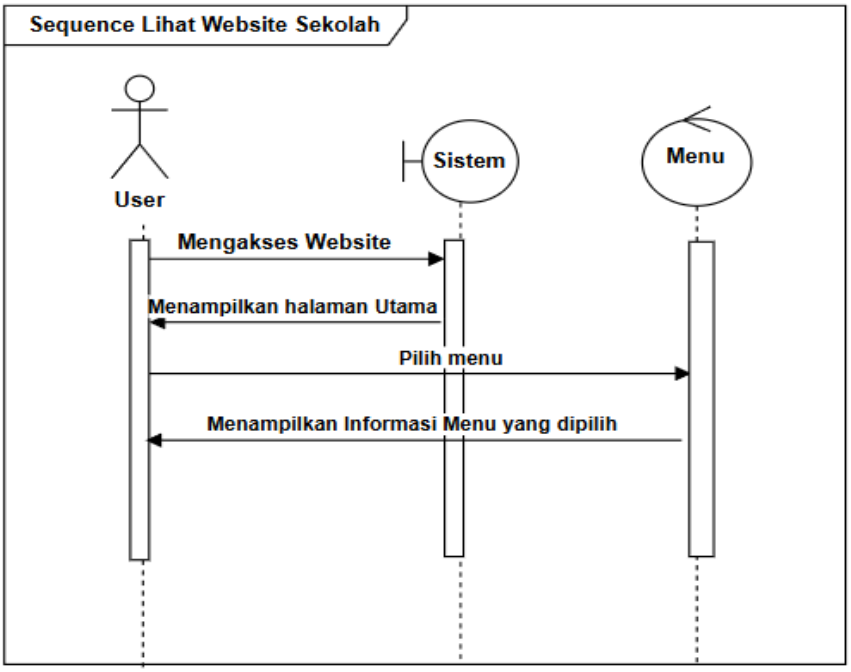
Alur pengelolaan Kontak Sekolah dimulai dengan Admin mengakses sistem dan memilih *Menu* Kontak Sekolah, yang kemudian direspons Sistem dengan menampilkan halaman pengelolaan data. Admin memilih aksi Tambah, Edit, atau Hapus. Jika aksi Tambah atau Edit dipilih, data akan diproses dan disimpan ke *Database*. Sistem mengakhiri alur dengan menampilkan pesan konfirmasi "Kontak Sekolah berhasil diperbaharui" kepada Admin.



Gambar 3.15 *Sequence Diagram* Kelola Kontak Sekolah

6) Sequence Diagram Lihat *Website* Sekolah

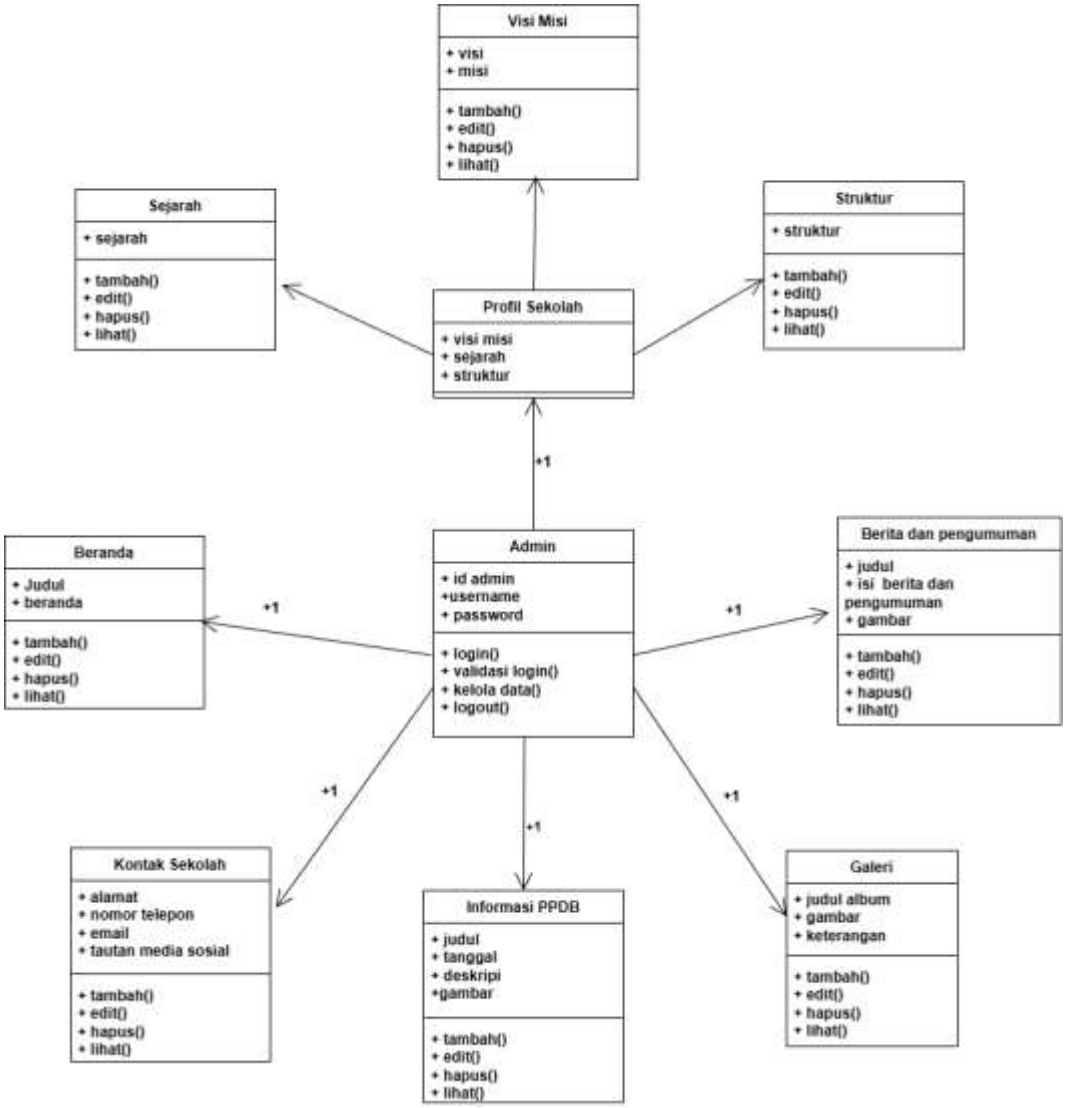
Proses dimulai ketika User mengakses *Website*, dan Sistem merespons dengan menampilkan halaman Utama. Selanjutnya, User memilih menu yang diinginkan (*Menu*), dan Sistem akan menampilkan Informasi Menu yang dipilih kembali kepada User, mengakhiri urutan tampilan informasi pada *website* tersebut.



Gambar 3.16 *Sequence Diagram* Lihat *Website* Sekolah

d. *Class Diagram*

Berikut merupakan class yang menggambarkan kelas, komponen-komponen kelas dan hubungan antara masing-masing kelas yakni Admin, Beranda, Berita dan Pengumuman, Galeri, Informasi PPDB, Kontak Sekolah, serta komponen Profil Sekolah yang meliputi Visi Misi, Sejarah, dan Struktur.



Gambar 3.17 *Class Diagram* Sistem Informasi Sekolah

3.7.2 Desain Basis Data

Dalam sebuah aplikasi, tabel digunakan untuk menyimpan dan mengelola data secara terstruktur. Penggunaan tabel memungkinkan penyimpanan data sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah rincian perancangan tabel-tabel yang ada dalam basis data.

Nama *Database* : db_sdn2barimbakapuas

Jumlah Tabel : 6 tabel

a) Tabel Admin

Nama tabel : tbl_admin

Kunci utama : username

Fungsi : Untuk menyimpan data

Tabel 3.2 Tabel Admin

Field	Type	Size	Keterangan
id_admin	Int	11	Primary Key, Auto Increment
username	Varchar	30	Username admin
password	Varchar	11	Password terenkripsi

b) Tabel Beranda

Nama tabel : tbl_beranda

Kunci utama : id_beranda

Fungsi : Untuk menyimpan informasi atau konten utama yang tampil di halaman beranda *website* sekolah.

Tabel 3.3 Tabel Beranda

Field	Type	Size	Keterangan
id_beranda	Int	11	Primary Key
judul	Varchar	100	Judul halaman beranda
beranda	Text	-	Isi konten beranda

c) Tabel Profil sekolah

Nama tabel : tbl_profil

Kunci utama : id _profil

Fungsi : Untuk menyimpan data profil sekolah

Tabel 3.4 Tabel Profil Sekolah

Field	Type	Size	Keterangan
id_profil	Int	11	Primary Key
id_visimisi	Int	11	FK ke visi_misi
id_sejarah	Int	11	FK ke sejarah
id_struktur	Int	11	FK ke struktur

d) Tabel Visi Misi

Nama tabel : tbl_visimisi

Kunci utama : id_visimisi

Fungsi : Untuk menyimpan data data visi dan misi sekolah.

Tabel 3.5 Tabel Visi Misi

Field	Type	Size	Keterangan
id_visimisi	Int	11	Primary Key
visi	Text	-	Isi visi sekolah
misi	Text	-	Isi misi sekolah

e) Tabel Sejarah

Nama tabel : tbl_sejarah

Kunci utama : id_sejarah

Fungsi :Untuk menyimpan data informasi sejarah berdirinya sekolah.

Tabel 3.6 Tabel Sejarah

Field	Type	Size	Keterangan
id_sejarah	Int	11	Primary Key
sejarah	Text	-	Riwayat sekolah

f) Tabel Struktur

Nama tabel : tbl_struktur

Kunci utama : id_struktur

Fungsi : Untuk menyimpan data struktur organisasi sekolah.

Tabel 3.7 Tabel Struktur

Field	Type	Size	Keterangan
id_struktur	Int	11	Primary Key
struktur	Text	-	Struktur organisasi sekolah

g) Tabel Berita dan Pengumuman

Nama tabel : tbl_berita_pengumuman

Kunci utama : id_berita

Fungsi : Untuk menyimpan data berita dan pengumuman

terbaru dari sekolah.

Tabel 3.8 Tabel Berita dan Pengumuman

Field	Type	Size	Keterangan
id_berita	Int	11	Primary Key
judul	Varchar	150	Judul berita
isi	Text	-	Isi berita/pengumuman
gambar	Varchar	255	Nama file gambar

h) Tabel galeri

Nama tabel : tbl_galeri

Kunci utama : id_galeri

Fungsi : Untuk menyimpan data foto atau gambar kegiatan sekolah dalam bentuk album galeri.

Tabel 3.9 Tabel Galeri

Field	Type	Field Size	Keterangan
id_galeri	Int	11	id galeri
jdl_album	Varchar	30	masukkan judul album
gambar	Varchar	10	masukkan gambar/foto
keterangan	Text	-	isi keterangan

i) Tabel Informasi PPDB

Nama tabel : tbl_ppdb

Kunci utama : id_ppdb

Fungsi : Untuk menyimpan informasi mengenai PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru), termasuk deskripsi, gambar, dan tanggal publikasi.

Tabel 3.10 Tabel Informasi PPDB

Field	Type	Size	Keterangan
id_ppdb	Int	11	Primary Key
judul	Varchar	150	Judul info PPDB
tanggal	Date	-	Tanggal publikasi
deskripsi	Text	-	Isi pengumuman
gambar	Varchar	255	File gambar

j) Tabel Kontak Sekolah

Nama tabel : tbl_kontak

Kunci utama : id_kontak

Fungsi : Untuk menyimpan data kontak resmi sekolah seperti alamat, nomor telepon, *email*, dan tautan media sosial.

Tabel 3.11 Tabel Kontak Sekolah

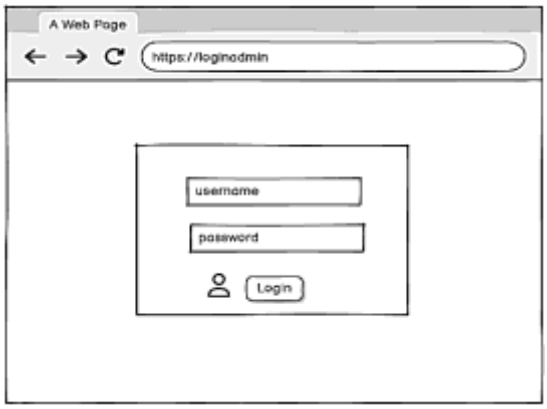
Field	Type	Size	Keterangan
id_kontak	Int	11	Primary Key
alamat	Text	-	Alamat sekolah
nomor_telepon	Varchar	20	No. telepon
email	Varchar	100	Email sekolah
tautan_media_sosial	Varchar	255	Link sosmed

3.7.3 Desain *Interface* (Antarmuka)

Pada tahap ini, tampilan sistem dirancang agar mudah dipahami, menarik secara visual, dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman *(user friendly).* Desain antarmuka yang baik tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga kemudahan navigasi dan kejelasan informasi. Dalam penelitian ini, perancangan antarmuka sistem informasi sekolah berbasis *web* di SDN 2 Barimba dibuat dengan prinsip kesederhanaan, konsistensi, serta penyesuaian terhadap kebutuhan pengguna seperti pihak sekolah, siswa, dan masyarakat.

a. Desain *Interface* Login Admin

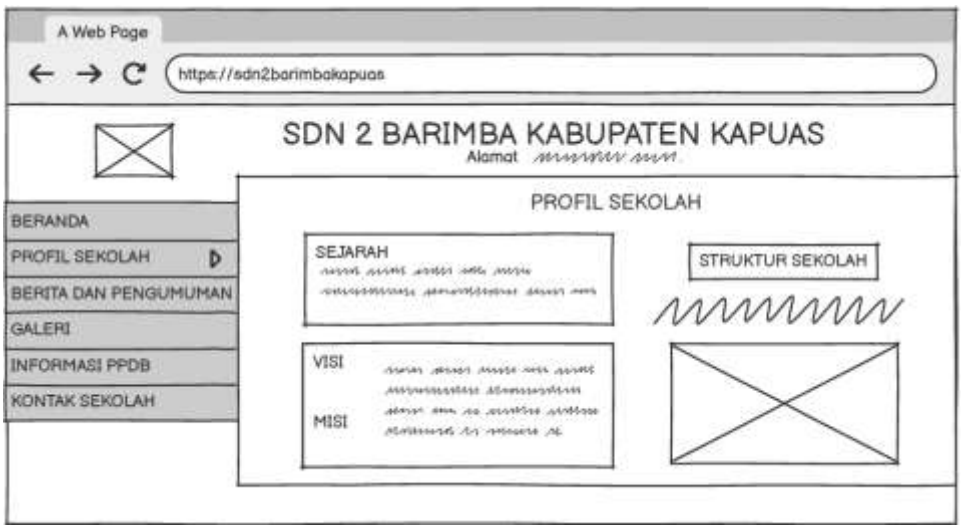
Antarmuka ini dirancang sebagai gerbang akses yang berfungsi untuk memvalidasi identitas Admin melalui input *username* dan *password* sebelum memasuki sistem pengelolaan data



Gambar 3.18 Desain *Interface* Login Admin

b. Desain *Interface* Kelola Profil Sekolah

Antarmuka ini memungkinkan Admin untuk melakukan manajemen data profil sekolah, termasuk Visi Misi, Sejarah, dan Struktur Organisasi, melalui fungsi tambah, edit, dan hapus.



Gambar 3.19 Desain *Interface* Kelola Profil Sekolah

c. Desain *Interface* Kelola Berita dan Pengumuman

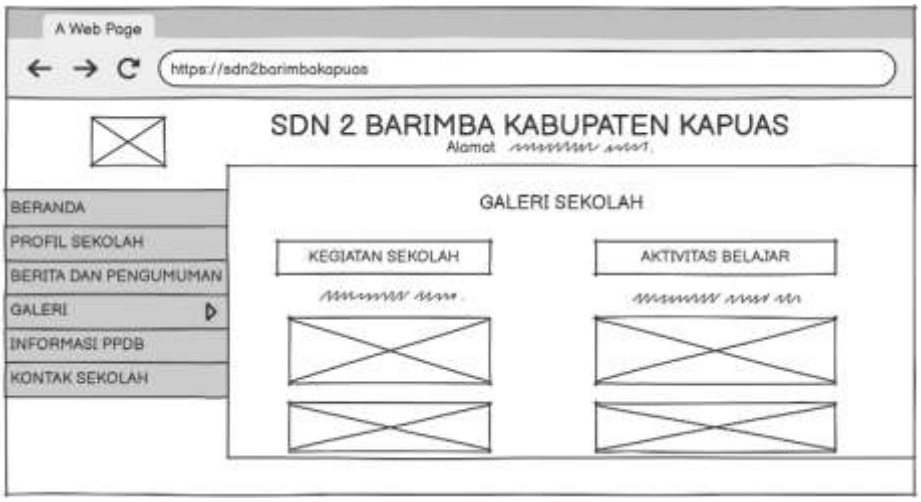
Antarmuka ini berfungsi sebagai pusat kontrol bagi Admin untuk menambah, mengubah, dan menghapus konten berita serta pengumuman terbaru sekolah secara berkala.



Gambar 3.20 Desain *Interface* Kelola Berita dan Pengumuman

d. Desain *Interface* Kelola Galeri

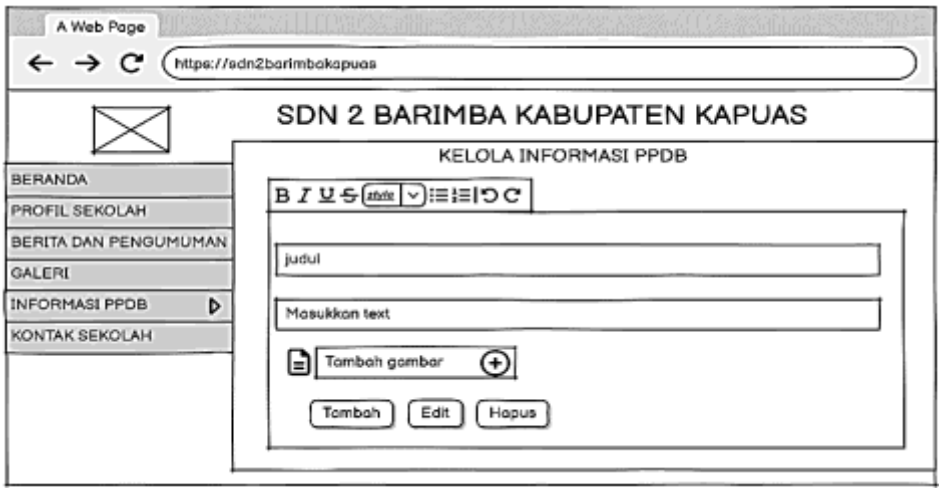
Antarmuka ini memberikan hak akses kepada Admin untuk mengelola koleksi visual (foto dan video) kegiatan sekolah yang akan ditampilkan pada modul Galeri.



Gambar 3.21 Desain *Interface* Kelola Galeri

e. Desain *Interface* Kelola Informasi PPDB

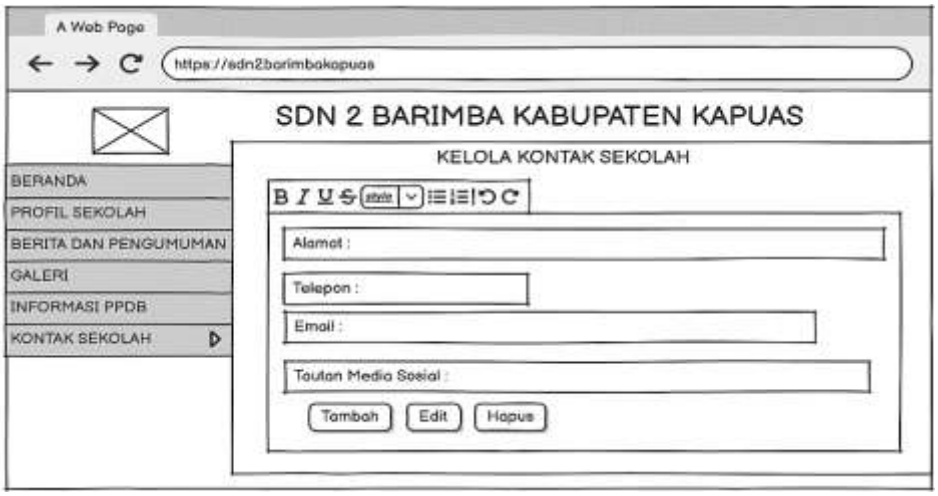
Antarmuka ini didesain khusus agar Admin dapat mengelola seluruh data dan informasi terkait Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), termasuk penambahan, pengubahan, dan penghapusan informasi



Gambar 3.22 Desain *Interface* Kelola Informasi PPDB

f. Desain *Interface* Kelola Kontak Sekolah

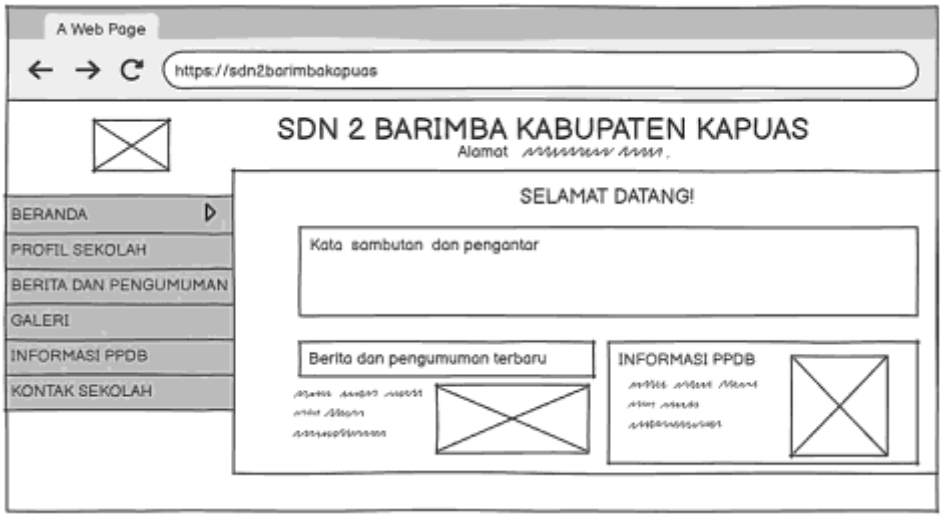
Antarmuka ini memfasilitasi Admin dalam memperbarui dan mengelola informasi kontak resmi sekolah yang esensial untuk komunikasi publik.



Gambar 3.23 Desain *Interface* Kelola Kontak Sekolah

g. Desain *Interface* Beranda

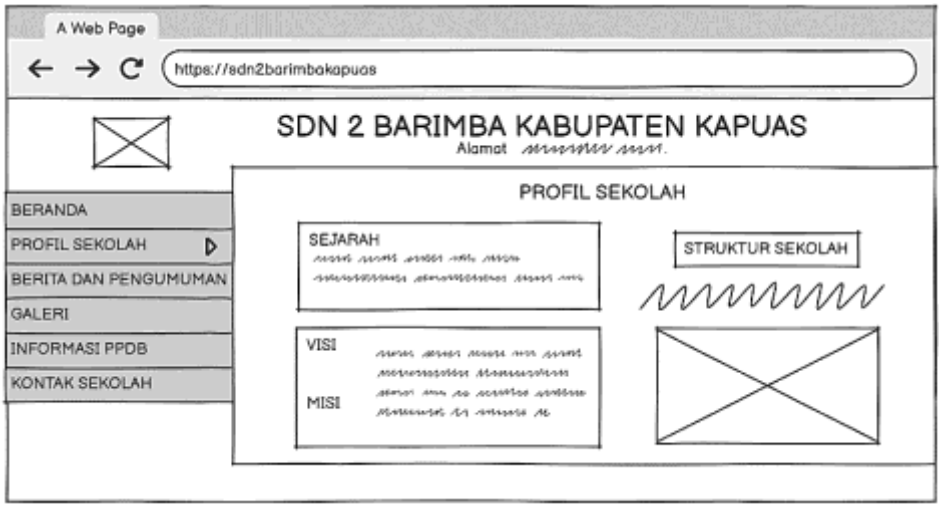
Antarmuka ini berfungsi sebagai halaman utama sistem administrasi (*backend*) yang menyajikan navigasi cepat dan ringkasan ke seluruh modul pengelolaan data sekolah.



Gambar 3.24 Desain *Interface* Kelola Beranda

h. Desain *Interface* Profil Sekolah

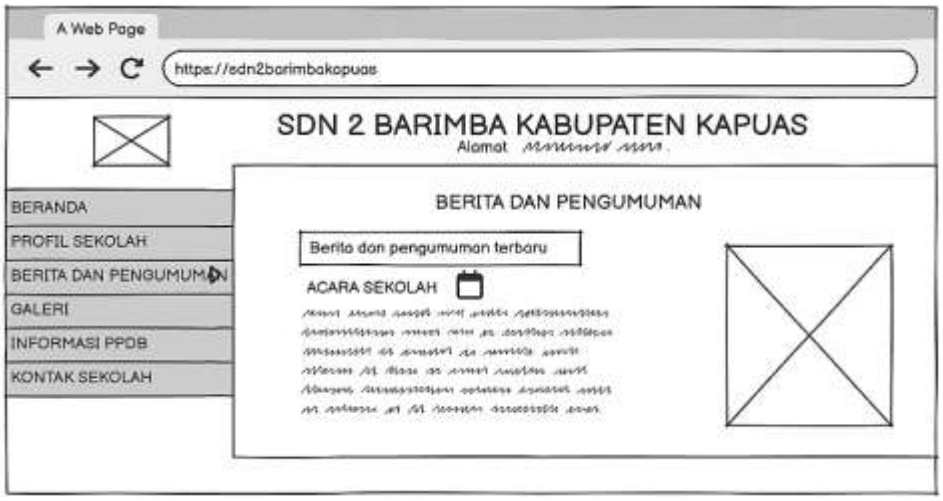
Antarmuka ini menampilkan informasi detail mengenai SDN 2 Barimba kepada pengguna publik, meliputi visi, misi, sejarah, dan struktur organisasi sekolah.



Gambar 3.25 Desain *Interface* Profil Sekolah

i. Desain *Interface* Berita dan Pengumuman

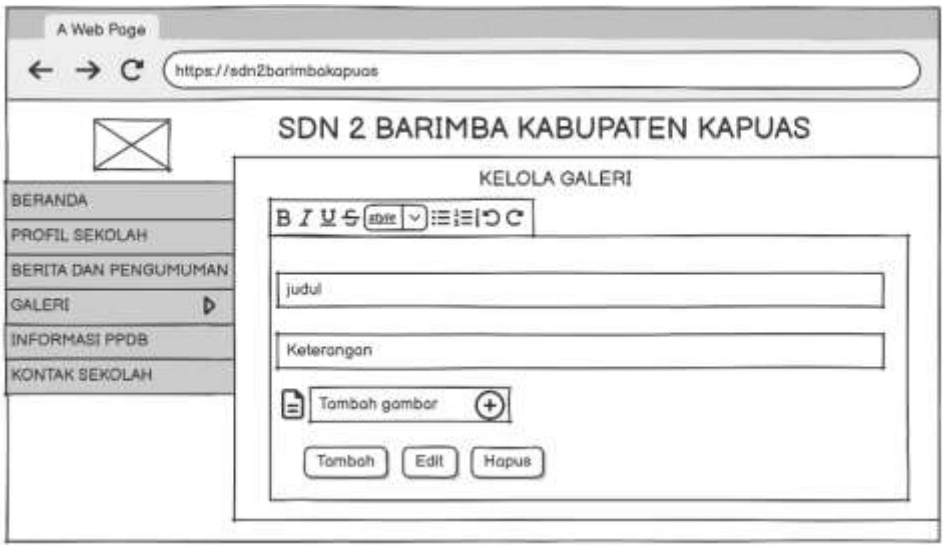
Antarmuka ini menyajikan daftar berita terbaru dan pengumuman resmi dari sekolah kepada masyarakat dan pengguna secara kronologis.



Gambar 3.26 Desain *Interface* Berita dan Pengumuman

j. Desain *Interface* Galeri

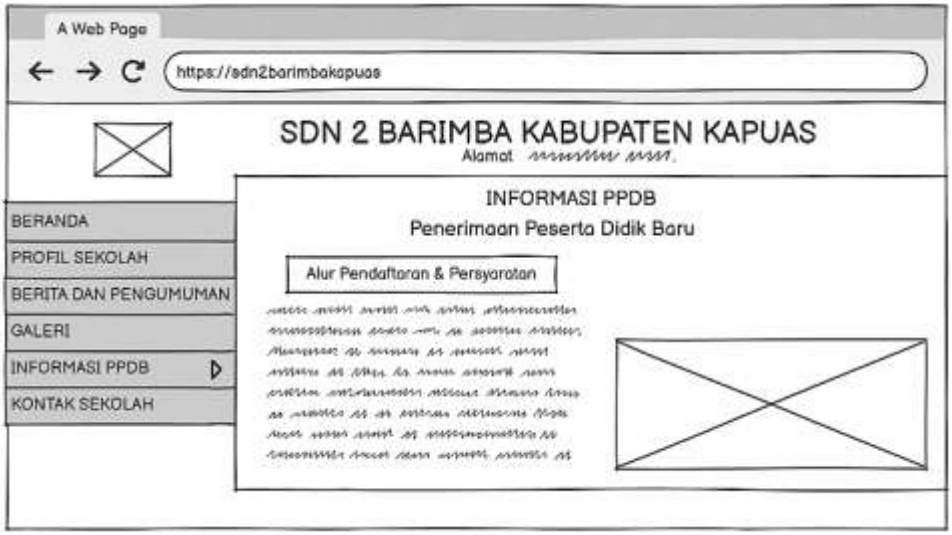
Antarmuka ini menampilkan koleksi visual berupa foto dan video kegiatan sekolah yang ditujukan sebagai media informasi dan promosi



Gambar 3.27 Desain *Interface* Galeri

k. Desain *Interface* Informasi PPDB

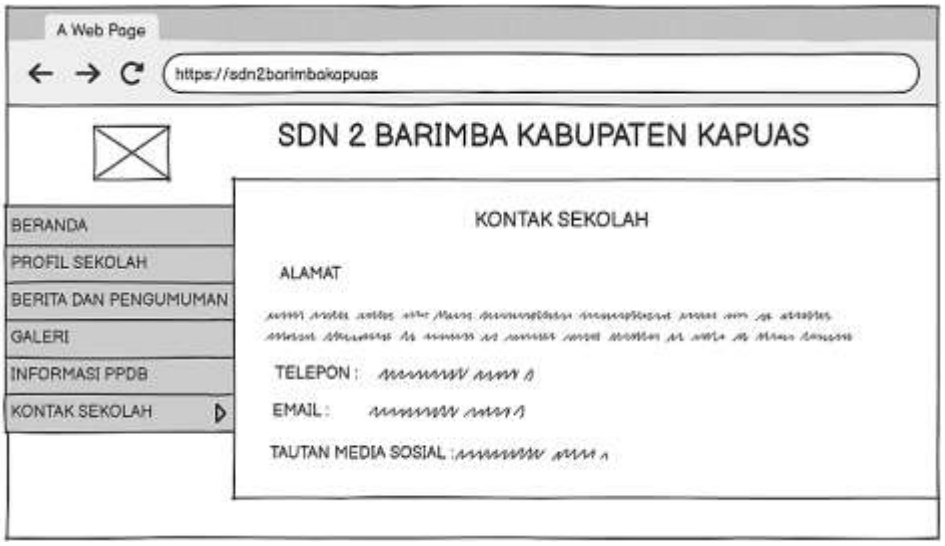
Antarmuka ini menyediakan seluruh informasi penting terkait prosedur, persyaratan, dan jadwal Penerimaan Peserta Didik Baru bagi calon siswa dan orang tua.



Gambar 3.28 Desain *Interface* Informasi PPDB

l. Desain *Interface* Kontak Sekolah

Antarmuka ini memuat detail informasi kontak dan lokasi sekolah yang memfasilitasi komunikasi antara publik dengan pihak SDN 2 Barimba.



Gambar 3.29 Desain *Interface* Kontak Sekolah

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang direncanakan oleh penulis untuk penelitian ini berlangsung selama ini, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.12 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2025												2026														
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Identifikasi Masalah																											
2	Studi Literatur																											
3	Pengumpulan Data																											
4	Analisis Data																											
5	Perancangan Sistem																											
6	Pengecekan Respon Pengguna																											
7	Pembuatan Laporan Tugas Akhir																											

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Bagian ini memaparkan hasil dari tahapan analisis dan perancangan sistem informasi sekolah berbasis *web* di SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas. Hasil penelitian mencakup analisis masalah dan kebutuhan sistem, penerapan model AIDA pada rancangan sistem, hasil perancangan antarmuka, serta penilaian responden menggunakan *Skala Likert*.

4.1.1 Hasil Analisis Masalah dan Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 2 Barimba, ditemukan tiga permasalahan utama dalam pengelolaan informasi dan promosi sekolah, yaitu:

2. Penyampaian Informasi Masih Terbatas

   Informasi sekolah seperti pengumuman dan kegiatan masih disampaikan melalui papan pengumuman fisik dan grup *WhatsApp*. Jangkauannya terbatas sehingga tidak semua orang tua dan masyarakat dapat memperoleh informasi secara tepat waktu.

3. Belum Ada Media Promosi Digital

   SDN 2 Barimba belum memiliki media promosi digital yang terintegrasi untuk memperkenalkan profil, prestasi, dan fasilitas sekolah kepada calon peserta didik baru dan masyarakat luas.

4. Proses PPDB Masih Konvensional

   Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) disampaikan secara manual, sehingga berpotensi menyebabkan keterlambatan informasi bagi masyarakat di luar lingkungan sekitar sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, ditetapkan kebutuhan fitur sistem sebagai berikut.

Tabel 4.1 Kebutuhan Fitur Sistem Informasi SDN 2 Barimba

No	Fitur	Deskripsi
1	Beranda (Home)	Halaman utama yang menampilkan gambaran umum sekolah secara visual dan menarik sebagai kesan pertama bagi pengunjung.
2	Profil Sekolah	Menyajikan visi, misi, sejarah, dan struktur organisasi untuk membangun kepercayaan dan citra sekolah.
3	Berita dan Pengumuman	Fitur pembaruan informasi kegiatan dan pengumuman resmi sekolah secara berkala dan terstruktur.
4	Galeri	Dokumentasi visual kegiatan, prestasi siswa, dan fasilitas sekolah sebagai media promosi digital.
5	Informasi PPDB	Menyediakan informasi jadwal, syarat, dan prosedur pendaftaran peserta didik baru secara transparan.
6	Kontak Sekolah	Memuat alamat, nomor telepon, dan email untuk memudahkan komunikasi antara sekolah dan masyarakat.

4.1.2 Hasil Penerapan Model AIDA pada Rancangan Sistem

Model AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) digunakan sebagai kerangka analisis untuk memastikan rancangan sistem tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai media promosi digital yang efektif. Setiap elemen AIDA dipetakan secara langsung ke fitur-fitur dalam sistem sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Pemetaan Model AIDA pada Fitur Sistem

Elemen AIDA	Fitur Sistem	Penerapan dalam Rancangan
Attention (Perhatian)	Beranda (Home)	Halaman beranda dirancang dengan tampilan visual yang menarik, memuat foto kegiatan sekolah, banner utama, dan navigasi yang jelas untuk menciptakan kesan pertama yang kuat dan mendorong pengunjung menjelajahi *website* lebih lanjut.
Interest (Minat)	Profil Sekolah, Berita & Pengumuman	Fitur Profil Sekolah menyajikan visi, misi, sejarah, dan struktur organisasi secara terstruktur untuk membangun kepercayaan. Fitur Berita dan Pengumuman yang diperbarui secara berkala mendorong pengunjung untuk terus mengikuti perkembangan sekolah.
Desire (Keinginan)	Galeri & Informasi PPDB	Galeri menampilkan dokumentasi visual prestasi siswa dan fasilitas sekolah sebagai bukti nyata kualitas SDN 2 Barimba. Informasi PPDB yang lengkap dan transparan memperkuat keinginan orang tua untuk mendaftarkan putra-putrinya.
Action (Tindakan)	Kontak Sekolah	Fitur Kontak menyediakan nomor telepon, alamat email, dan peta lokasi sekolah yang mudah diakses, mendorong pengunjung untuk segera menghubungi pihak sekolah atau melakukan pendaftaran.

Berdasarkan tabel di atas, alur komunikasi promosi yang dibangun bersifat progresif. Pengunjung pertama kali melihat tampilan Beranda yang menarik (*Attention*), kemudian tertarik menggali Profil Sekolah dan Berita (*Interest*), semakin ingin mendaftarkan anaknya setelah melihat Galeri dan informasi PPDB (*Desire*), hingga akhirnya menghubungi sekolah melalui fitur Kontak (*Action*). Dengan demikian, setiap fitur dalam sistem berkontribusi secara strategis dalam proses promosi sekolah kepada masyarakat.

4.1.3 Hasil Perancangan *Interface*

Rancangan awal pada Bab III dibuat menggunakan Balsamiq Mockups dalam bentuk desain Interfacenya. Pada Bab IV, desain dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan *Aplikasi Figma* untuk menghasilkan tampilan antarmuka yang ditampilkan dengan tampilan visual yang lebih nyata sesuai rancangan dan menyerupai bentuk dari sistem yang dirancang.

Adapun tampilan layar *(interface*) yang ditampilkan berupa *screenshot* hasil rancangan sistem berikut:

a. *Interface Login*

Antarmuka *Login* merupakan halaman awal yang harus diakses oleh Admin sebelum masuk ke dalam sistem pengelolaan. Halaman ini menampilkan *form input username* dan *password* sebagai mekanisme autentikasi untuk memastikan hanya pengguna yang berwenang yang dapat mengakses fitur pengelolaan data sekolah.



Gambar 4.1 *Interface* Login

b. *Interface* Kelola Profil Sekolah

Antarmuka Kelola Profil Sekolah dirancang untuk memberikan kemudahan bagi Admin dalam melakukan manajemen data profil SDN 2 Barimba, yang mencakup informasi Visi Misi, Sejarah, dan Struktur Organisasi sekolah. Tersedia fungsi tambah, edit, dan hapus data untuk menjaga keakuratan informasi yang ditampilkan kepada publik.



Gambar 4.2 *Interface* Kelola Profil Sekolah

c. *Interface* Kelola Berita dan Pengumuman

Antarmuka ini berfungsi sebagai pusat kontrol bagi Admin dalam mengelola konten informasi berupa berita dan pengumuman resmi sekolah. Admin dapat menambahkan, mengubah, maupun menghapus konten secara berkala agar informasi yang tersaji selalu relevan dan terkini bagi masyarakat.



Gambar 4.3 *Interface* Kelola Berita dan Pengumuman

d. *Interface* Kelola Galeri

Antarmuka Kelola Galeri memberikan akses kepada Admin untuk mengelola koleksi visual berupa foto dan video dokumentasi kegiatan sekolah. Fitur ini mencakup fungsi tambah, edit, dan hapus konten yang nantinya akan ditampilkan pada halaman Galeri untuk keperluan informasi dan promosi sekolah.



Gambar 4.4 *Interface* Kelola Galeri

e. *Interface* Kelola Informasi PPDB

Antarmuka ini didesain khusus agar Admin dapat mengelola seluruh data dan informasi yang berkaitan dengan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), termasuk prosedur pendaftaran, persyaratan, dan jadwal penerimaan. Admin dapat menambah, mengubah, serta menghapus informasi PPDB sesuai kebutuhan setiap tahun ajaran.



Gambar 4.5 *Interface* Kelola Informasi PPDB

f. *Interface* Kelola Kontak Sekolah

Antarmuka Kelola Kontak Sekolah memfasilitasi Admin dalam memperbarui dan mengelola informasi kontak resmi SDN 2 Barimba, seperti nomor telepon, alamat, dan tautan media sosial sekolah. Pengelolaan data kontak yang baik bertujuan untuk memudahkan komunikasi antara pihak sekolah dengan masyarakat luas.



Gambar 4.6 *Interface* Kelola Kontak Sekolah

g. *Interface* Beranda

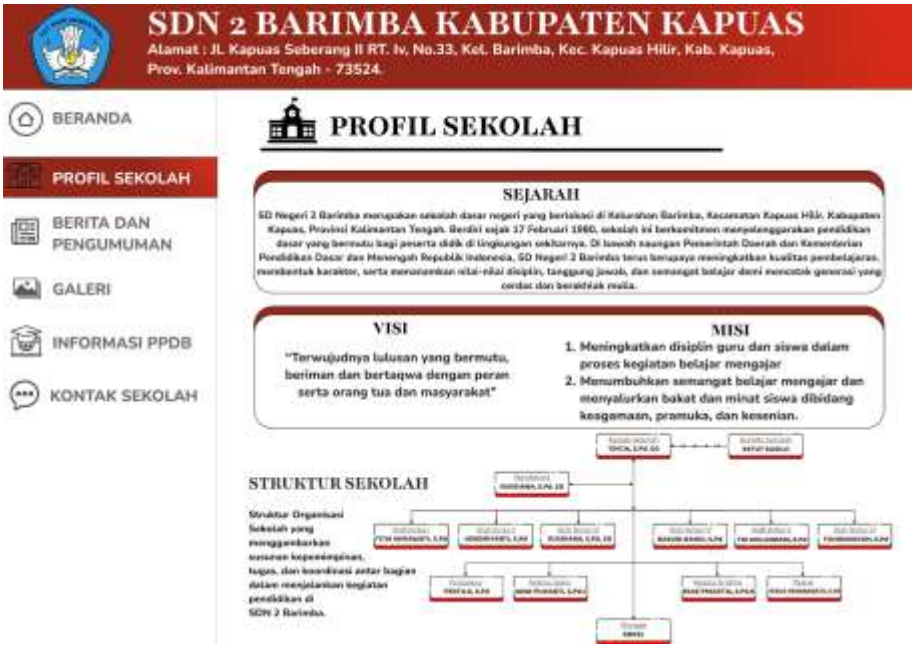
Antarmuka Beranda merupakan halaman utama dari sisi pengguna publik (*front-end*) yang menjadi titik awal kunjungan ke *website* sekolah. Halaman ini menyajikan gambaran umum informasi SDN 2 Barimba secara menarik, termasuk navigasi menuju seluruh fitur yang tersedia dalam sistem.



Gambar 4.7 *Interface* Beranda

h. *Interface* Profil Sekolah

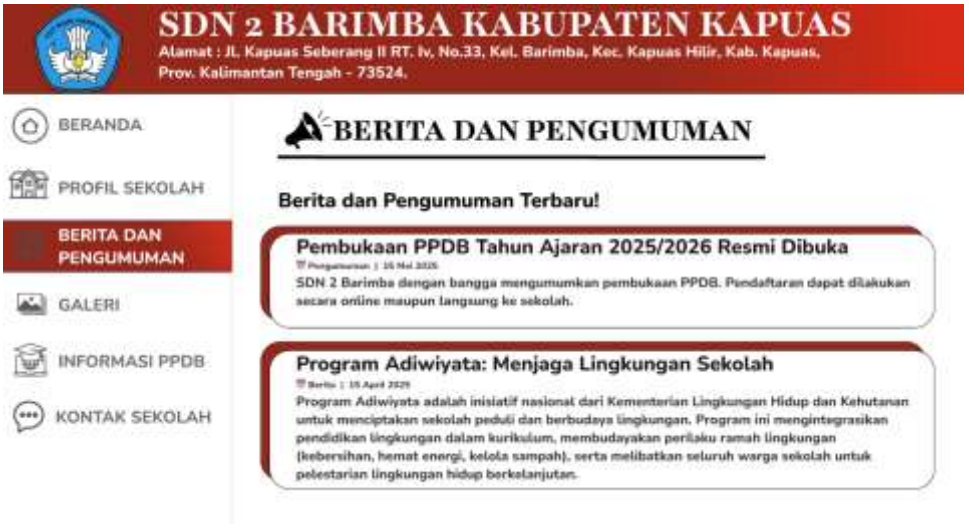
Antarmuka Profil Sekolah menampilkan informasi lengkap dan detail mengenai SDN 2 Barimba kepada pengguna publik. Informasi yang disajikan meliputi visi dan misi, sejarah berdirinya sekolah, serta struktur organisasi, sehingga masyarakat dapat mengenal sekolah secara lebih mendalam.



Gambar 4.8 *Interface* Profil Sekolah

i. *Interface* Berita dan Pengumuman

Antarmuka ini menyajikan daftar berita terbaru dan pengumuman resmi dari SDN 2 Barimba yang dapat diakses oleh seluruh pengguna secara kronologis. Halaman ini bertujuan untuk menjaga keterbukaan informasi dan memastikan masyarakat selalu mendapatkan informasi terkini terkait kegiatan sekolah.



Gambar 4.9 *Interface* Berita dan Pengumuman

j. *Interface* Galeri

Antarmuka Galeri menampilkan koleksi visual berupa foto dan video dokumentasi berbagai kegiatan, prestasi, serta fasilitas yang dimiliki SDN 2 Barimba. Halaman ini berfungsi sebagai media informasi sekaligus promosi untuk memperkenalkan keunggulan sekolah kepada masyarakat luas.



Gambar 4.10 *Interface* Galeri

k. *Interface* Informasi PPDB

Antarmuka Informasi PPDB menyediakan seluruh informasi penting yang dibutuhkan oleh calon siswa dan orang tua terkait proses Penerimaan Peserta Didik Baru. Informasi yang ditampilkan mencakup prosedur pendaftaran, persyaratan administrasi, serta jadwal pelaksanaan PPDB secara lengkap dan mudah dipahami.



Gambar 4.11 *Interface* Informasi PPDB

l. *Interface* Kontak Sekolah

Antarmuka Kontak Sekolah memuat informasi lengkap mengenai detail kontak dan lokasi SDN 2 Barimba, termasuk alamat, nomor telepon, serta peta lokasi sekolah. Halaman ini bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi dua arah yang mudah antara pihak sekolah dengan masyarakat, orang tua siswa, maupun calon pes erta didik baru.



Gambar 4.12 *Interface* Kontak Sekolah

4.1.4 Hasil Penilaian Responden

Rancangan sistem yang telah dibuat dinilai oleh 12 responden dari pihak sekolah, yaitu Guru SDN 2 Barimba. Penilaian dilakukan menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan model AIDA dan diukur *dengan Skala Likert*. Berikut adalah daftar pernyataan yang diajukan.

Tabel 4.3 Daftar Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis *web* ini mudah dipahami, memiliki fitur yang sesuai kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.
2	Tampilan rancangan *website* sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut. (*Attention*)
3	Informasi dan tampilan *website* menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan. (*Interest* & *Desire*)
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi sekolah, mengikuti kegiatan, atau mencari informasi PPDB. (*Action*)
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.

Ketentuan bobot nilai Skala Likert yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Bobot Nilai Skala Likert

No	Keterangan	Skor Penilaian
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase hasil kuesioner mengacu pada rumus Skala Likert yang telah diuraikan pada Bab II, yaitu:

$$p = \frac{Skor\ Hasil\ Pengumpulan\ Data}{Skor\ Ideal}\ x\ 100\%$$

Keterangan :

p : angka persentase

Skor Ideal : Skor tertinggi pernyataan x Jumlah responden x Jumlah pernyataan.

a. Rekapitulasi Skor per Pernyataan

Penilaian rancangan sistem dilakukan oleh 12 responden dari pihak sekolah, yaitu Guru di SDN 2 Barimba, yang berperan sebagai calon pengguna/operator sistem. Penilaian ini bukan bertujuan mengukur efektivitas promosi kepada audiens eksternal, melainkan untuk menganalisis kesesuaian rancangan antarmuka dengan prinsip-prinsip model AIDA dari perspektif pengguna internal yang akan mengelola sistem.

Berikut adalah rekapitulasi skor yang diperoleh dari setiap pernyataan berdasarkan jawaban 12 responden.

Tabel 4.5 Hasil Pernyataan ke 1

No	Jawaban	Bobot Nilai	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	10	50
2	Setuju	4	2	8
3	Cukup Setuju	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total			**12**	**58**

Tabel 4.6 Hasil Pernyataan ke 2

No	Jawaban	Bobot Nilai	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	11	55
2	Setuju	4	1	4
3	Cukup Setuju	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total			**12**	**59**

Tabel 4.7 Hasil Pernyataan ke 3

No	Jawaban	Bobot Nilai	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	8	40
2	Setuju	4	4	16
3	Cukup Setuju	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total			**12**	**56**

Tabel 4.8 Hasil Pernyataan ke 4

No	Jawaban	Bobot Nilai	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	11	55
2	Setuju	4	1	4
3	Cukup Setuju	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total			**12**	**59**

Tabel 4.9 Hasil Pernyataan ke 5

No	Jawaban	Bobot Nilai	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	8	40
2	Setuju	4	4	16
3	Cukup Setuju	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total			**12**	**56**

b. Perhitungan Skala Likert

Berdasarkan rekapitulasi skor di atas, perhitungan dilakukan menggunakan rumus Skala Likert sesuai Bab II. Skor hasil pengumpulan data diperoleh dari penjumlahan total skor seluruh pernyataan, sedangkan Skor Ideal dihitung menggunakan rumus: Skor tertinggi × Jumlah responden × Jumlah pernyataan.

Langkah 1 : Menghitung Skor Hasil Pengumpulan Data

Skor Hasil = Skor $p1$+ Skor $p2$+ Skor $p3$+ Skor $p4$+ Skor $p5$

Skor Hasil = 58 + 59 + 56 + 59 + 56

Skor Hasil = 288

Langkah 2 : Menghitung Skor Ideal

Skor Ideal = Skor tertinggi × Jumlah responden × Jumlah pernyataan

Skor Ideal = 5 × 12 × 5

Skor Ideal = 300

Langkah 3 : Menghitung Persentase (p)

$$p = \frac{Skor\ Hasil\ Pengumpulan\ Data}{Skor\ Ideal}\ x\ 100\%$$

$$p = \frac{288}{300}\ x\ 100\%$$

p = 0,96 × 100%

p = 96,00%

Kategori penilaian persentase yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.10 Kategori Penilaian Persentase

Persentase	Kategori
0% – 20%	Sangat Tidak Setuju
21% – 40%	Tidak Setuju
41% – 60%	Cukup Setuju
61% – 80%	Setuju
81% – 100%	**Sangat Setuju**

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Skala Likert, diperoleh nilai persentase sebesar 96,00%. Nilai tersebut berada pada rentang 81% – 100% sehingga termasuk dalam kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa rancangan sistem informasi sekolah berbasis *web* di SDN 2 Barimba dinilai sangat baik oleh responden dari segi kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kemampuan menumbuhkan minat dan keinginan, dorongan tindakan nyata, serta kesesuaian dengan kebutuhan sekolah.

4.2 Pembahasan

Pembahasan ini disusun untuk menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi sekolah berbasis *web* yang dapat berfungsi sebagai media informasi dan promosi bagi SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas. Pembahasan mencakup empat aspek utama: kondisi sistem yang berjalan, keterkaitan rancangan dengan model AIDA, hasil rancangan antarmuka, dan penilaian responden terhadap rancangan yang dihasilkan.

Selain mengacu pada model AIDA, perancangan antarmuka dalam penelitian ini juga mempertimbangkan prinsip *usability*. Tampilan beranda yang sederhana dengan navigasi yang jelas dirancang untuk mendukung komponen *learnability*, sehingga pengguna baru dapat langsung memahami struktur *website*. Fitur Kontak Sekolah yang mudah ditemukan mendukung komponen efficiency, sementara tata letak yang konsisten pada setiap halaman mendukung komponen *memorability* bagi pengguna

4.2.1 Kondisi Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Barimba, diketahui bahwa proses penyampaian informasi sekolah masih dilakukan secara manual melalui papan pengumuman fisik dan grup *WhatsApp*. Cara ini memiliki keterbatasan yang cukup mendasar, yaitu jangkauan yang sempit, informasi yang tidak selalu tersampaikan tepat waktu, serta tidak adanya dokumentasi digital yang dapat diakses kembali oleh masyarakat kapan saja. Kondisi ini diperparah dengan belum adanya media promosi digital yang dapat memperkenalkan profil dan keunggulan SDN 2 Barimba kepada calon peserta didik baru yang berada di luar lingkungan sekitar sekolah.

4.2.2 Keterkaitan Rancangan Sistem dengan Model AIDA

Model AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) digunakan sebagai landasan analisis dalam merancang sistem agar tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai media promosi digital yang efektif. Setiap fitur dalam sistem dirancang untuk merepresentasikan satu tahapan dalam model AIDA secara berurutan, sehingga membentuk alur komunikasi promosi yang terarah kepada masyarakat, khususnya calon peserta didik baru.

Tabel 4.11 Keterkaitan Fitur Sistem dengan Model AIDA

Tahap AIDA	Fitur Sistem	Penerapan dalam Rancangan
Attention (Perhatian)	Beranda	Tampilan beranda dirancang dengan visual menarik, foto kegiatan sekolah, dan navigasi yang jelas untuk menciptakan kesan pertama yang kuat bagi pengunjung.
Interest (Minat)	Profil Sekolah, Berita & Pengumuman	Informasi visi, misi, sejarah, dan berita yang diperbarui secara berkala membangun kepercayaan dan mendorong pengunjung untuk mengenal SDN 2 Barimba lebih jauh.
Desire (Keinginan)	Galeri, Informasi PPDB	Dokumentasi visual kegiatan dan fasilitas sekolah menjadi bukti nyata kualitas sekolah, sementara informasi PPDB yang lengkap memperkuat keinginan orang tua untuk mendaftarkan putra-putrinya.
Action (Tindakan)	Kontak Sekolah	Nomor telepon, alamat email, dan tautan media sosial yang tercantum memudahkan masyarakat untuk segera menghubungi pihak sekolah atau melakukan pendaftaran.

Berdasarkan tabel di atas, alur komunikasi promosi yang terbentuk bersifat progresif. Pengunjung pertama kali mendapatkan perhatian melalui tampilan Beranda (*Attention*), kemudian ketertarikannya dibangun melalui konten Profil Sekolah dan Berita (*Interest*), keinginannya diperkuat melalui Galeri dan Informasi PPDB (*Desire*), hingga akhirnya terdorong untuk

mengambil tindakan nyata melalui fitur Kontak Sekolah (*Action*). Dengan demikian, penerapan model AIDA menjadikan rancangan sistem ini bukan sekadar kumpulan informasi, melainkan sebuah media promosi digital yang strategis dan terencana.

Jika dibandingkan dengan penelitian sejenis, seperti penelitian Anas, dkk (2022) yang membuat *website* sekolah sebagai media informasi dan promosi, penelitian ini memiliki keunggulan pada penggunaan model AIDA sebagai kerangka analisis yang menjamin setiap fitur sistem berkontribusi secara terukur terhadap tujuan promosi. Sementara penelitian Susena, dkk (2024) menggunakan metode *Waterfall* dalam pengembangan *website* sekolah, penelitian ini lebih berfokus pada aspek strategi komunikasi digital yang belum dibahas secara mendalam pada penelitian-penelitian sebelumnya.

4.2.3 Hasil Rancangan Antarmuka Sistem

Rancangan antarmuka sistem dikembangkan dalam dua tahap. Tahap pertama menggunakan Balsamiq Mockup untuk menghasilkan wireframe sebagai gambaran awal struktur setiap halaman. Tahap kedua menggunakan Figma untuk mengembangkan desain visual yang lebih nyata dan menyerupai tampilan sistem sesungguhnya. Rancangan antarmuka mencakup dua sisi utama, yaitu sisi Admin dan sisi Pengguna Publik.

Pada sisi Admin, halaman Login (Gambar 3.30) dirancang sebagai gerbang keamanan sistem agar hanya pengguna berwenang yang dapat mengelola konten. Selanjutnya, Admin dapat mengelola seluruh konten sistem melalui enam modul pengelolaan, yaitu Kelola Profil Sekolah (Gambar 3.31), Kelola Berita dan Pengumuman (Gambar 3.32), Kelola Galeri (Gambar 3.33), Kelola Informasi PPDB (Gambar 3.34), dan Kelola Kontak

Sekolah (Gambar 3.35). Setiap modul dilengkapi fungsi tambah, edit, dan hapus, sehingga pihak sekolah dapat memperbarui informasi secara mandiri tanpa memerlukan keahlian teknis khusus.

Pada sisi Pengguna Publik, halaman Beranda (Gambar 3.36) tampil sebagai halaman utama dengan desain visual yang impresif sesuai tahap Attention dalam model AIDA. Halaman Profil Sekolah (Gambar 3.37) dan Berita & Pengumuman (Gambar 3.38) menyajikan informasi yang membangun kepercayaan sesuai tahap Interest. Halaman Galeri (Gambar 3.39) dan Informasi PPDB (Gambar 3.40) menampilkan bukti nyata kualitas sekolah sesuai tahap *Desire*. Terakhir, halaman Kontak Sekolah (Gambar 3.41) menyediakan informasi kontak yang lengkap sesuai tahap Action. Keseluruhan rancangan antarmuka ini dinilai telah sesuai dengan prinsip *user-friendly* dan siap dijadikan acuan dalam tahap berikutnya.

4.2.4 Penilaian Responden terhadap Rancangan Sistem

Rancangan sistem dinilai oleh 12 responden dari pihak SDN 2 Barimba menggunakan kuesioner berbasis model AIDA yang diukur dengan *Skala Likert*. Hasil penilaian dari lima pernyataan menghasilkan total skor 288 dari skor ideal 300, sehingga diperoleh persentase sebesar 96,00% yang masuk dalam kategori Sangat Setuju.

Pernyataan pertama mengenai kemudahan penggunaan antarmuka memperoleh skor 58, menunjukkan bahwa rancangan sistem dinilai mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pernyataan kedua terkait daya tarik tampilan *website* yang merepresentasikan tahap Attention memperoleh skor tertinggi sebesar 59, membuktikan bahwa desain visual

Beranda berhasil menciptakan kesan pertama yang kuat. Pernyataan ketiga mengenai kemampuan sistem menumbuhkan minat dan keinginan yang merepresentasikan tahap Interest dan *Desire* memperoleh skor 56, menunjukkan bahwa fitur Profil, Berita, Galeri, dan PPDB berhasil membangun ketertarikan pengguna. Pernyataan keempat terkait dorongan tindakan nyata yang merepresentasikan tahap Action memperoleh skor 59, membuktikan bahwa fitur Kontak Sekolah efektif mendorong interaksi antara masyarakat dan pihak sekolah. Pernyataan kelima mengenai kesesuaian sistem dengan kebutuhan sekolah memperoleh skor 56, mengindikasikan bahwa rancangan sistem secara keseluruhan telah sesuai dengan harapan pengguna.

Secara keseluruhan, konsistensi nilai yang tinggi pada seluruh pernyataan mengindikasikan bahwa rancangan sistem informasi sekolah berbasis *web* ini valid secara fungsional dan berhasil mewujudkan tujuan penelitian, yaitu merancang sistem yang mampu berfungsi sebagai media informasi sekaligus media promosi digital yang efektif bagi SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rumusan masalah mengenai bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi sekolah berbasis web yang dapat berfungsi sebagai media informasi dan promosi bagi SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas telah terjawab secara menyeluruh. Melalui observasi dan wawancara, ditemukan tiga permasalahan utama yaitu penyampaian informasi yang masih terbatas pada papan pengumuman fisik dan grup WhatsApp, belum adanya media promosi digital yang terintegrasi, serta proses PPDB yang masih dilakukan secara konvensional. Sebagai solusi, penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi sekolah berbasis *web* dengan enam fitur utama, yaitu Beranda, Profil Sekolah, Berita dan Pengumuman, Galeri, Informasi PPDB, dan Kontak Sekolah, yang dimodelkan menggunakan diagram UML serta dirancang antarmukanya melalui Balsamiq Mockup dan Figma. Setiap fitur dirancang berdasarkan model AIDA secara berurutan, di mana Beranda mewakili tahap *Attention*, Profil Sekolah dan Berita & Pengumuman mewakili tahap *Interest*, Galeri dan Informasi PPDB mewakili tahap *Desire*, serta Kontak Sekolah mewakili tahap *Action*, sehingga sistem tidak hanya berfungsi sebagai media informasi tetapi juga sebagai media promosi digital yang strategis. Validasi rancangan dilakukan melalui kuesioner terhadap 12 responden dari pihak sekolah menggunakan Skala Likert, menghasilkan persentase sebesar 96,00% dalam kategori Sangat Setuju, yang membuktikan bahwa rancangan sistem ini dinilai baik untuk digunakan dari segi kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, kemampuan menumbuhkan

minat dan mendorong tindakan nyata, serta kesesuaiannya dengan kebutuhan promosi digital SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas. Penilaian ini merupakan validasi internal dari perspektif pengguna yang akan mengelola sistem, yaitu guru sebagai calon administrator, sehingga hasil 96,00% mencerminkan kesesuaian rancangan dengan kebutuhan operasional sekolah. Dengan demikian, rancangan sistem ini telah sesuai dengan keinginan objek penelitian (SDN 2 Barimba) dan bisa sebagai blueprint yang siap diimplementasikan menjadi sistem informasi sekolah berbasis web sebagai media informasi dan promosi digital.

5.2 Saran

Blueprint rancangan ini dapat diimplementasikan menjadi aplikasi web yang siap pakai. Pada tahap implementasi, perlu memperhatikan aspek *user experience* (UX) seperti kemudahan navigasi, desain responsif untuk perangkat mobile, kecepatan akses pada halaman galeri, serta ketersediaan umpan balik sistem (*feedback*) pada setiap interaksi pengguna, sehingga guru sebagai administrator dan masyarakat sebagai pengguna akhir dapat mengoperasikan sistem dengan nyaman dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Afriansyah, R., Mubaroh, S. and Pratiwi, I., 2021. Pembuatan Portal Website Sekolah SMA Negeri 1 Sungailiat Sebagai Media Informasi. DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), pp.154–160. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4413.

Akbar, M.L., Usman, A. and Budiman, A., 2023. Rancang Bangun Desain UI/UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website. Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIRSI), [online] 2(1), pp.42–56. Available at: <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/jirsi/article/view/45>.

Anas, A.S., Hammad, R., Irfan, P., Amrullah, A.Z., Zulfikri, M., Primajati, G. and Lestari, R.U.A., 2022. Pembuatan Website Sekolah Sebagai Media Informasi dan Promosi. Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), pp.22–26. https://doi.org/10.35746/bakwan.v2i1.216.

Arifin, N.Y., Borman, R.I., Ahmad, I., Tyas, S.S., Sulistiani, H., Hardiansyah, A. and Suri, G.P., 2021. Analisa perancangan sistem informasi. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.

Basyuni, M.C. and Oktaviani, N., 2023. Pendekatan usability testing untuk mengukur penggunaan SIAKAD di Poltekkes Palembang. JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi), 9(1), pp.45–54.

Darmawan, R.D., Irawan, T.N. and Syidada, S., 2022. Rancang Bangun Web Profil Sekolah Sebagai Media Promosi SMP Kartika IV-10 Surabaya. Melek IT: Information Technology Journal, [online] 8(1), pp.67–76. Available at: <https://melekit-if.uwks.ac.id/index.php/melekit/article/view/215>.

Firanda, F.M., Milwandhari, S. and Putratama, V., 2021. Sistem Informasi Perjalanan Dinas Berbasis Web: Studi Kasus: DPRD Kabupaten Garut. Improve, [online] 13(1), pp.15–20. Available at: <https://ejurnal.ulbi.ac.id/index.php/improve/article/view/1553>.

Harahap, E.F., Adisuwiryo, S. and Fitriana, R., 2022. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Wawasan Ilmu.

Mahendra, G.S., 2023. Buku Ajar Pemrograman Berbasis Web. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Mahfuz, M.S. and Wasil, M., 2022. Sistem Informasi Manajemen. CV Jejak (Jejak Publisher).

Manalu, D.C.E. and Rachman, A., 2022. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Mengunakan Model Incremental. KERNEL: Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika dan Pendidikan Informatika, 3(1), pp.41–48. https://doi.org/10.31284/j.kernel.2022.v3i1.2423.

Mardivta, H. and Herdiansyah, M.I., 2022. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Aset (Studi Kasus: Satuan Kerja Teknologi Informasi PT. Bukit Asam, Tbk). Jurnal Ilmiah MATRIK, 24(1), pp.1–9. https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v24i1.1634.

Munir, S. and Nugroho, M.W., 2022. Analisis dan Evaluasi Desain Web Profil Sekolah dengan Pendekatan Nielsen Usability Model. Jurnal Informatika Terpadu, [online] 8(2), pp.47–61. Available at: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>.

Nielsen, J., 1993. Usability Engineering. Morgan Kaufmann.

Nirsal, S., Roji, M.F., Syam, S.S., Selviana, R., Widianto, A., Gunawan, I.M.A.O., Arsana, I.N.A., Sutoyo, N., Kurniadi, W., Sari, I.K. and Kasma, S., 2025. Buku Ajar Analisis dan Perancangan Sistem. Kota Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Nurwana, M., Anisa, D. and Farhansyah, F., 2023. Perancangan Prototype Sistem Pendaftaran Pasien Berbasis Android di Rumah Sakit Bhayangkara Batam. Jurnal Bisnis dan Pemasaran Digital, 2(1), pp.39–53. https://doi.org/10.35912/JBPD.v2i1.2442.

Purnaningsih, P.K. and Yulianto, A., 2022. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Berbasis Web dalam Pengelolaan Data Siswa. REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika, 6(3). https://doi.org/10.33395/remik.v6i3.11818.

Ramadhan, B.N. and Sugiyanto, S., 2024. Analisis Usability Website Sistem Informasi SD Negeri 1 Wangon Menggunakan Metode System Usability Scale. Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks), [online] 6(3), pp.421–431. Available at: <https://jurnal.uts.ac.id/index.php/JINTEKS/article/view/4512>.

Ridwan, M., Widiastiti, Y., Zaidiah, A., Purabaya, R.H., Isnainiyah, I.N., Ardilla, Y., Kragusteleiana, K., Krisnanik, E., Yuliana, R., Sugih Arta, I.P., Ningsih, S., Solihin Guntoro, I.P., Ranggana Putra, A. and Rahayu, T., 2021. Sistem Informasi Manajemen. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.

Rohman, A., 2025. Cara Praktis Dan Gratis Membuat Website Sekolah. Elex Media Komputindo.

Rusdiana, H.A., 2021. Sistem Informasi Manajemen Pendidikan: Konsep, Prinsip, dan Aplikasi. Fitrah Ilhami.

Santika, A.A., Saragih, T.H. and Muliadi, M., 2023. Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen Brilink Menggunakan Random Forest. JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi), 11(3), pp.405–411. https://doi.org/10.26418/justin.v11i3.62086.

Sari, A.O. and Kholil, I., 2025. Perancangan Sistem Informasi Website Profile

Sekolah Sebagai Sarana Promosi. INTI Nusa Mandiri, 19(2), pp.195–201.

Simamora, F. G., Destawati, D. R., Daniswara, F., Chusnah, F. N. L., Ramadhan, I., Benty, D. D. N. & Argadinata, H. (2024). Optimalisasi Teknologi Informasi sebagai Media Branding Sekolah dalam Meningkatkan Partisipasi Publik. *Proceedings Series of Educational Studies*, 1-8.

Soufitri, F., 2023. Konsep Sistem Informasi. PT Inovasi Pratama Internasional.

Sulistianingsih, N. and Yusuf, S.A.A., 2023. Pembuatan dan Pelatihan Pengelolaan Website di SMPN 6 Kota Bima sebagai Media Informasi dan Promosi Sekolah. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, [online] 3(2.2), pp.1810–1817. Available at: <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/683>.

Suprapto, R. and Rosa, Z.A., 2021. Perancangan Media Promosi Sekolah San Marino Jakarta Barat. JURNAL ADAT: Jurnal Seni, Desain & Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan, [online] 3(2), pp.27–34. Available at: <https://jurnaladat.or.id/artikel-65.html>.

Supriyanto, H., Nurhadi, M., Prasetya, M.S., Hermansyah, D. and Puspitaningrum, A.C., 2022. Pembuatan Media Informasi Digital sebagai Sarana Informasi dan Promosi Sekolah. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), [online] 6(5), pp.3510–3523. Available at: <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/9929>.

Susena, E., Mayasari, E.K., Al Fitriani, D. and Ferdiananta, G.P., 2024. Rancangan Website Profil Sekolah Sebagai Media Promosi Sd Negeri Dukuh 02 Dengan Metode Waterfall. Jurnal Informa: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 10(1), pp.33–41. https://doi.org/10.46808/informa.v10i1.272.

Theodora, D.T., 2021. Analisis Elemen AIDA Pada Media Sosial Instagram Sebagai Media Promosi Perpustakaan di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Bandung. Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan, [online] 12(1), pp.44–65. https://doi.org/10.20473/pjil.v12i1.25152.

Wandri, R., Almuttaqin, M.A., Ramadhan, R.A., Jamil, P.C., Fadhilla, M., Hanafiah, A. and Silitonga, T., 2025. Pemanfaatan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Di SMK YKWI Sebagai Solusi Untuk Pengelolaan Data Yang Efektif Dalam Meningkatkan Kualitas Sekolah. Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, [online] 5(1), pp.1–11. Available at: <https://www.jurnal.yaspenosumatera.org/index.php/mejuajua/article/view/235>.

Widjaja, S. and Hermanto, R.E., 2023. Pengembangan Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Unified Modeling Language Berbasis Website. DINAMIK, 28(1), pp.25–34.

Wijayanti, I.A., 2023. Rancang Bangun Website Media Promosi Sekolah dan Pengembangan PPDB dengan Metode User Centered Design. SMATIKA Jurnal: STIKI Informatika Jurnal, 13(1), pp.9–19. https://doi.org/10.32664/smatika.v13i01.709.

Wulandari, A.P., Salsabila, A.A., Cahyani, K., Nurazizah, T.S. and Ulfiah, Z., 2023. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education, 5(2), pp.3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074.

Yindrizal, S.E. and Susiana, M.D., 2024. Implementasi Kualitas Sistem Informasi Akademik Dalam Pelayanan Administrasi Akademik. Cv. Azka Pustaka.

Zahwa, F.A. and Syafi'i, I., 2022. Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi, [online] 19(01), pp.61–78. Available at: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/view/3963>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikpgk.ac.id - website : www.stmikpgk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 365/STMIK-3.C.1/AK/IX/2025

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
   N I K : 198605242011103
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Norhayati, M.Pd.
   N I K : 198805222011004
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI
N I M : C2257201041
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN 2 BARIMBA KAB. KAPUAS

Berlaku sampai dengan : 17 September 2026

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 17 September 2025
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

Nomor : 886/STMIK-C.1/AK/XI/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Kepala SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas**

Jl.Kapuas Seberang II RT 04,Desa Barimba, Kec. Kapuas Hilir
Kapuas

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI
NIM	:	C2257201041
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2025/2026 (7)
Lama Penelitian	:	14 November 2025 s.d 15 Desember 2025
Tempat Penelitian	:	SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Sebagai Media Informasi dan Promosi di SDN2 Barimba Kabupaten Kapuas

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 14 November 2025

Ketua,

Ir. Hj.Siti Maryamah, MM.
NIK. 196902021995004

Lampiran 3 Surat Pemberian Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KOORDINATOR WILAYAH BIDANG PENDIDIKAN
KECAMATAN KAPUAS HILIR
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BARIMBA
Alamat : Jl.Kapuas Seberang II RT. IV No. 33 Kel. Barimba, Kec Kapuas Hilir

Kuala Kapuas, 15 November 2025

Nomor :
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada Yth,
STMIK Palangkaraya
di-
Palangka Raya

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Surat Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya Nomor : 886/STMIK-C.1/AK/XI/2025 tanggal 14 November 2024 perihal Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir, bersama ini disampaikan bahwa menyetujui permohonan dimaksud kepada :

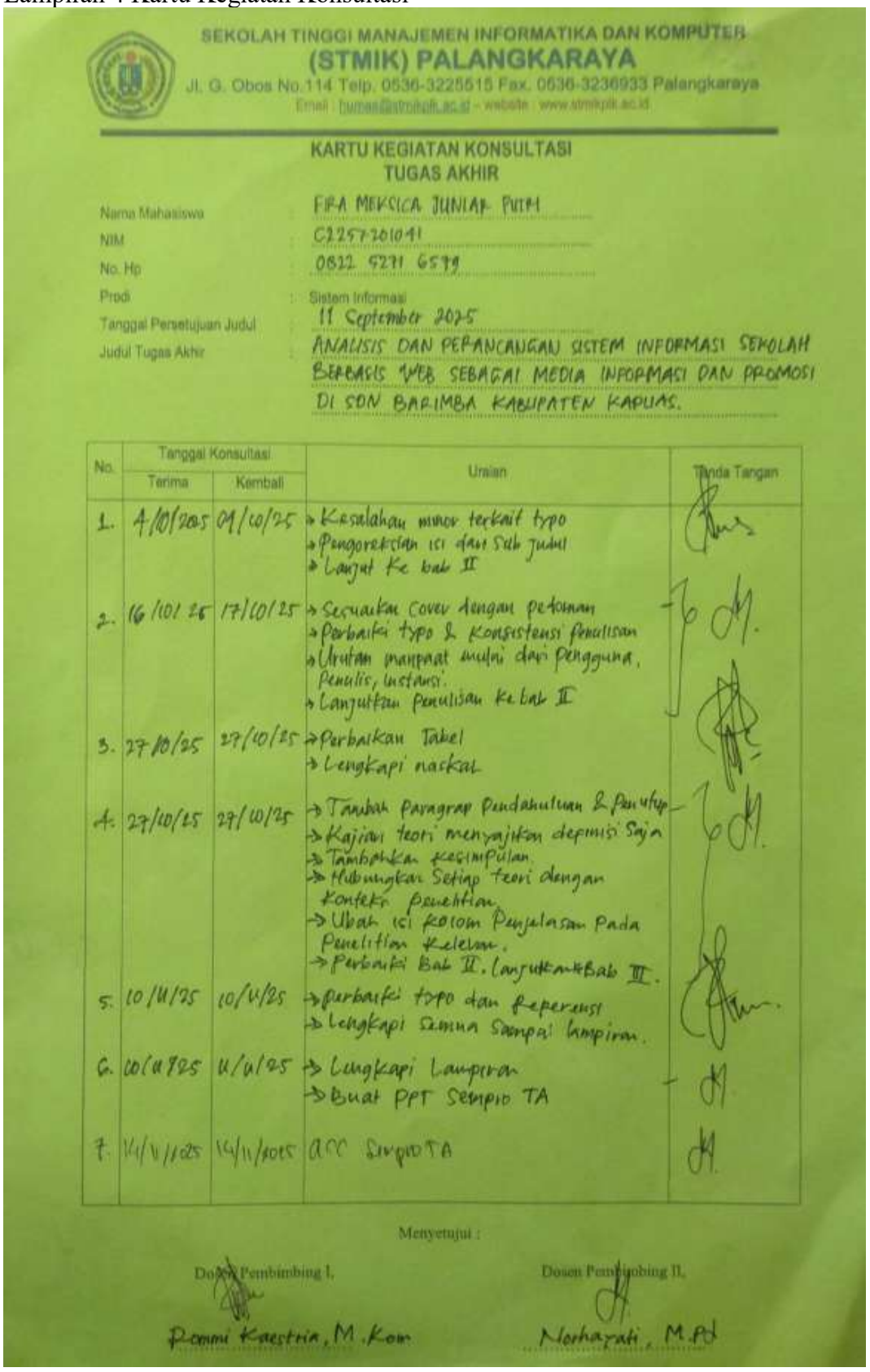
Nama	: Fira Meksica Juniar Putri
NIM	: C2257201041
Prodi(Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Thn Akad (Semester)	: 2025/2026 (7)
Lama Penelitian	: 14 November 2025 s.d 15 Desember 2026
Tempat Penelitian	: SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas
Judul Tugas Akhir	:ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS

Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui
Kepala SDN 2 Barimba,

[illegible], S. Pd. SD
NIP. 19780912 200501 2 015

Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikptk.ac.id - website : www.stmikptk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI
NIM : C2257201041
No. Hp : 0822 5291 6579
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 11 September 2025
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN BARIMBA KABUPATEN KAPUAS.

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	4/10/2025	09/10/25	→ Kesalahan minor terkait typo → Pengoreksian isi dan Sub judul → Lanjut Ke bab II	
2.	16/10/25	17/10/25	→ Sesuaikan Cover dengan petunjuk → Perbaiki typo & Konsistensi penulisan → Urutan manfaat mulai dari pengguna, penulis, instansi. → Lanjutkan penulisan ke bab II	
3.	27/10/25	27/10/25	→ Perbaikan Tabel → Lengkapi naskah	
4.	27/10/25	27/10/25	→ Tambah paragrap pendahuluan & penutup → Kajian teori menyajikan definisi saja → Tambahkan kesimpulan → Hubungkan setiap teori dengan konteks penelitian → Ubah isi kolom Penjelasan pada Penelitian Kelelan. → Perbaiki Bab II. Lanjutkan Bab III.	
5.	10/11/25	10/11/25	→ Perbaiki typo dan Referensi → Lengkapi semua sampai lampiran.	
6.	10/11/25	11/11/25	→ Lengkapi Lampiran → Buat PPT Sempro TA	
7.	14/11/2025	14/11/2025	ACC Sempro TA	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Rommi Kaestria, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Norhayati, M.Pd

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI
NIM : 02257201091
No. Hp : 0822 5271 6599
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 11 September 2025
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS.

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	19/11/25		Lengkapi Naskah full + Lampiran ACC Seminar Proposal	
	10/03/26	10/03/26	-Perbaikan penulisan Kata (Ejaan, Tanda Baca) -Perbaikan Kalimat & Struktur Paragraf - Terapkan teori pada sub bab 4 - Sesuaikan Sistematika penulisan dengan Pedoman.	
	13/03/26	13/03/26	-Perbaiki Cover sesuai pedoman -Hilangkan Kata "Proposal" -Perbaiki Lembar Persetujuan & pengesahan -Lanjutkan Penulisan bagian Pembahasan Bab IV	
	01/03/26	02/09/26	-Buat Kata pengantar, Intisari & Abstract -Typo dan Penyesuaian Teori AIDA dengan responden. -Perbaikan Penulisan dan Daftar Pustaka.	
	30/09/26	04/09/26	-Menuat teori mengenai prinsip UI/UX -Kesimpulan Bab V dibuat ringkas, jelas & padat -Buat PPT untuk sidang TA - Ganti lembar persetujuan & pengesahan - Lengkapi Laporan TA -Perbaikan sumber tercantum jelas.	
	6/09/26	6/09/26	~~Perbaiki~~ Lengkapi Seluruh naskah Lampiran, perbaiki dan sesuaikan Daftar pustaka	
		7/4/1996	acc Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Rommi Kaestria, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Marhayati, M.Pd.

Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 426/STMIK-3.C.1/AK/XI/2025

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Ketua
2. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
   NIK : 198605242011103
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Norhayati, M.Pd.
   NIK : 198805222011004
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI
NIM	:	C2257201041
Hari/ Tanggal	:	Sabtu, 6 Desember 2025
Waktu	:	13.00 sd 14.30 WIB WIB
Judul Proposal	:	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 21 November 2025
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

Lampiran 6 Lembar Observasi

Nama	:	Fira Meksica Juniar Putri
Nim	:	C2257201041
Program Studi/Jenjang	:	Sistem Informasi (SI)
Perguruan Tinggi	:	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer (STMIK) Palangkaraya
Judul Tugas Akhir	:	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI SDN 2 BARIMBA KABUPATEN KAPUAS

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	14 November 2025	Mengajukan surat ijin penelitian kepada Pihak SDN 2 Barimba Kabupaten kapuas
2	15 November 2025	Menerima Surat balasan persetujuan penelitian dari SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas
3	17 November 20205	Wawancara dan dokumentasi pada SDN 2 Barimba Kabupaten Kapuas

Mengetahui
Kepala SDN 2 Barimba,

TRICIA, S. Pd. SD
NIP. 19780912 200501 2 015

Lampiran 7 Lembar Wawancara

WAWANCARA

Nama Narasumber : Titik Wiriswati, S.Pd
Profesi : Guru
Tanggal : 17 - 11 - 2025

No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Informasi apa saja yang biasanya disampaikan oleh sekolah kepada siswa dan orang tua?	Jadwal Kegiatan Belajar-Mengajar, pengumuman Libur, Penerimaan Siswa Baru.
2	Bagaimana proses penyampaian informasi atau pengumuman dilakukan selama ini?	Dicampaikan melalui Grup WA, Surat Edaran.
3	Kendala apa yang dihadapi dalam proses penyebaran informasi sekolah?	Tidak semua orang tua punya Smartphone
4	Apakah pihak sekolah memerlukan media berbasis web untuk menyampaikan informasi dan promosi sekolah?	Ya, Perlu Supaya informasi lebih mudah untuk di cari.
5	Fitur apa saja yang diharapkan ada pada sistem informasi sekolah berbasis web?	Informasi sekolah. Profil. Informasi Penerimaan mahasiswa baru.

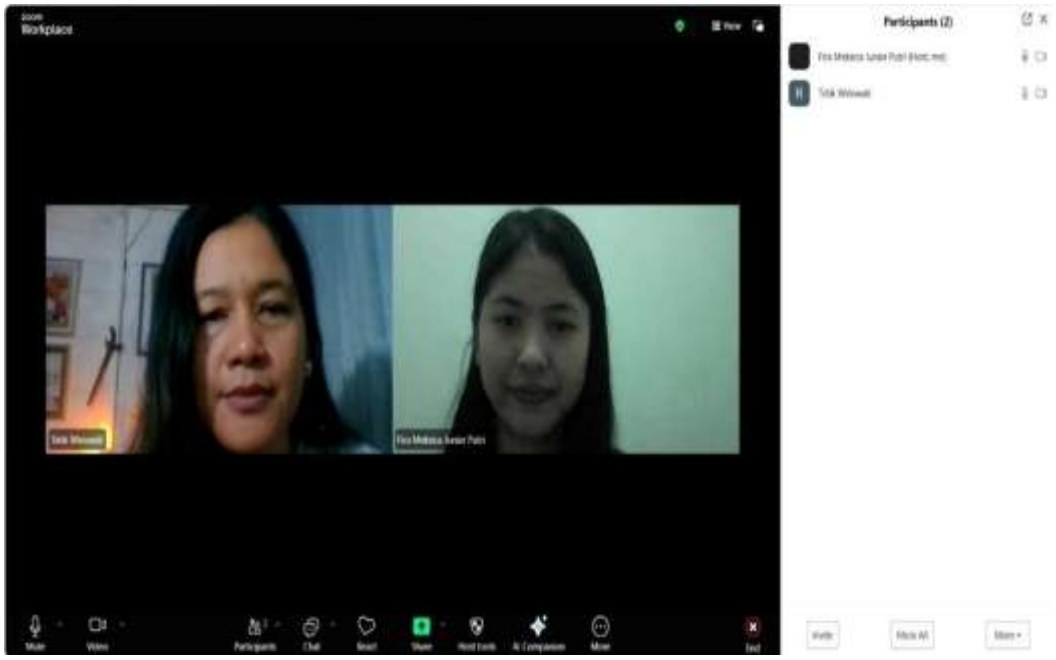
Narasumber

Titik Wiriswati, S.Pd
19790730 202421 2 003

Lampiran 8 Dokumentasi



Keterangan : saat melakukan wawancara offline dengan ibu Titik Wiriswati, S.Pd.



Keterangan : saat melakukan wawancara online(lanjutan) dengan ibu Titik Wiriswati, S.Pd.



Keterangan : poster PPDB (Penerimaan Peserta Didik baru)



Keterangan : Struktur sekolah SDN 2 Barimba



Keterangan : kegiatan belajar mengajar saat observasi





Keterangan : perpustakaan sekolah

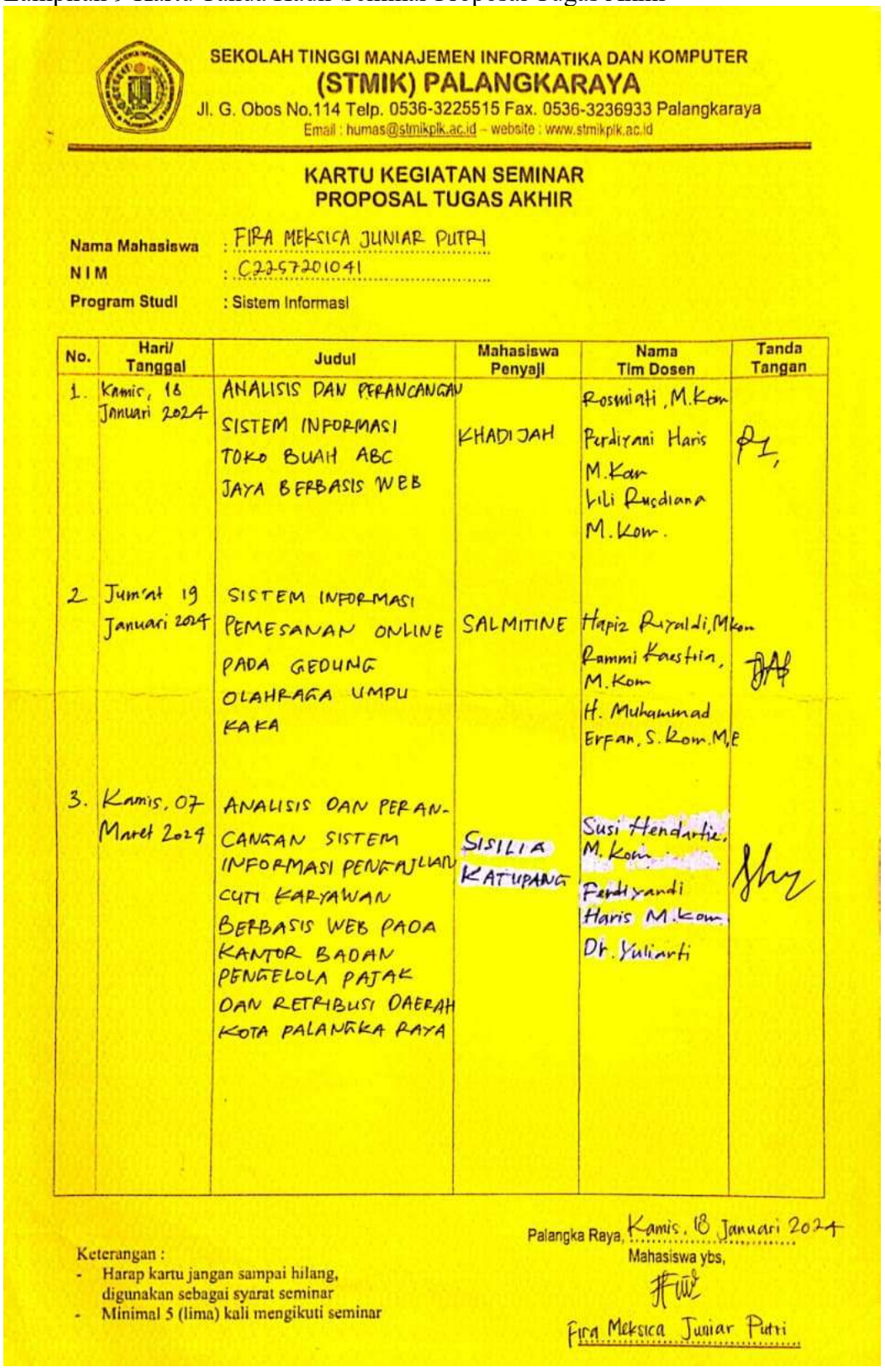


Keterangan : Kantin kejujuran



Keterangan : Ruang UKS sekolah

Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

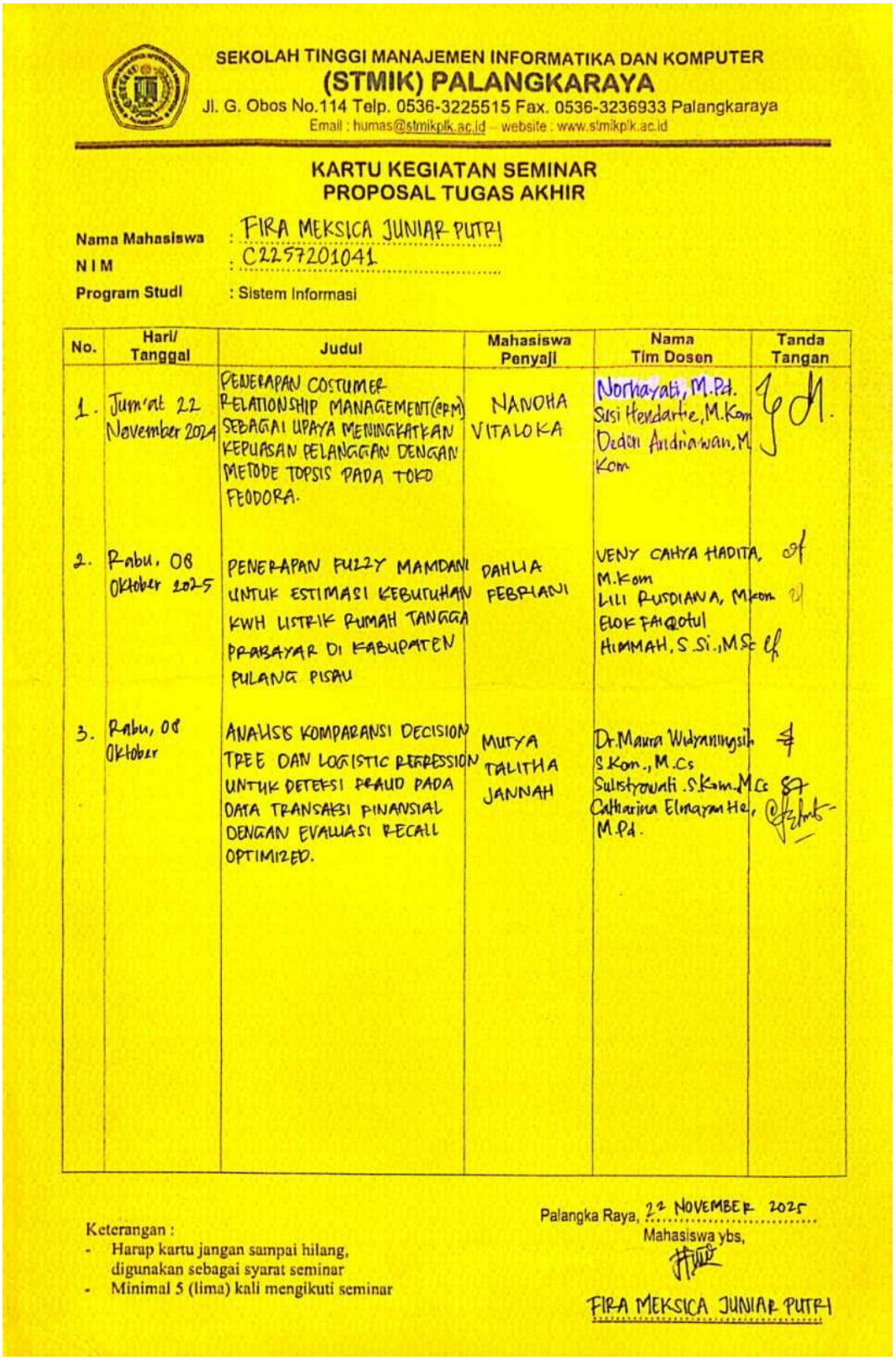
Nama Mahasiswa : FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI
NIM : C2257201041
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Kamis, 18 Januari 2024	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TOKO BUAH ABC JAYA BERBASIS WEB	KHADIJAH	Rosmiati, M.Kom Perdiyani Haris M.Kom Lili Rusdiana M.Kom.	
2	Jum'at 19 Januari 2024	SISTEM INFORMASI PEMESANAN ONLINE PADA GEDUNG OLAHRAGA UMPU KAKA	SALMITINE	Hapiz Riyaldi, M.Kom Rammi Kaestira, M.Kom H. Muhammad Erfan, S.Kom.M.E	
3.	Kamis, 07 Maret 2024	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGAJUAN CUTI KARYAWAN BERBASIS WEB PADA KANTOR BADAN PENGELOLA PAJAK DAN RETRIBUSI DAERAH KOTA PALANGKA RAYA	SISILIA KATUPANG	Susi Hendartie, M.Kom Ferdiyandi Haris M.Kom Dr. Yuliarti	

Palangka Raya, Kamis, 18 Januari 2024
Mahasiswa ybs,

Fira Meksica Juniar Putri

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI
NIM : C2257201041
Program Studi : Sistem Informasi

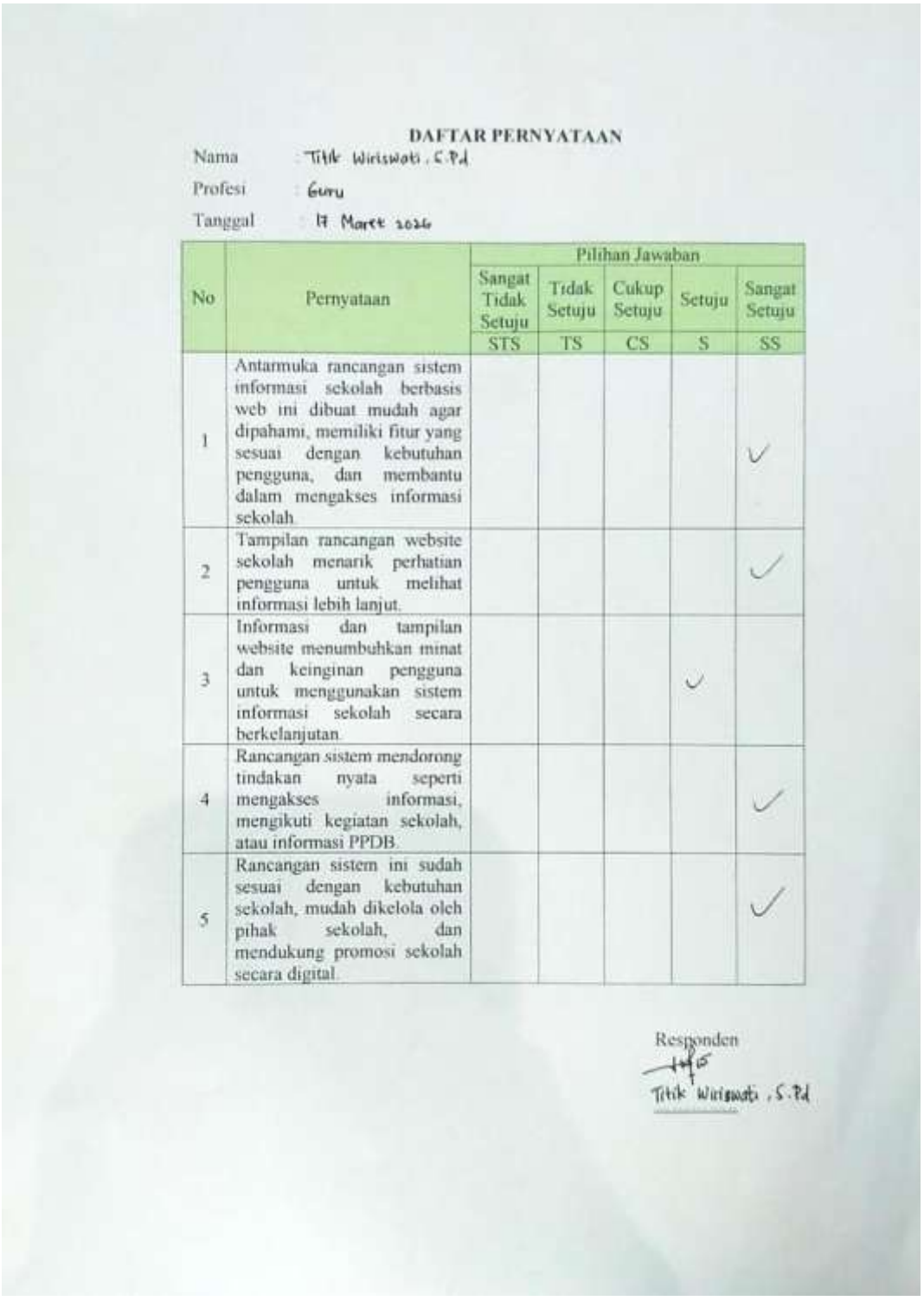
No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Jum'at 22 November 2024	PENERAPAN COSTUMER RELATIONSHIP MANAGEMENT(CRM) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEPUASAN PELANGGAN DENGAN METODE TOPSIS PADA TOKO FEODORA.	NANOHA VITALOKA	Norhayati, M.Pd. Susi Herdartie, M.Kom Dedan Andriawan, M.Kom	
2.	Rabu, 08 Oktober 2025	PENERAPAN FUZZY MAMDANI UNTUK ESTIMASI KEBUTUHAN KWH LISTRIK RUMAH TANGGA PRABAYAR DI KABUPATEN PULANG PISAU	DAHLIA FEBRIANI	VENY CAHYA HADITA, M.Kom LILI RUSDIANA, M.Kom ELOK FAIQOTUL HIMMAH, S.Si., M.Sc	
3.	Rabu, 08 Oktober	ANALISIS KOMPARANSI DECISION TREE DAN LOGISTIC REGRESSION UNTUK DETEKSI FRAUD PADA DATA TRANSAKSI FINANSIAL DENGAN EVALUASI RECALL OPTIMIZED.	MUTYA TALITHA JANNAH	Dr. Maura Widyaningsih S.Kom., M.Cs Sulistyowati, S.Kom. M.Cs Catharina Elmayani He, M.Pd.	

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya, 22 NOVEMBER 2025
Mahasiswa ybs,

FIRA MEKSICA JUNIAR PUTRI

Lampiran 10 Lembar Pernyataan Kuesioner



DAFTAR PERNYATAAN

Nama : Titik Wiriswati, S.Pd

Profesi : Guru

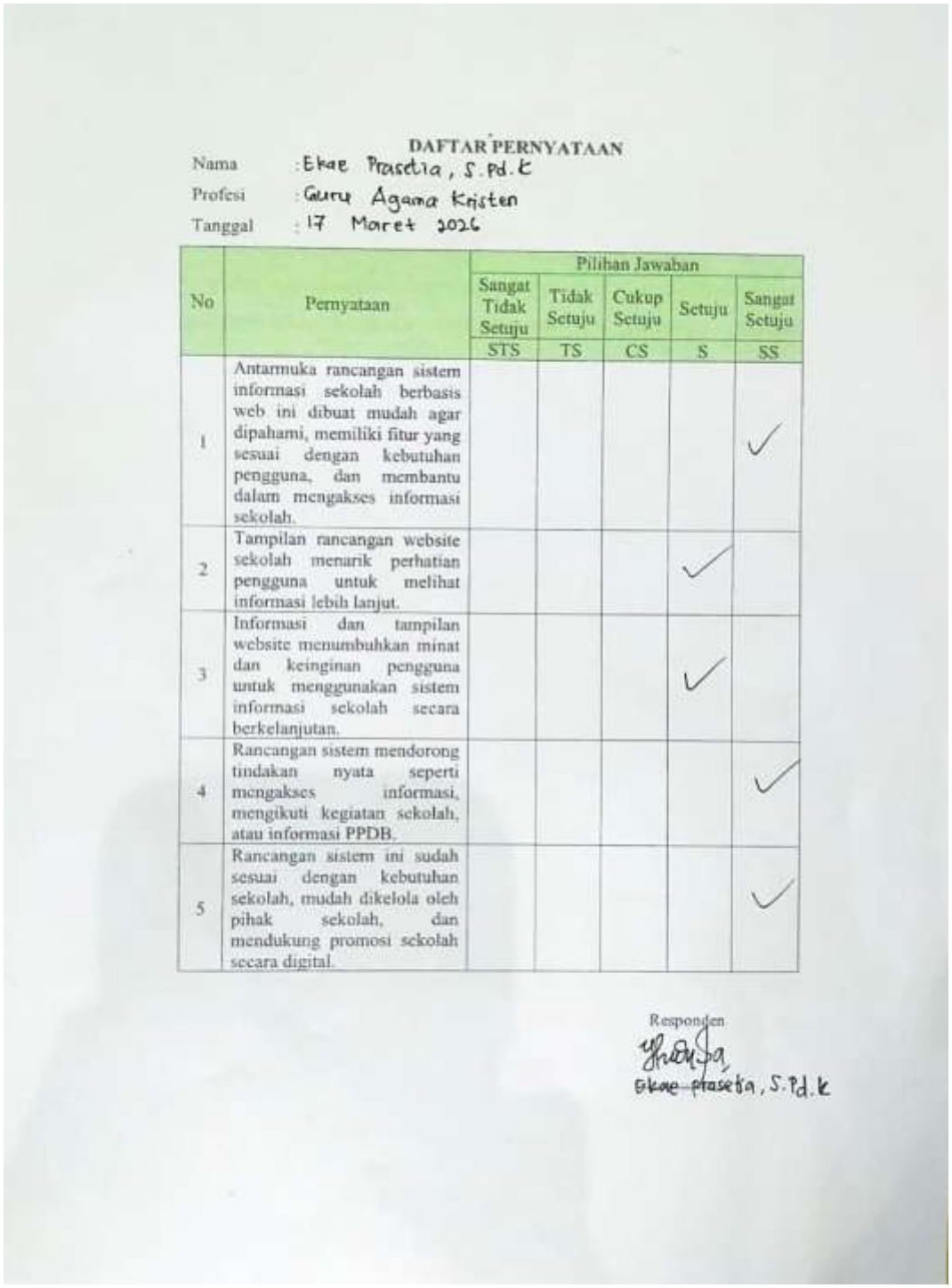
Tanggal : 17 Maret 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					✓
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.				✓	
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.					✓

Responden

Titik Wiriswati, S.Pd

Keterangan : Responden 1



DAFTAR PERNYATAAN

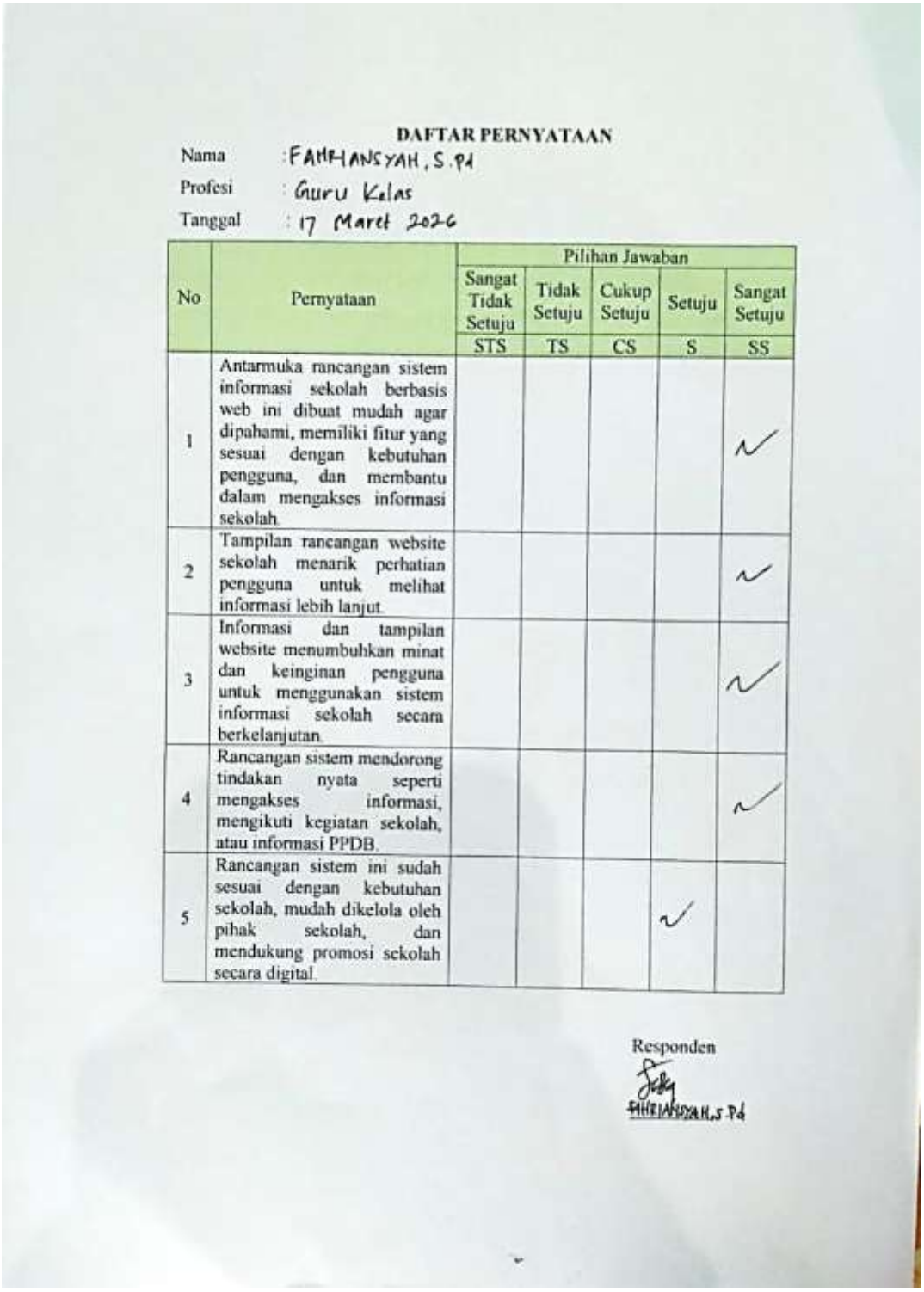
Nama : Ekae Prasetia, S.Pd.K
Profesi : Guru Agama Kristen
Tanggal : 17 Maret 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					✓
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.				✓	
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.				✓	
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.					✓

Responden

Ekae Prasetia, S.Pd.K

Keterangan : Responden 2



DAFTAR PERNYATAAN

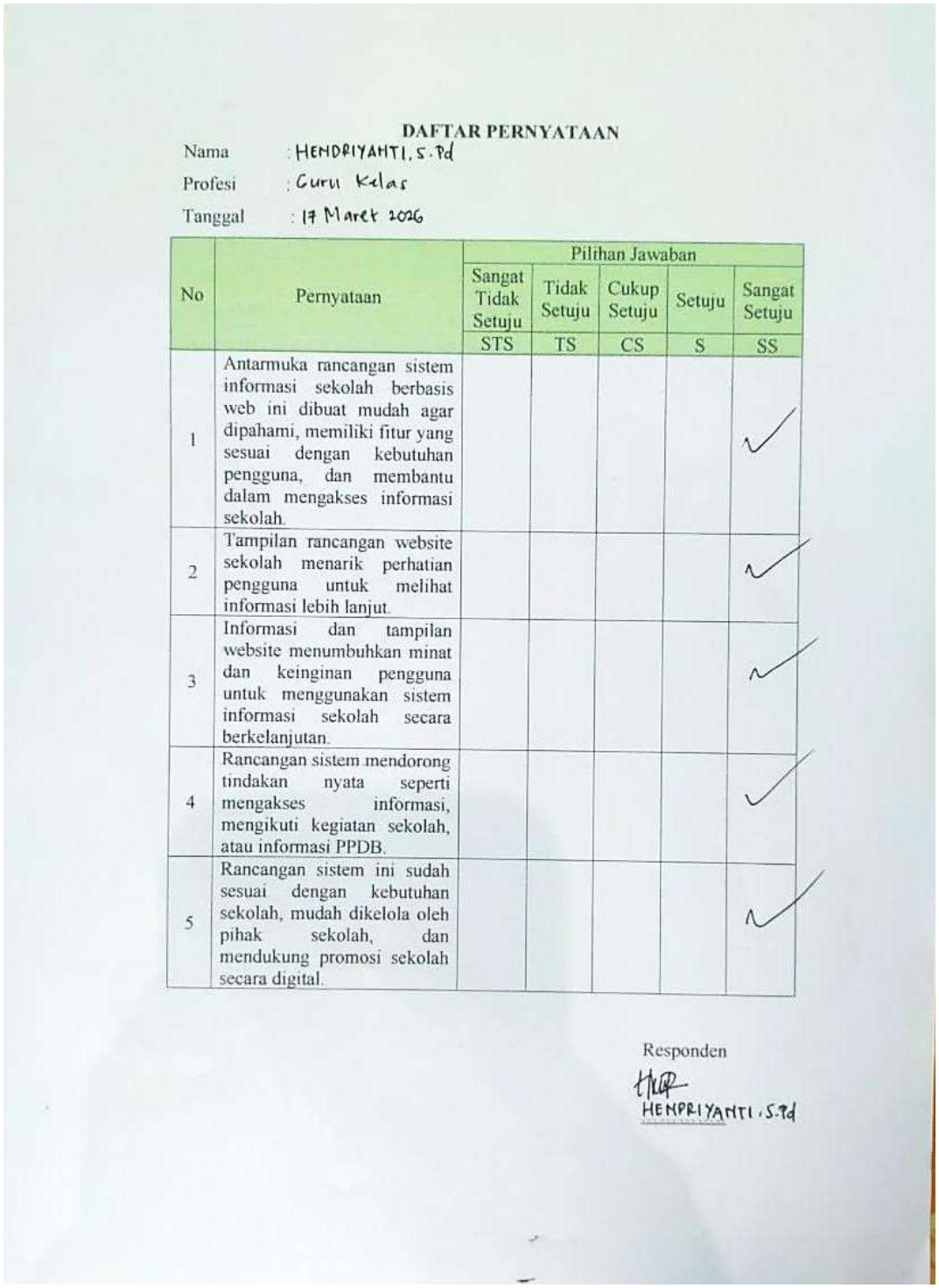
Nama : FAHRIANSYAH, S.Pd
Profesi : Guru Kelas
Tanggal : 17 Maret 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					✓
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.					✓
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.				✓	

Responden

FAHRIANSYAH, S.Pd

Keterangan : Responden 3



DAFTAR PERNYATAAN

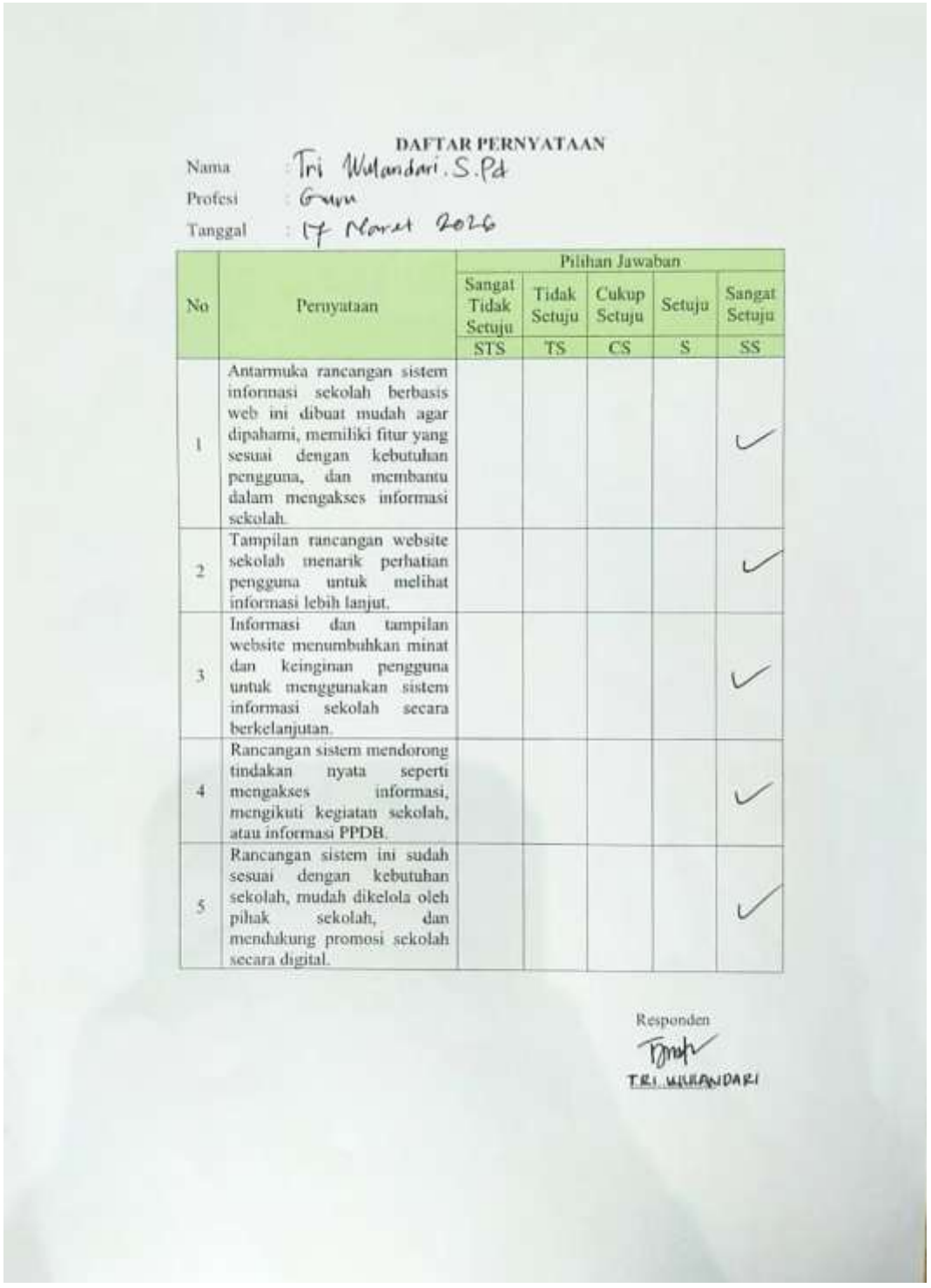
Nama : HENDRIYANTI, S.Pd
Profesi : Guru Kelas
Tanggal : 17 Maret 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					✓
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.					✓
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.					✓

Responden

HENDRIYANTI, S.Pd

Keterangan : Responden 4



DAFTAR PERNYATAAN

Nama : Tri Wulandari. S.Pd
Profesi : Guru
Tanggal : 17 Maret 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					✓
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.					✓
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.					✓

Responden

TRI WULANDARI

Keterangan : Responden 5



DAFTAR PERNYATAAN

Nama : Basuni Baladi, S.Pd

Profesi : Guru

Tanggal : 17 - 03 - 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					✓
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.				✓	
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.				✓	

Responden

Basuni Baladi, S.Pd

Keterangan : Responden 6

DAFTAR PERNYATAAN

Nama : Haris Fadilah, S.Pd
Profesi : Guru
Tanggal : 17 Maret 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					✓
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.					✓
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.					✓

Responden

Haris Fadilah

Keterangan : Responden 7

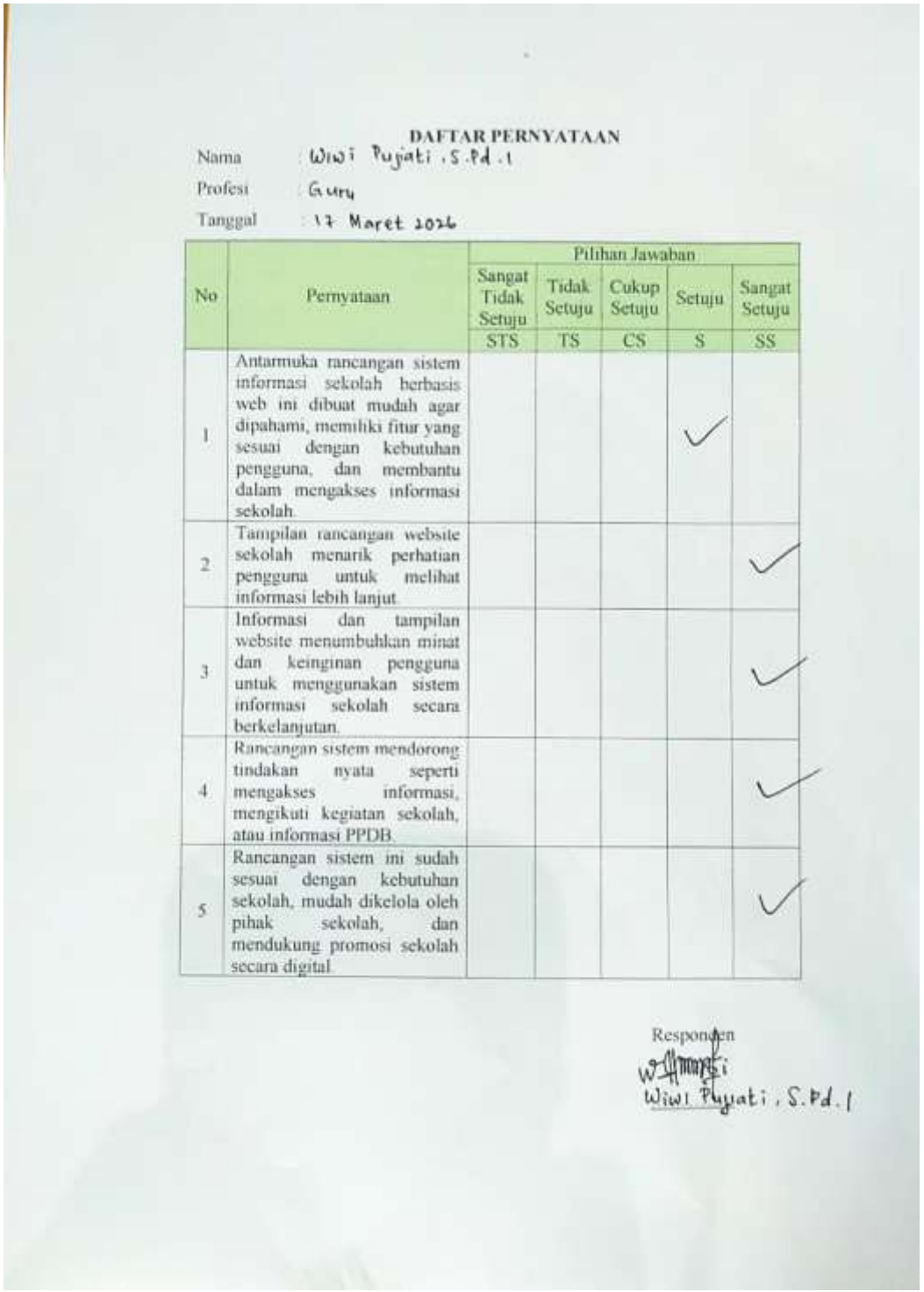
DAFTAR PERNYATAAN

Nama : PERTILO, S.Pd
Profesi : Guru
Tanggal : 17 MARET 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					✓
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.				✓	
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.					✓

Responden
PERTILO, S.Pd

Keterangan : Responden 8



DAFTAR PERNYATAAN

Nama : Wiwi Pujati, S.Pd.I
Profesi : Guru
Tanggal : 17 Maret 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.				✓	
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.					✓
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.					✓

Responden

Wiwi Pujati, S.Pd.I

Keterangan : Responden 9

DAFTAR PERNYATAAN

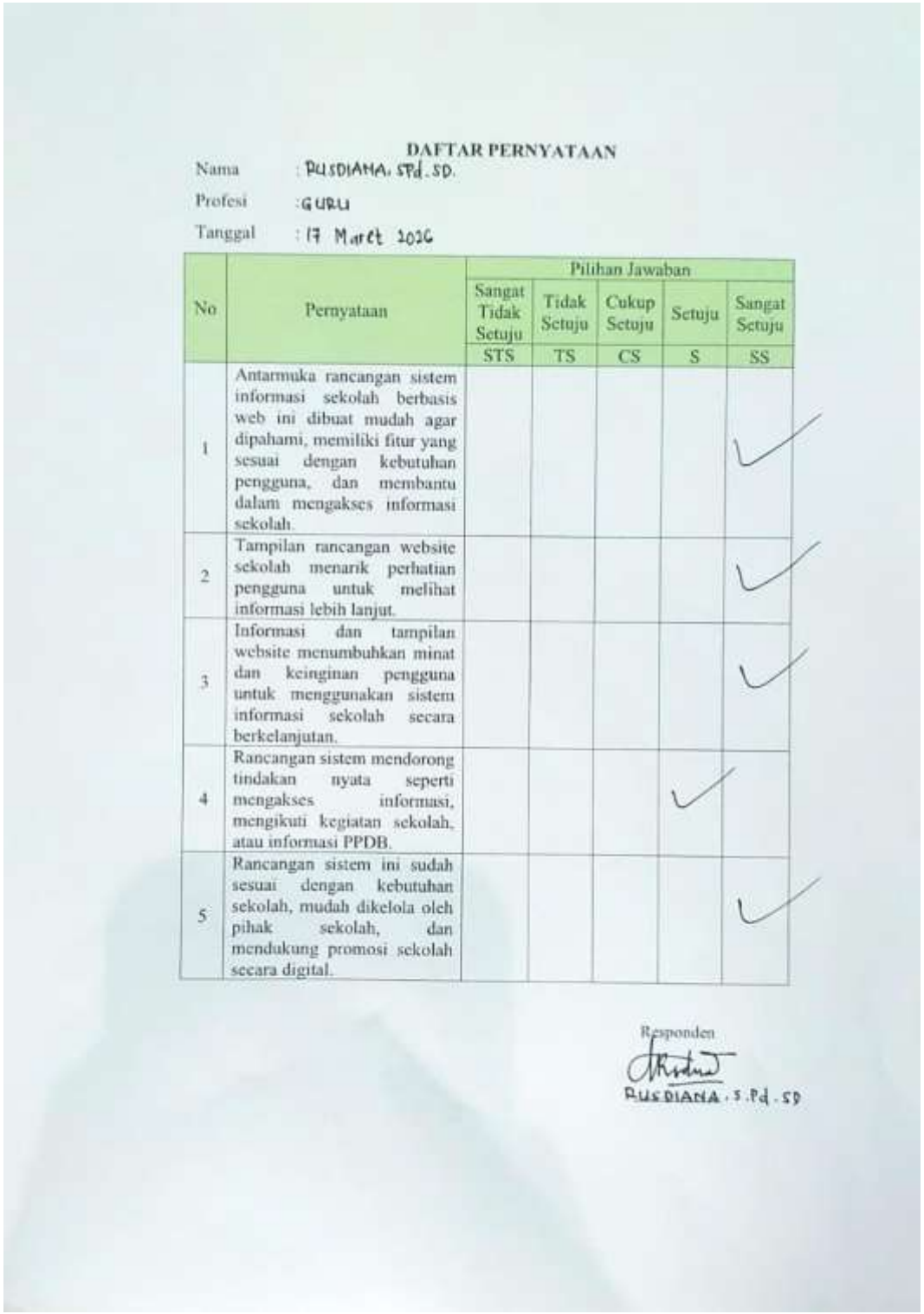
Nama : Yesua Hendrinata, S.Pd
Profesi : Guru
Tanggal : 17 Maret 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.				✓	
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.					✓
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.				✓	

Responden

Yesua Hendrinata, S.Pd

Keterangan : Responden 10



DAFTAR PERNYATAAN

Nama : RUSDIANA, S.Pd.SD.

Profesi : GURU

Tanggal : 17 Maret 2020

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					✓
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.					✓
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.				✓	
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.					✓

Responden

RUSDIANA, S.Pd.SD

Keterangan : Responden 11



DAFTAR PERNYATAAN

Nama : Pusmila, S.Pd
Profesi : Guru
Tanggal : 17 Maret 2026

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		STS	TS	CS	S	SS
1	Antarmuka rancangan sistem informasi sekolah berbasis web ini dibuat mudah agar dipahami, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu dalam mengakses informasi sekolah.					✓
2	Tampilan rancangan website sekolah menarik perhatian pengguna untuk melihat informasi lebih lanjut.					✓
3	Informasi dan tampilan website menumbuhkan minat dan keinginan pengguna untuk menggunakan sistem informasi sekolah secara berkelanjutan.					✓
4	Rancangan sistem mendorong tindakan nyata seperti mengakses informasi, mengikuti kegiatan sekolah, atau informasi PPDB.					✓
5	Rancangan sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan sekolah, mudah dikelola oleh pihak sekolah, dan mendukung promosi sekolah secara digital.				✓	

Responden

Pusmila, S.Pd

Keterangan : Responden 12