

Perancangan Digital Company Profile Sekolah Menengah Kejuruan Pembangunan Nasional (PENAS) Memperkuat Identitas Sekolah

Rahardian Septianto¹⁾

¹⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dian Nusantara, Jakarta, Indonesia

Corresponding author

E-mail: 411211211@undira.ac.id



Diterima, 5-4-2024
Direvisi, 10-4-2024
Dipublikasi, 24-4-2024

Kata Kunci : *web profil perusahaan, SMK PENAS, pengembangan perangkat lunak, web development life cycle*

Abstrak

Website menjadi salah satu pilihan sebagai company profile untuk memberikan informasi kepada banyak orang. Selain karena menjanjikan kemudahan akses, website mampu memuat banyak informasi di dalamnya. Tingkat kepercayaan orang-orang cukup tinggi dengan informasi yang disampaikan di dalam website dengan nama resmi yang berkaitan atau biasa disebut dengan domain, berbagai tahapan dilakukan mulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan, hingga implementasi web profil perusahaan. SMK Pembangunan Nasional (PENAS) mempunyai tiga jurusan di dua cabangnya di Jati Waringin. Ketiga jurusan tersebut meliputi Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Komputer Jaringan, dan OTKP yang kini telah bertransformasi menjadi Manajemen Perkantoran. Metode yang digunakan dalam merancang website adalah Web Development Life Cycle yang terdiri dari enam langkah yaitu planning, analysis, development, testing, release dan maintenance. Tahapan dalam merancang company profile ini adalah dimulai dari tahap development yaitu berupa observasi, brief dan pemilihan ide. Kemudian dilanjutkan dengan tiga tahap produksi yaitu pra – produksi, produksi, dan juga pasca produksi, dan hasil akhirnya akan melalui tahap distribusi dengan menggunakan sosial media instagram dan youtube

Keywords: *company profile website, PENAS Vocational School, software development, web development life cycle*

Abstract

Websites are one option as a company profile to provide information to many people. Apart from promising easy access, the website is able to contain a lot of information in it. The level of people's trust is quite high with the information conveyed on the website with the official name associated with it or what is usually called the domain.

	<i>Various stages are carried out starting from data collection, needs analysis, design, to implementing the company profile website. National Development Vocational School (PENAS) has three departments in its two branches in Jati Waringin. These three majors include Light Vehicle Engineering, Computer Network Engineering, and OTKP which has now been transformed into Office Management. The method used in designing websites is the Web Development Life Cycle which consists of six steps, namely planning, analysis, development, testing, release and maintenance. The stages in designing a company profile start from the development stage, namely in the form of observation, brief and idea selection. Then it continues with three stages of production, namely pre-production, production, and also post-production, and the final result will go through the distribution stage using social media Instagram and YouTube</i>
--	---

PENDAHULUAN

Company profile dan pendaftaran adalah 2 hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan promosi institusi pendidikan seperti sekolah menengah kejuruan. Company Profile pada sekolah dapat diartikan sebagai pandangan, gambaran, sketsa biografi atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal khusus. Adapun informasi yang biasanya ditemukan pada profil sekolah yaitu: sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, fasilitas, dan pendaftaran. Sedangkan pendaftaran siswa bisa diartikan sebagai aktivitas administrasi sekolah dalam merekrut calon siswa baru, dimana aktivitas ini biasanya dilakukan oleh sekolah setiap menjelang tahun ajaran baru. SMK PENAS merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang berlokasi di Jl. Perjuangan Jatisari kec,Jatiasih Kota Bekasi, Jawa Barat, berdasarkan hasil observasi penulis menemukan bahwa kegiatan promosi kepada masyarakat masih kurang optimal karena masih menggunakan banner, pamflet, dan foster. Media tersebut kurang efektif karena terbatasnya informasi yang dimuat, daya tahan yang kurang baik karena terbuat dari plastik atau kertas yang mudah rusak ketika terkena paparan sinar matahari. Selain itu, penulis menyoroti proses pendaftaran masih manual dimana orangtua siswa harus datang kesekolah untuk mengambil formulir dan melengkapi semua persyaratannya. Hal -hal tersebut tentunya mengurangi daya saing SMK PENAS dalam menjaring calon siswa baru dimana aktivitas penyampaian informasi dan pendaftaran masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi. Berdasarkan hal tersebut, Penulis akan membuat sistem informasi dengan judul “Digital Company Profile Sekolah Menengah Kejuruan Pembangunan Nasional (PENAS) Memperkuat Identitas Sekolah” adapun untuk tujuan dari pembuatan sistem informasi yaitu agar meningkatkan daya saing Sekolah PENAS dalam melakukan kegiatan Promosi dan mempermudah proses pendaftaran yang akan dilakukan secara online. serta mempermudah dalam pemberkasana pendaftaran, Pencatatan data siswa, dan guru.

KAJIAN PUSTAKA

Company profile merupakan bentuk pengenalan profesional dari sebuah bisnis dengan tujuan utama untuk menginformasikan kepada orang-orang mengenai keberadaan bisnis tersebut serta produk/jasa yang ditawarkan. Pada umumnya Company profile ini berbentuk website. Dimana informasi disampaikan melalui website tersebut. Online Company profile juga merupakan ide yang menarik dalam penyampaian sebuah company profile secara lengkap, informatif, dan efisien (Liem. Robson, 2015). Promosi berasal dari kata promote dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan. Promosi merupakan salah satu komponen dari bauran pemasaran (marketing mix). Promosi dapat juga diartikan sebagai upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikannya angka penjualan. Fungsi promosi dalam bauran pemasaran adalah untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi dengan konsumen. Pengertian dari promosi adalah upaya untuk memberikan atau memperkenalkan berupa produk atau jasa untuk menarik pelanggan yang berpotensi menggunakan produk atau jasa tersebut. Berikut adalah beberapa pengertian dari promosi menurut beberapa para ahli. kegiatan promosi adalah aktifitas yang berfungsi untuk meyakinkan pelanggan dengan memperlihatkan produk atau jasa tersebut sehingga dapat membujuk pelanggan untuk membelinya. (Kotler, 2014)

- **UML (Unified Modeling Language)**

UML (United Modeling Language) adalah salah satu standar bahasa yang digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Rosa, 2018)

- **Codeigniter**

Codeigniter merupakan sebuah web framework yang dikembangkan oleh Rick Ellis dari Ellis Lab. Codeigniter dirancang untuk menjadi sebuah web framework yang ringan dan mudah digunakan. Bahkan pengakuan dari Rasmus Lerdorf, sang pencipta bahasa pemrograman PHP mengatakan bahwa Codeigniter merupakan web framework yang mudah,

- **Bootstrap**

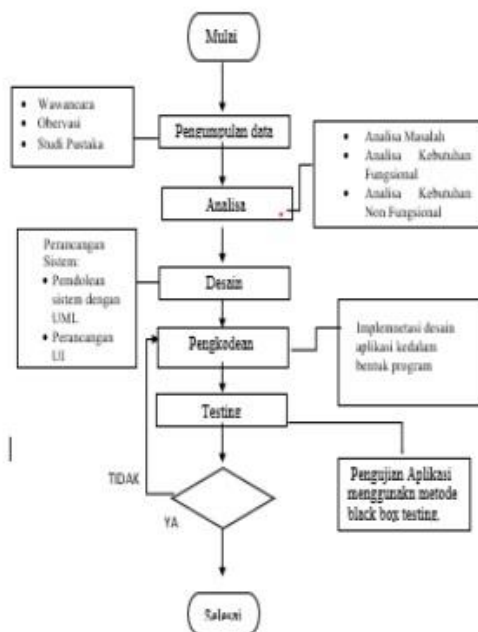
Bootstrap adalah paket aplikasi siap pakai untuk membuat front-end sebuah website. Bisa dikatakan, Bootstrap adalah template desain web dengan fitur plus. Bootstrap diciptakan untuk mempermudah proses desain web bagi berbagai tingkat pengguna, mulai dari level pemula hingga yang sudah berpengalaman. Cukup bermodalkan pengetahuan dasar mengenai HTML dan CSS, anda pun siap menggunakan Bootstrap. (A. Cristian, 2018)

- **Sistem informasi**

Sistem informasi mencakup berbagai komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. (Kadir, 2010)

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Berfikir



B. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan siswa untuk mendapatkan informasi berupa visi, misi, dan sejarah sekolah, agar mendapat kan informasi yang detail. Selain melakukan wawancara peneliti juga melakukan observasi secara langsung untuk mengamati kegiatan sehari-hari di sekolah, seperti proses belajar-mengajar, kegiatan ekstrakurikuler, dan interaksi antara siswa dan guru, Mengambil foto dan video untuk digunakan sebagai konten visual di website, Memahami metode pengajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta dinamika kelas.

1. Observasi

Seluruh proses observasi didokumentasikan dalam laporan yang mencakup tujuan, metode, temuan, analisis, dan rekomendasi, yang menjadi acuan dalam pengembangan website. Laporan ini disampaikan kepada semua pemangku kepentingan dan tim pengembangan untuk mendiskusikan langkah-langkah selanjutnya. Dengan observasi yang terstruktur dan komprehensif, tim pengembangan dapat memperoleh wawasan mendalam tentang kebutuhan dan harapan pengguna, yang sangat penting dalam merancang dan mengembangkan website company profile SMK PENAS yang informatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Wawancara

Proses wawancara didokumentasikan dalam laporan yang mencakup tujuan, metode, temuan, analisis, dan rekomendasi, yang menjadi acuan dalam pengembangan website. Laporan ini disampaikan kepada semua pemangku kepentingan dan tim pengembangan untuk mendiskusikan langkah-langkah selanjutnya. Dengan metode

wawancara yang terstruktur dan menyeluruh, tim pengembangan dapat memperoleh wawasan yang mendalam tentang kebutuhan dan harapan pengguna, yang sangat penting dalam merancang dan mengembangkan website company profile SMK Pembangunan Nasional (PENAS) yang informatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

C. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak diperlukan antisipasi terhadap sebuah resiko yang mungkin terjadi dengan menggunakan metode waterfall dan prototyping. Muhamad Risky (2021) menyatakan penggunaan metode scrum dalam pengembangan perangkat lunak untuk membantu dan menyelesaikan masalah yang ada pengembangan perangkat lunak. Disisi lain, Ma'ruf Nuris (2021) dalam pengembangan perangkat lunak terdapat beberapa resiko yang dapat terjadi, identifikasi resiko dilakukan dengan kerangka kerja ISO 3100 dan digunakan sebagai strategi dalam menangani resiko yang ada. (Saputra 169-174).

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode waterfall dalam melakukan pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan beberapa tahapan antara lain : analisa kebutuhan, desain sistem, pengujian dan implementasi. Sistem ini akan dikembangkan dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai basis data.

Analisa Kebutuhan : Langkah ini merupakan proses analisa kebutuhan sistem dengan melakukan pengumpulan data seperti menuliskan apa saja yang dibutuhkan dalam membangun sebuah aplikasi yang akan dirancang, selanjutnya dari hasil pencatatan tersebut, maka dihasilkan sebuah kebutuhan seperti yang tertulis dibawah ini

a) Kebutuhan Perangkat Keras

No	Nama Alat	Jumlah	Spesifikasi
1.	Komputer PC/Laptop	1	Intel Prosesor Core i5
2.	RAM	1	4 GB
3.	Hardisk /SSID	1	500 GB
4.	Monitor	1	PC
5.	Keyboard & Mouse	1	PC

b) Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak atau software merupakan program-program yang digunakan untuk membangun web site/aplikasi Company Profile Sekolah.

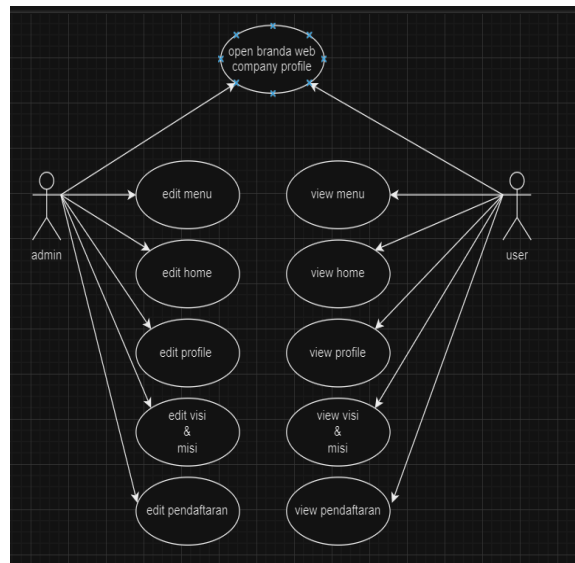
Kebuthan software yang digunakan ini mencakup :

- Sistem Operasi Windows 10
- PHP + MySQL
- Sublime Text
- Phpmyadmin

HASIL PEMBAHASAN

a. Rancangan Sistem

1) Use Case Diagram



gambar 9 : Use Case Diagram

Diagram yang diunggah merupakan diagram use case yang menjelaskan interaksi antara dua aktor, yaitu admin dan user, dengan berbagai elemen dalam profil perusahaan di web. User memiliki akses untuk melihat beranda, menu navigasi, halaman profil, visi dan misi, serta prosedur pendaftaran. Sementara itu, Admin bertanggung jawab mengedit konten, menambahkan atau menghapus menu, memperbarui halaman utama, profil sekolah, visi dan misi, halaman pendaftaran siswa baru. Kolaborasi keduanya tersedia bagi pengunjung dan calon siswa SMK PENAS."

No.	Use Case	Deskripsi	Aktor	Prekondisi	Postkondisi
1	Open Beranda Web Company Profile	User dapat membuka halaman beranda web company profile.	Admin, User	Web server berfungsi	Halaman beranda terbuka
2	Edit Menu	Admin dapat mengedit menu yang ada di halaman web.	Admin	Admin login	Menu berhasil diperbarui
3	View Menu	User dapat melihat menu yang tersedia di halaman web.	User	Web server berfungsi	Menu terlihat di halaman web

4	Edit Home	Admin dapat mengedit halaman utama (home) web.	Admin	Admin login	Halaman utama berhasil diperbarui
5	View Home	User dapat melihat halaman utama (home) web.	User	Web server berfungsi	Halaman utama terlihat di web
6	Edit Profile	Admin dapat mengedit halaman profil sekolah.	Admin	Admin login	Halaman profil berhasil diperbarui
7	View Profile	User dapat melihat halaman profil sekolah.	User	Web server berfungsi	Halaman profil terlihat di web
8	Edit Visi & Misi	Admin dapat mengedit halaman visi dan misi sekolah.	Admin	Admin login	Halaman visi & misi berhasil diperbarui
9	View Visi & Misi	User dapat melihat halaman visi dan misi sekolah.	User	Web server berfungsi	Halaman visi & misi terlihat di web
10	Edit Pendaftaran	Admin dapat mengedit halaman pendaftaran siswa.	Admin	Admin login	Halaman pendaftaran berhasil diperbarui
11	View Pendaftaran	User dapat melihat halaman pendaftaran siswa.	User	Web server berfungsi	Halaman pendaftaran terlihat di web

KESIMPULAN DAN SARAN

SMK Pembangunan Nasional (PENAS) memiliki masalah tentang informasi sekolah tidak banyak diketahui secara luas. Hal ini memberikan sebuah gagasan tentang pembuatan sebuah company profile, dengan jenis website dan video. bahwa sebuah website dan video company profile sangat membantu dalam penyebaran informasi yang tidak dapat dilakukan dengan media cetak. Setelah melakukan proses perancangan company profile SMK Pembangunan Nasional (PENAS) dapat disimpulkan, Penyebaran

informasi tentang SMK Pembangunan Nasional (PENAS) dapat dilakukan dengan mudah dan sederhana tanpa harus pergi jauh, dengan menggunakan ponsel pintar atau smartphone dan sosial media masing – masing dapat sampai kepada target audience dengan cepat. perancangan sebuah comapny profile harus dikerjakan secara maksimal

DAFTAR RUJUKAN

Azzahrah, et al. “jurnal ilmu bersama.” Edited by Indah Purnama Sari. *Perancangan Sistem Absensi Pegawai Kantoran Secara Online pada Website Berbasis HTML dan CSS*, vol. 1, 2022, pp. 9-15,

<https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/blendsains/article/view/66/23>.

Fardan, Muhammad, et al. “<https://journal.lontaradigitech.com/>.” *Peningkatan Kompetensi BackEnd Web Programming: Pelatihan Bahasa Pemrograman JavaScript bagi Mahasiswa*, vol. 1, no. 3, 2024, pp. 40-48, <https://journal.lontaradigitech.com/Sipakatau/article/view/320/153>.

Ihramsyah, et al. “Jurnal Widya.” *Perancang Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Makanan Cepat Saji Berbasis Web Studi Kasus Kedai Cheese.Box*, vol. 4, no. 1, April 2023, pp. 117-139. jurnal@amikwidyaloka.ac.id,

<https://jurnal.amikwidyaloka.ac.id/index.php/awljurnal@amikwidyaloka.ac.id>.

Kurniawaty, Risma, et al. *Sistem Penyewaan Ruang dan Fasilitas Gedung Academic Activity Center (AAC) Dayan Dawood berbasis Web*, vol. 1, no. 1, 2023, pp. 13-34, <https://jurnal.usk.ac.id/J-SIGN/article/view/31794/19142>.

Prastowo, Wahit Desta. “: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia.” *ANALISIS RISIKO PADA PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MENGGUNAKAN METODE AGILE DAN RAD (RAPID APPLICATION DEVELOPMENT)*, vol. 3, no. 3, 2023, pp. 169-174, <https://pdfs.semanticscholar.org/a414/6887bd50417546ede8304a0c8cd8f7dc792c.pdf>.

S, Suryaningsih, et al. “Jurnal Pendidikan Informatika.” *Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain*, vol. 4, no. 2, Desember, 2021, pp. 20-29, doi:10.29408/edumatic.v4i2.2402.

Saputra, Julio. “Jurnal Ilmu Komputer.” *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL (STUDI KASUS : KEDAI KYUSHU JAPANESE STREET FOOD)*, vol. 6, no. 1, 2023, pp. 48-59. <https://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/151/100>.

Usmaini, Desi. “<http://ilmudata.org/>.” *Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan dan Pembayaran Dana SPP*, vol. 2, 2022, pp. 1-12, <http://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/view/98/96>.