

**PEMBUATAN *WEBSITE* RESMI PPDB DAN INFORMASI SEKOLAH SMK
WIYATA MANDALA**

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Diploma**

Oleh:

IRFAN ADI PRASTYO

NIM 21.31.0012



**PROGRAM STUDI DIII – SISTEM INFORMASI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN
PEMBUATAN *WEBSITE* RESMI PPDB DAN INFORMASI
SEKOLAH SMK WIYATA MANDALA

Oleh:
Irfan Adi Prastyo
21.31.0012

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 06 Mei 2024

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Dr. Liduina Asih Primandari, S.Si, M.Si
NIK 14.02.25.004

Pembimbing II



Linda Suvi Rahmawati, S.Kom, MMSI
NIK. 11.05.25.003

Mengetahui,
Ketua Program Studi D-III Sistem Informasi



Linda Suvi Rahmawati, S.Kom, MMSI
NIK. 11.05.25.003

LEMBAR PENGESAHAN
PEMBUATAN *WEBSITE* RESMI PPDB DAN INFORMASI
SEKOLAH SMK WIYATA MANDALA

Tugas Akhir oleh Irfan Adi Prastyo ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 27 Mei 2024

Dewan Penguji,
Ketua



Andri Prasetyo, SE., MMSI
NIK 08.03.10.003

Anggota I



Jauharul Maknunah, S.E., M.M
NIK 00.12.01.008

Anggota II



Dr. Liduina Asih Primandari, S.Si, M.Si
NIK 14.02.25.004

Mengetahui,
Ketua Program Studi
D-3 Sistem Informasi



Linda Suvi Rahmawati, S.Kom., MMSI
NIK 11.05.25.003

Mengesahkan,
Ketua STMIK PPKIA
Pradnya Paramita



Dr. Tabagus M. Akhriza, S.Si., MMSI., Ph.D
NIK 00.12.01.002

**PERNYATAAN
ORISINALITAS SKRIPSI**

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah TUGAS AKHIR ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah TUGAS AKHIR ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia TUGAS AKHIR ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (AHLI MADYA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 27 Mei 2024
Mahasiswa,

Nama : Irfan Adi Prastyo
NIM : 21.31.0012

MOTTO HIDUP

"Teruslah berkembang, tetaplh rendah hati, dan nikmati perjalanan."

"Berani bermimpi, tekun bekerja, dan bersyukur atas segala yang ada."

ABSTRAK

Prastyo, Irfan Adi, 2024. *Pembuatan Website Resmi PPDB dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala*. Tugas Akhir, Program Studi Sistem Informasi STMIK PPKAI Pradnya Paramita. Pembimbing: (I) Dr. Liduina Asih Primandari, S.Si, M.Si., (II) Ibu Linda Suvi Rahmawati, S.Kom., MMSI,

Kata Kunci: *Website*, PPDB, SMK Wiyata Mandala, Informasi Sekolah, *Website* PPDB Sekolah.

Proses penyampaian informasi terkait Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) dan tes penjurusan di SMK Wiyata Mandala masih dilakukan secara manual melalui media cetak. Proses ini memerlukan biaya cetak dalam jumlah besar dan menimbulkan keterbatasan waktu bagi calon siswa yang ingin mendaftar. Masalah ini muncul karena calon siswa harus datang langsung ke sekolah untuk melakukan pendaftaran dan tes penjurusan, serta sekolah harus mencetak brosur, formulir, dan soal tes dalam jumlah besar. Untuk mengatasi permasalahan ini, dilakukan penelitian untuk membuat sebuah *website* resmi sekolah yang dapat memfasilitasi penyampaian informasi dan PPDB secara *online* menggunakan metode kuantitatif. *Website* ini dirancang untuk memberikan akses yang lebih baik kepada calon siswa dan orang tua, serta mengurangi biaya operasional sekolah. Hasil dari implementasi *website* ini menunjukkan peningkatan efisiensi sebesar 95% dalam proses PPDB dan tes penjurusan, serta penghematan dalam hal biaya cetak. Selain itu, *website* ini memungkinkan calon siswa untuk mendaftar dan mengikuti tes penjurusan secara *online* dari mana saja dan kapan saja, sehingga menghilangkan keterbatasan waktu dan tempat. Dengan demikian, SMK Wiyata Mandala dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterjangkauan informasi dan menyederhanakan proses administratif secara keseluruhan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Kami menyadari tanpa adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak, kegiatan tugas akhir ini tidak akan dapat berjalan baik. Untuk itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan petunjuk dan hidayah dalam pembuatan tugas akhir dan penyusunan laporan sehingga dapat berjalan dengan baik dari awal hingga akhir.
2. Kepada Bapak Riyono dan Ibu Sunarsih yang telah memberikan doa dan dukungannya.
3. Bapak Dr. Tb. Mohammad Akhriza, S.Si, MMSI, selaku Ketua STMIK PPKIA Pradnya Paramita.
4. Ibu Linda Suvi Rahmawati, S.Kom., MMSI, selaku Ketua Program Studi D-3 Sistem Informasi.
5. Dr. Liduina Asih Primandari, S.Si, M.Si dan Ibu Linda Suvi Rahmawati, S.Kom., MMSI, selaku dosen pembimbing tugas akhir.
6. Teman-teman dari Program Studi Sistem Informasi yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama penyelesaian tugas akhir ini.
7. W. Dwi Akbar Prastyo dan Bayu Aditya Saputra teman yang selalu membantu dan mendukung saya dalam membuat penelitian ini.

Diharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Malang, 22 April 2024

Nama : Irfan Adi Prastyo
NIM : 21.31.0012

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO HIDUP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Kontribusi.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terkait.....	4
2.2 Definisi	5
2.2.1 <i>Website</i>	5
2.2.2 Sekolah Menengah Kejuruan	6
2.2.3 <i>Model View Controller (MVC)</i>	6
2.2.4 <i>Use Case</i>	7

2.2.5	<i>Activity Diagram</i>	8
2.2.6	<i>Class Diagram</i>	8
2.2.7	<i>Desain Interface</i>	9
2.2.8	Skema Atau Abstraksi Basis Data	9
2.2.9	<i>Laravel</i>	10
2.2.10	<i>Xampp</i>	11
2.2.11	<i>Vs Code</i>	12
2.2.12	<i>Software Development Life Cycle (SDCL)</i>	12
2.2.13	Angket.....	13
2.2.14	Uji Validitas.....	13
2.2.15	Uji Reliabilitas	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Analisis Permasalahan.....	15
3.2	Solusi yang Diusulkan.....	15
3.2.1	Kerangka Kerja (<i>Framework</i>).....	15
3.2.2	Definisi.....	16
3.2.3	Rancangan Sistem Aplikasi Perangkat Lunak.....	16
3.3	Skema Basis Data.....	32
3.4	Rancangan Eksperimen	33
3.5	Alat Pengujian	53
3.6	Rancangan Uji <i>Validitas Dan Reliabilitas</i>	53
3.7	Bahan Pengujian.....	55
3.8	Lingkungan Pengujian.....	56
3.9	Benang Merah Penelitian Ilmiah	56

BAB IV PENGUJIAN DAN HASIL	57
4.1 Hasil Tampilan <i>Website</i>	57
4.2 Hasil Pengujian Sistem.....	121
4.3 Hasil Pengukuran	138
4.3.1 Hasil Pengujian <i>Kuesioner</i> Terhadap <i>User</i>	138
4.3.2 Perbandingan Metode Lama dan Metode baru	140
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	141
5.1. Kesimpulan.....	141
5.2. Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Kajian Empiris.....	4
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	7
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	8
Tabel 2. 4 Simbol <i>Class Diagram</i>	9
Tabel 3. 1 <i>Activity</i> Kirim Pesan.....	18
Tabel 3. 2 <i>Activity Login</i>	19
Tabel 3. 3 <i>Activity Register</i>	20
Tabel 3. 4 <i>Activity</i> Pengumuman.....	21
Tabel 3. 5 <i>Activity</i> Pendaftaran.....	22
Tabel 3.6 <i>Activity</i> Ujian.....	23
Tabel 3. 7 <i>Activity Login Admin</i>	24
Tabel 3. 8 <i>Activity</i> Pesan <i>Admin</i>	24
Tabel 3. 9 <i>Activity</i> Mengelola Pengumuman <i>Admin</i>	25
Tabel 3. 10 <i>Activity</i> Mengelola Pendaftaran <i>Admin</i>	26
Tabel 3. 11 <i>Activity</i> Mengelola Kategori Soal <i>Admin</i>	26
Tabel 3. 12 <i>Activity</i> Mengelola Soal <i>Admin</i>	27
Tabel 3. 13 <i>Activity</i> Mengelola Ujian.....	28
Tabel 3. 14 <i>Activity</i> Mengelola Kategori Berita.....	29
Tabel 3. 15 <i>Activity</i> Mengelola Berita <i>Admin</i>	29
Tabel 3. 16 <i>Activity</i> Mengelola <i>Role Admin</i>	30
Tabel 3. 17 <i>Activity</i> Mengelola User <i>Admin</i>	30
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Form Contact Us</i>	122

Tabel 4. 2 Pengujian <i>Form Login</i>	123
Tabel 4. 3 Pengujian <i>Form Register</i>	124
Tabel 4. 4 Pengujian <i>Form Email Reset Password</i>	125
Tabel 4. 5 Pengujian <i>Form Reset Password</i>	126
Tabel 4. 6 Pengujian <i>Form Pendaftaran User</i>	127
Tabel 4. 7 Pengujian <i>Form Pengumuman Admin</i>	130
Tabel 4. 8 Pengujian <i>Form Kategori Soal</i>	131
Tabel 4. 9 Pengujian <i>Form Soal</i>	131
Tabel 4. 10 Pengujian <i>Form Ujian</i>	133
Tabel 4. 11 Pengujian <i>Form Kategori Berita</i>	134
Tabel 4. 12 Pengujian <i>Form Berita</i>	135
Tabel 4. 13 Pengujian <i>Form Role</i>	136
Tabel 4. 14 Pengujian <i>Form User</i>	137
Tabel 4. 15 Hasil Uji <i>Validitas</i>	139
Tabel 4. 16 Hasil Uji <i>Reliabilitas</i>	139
Tabel 4. 17 Perbandingan Metode Lama Dan Baru	140

DAFTAR GAMBAR

Nama Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Gambar Rancangan Kerangka Kerja.....	16
Gambar 3. 2 Rancangan <i>Use Case</i>	17
Gambar 3. 3 Gambar Rancangan <i>Class Diagram</i>	31
Gambar 3. 4 Skema Basis Data.....	32
Gambar 3. 5 Rancangan Halaman <i>Home</i>	33
Gambar 3. 6 Rancangan Halaman Pendaftaran.....	34
Gambar 3. 7 Rancangan Halaman Fasilitas	35
Gambar 3. 8 Rancangan Halaman <i>Profile</i>	36
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Jurusan	37
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Ekstrakurikuler.....	38
Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Berita	39
Gambar 3. 12 Rancangan Halaman <i>Single Page</i>	40
Gambar 3. 13 Rancangan Halaman <i>Contact Us</i>	41
Gambar 3. 14 Rancangan Halaman <i>Login User</i>	42
Gambar 3. 15 Rancangan Halaman <i>Register User</i>	43
Gambar 3. 16 Rancangan <i>Dashboard User</i>	43
Gambar 3. 17 Rancangan Halaman Pengumuman <i>User</i>	44
Gambar 3. 18 Rancangan Halaman Pendaftaran <i>User</i>	44
Gambar 3. 19 Rancangan Halaman Ujian.....	45
Gambar 3. 20 Rancangan Halaman <i>Login Admin</i>	46
Gambar 3. 21 Rancangan <i>Dashboard Admin</i>	46
Gambar 3. 22 Rancangan Halaman Kontak Masuk.....	47

Gambar 3. 23 Rancangan Halaman Pengumuman <i>Admin</i>	48
Gambar 3. 24 Rancangan Halaman Pendaftaran <i>Admin</i>	48
Gambar 3. 25 Rancangan Halaman Kategori Soal.....	49
Gambar 3. 26 Rancangan Halaman Soal.....	49
Gambar 3. 27 Rancangan Halaman Ujian <i>Admin</i>	50
Gambar 3. 28 Rancangan Halaman Kategori Berita.....	50
Gambar 3. 29 Rancangan Halaman Berita <i>Admin</i>	51
Gambar 3. 30 Rancangan Halaman <i>Role Admin</i>	52
Gambar 3. 31 Rancangan Halaman Hak Akses <i>Admin</i>	52
Gambar 3. 32 Rancangan Halaman <i>User Admin</i>	53
Gambar 4. 1 Halaman <i>Home</i>	57
Gambar 4. 2 Halaman Pendaftaran	59
Gambar 4. 3 Halaman Fasilitas	60
Gambar 4. 4 Halaman Profil	61
Gambar 4. 5 Halama Jurusan Akuntansi.....	62
Gambar 4. 6 Halaman Jurusan Teknik Komputer Jaringan	63
Gambar 4. 7 Halaman Jurusan Design Komunikasi Visual	64
Gambar 4. 8 Halaman Jurusan Asisten Keperawatan	65
Gambar 4. 9 Halaman Ekstrakurikuler.....	66
Gambar 4. 10 Halaman Berita.....	67
Gambar 4. 11 Halaman <i>Single Page</i> Berita.....	68
Gambar 4. 12 Halaman Kategori Berita.....	69
Gambar 4. 13 Halaman <i>Contact Us</i>	70
Gambar 4. 14 Halaman <i>Login</i>	71

Gambar 4. 15 Halaman <i>Register User</i>	72
Gambar 4. 16 Halaman <i>Lupa Password</i>	73
Gambar 4. 17 <i>Email Reset Password</i>	74
Gambar 4. 18 <i>Form Reset Password</i>	75
Gambar 4. 19 Halaman <i>Dashboard User</i>	76
Gambar 4. 20 Halaman <i>Pengumuman User</i>	76
Gambar 4. 21 Halaman <i>Form Pendaftaran</i>	77
Gambar 4. 22 <i>Form Pendaftaran Yang Telah Diisi</i>	78
Gambar 4. 23 <i>Edit Data Form Pendaftaran</i>	79
Gambar 4. 24 Halaman <i>Daftar Ujian</i>	80
Gambar 4. 25 Halaman <i>Detail Ujian Tutup</i>	81
Gambar 4. 26 Halaman <i>Detail Ujian Start</i>	81
Gambar 4. 27 Halaman <i>Soal Ujian</i>	82
Gambar 4. 28 Halaman <i>Terakhir Soal Ujian</i>	83
Gambar 4. 29 Halaman <i>Hasil Ujian</i>	83
Gambar 4.30 Halaman <i>Review Ujian</i>	84
Gambar 4. 31 <i>Daftar Ujian Sudah Dikerjakan</i>	85
Gambar 4. 32 Halaman <i>Login</i>	86
Gambar 4. 33 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	87
Gambar 4. 34 Halaman <i>Kontak Masuk</i>	87
Gambar 4. 35 Halaman <i>Detail Pesan</i>	88
Gambar 4. 36 <i>API Balas Via Whatsapp</i>	89
Gambar 4. 37 Halaman <i>Balas Via Email</i>	90
Gambar 4. 38 Halaman <i>Pengumuman Admin</i>	91

Gambar 4. 39 Halaman <i>Edit</i> Pengumuman.....	92
Gambar 4. 40 Halaman <i>Delete</i> Pengumuman	93
Gambar 4. 41 Halaman Pendaftaran <i>Admin</i>	94
Gambar 4. 42 Hasil Cetak Pendaftaran	95
Gambar 4. 43 Halaman Kategori Soal	95
Gambar 4. 44 Halaman <i>Edit</i> Kategori Soal.....	96
Gambar 4. 45 Halaman <i>Delete</i> Kategori Soal	97
Gambar 4. 46 Halaman Soal Ujian	98
Gambar 4. 47 Halaman Tambah Soal Ujian.....	99
Gambar 4. 48 Halaman <i>Edit</i> Soal Ujian.....	100
Gambar 4. 49 Halaman <i>Delete</i> Soal Ujian	101
Gambar 4. 50 Halaman Ujian <i>Admin</i>	102
Gambar 4. 51 Halaman Hasil Ujian	103
Gambar 4. 52 Cetak Hasil Ujian Penjurusan	104
Gambar 4. 53 Halaman Tambah Ujian.....	105
Gambar 4. 54 Halaman <i>Edit</i> Ujian.....	106
Gambar 4. 55 Halaman Tambah Siswa	107
Gambar 4. 56 Halaman <i>Delete</i> Ujian	108
Gambar 4. 57 Halaman Kategori Berita.....	109
Gambar 4. 58 Halaman <i>Edit</i> Kategori Berita	110
Gambar 4. 59 Halaman <i>Delete</i> Kategori Berita	110
Gambar 4. 60 Halaman Berita.....	111
Gambar 4. 61 Halaman <i>Edit</i> Berita	112
Gambar 4. 62 Halaman <i>Delete</i> Berita	113

Gambar 4. 63 Halaman <i>Role</i>	114
Gambar 4. 64 Halaman Tambah <i>Role</i>	115
Gambar 4. 65 Halaman <i>Edit Role</i>	116
Gambar 4. 66 Halaman <i>Delete Role</i>	117
Gambar 4. 67 Halaman Hak Akses	118
Gambar 4. 68 Halaman <i>User</i>	118
Gambar 4. 69 Halaman Tambah <i>User</i>	119
Gambar 4. 70 Halaman <i>Edit User</i>	120
Gambar 4. 71 Halaman <i>Delete User</i>	120

LAMPIRAN

1. Lembar Berita Acara Bimbingan
2. Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, sebuah *website* tidak hanya menjadi alat promosi sekolah, tetapi juga menjadi sumber informasi dan sarana untuk menyampaikan berita. *Website* tersebut mendukung calon siswa, siswa, orang tua siswa, dan *staff* sekolah dalam mendapatkan informasi tentang sekolah, mempermudah proses pendaftaran calon siswa baru, serta memberikan informasi mengenai berita dan fasilitas sekolah.

SMK Wiyata Mandala, merupakan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang terletak di Jl. Pare Kandangan No.10, Damarwulan, Kepung, Kediri, Jawa Timur. SMK Wiyata Mandala memiliki beberapa jurusan antara lain, Akuntansi, Teknik Komputer dan Jaringan, *Design* Komunikasi Visual, dan Asisten Perawat. SMK Wiyata Mandala adalah tempat bagi 218 siswa dalam mengejar pendidikan mereka.

Dalam rangka meningkatkan penyampaian informasi tentang sekolah, Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), dan tes penjurusan di SMK Wiyata Mandala, perlu direncanakan pembangunan sebuah *website* resmi yang *responsif* terhadap kebutuhan dan perubahan. Langkah ini diambil sebagai solusi yang lebih efisien untuk menggantikan metode tradisional yang saat ini digunakan.

Saat ini, informasi terkait kegiatan sekolah, PPDB, dan tes penjurusan masih disampaikan secara manual melalui media cetak. Siswa dan orang tua menerima brosur yang berisi profil sekolah, informasi pendaftaran calon siswa baru, fasilitas sekolah, serta dokumentasi kegiatan non-akademik seperti kegiatan ekstrakurikuler. Pendaftaran dan tes penjurusan masih dilakukan secara langsung

di sekolah melalui *staff* Tata Usaha (TU), dengan memberikan formulir pendaftaran dan juga soal fisik untuk tes penjurusan bagi calon siswa baru. Proses ini memerlukan biaya cetak dalam jumlah besar dan menimbulkan keterbatasan waktu bagi calon siswa yang ingin mendaftar.

Membangun *website* resmi sekolah merupakan salah satu solusi efisien dan modern untuk mempermudah proses pendaftaran dan tes penjurusan. *Website* tersebut tidak hanya memfasilitasi pendaftaran tanpa kehadiran fisik siswa, tetapi juga berfungsi sebagai media promosi sekolah tanpa biaya tambahan. Selain itu, penggunaan *website* dapat menghemat biaya cetak brosur dan kertas untuk formulir pendaftaran serta tes penjurusan.

Salah satu alasan SMK Wiyata Mandala perlu membangun sebuah *website* resmi sekolah karena pembuatan *website* dapat memastikan akses langsung ke informasi dan proses pendaftaran tanpa ketergantungan pada aplikasi media sosial. Hal ini mampu mengatasi kendala teknis, seperti ketidakmampuan menekan *link* dalam video di sosial media seperti *Instagram* atau *TikTok*, serta menghindari risiko pengguna diarahkan ke aplikasi lain saat mengakses informasi.

Dengan langkah *progresif* ini, SMK Wiyata Mandala diharapkan dapat memanfaatkan teknologi terkini, meningkatkan keterjangkauan informasi, dan menyederhanakan proses PPDB dan tes penjurusan, dengan mengoptimalkan penggunaan sumber daya dan mengurangi penggunaan kertas yang lebih *efisien*.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi akademik dan non-akademik dengan cara lebih efisien?

2. Bagaimana cara mempermudah calon siswa dalam melakukan pendaftaran dan tes penjurusan di SMK Wiyata Mandala?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan dari penelitian ini:

1. Menemukan cara menyampaikan informasi akademik dan non-akademik dengan cara yang lebih efisien.
2. Menemukan cara mempermudah calon siswa dalam melakukan pendaftaran dan melakukan tes penjurusan di SMK Wiyata Mandala.

1.4 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah dari penelitian ini:

1. Sistem informasi yang dibangun adalah *website* resmi SMK Wiyata Mandala.
2. Dalam *website* tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi akademik maupun non akademik berupa informasi mengenai jadwal sekolah, pengumuman akademik dan kegiatan-kegiatan sekolah.
3. Melalui *website* tersebut, pengguna dapat mendaftar ke SMK Wiyata Mandala.
4. Melalui *website* tersebut, pengguna dapat mengikuti tes penjurusan dan juga mengetahui hasilnya.

1.5 Kontribusi

Berikut merupakan kontribusi dari penelitian ini:

1. Mempercepat proses penyebaran informasi kegiatan sekolah.
2. Mempermudah proses pendaftaran calon siswa.
3. Mempercepat proses tes penjurusan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Penelitian sebelumnya terkait dengan pembuatan *website* PPDB dan penyampaian informasi untuk sekolah, di antaranya:

Tabel 2. 1 Kajian Empiris

No.	Penulis	Judul	Data/Variabel	Hasil Penelitian
1.	Fitri Najila, Doni Pajar (2022)	Perancangan dan pembuatan <i>website</i> sekolah menggunakan <i>php</i> di sdn 1 cihampelas kabupaten bandung barat	Sistem Informasi <i>website</i> sekolah	<i>Website</i> ini bermanfaat sebagai media promosi, serta untuk menjadi media alternatif dalam penyebarluasan informasi ke publik atau masyarakat luas
2.	Vera Wati, Moh Erkamim (2022)	Pembuatan <i>Website</i> Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Man 3 Sragen	Sistem Informasi <i>website</i> sekolah	<i>Website</i> ini dimanfaatkan dengan baik oleh sekolah untuk media pendaftaran siswa baru
3.	Hairul Bahari, Wirahadinata Indra P. (2020)	Perancangan <i>Website</i> Sekolah di Sekolah dasar Negeri 002 Meral Barat Karimun Menggunakan <i>PHP & MYSQL</i>	Sistem Informasi <i>website</i> sekolah	Sistem informasi <i>website</i> ini sudah disinkronkan oleh Kemendikbud yang membuat pengambilan data siswa menjadi lebih mudah selain itu <i>website</i> ini juga digunakan untuk promosi sekolah dan juga penyebaran informasi ke publik

Berdasarkan jurnal terdahulu yang tercantum pada Tabel 2.1, SMK Wiyata Mandala sangat membutuhkan sebuah *website* resmi sekolah sebagai media penyampaian informasi serta dapat mempromosikan sekolah dengan lebih baik. Oleh karena itu, dibuat penelitian yang berjudul: “**Pembuatan *Website* Resmi PPDB Dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala**”

2.2 Definisi

2.2.1 Website

Website sekolah adalah *platform* yang memberikan detail tentang pelaksanaan sekolah selama beberapa tahun, serta secara berkesinambungan mengembangkan narasi kemajuan dan mengkomunikasikan keberhasilan dalam kinerja sekolah, baik dari pendidik maupun peserta didik (Gannon, 2013).

Website disebut juga *site*, situs, situs *web* atau *portal*. Merupakan kumpulan halaman *web* yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah *website* adalah *home page*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia. *Website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet. Pengguna internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga hal ini adalah potensi pasar yang berkembang terus (Abbas, 2013).

Pentingnya *website* bagi suatu sekolah tidak hanya memberikan *outlet* terhadap dunia pendidikan dan memberikan informasi terkini khususnya tentang pendidikan di Indonesia, namun juga memberikan kesan yang baik dan profesionalisme pada sekolah. Pemerintah mewajibkan semua sekolah memiliki *website*, baik *website* berbayar maupun gratis. Memiliki *website* sekolah berarti Anda mendukung terwujudnya pendidikan Indonesia global.

2.2.2 Sekolah Menengah Kejuruan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu institusi pendidikan formal tingkat menengah dengan tujuan untuk menyiapkan tenaga kerja yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sesuai dengan sifat spesialisasi kejuruan dan persyaratan dunia industri dan dunia usaha (Sativa, 2010).

Definisi tersebut mengandung pengertian bahwa setiap bidang pekerjaan adalah bidang studi pendidikan kejuruan, sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam dari pada bidang studi lainnya dan dimaksudkan sebagai bekal memasuki dunia kerja.

2.2.3 Model View Controller (MVC)

Model-View-Controller atau MVC adalah “sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data (*Model*) dari tampilan (*View*) dan cara bagaimana memprosesnya (*Controller*).”

- a. *Model* mewakili struktur data. Biasanya model berisi fungsi-fungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data, seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data, dan lain-lain.
- b. *View* adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna. Bisa dikatakan berupa halaman *web*.
- c. *Controller* merupakan bagian yang menjembatani *model* dan *view*. *Controller* berisi perintah-perintah yang berfungsi untuk memproses suatu data dan mengirimkannya ke halaman *web* (Yudhanto, 2018).

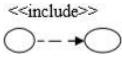
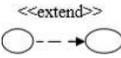
MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, antar muka pengguna,

dan bagaimana cara menjadi *control* dalam sebuah aplikasi *web*. Keuntungan dari penggunaan MVC adalah kemudahan *maintenance* dan pengembangan aplikasi yang cukup besar (Susilo, 2012).

2.2.4 Use Case

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* (Rosa, 2014).

Tabel 2. 2 Simbol *Use Case Diagram*

No	Notasi	Keterangan	Simbol
1.	<i>Actor</i>	Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem	
2.	<i>Use Case</i>	Lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> nya tertulis ditengah lingkaran	
3.	<i>Association</i>	Garis yang berfungsi menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .	
4.	<i>Relasi</i>	Sebagai penghubung antara actor <i>usecase</i> , <i>use case-usecase</i> dll	
5.	<i>Include Relationship</i>	Memungkinkan suatu <i>use case</i> untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> yang lainnya.	
6.	<i>Extend Relationship</i>	Memungkinkan <i>use case</i> memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> yang lainnya.	

2.2.5 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut adalah simbol- simbol yang ada pada *activity diagram* (Rosa, 2014).

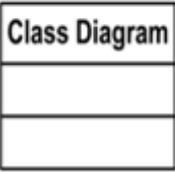
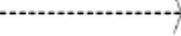
Tabel 2. 3 Simbol *Activity Diagram*

No	Notasi	Keterangan	Simbol
1.	Status Awal	Sebuah <i>activity diagram</i> memiliki sebuah status awal	
2.	<i>Activitas</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja	
3.	Percabangan / <i>Decision</i>	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu	
4.	Penggabungan / <i>Join</i>	Penggabungan yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu	
5.	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah <i>activity diagram</i> memiliki sebuah status akhir	

2.2.6 Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *class diagram* (Rosa, 2018).

Tabel 2. 4 Simbol *Class Diagram*

No	Notasi	Keterangan	Simbol
1.	<i>Object</i>	Blok - blok pembangun program. Bagian atas <i>class</i> menunjukkan nama dari <i>class</i> , bagian tengah mengindikasikan atribut dari <i>class</i> , dan bagian bawah mendefinisikan <i>method</i> dari sebuah <i>class</i>	
2.	<i>Activation</i>	Menunjukkan <i>relationship</i> atau hubungan antar <i>class</i>	
3.	<i>Lifeline</i>	Menunjukkan ketergantungan antara satu <i>class</i> dengan <i>class</i> yang lain	

2.2.7 Desain *Interface*

User Interface adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah *website* atau aplikasi. UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah *website* atau aplikasi. Seorang *desainer* UI bertugas untuk menyusun elemen teks, warna, garis, tombol, gambar, dan semua elemen di dalam tampilan *website* atau aplikasi (Muhyidin, 2020).

User Interface adalah cara yang digunakan untuk melakukan *interaksi* antara manusia dan sistem. Terkadang, UI disebut sebagai pengganti *Human Computer Interaction (HCI)* yang mencakup semua *interaksi* yang dilakukan oleh manusia kepada komputer (Rahmawati, 2020).

2.2.8 Skema Atau Abstraksi Basis Data

Skema Atau Abstraksi Basis Data Abstraksi data adalah merupakan tingkatan atau *level* bagaimana melihat data dalam sistem basis data. Abstraksi data diwujudkan dalam pemodelan data yang merupakan sejumlah konsep yang digunakan untuk membuat diskripsi struktur basis data. Melalui diskripsi struktur basis data, dapat ditentukan jenis data dan hubungannya dengan data lain Skema

basis data merupakan diskripsi dari basis data yang spesifikasinya ditentukan dalam tahap perancangan. Skema ini digunakan untuk memisahkan antara fisik basis data dan program aplikasi pemakai. Penggambaran skema basis data biasanya ditampilkan dalam diagram yang berisi sebagian detail data dari diskripsi basis data. Secara umum arsitektur basis data menggunakan arsitektur tiga skema yang meliputi tiga *level* yaitu:

1. *Level Internal* (skema *internal*). *Level* ini mendefinisikan secara detail penyimpanan basis data dan pengaksesan data. Pada *level* ini memuat diskripsi struktur penyimpanan basis data, menggunakan model data fisikal,
2. *Level Konseptual* (skema *konseptual*), memuat diskripsi struktur basis data secara keseluruhan untuk semua pemakai. *Level* ini memuat diskripsi tentang *entity*, atribut, relasi dan konstrain tanpa memuat diskripsi data secara detail.
3. *Level eksternal* (skema *eksternal* atau *view*), mendefinisikan pandangan data terhadap sekelompok pemakai (lokal *view*) dengan menyembunyikan data lain yang tidak diperlukan oleh kelompok pemakai tersebut (Munif, 2013).

2.2.9 Laravel

Laravel adalah *framework* PHP dengan kode terbuka (*open source*) dengan desain MVC (*Model-View-Controller*) yang digunakan untuk membangun aplikasi *website*. *Framework* ini pertama kali dibangun oleh Taylor Otwell pada tanggal 22 Februari 2012 (Abdulloh, 2018).

Framework laravel memiliki keunggulan tersendiri yang menjadikannya lebih baik dari pada *framework* lainnya, berikut ini merupakan kelebihan dari *laravel* yaitu, *performance* lebih cepat, *reload* data lebih stabil, memiliki keamanan data, menggunakan fitur canggih seperti *blade* menggunakan konsep HMVC (*Hierarchical Model View Controller*), tersedianya *library-library* yang sudah siap untuk digunakan dan adanya fitur pengelolaan *migrations* untuk pembuatan skema *table* pada basis data (Handika, 2018).

Laravel juga memiliki beberapa fitur unggulan, seperti *template engine*, *routing*, dan *modularity*. *Framework laravel* memiliki kelebihan dalam struktur file dan koding dari pada *php native* biasa. *Framework laravel* memiliki fungsi *migrate* sehingga lebih mudah untuk pengelolaan databasenya. *Framework laravel* memiliki *templating engine* yang dapat membantu membangun tampilan *front end* lebih efisien dengan fungsi *blade* yang telah disediakan oleh *laravel*. *Framework bootstrap* dengan *css* nya membuat tampilan aplikasi menjadi lebih bagus dan rapi (Alpina, 2022).

2.2.10 Xampp

XAMPP adalah sebuah soft ware yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis *PHP* dan menggunakan pengolah data *MYSQL* di komputer lokal. *XAMPP* berperan sebagai *server web* pada komputer lokal. *XAMPP* juga dapat disebut sebuah *Cpanel server virtual* yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat dimodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan *internet*. *Xampp* merupakan pengembangan dari *lamp* (*linuk, apache, MYSQL, PHP* dan *PERL*). *XAMPP* adalah proyek *non profit* yang di kembangkan oleh *apache friend* yang didirikan oleh kai oswalad seilder dank ayvogelgesang

pada tahun 2002 proyek ini bertujuan mempromosikan penggunaan *apache web server Paket amp (apache, mysql, php)*, salah satunya adalah *XAMPP* yang sudah terintegasi amp di dalamnya dan menghemat *resource computer* dari pada menginstal amp satu persatu. Untuk mempermudah proses instalasi ketiga produk tersebut secara instant dapat menggunakan *XAMPP* dalam satu proses *instal* (Trimarsiah, 2017).

2.2.11 Vs Code

Visual Studio Code adalah sebuah *teks editor* ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *multiplatform*, artinya tersedia juga untuk versi *Linux, Mac, dan Windows*. *Teks editor* ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman *Javascript, Typescript, dan Node. Js*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang *via marketplace Visual Studio Code* seperti: *C++, C#, Python, Go, Java, PHP, dst* (Salamah, 2021).

2.2.12 Software Development Life Cycle (SDCL)

SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi. Ada 6 tahapan secara umum didalam SDLC yaitu:

- a. Analisis sistem, yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan.
- b. Desain Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.

- c. Kontruksi sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.
- d. Implementasi sistem, yaitu tahap menjalankan sistem yang sesuai dengan fungsi masing-masing.
- e. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

Pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat (Dwanoko, 2016).

2.2.13 Angket

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, angket (kuesioner) juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas (Sugiyono, 2014).

2.2.14 Uji Validitas

Validitas adalah suatu proses yang dilakukan oleh penyusun atau pengguna instrumen untuk mengumpulkan data secara empiris guna mendukung kesimpulan yang dihasilkan oleh skor instrumen, uji validitas dimaksudkan guna mengukur seberapa cermat suatu uji melakukan fungsinya.

Kriteria pengujian uji validitas sebagai berikut:

1. Jika r hitung $>$ r tabel, maka instrumen penelitian dikatakan *valid*.

2. Jika r hitung $<$ r tabel, maka instrumen penelitian dikatakan *invalid* (Darma, 2021).

2.2.15 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran yang digunakan bersifat tetap terpercaya serta terbebas dari galat pengukuran (*measurement error*). Sedangkan uji reliabilitas instrumen untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tangguh.

Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* tingkat atau taraf signifikan yang digunakan. Tingkat atau taraf yang digunakan bisa 0.5, 0.6, hingga 0.7 tergantung kebutuhan dalam penelitian. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:

1. Jika nilai *cronbach's alpha* $>$ tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan *reliabel*.
2. Jika nilai *cronbach's alpha* $<$ tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan tidak *reliabel* (Darma, 2021).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Analisis Permasalahan

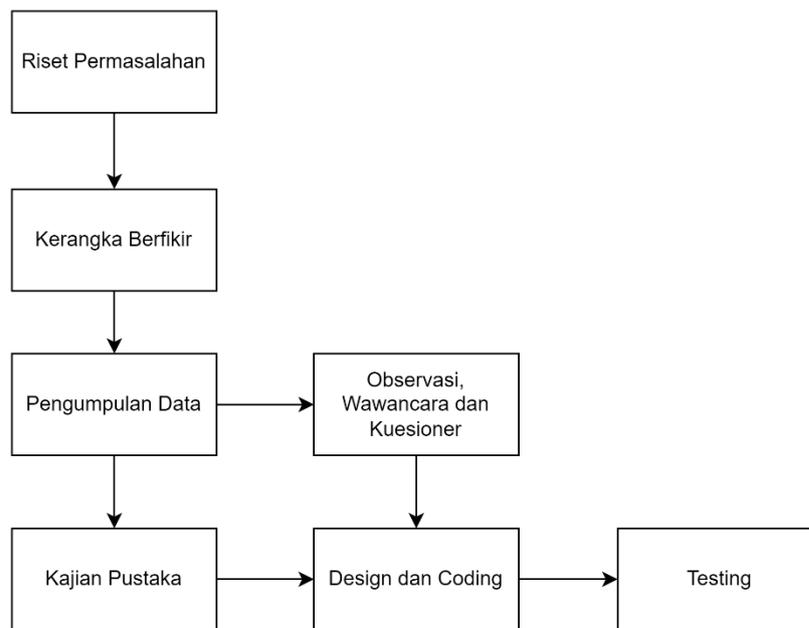
Sistem penyampaian informasi, PPDB, dan juga tes penjurusan di SMK Wiyata Mandala masih dilakukan secara manual, yaitu dengan menggunakan media cetak. Pendekatan ini dianggap kurang efisien karena mengharuskan calon siswa datang langsung ke sekolah untuk melakukan pendaftaran dan juga tes penjurusan secara *offline*, selain itu pihak sekolah juga perlu menyediakan brosur serta *print out* formulir dan soal tes penjurusan. Dampaknya adalah proses pendaftaran dan juga tes penjurusan memerlukan waktu yang cukup lama selain itu pihak sekolah juga harus mengeluarkan dana yang cukup besar untuk cetak brosur, formulir pendaftaran, dan juga soal.

3.2 Solusi yang Diusulkan

Berdasarkan yang sudah dijelaskan, maka Solusi yang diusulkan adalah membuat sebuah *website* resmi sekolah sebagai *platform* penyampaian informasi, PPDB, dan juga tes penjurusan yang dapat mengatasi keterbatasan ini dengan memberikan *aksesibilitas* yang lebih baik.

3.2.1 Kerangka Kerja (*Framework*)

Dalam membantu penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja yang sistematis. Kerangka kerja merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas dalam penelitian. Berikut merupakan susunan kerangka kerja dalam penelitian ini. Seperti pada Gambar 3.1 dibawah ini



Gambar 3. 1 Gambar Rancangan Kerangka Kerja

3.2.2 Definisi

Website resmi sekolah adalah suatu situs *online* yang dibuat dan dioperasikan oleh institusi pendidikan untuk menyediakan informasi, layanan, dan sumber daya pendidikan kepada para siswa, orang tua, guru, dan masyarakat umum. Tujuan utama dari *website* ini adalah untuk memberikan akses mudah dan cepat terhadap informasi seputar kegiatan sekolah, PPDB, dan juga tes penjurusan bagi siswa dan juga wali murid.

3.2.3 Rancangan Sistem Aplikasi Perangkat Lunak

Pada perancangan sistem yang dibangun akan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*, yang meliputi *use case diagram* sebagai gambaran interaksi pengguna dengan sistem. *Activity Diagram* yang digunakan menjelaskan aktivitas apa saja yang bisa digunakan oleh pengguna sistem. *Class Diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur sistem dan juga *Flowchart*.

Pada aplikasi yang akan dibuat ini terdapat suatu metode pemodelan secara visual yaitu UML yang menggunakan *Use Case*, *Activity*, dan *Class Diagram*.

3.2.3.1 Use Case

Pemodelan *Use Case* pada *Website* resmi di SMK Wiyata Mandala yang dibuat dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 3. 2 Rancangan *Use Case*

Pada Gambar 3.2, terdapat dua aktor, yaitu *admin* dan *user*. Ketika *admin* ingin mengelola bagian pesan, pengumuman, pendaftaran, kategori soal, soal, ujian, kategori berita, berita, *role*, dan *user*, *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Sementara itu, *user* tidak perlu *login* untuk mengirim pesan di "*Contact Us*". Namun, jika *user* ingin melihat pengumuman, melakukan pendaftaran, atau mengikuti tes penjurusan, *user* harus melakukan *login* atau *registrasi* akun terlebih dahulu.

3.2.3.2 Activity Diagram

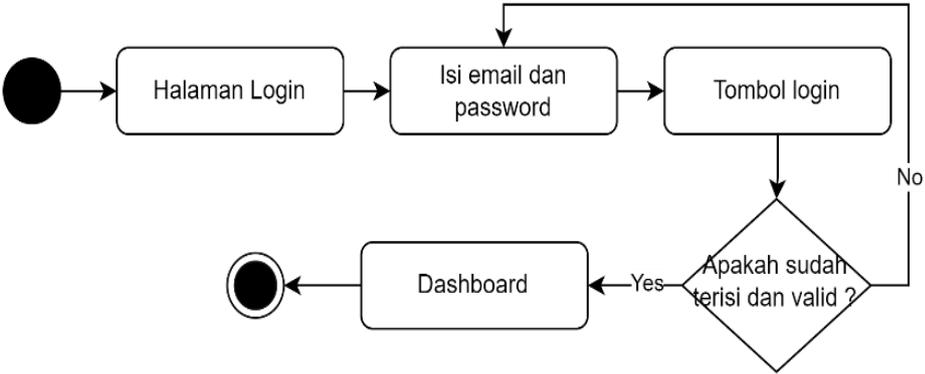
Pemodelan *Activity Diagram* pada *website* di SMK Wiyata Mandala yang dibuat dapat dilihat pada Tabel 3.1 samai 3.17.

Tabel 3. 1 *Activity* Kirim Pesan

<i>Title</i>	<i>Scenario</i> Kirim Pesan
Aktor	Aktor: Calon Peserta Didik/Wali <i>Interface</i> : Halaman <i>Contact Us</i> .
<i>Pre-condition</i>	Calon peserta didik/wali belum melakukan <i>login</i> .
	<pre> graph LR Start(()) --> A[Halaman Contact Us] A --> B[Isi Nama, Email, No.wa dan Pesan] B --> C[Tombol Kirim Pesan] C --> D{Apakah sudah terisi dan valid?} D -- Yes --> E[Halaman Contact Us] D -- No --> C E --> End((())) </pre>
<i>Post-Condition</i>	Calon peserta didik/wali berhasil mengirim pesan.
<i>Alternative(s) Flow</i>	Calon peserta didik/wali gagal mengirim pesan.

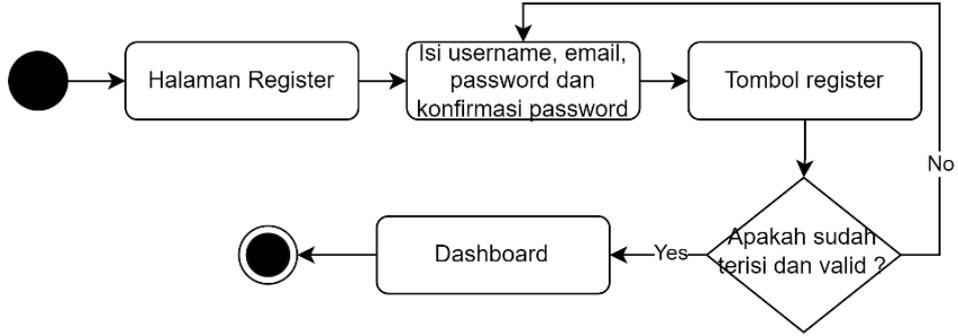
Pada Tabel 3.1 merupakan *scenario* kirim pesan, dimana ketika calon peserta didik/wali bisa mengirimkan pesan atau pertanyaan kepada *admin* tanpa harus melakukan *login* terlebih dahulu.

Tabel 3. 2 *Activity Login*

<i>Title</i>	<i>Scenario Login</i>
Aktor	Aktor: Calon Peserta Didik/Wali. <i>Interface: Halaman Login.</i>
<i>Pre-condition</i>	Calon peserta didik/wali telah memiliki akun.
	 <pre> graph LR Start(()) --> HalamanLogin[Halaman Login] HalamanLogin --> IsiEmail[Isi email dan password] IsiEmail --> TombolLogin[Tombol login] TombolLogin --> Keputusan{Apakah sudah terisi dan valid?} Keputusan -- Yes --> Dashboard[Dashboard] Keputusan -- No --> IsiEmail Dashboard --> End((())) </pre>
<i>Post-Condition</i>	Calon peserta didik/wali berhasil melakukan <i>login</i> dan langsung masuk kedalam halaman <i>dashboard user</i> .
<i>Alternative(s) Flow</i>	Calon peserta didik/wali gagal melakukan <i>login</i> .

Pada Tabel 3.2, terdapat *scenario login*, di mana *user* yang telah memiliki akun perlu melakukan *login* untuk masuk ke dalam *dashboard* dengan cara memasukkan *email* dan *password*.

Tabel 3. 3 *Activity Register*

<i>Title</i>	<i>Scenario Register</i>
Aktor	Aktor: Calon Peserta Didik/Wali <i>Interface: Halaman Register.</i>
<i>Pre-condition</i>	Calon peserta didik/wali belum memiliki akun.
	 <pre> graph LR Start(()) --> HalamanRegister[Halaman Register] HalamanRegister --> IsiForm[Isi username, email, password dan konfirmasi password] IsiForm --> TombolRegister[Tombol register] TombolRegister --> Keputusan{Apakah sudah terisi dan valid?} Keputusan -- Yes --> Dashboard[Dashboard] Keputusan -- No --> IsiForm </pre>
<i>Post-Condition</i>	Calon peserta didik/wali berhasil melakukan <i>register</i> dan langsung masuk kedalam halaman <i>dashboard user</i> .
<i>Alternative(s) Flow</i>	Calon peserta didik/wali gagal melakukan <i>register</i> .

Pada Tabel 3.3, terdapat *scenario register*, di mana calon peserta didik/wali yang belum memiliki akun perlu melakukan *registrasi* untuk membuat akun dengan cara mengisi *username, email, password* dan konfirmasi *password*.

Tabel 3. 4 *Activity* Pengumuman

<i>Title</i>	<i>Scenario</i> Pengumuman
<i>Aktor</i>	Aktor: Calon Peserta Didik/Wali. <i>Interface</i> : Halaman Pengumuman.
<i>Pre-condition</i>	Calon peserta didik/wali telah berhasil <i>login</i> atau <i>register</i> .
	<pre> graph LR Start(()) --> HalamanPengumuman[Halaman Pengumuman] HalamanPengumuman --> Decision{Apakah ada pengumuman?} Decision -- Yes --> DaftarPengumuman[Daftar Pengumuman] DaftarPengumuman --> End((())) Decision -- No --> End </pre>
<i>Post-Condition</i>	Calon peserta didik/wali berhasil melihat pengumuman.
<i>Alternative(s) Flow</i>	Calon peserta didik/wali gagal melihat pengumuman.

Pada Tabel 3.4, terdapat *scenario* pengumuman, di mana calon peserta didik/wali yang ingin melihat pengumuman harus masuk ke dalam *dashboard* pengumuman.

Tabel 3. 5 *Activity* Pendaftaran

<i>Title</i>	<i>Scenario Pendaftaran</i>
Aktor	Aktor: Calon Peserta Didik/Wali. <i>Interface</i> : Halaman Pendaftaran.
<i>Pre-condition</i>	Calon peserta didik/wali telah berhasil <i>login</i> atau <i>register</i> .
	<pre> graph TD Start(()) --> Halaman[Halaman Pendaftaran] Halaman --> D1{Apakah sudah pernah mendaftar?} D1 -- No --> IsiForm[Isi form pendaftaran] D1 -- Yes --> DataPendaftar[Data pendaftar] IsiForm --> TombolKirim[Tombol kirim] TombolKirim --> D2{Apakah sudah terisi dan valid?} D2 -- No --> End(()) D2 -- Yes --> DataPendaftar DataPendaftar --> D3{Apakah ingin mengedit?} D3 -- Yes --> IsiForm D3 -- No --> End TombolKirim -- No --> IsiForm </pre>
<i>Post-Condition</i>	Calon peserta didik/wali berhasil melakukan pendaftaran.
<i>Alternative(s) Flow</i>	Calon peserta didik/wali gagal melakukan pendaftaran.

Pada Tabel 3.5, merupakan *scenario* pendaftaran, dimana ketika calon peserta didik belum pernah melakukan pendaftaran maka saat mengakses halaman pendaftaran akan disajikan sebuah *form* untuk melakukan pendaftaran, jika sudah pernah melakukan pendaftaran maka saat mengakses halaman pendaftaran akan disajikan data yang pernah didaftarkan dan dapat di *edit* ketika ada yang salah.

Tabel 3.6 *Activity Ujian*

<i>Title</i>	<i>Scenario Ujian</i>
Aktor	Aktor: Calon Peserta Didik. <i>Interface</i> : Halaman Ujian.
<i>Pre-condition</i>	Calon peserta didik/wali telah berhasil melakukan pendaftaran.
	<pre> graph TD Start(()) --> HalamanUjian[Halaman Ujian] HalamanUjian --> DaftarUjian[Daftar Ujian] DaftarUjian --> StatusUjian{Status Ujian} StatusUjian --> MulaiUjian[Mulai Ujian] MulaiUjian --> Ujian[Ujian] Ujian --> ButtonSubmit[Button Submit] ButtonSubmit --> HasilUjian[Hasil Ujian] HasilUjian --> PreviewUjian{Preview Ujian ?} PreviewUjian -- Yes --> HalamanPreviewUjian[Halaman Preview Ujian] HalamanPreviewUjian --> Start PreviewUjian -- No --> Start StatusUjian --> AndaSudahMengerjakanUjian[Anda Sudah Mengerjakan Ujian] AndaSudahMengerjakanUjian --> Start StatusUjian --> UjianSudahDitutup[Ujian Sudah Ditutup] UjianSudahDitutup --> Start </pre>
<i>Post-Condition</i>	Calon peserta didik telah mengisi soal dan melihat hasil tes.
<i>Alternative(s) Flow</i>	Calon peserta didik gagal melakukan tes akademik.

Pada Tabel 3.6, merupakan *scenario* tes penjurusan, dimana dalam halaman ini akan disajikan beberapa soal mengenai tes penjurusan yang harus di selesaikan oleh calon peserta didik, dimana tes ini berisi beberapa soal tentang Matematika, Bahasa Inggris, Ilmu Pengetahuan Alam dan ketika calon peserta didik sudah menyelesaikan tes maka akan muncul hasil tes penjurusan tersebut.

Tabel 3. 7 Activity Login Admin

Title	Scenario Login
Aktor	Aktor: <i>Admin</i> Interface: Halaman Login.
Pre-condition	<i>Admin</i> telah memiliki akun dan belum melakukan <i>login</i> .
	<pre> graph LR Start(()) --> HalamanLogin[Halaman Login] HalamanLogin --> IsiEmail[Isi email dan password] IsiEmail --> TombolLogin[Tombol login] TombolLogin --> Decision{Apakah sudah terisi dan valid?} Decision -- Yes --> Dashboard[Dashboard] Dashboard --> End((())) Decision -- No --> IsiEmail </pre>
Post-Condition	<i>Admin</i> berhasil melakukan <i>login</i> dan akan masuk kedalam halaman <i>dashboard admin</i> .
Alternative(s) Flow	<i>Admin</i> gagal melakukan <i>login</i> .

Pada Tabel 3.7, terdapat *scenario login*, di mana ketika *admin* ingin masuk ke dalam *dashboard*, *admin* harus melakukan *login* dengan memasukkan *email* dan *password*.

Tabel 3. 8 Activity Pesan Admin

Title	Scenario Pesan
Aktor	Aktor: <i>Admin</i> Interface: Halaman Pesan.
Pre-condition	<i>Admin</i> sudah melakukan <i>login</i> .
	<pre> graph LR Start(()) --> HalamanPesan[Halaman Pesan] HalamanPesan --> TabelPesan[Tabel Pesan] TabelPesan --> TombolDetail1[Tombol Detail Pesan] TombolDetail1 --> TombolDetail2[Tombol Detail Pesan] TombolDetail2 --> End((())) </pre>
Post-Condition	<i>Admin</i> berhasil melihat pesan.
Alternative(s) Flow	<i>Admin</i> gagal melihat pesan.

Pada Tabel 3.8, terdapat *scenario* pesan, di mana pesan yang dikirim oleh pengguna melalui *Contact Us* akan masuk ke halaman ini. *Admin* dapat memberikan balasan melalui *WhatsApp* atau *Email*.

Tabel 3. 9 *Activity* Mengelola Pengumuman *Admin*

<i>Title</i>	Scenario Mengelola Pengumuman
<i>Aktor</i>	Aktor: <i>Admin</i> <i>Interface</i> : Halaman Pengumuman.
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> sudah melakukan <i>login</i>
	<pre> graph TD Start(()) --> A[Halaman Pengumuman] A --> B[Isi Judul, Deskripsi dan Dokumen] B --> C[Tombol Simpan] B --> D[Tombol Reset] C --> E{Apakah sudah terisi dan validi?} E -- Yes --> F[Daftar pengumuman] E -- No --> B F --> G{Apakah ingin melakukan CRUD?} G -- Yes --> B G -- No --> End((())) </pre>
<i>Post-Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melakukan <i>input</i> pengumuman
<i>Alternative(s) Flow</i>	<i>Admin</i> gagal melakukan <i>input</i> pengumuman.

Pada Tabel 3.9, merupakan *scenario* pengumuman, dimana *admin* dapat melakukan *input* pengumuman, *edit* pengumuman, dan *delete* pengumuman.

Tabel 3. 10 *Activity Mengelola Pendaftaran Admin*

Title	Scenario Mengelola Pendaftaran
Aktor	Aktor: <i>Admin</i> Interface: Halaman Pendaftaran.
Pre-condition	<i>Admin</i> sudah melakukan <i>login</i>
Post-Condition	<i>Admin</i> berhasil melihat data calon peserta didik
Alternative(s) Flow	<i>Admin</i> gagal melihat data calon peserta didik

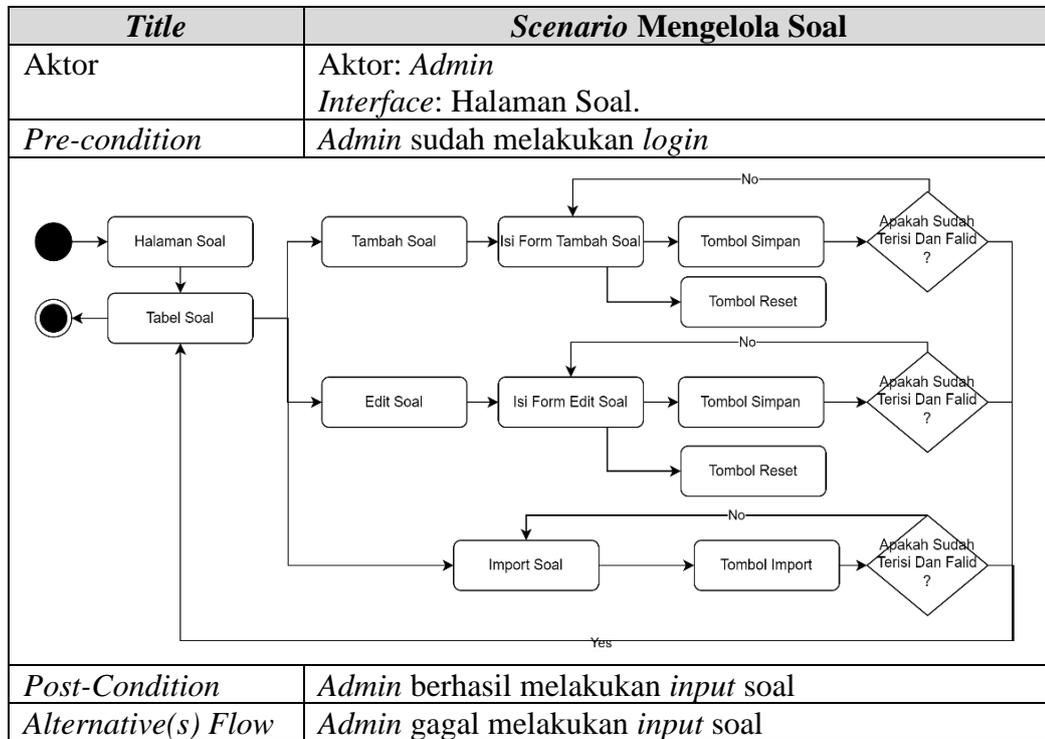
Pada Tabel 3.10, terdapat *scenario* pendaftaran, di mana *admin* hanya dapat melihat data pendaftar dan memiliki kemampuan untuk mencetak data pendaftar. Terdapat juga *filter* yang memungkinkan *admin* untuk menampilkan data pendaftar berdasarkan tanggal yang diinginkan.

Tabel 3. 11 *Activity Mengelola Kategori Soal Admin*

Title	Scenario Mengelola Kategori Soal
Aktor	Aktor: <i>Admin</i> Interface: Halaman Kategori Soal.
Pre-condition	<i>Admin</i> sudah melakukan <i>login</i>
Post-Condition	<i>Admin</i> berhasil melakukan <i>input</i> kategori soal
Alternative(s) Flow	<i>Admin</i> gagal melakukan <i>input</i> kategori soal

Pada Tabel 3.11, terdapat *scenario* tambah kategori soal, di mana kategori ini nantinya akan digunakan sebagai label untuk soal.

Tabel 3. 12 *Activity* Mengelola Soal *Admin*

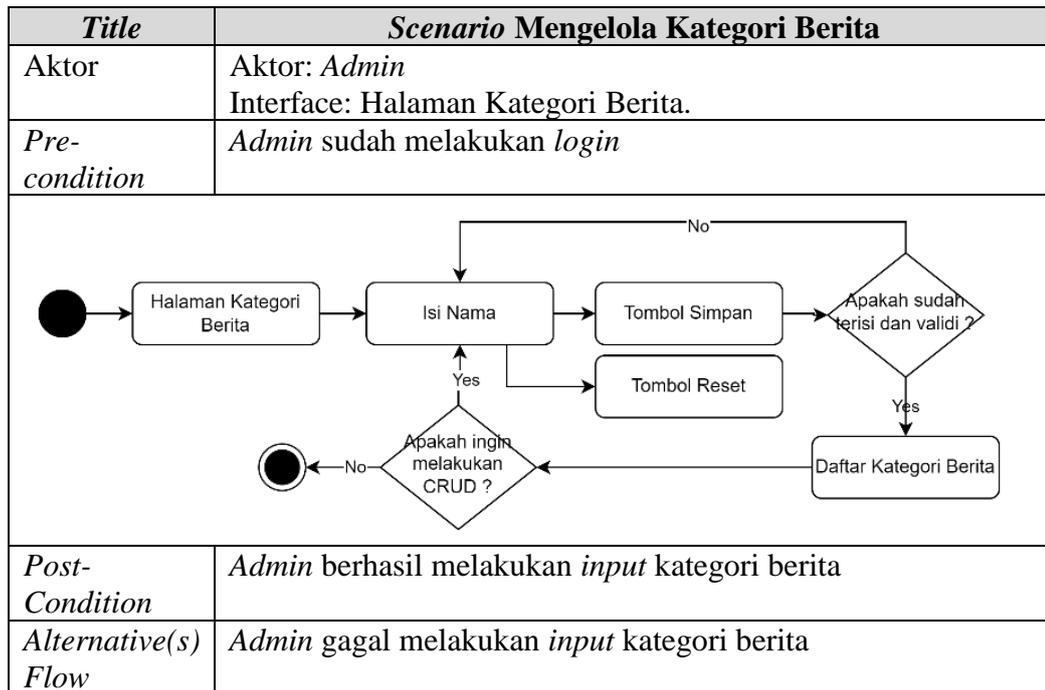


Pada Tabel 3.12, terdapat *scenario* soal, di mana *admin* dapat menambahkan soal, mengedit soal, dan menghapus soal.

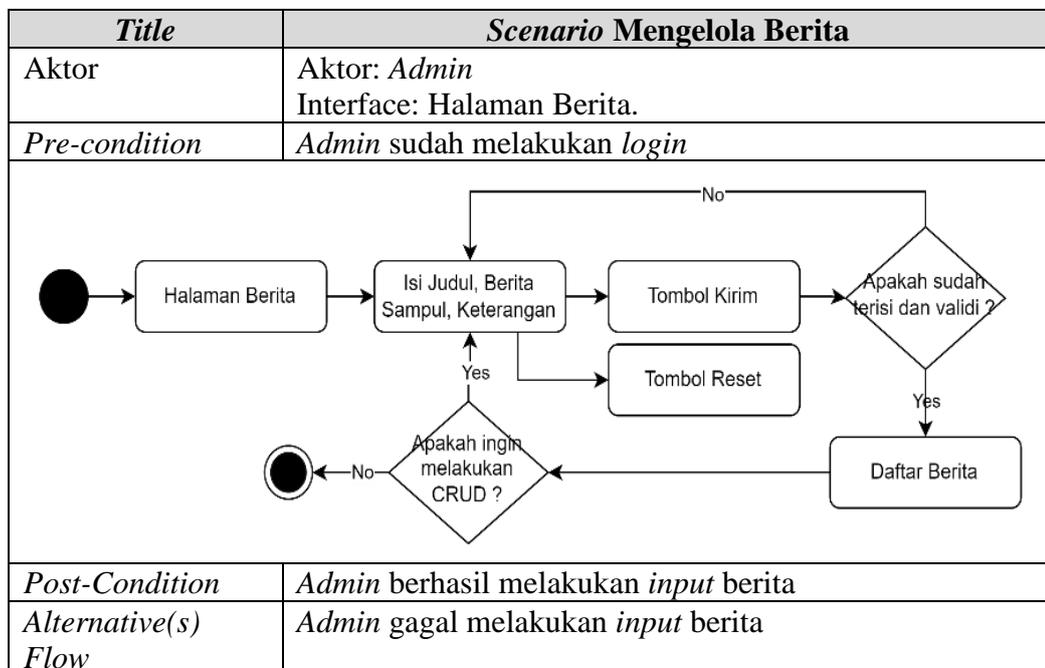
Tabel 3. 13 *Activity* Mengelola Ujian

<i>Title</i>	Scenario Mengelola Ujian
Aktor	Aktor: <i>Admin</i> <i>Interface</i> : Halaman Ujian.
Pre-condition	<i>Admin</i> sudah melakukan <i>login</i>
Post-Condition	<i>Admin</i> berhasil melakukan <i>input</i> tes penjurusan
Alternative(s) Flow	<i>Admin</i> gagal melakukan <i>input</i> tes penjurusan

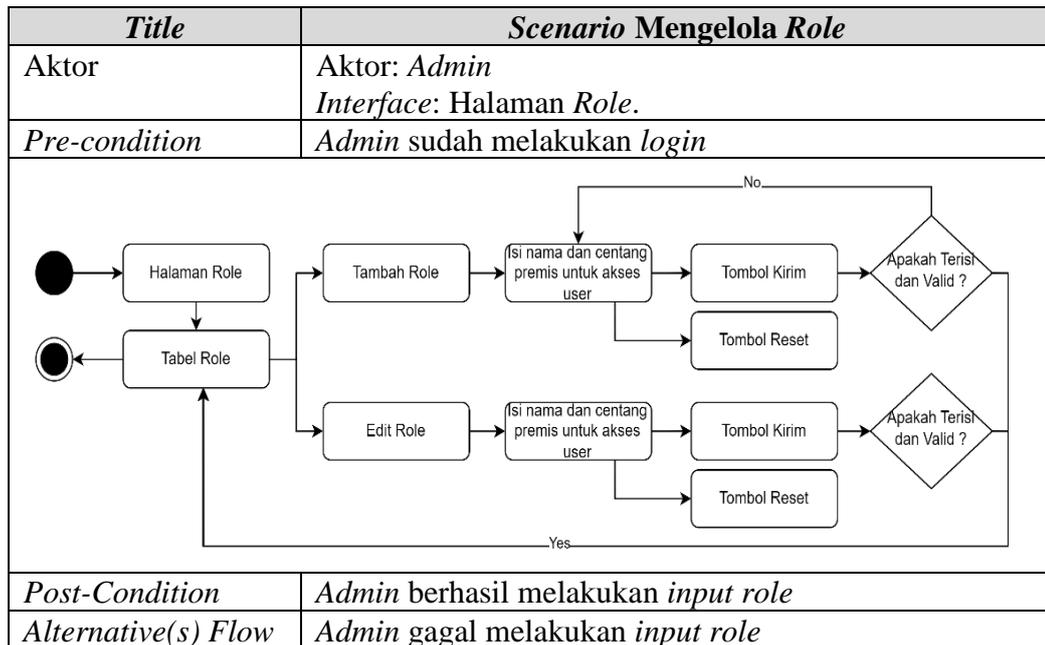
Pada Tabel 3.13, terdapat *scenario* ujian, di mana *admin* melakukan pengelolaan ujian. *Admin* memiliki kemampuan untuk membuat ujian, mengedit ujian, memasukkan soal, memasukkan pengguna, dan melihat hasil ujian.

Tabel 3. 14 *Activity* Mengelola Kategori Berita

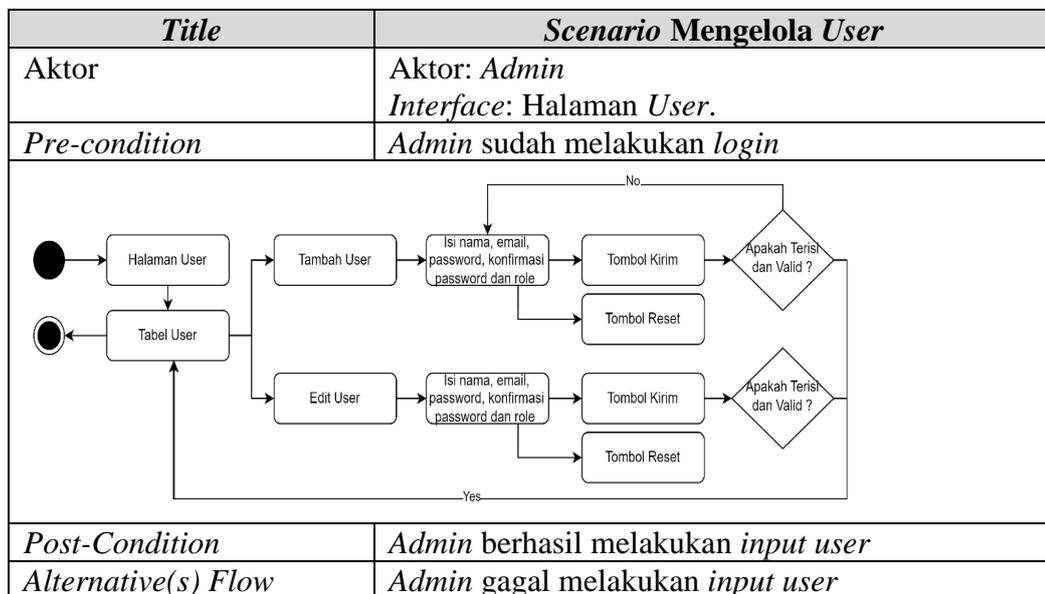
Pada Tabel 3.14, terdapat *scenario* tambah kategori berita, di mana kategori ini nantinya akan digunakan sebagai label untuk berita.

Tabel 3. 15 *Activity* Mengelola Berita *Admin*

Pada Tabel 3.15, merupakan *scenario* berita, dimana *admin* dapat melakukan *input* berita, *edit* berita, dan *delete* berita.

Tabel 3. 16 *Activity Mengelola Role Admin*

Pada Tabel 3.16, merupakan *scenario role*, halaman *role* ini merupakan halaman untuk mengatur apa saja yang dapat di akses oleh masing-masing *role* tersebut.

Tabel 3. 17 *Activity Mengelola User Admin*

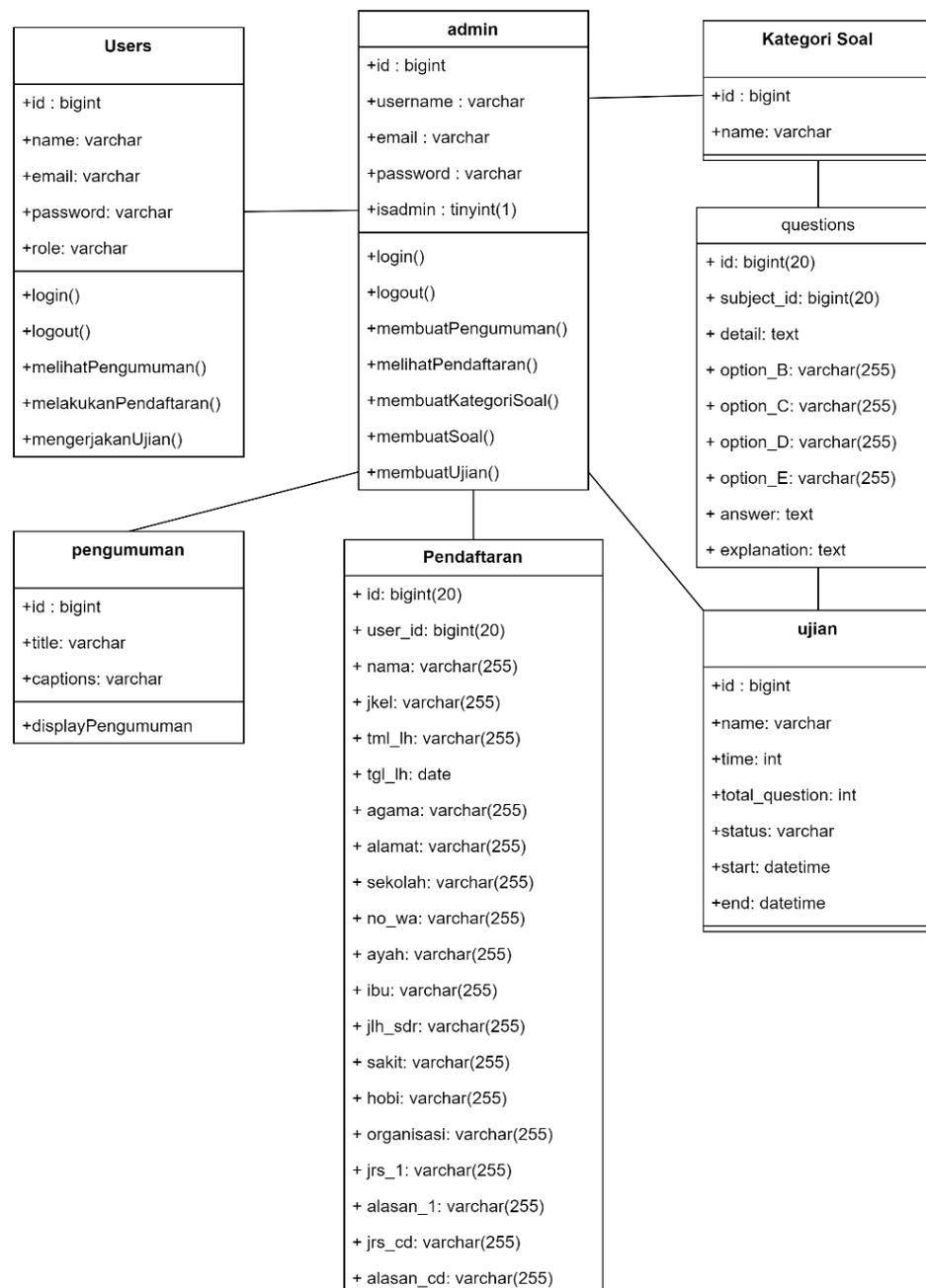
Pada Tabel 3.17, merupakan *scenario user*, dimana *admin* dapat melakukan *input user*, dan *edit user*, dimana dengan adanya tampilan ini dapat

memudahkan *admin* dalam mengelola *user* yang terdaftar pada *website* SMK Wiyata Mandala.

3.2.3.1 Class Diagram

Sebuah *Class Diagram* terdapat 2 buah *Class* yaitu: *Admin* dan *user*.

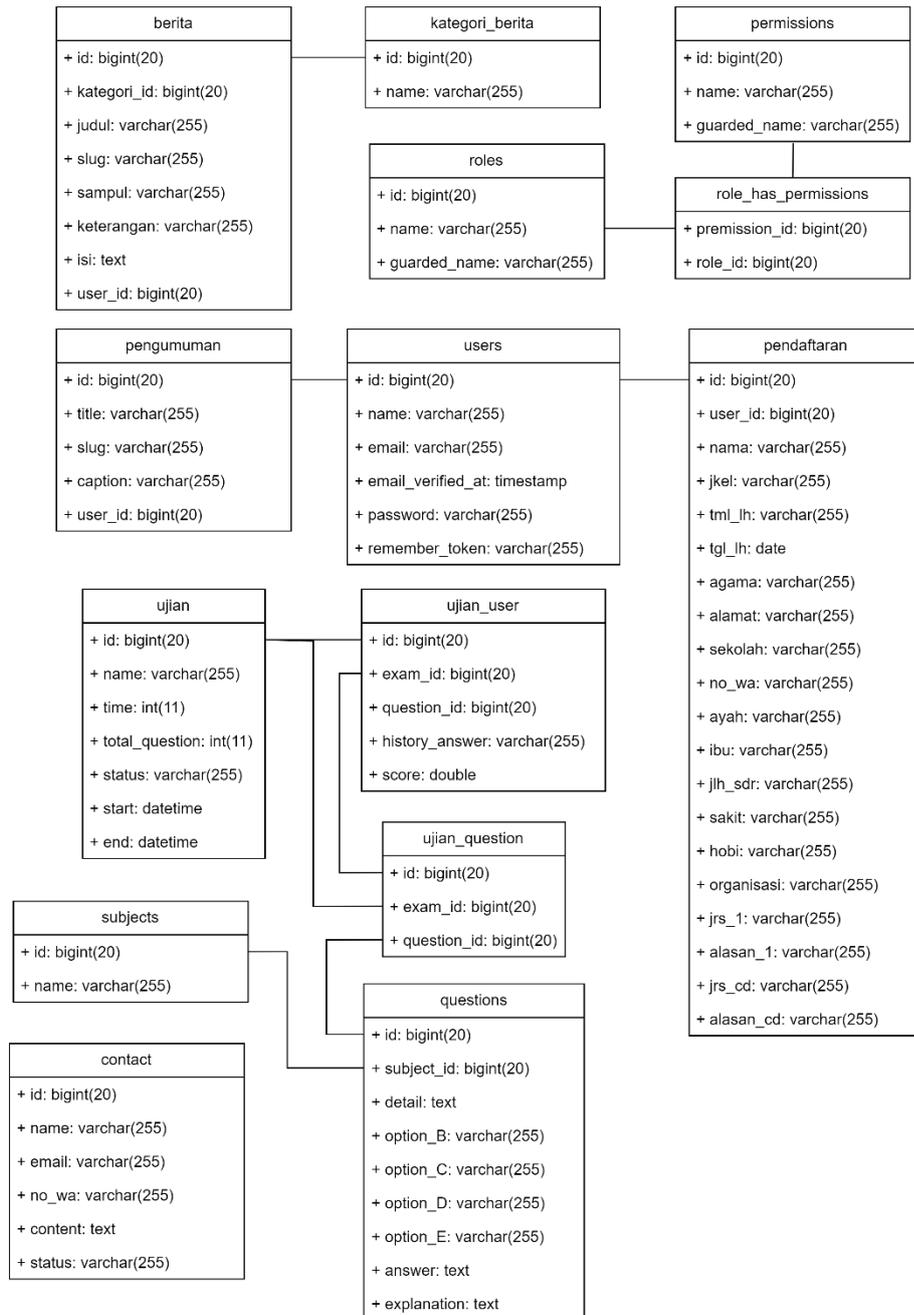
Dimana masing-masing *class* memiliki atribut masing-masing seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 3 Gambar Rancangan *Class Diagram*

3.3 Skema Basis Data

Dalam perancangan basis data, akan digunakan skema basis data seperti yang terlihat pada Gambar 3.4. Gambar ini menggambarkan tahapan atau rancangan untuk membangun basis data, serta struktur yang melengkapi sistem yang akan dibuat.



Gambar 3. 4 Skema Basis Data

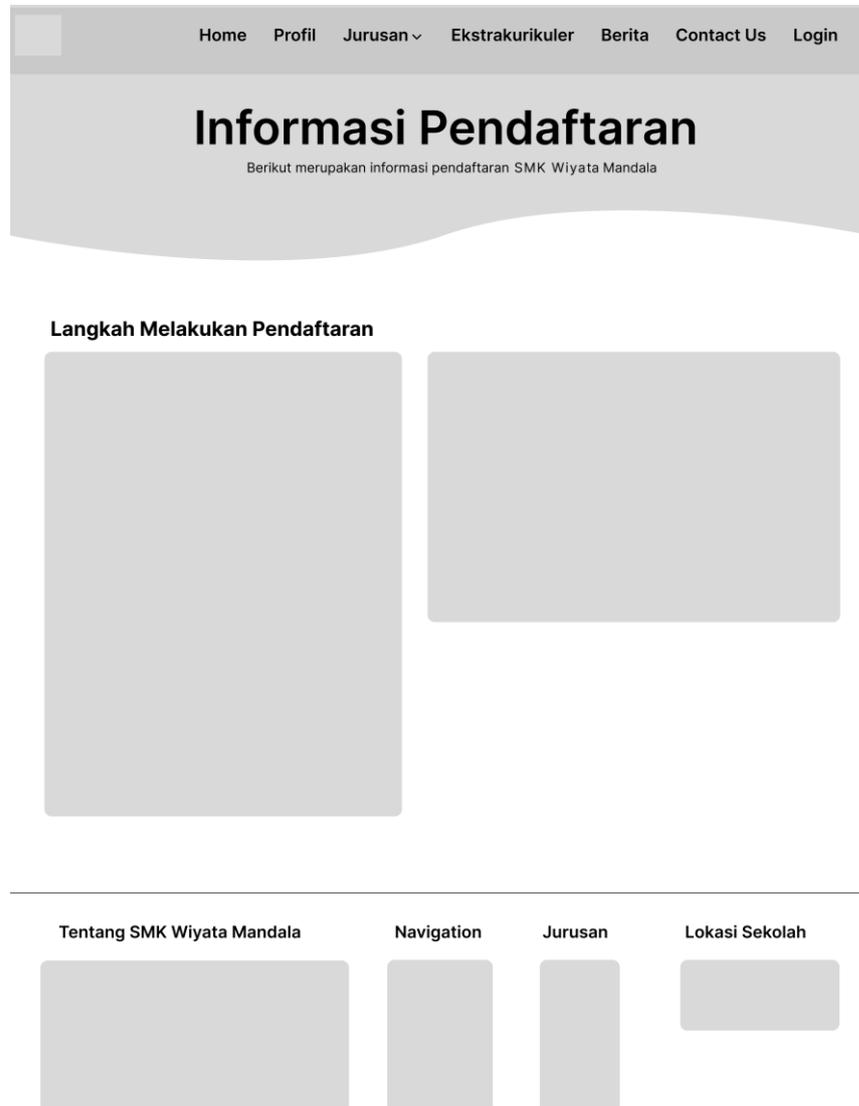
3.4 Rancangan Eksperimen

Interface yang digunakan sebagai sarana komunikasi antar pengguna dengan sistem informasi yang dibuat sebagai berikut.



Gambar 3. 5 Rancangan Halaman Home

Gambar 3.5, merupakan *design* rancangan halaman *home* dari *website* SMK Wiyata Mandala. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai pendaftaran, fasilitas sekolah, dan manual *book* penggunaan *website*.



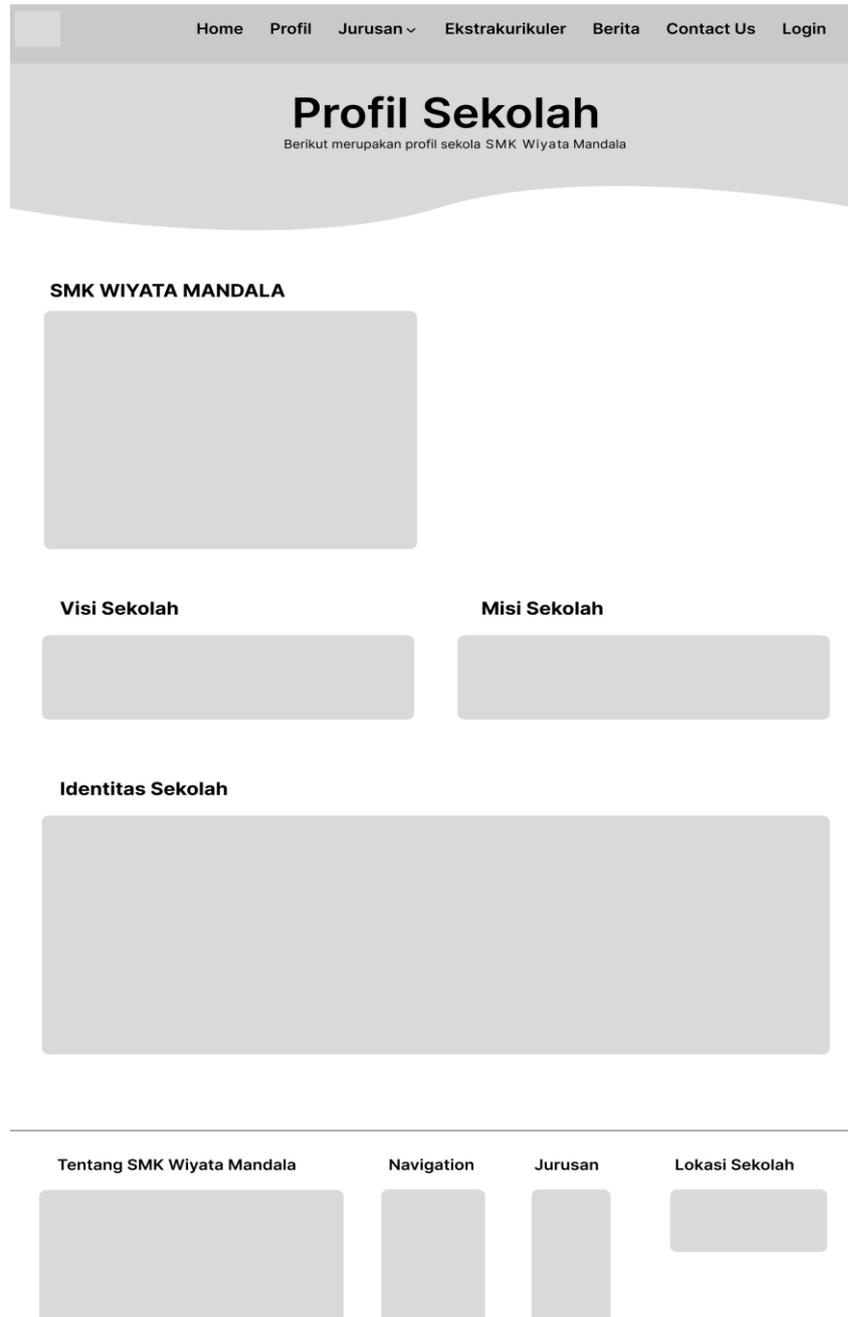
Gambar 3. 6 Rancangan Halaman Pendaftaran

Gambar 3.6, merupakan *design* rancangan halaman *pendaftaran* dari *website* SMK Wiyata Mandala. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai syarat-syarat yang di perlukan untuk mendaftar dan terdapat juga langkah-langkah untuk melakukan pendaftaran.



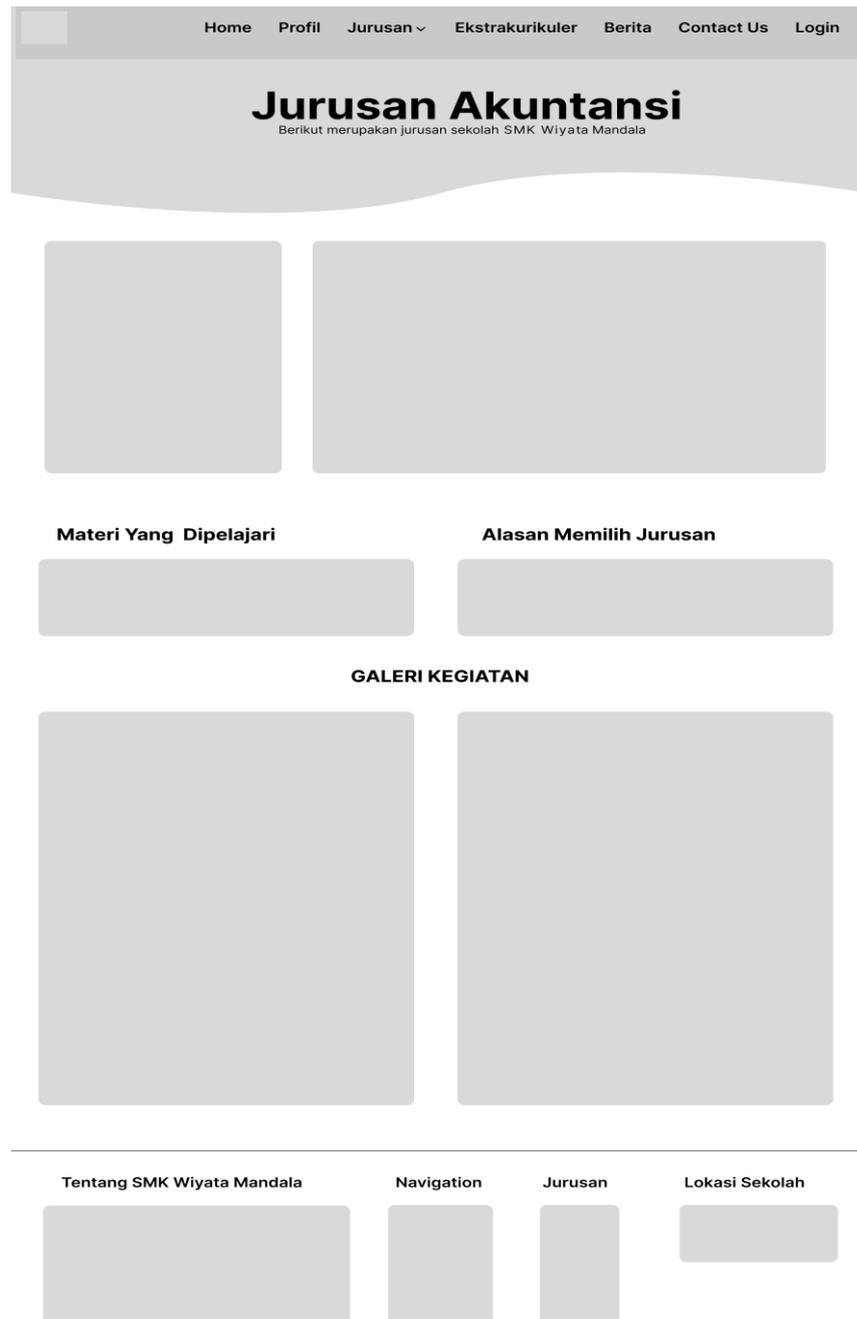
Gambar 3. 7 Rancangan Halaman Fasilitas

Gambar 3.7, merupakan *design* rancangan halaman fasilitas sekolah. Pada halaman ini menampilkan fasilitas apa saja yang dimiliki oleh SMK Wiyata Mandala.



Gambar 3. 8 Rancangan Halaman Profile

Gambar 3.8, merupakan *design* rancangan *profile* yang berisi informasi mengenai sekolah, visi misi dan identitas sekolah.



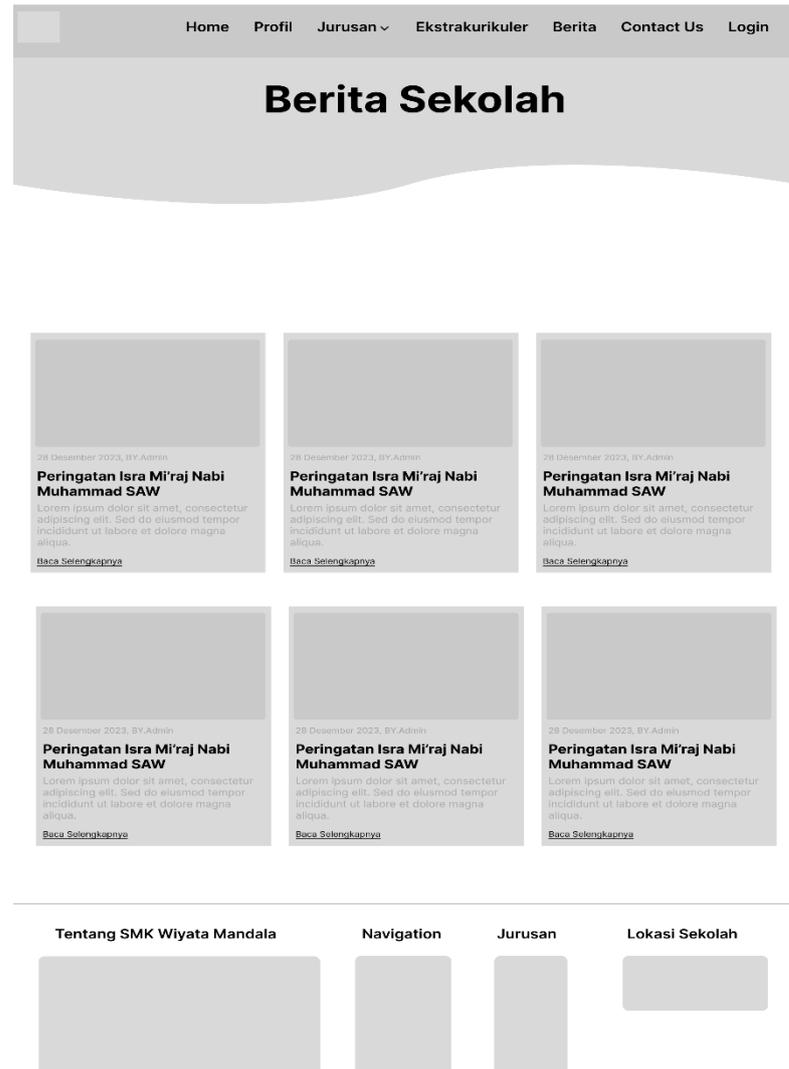
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Jurusan

Gambar 3.9, merupakan salah satu *design* rancangan halaman jurusan yang berisi informasi mengenai jurusan, materi yang dipelajari, alasan untuk memperkuat kenapa harus memilih jurusan tersebut dan juga terdapat galeri kegiatan yang berhubungan dengan jurusan tersebut, seperti praktikum, pembelajaran dan kegiatan jurusan.



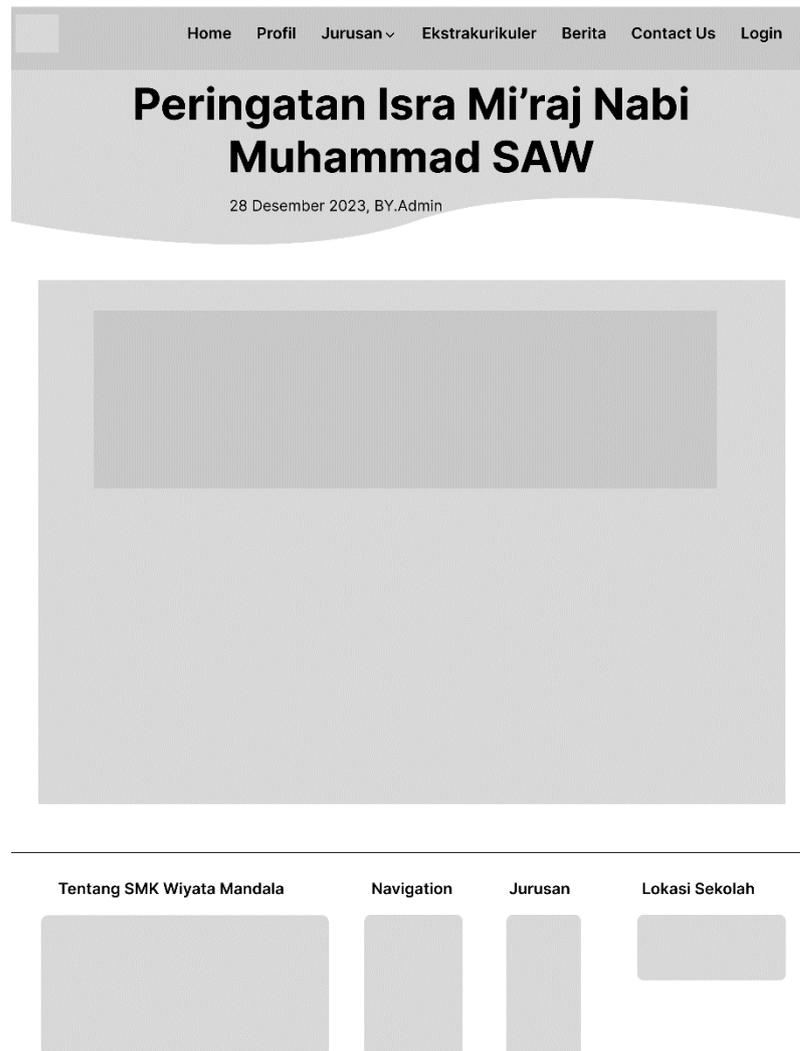
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Ekstrakurikuler

Gambar 3.10, merupakan desain halaman ekstrakurikuler yang menampilkan informasi mengenai berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang tersedia di SMK Wiyata Mandala.



Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Berita

Gambar 3.11, merupakan halaman berita, di halaman ini akan menampilkan mengenai berita atau kegiatan di SMK Wiyata Mandala. Pada halaman ini menampilkan tanggal *update* berita, informasi singkat mengenai berita tersebut dan terdapat juga *link* baca selengkapnya.



Gambar 3. 12 Rancangan Halaman *Single Page*

Gambar 3.12, merupakan halaman *single page* yang akan menampilkan detail lengkap mengenai berita di SMK Wiyata Mandala. Halaman ini dirancang untuk memberikan informasi secara komprehensif terkait dengan berita yang sedang dimuat.

Home Profil Jurusan Ekstrakurikuler Berita Contact Us Login

Contact Us

Hubungi kami untuk pertanyaan atau bantuan tambahan.

Contact Form

Silakan gunakan formulir kontak di bawah ini untuk mengirim pertanyaan atau memberikan umpan balik. Mohon masukkan nama, email, nomor WhatsApp yang aktif, dan isi dari saran atau pertanyaan Anda. Kami akan dengan senang hati membantu Anda!

NAMA EMAIL

NOMOR WHATSAPP

PESAN

Tentang SMK Wiyata Mandala Navigation Jurusan Lokasi Sekolah

Gambar 3. 13 Rancangan Halaman *Contact Us*

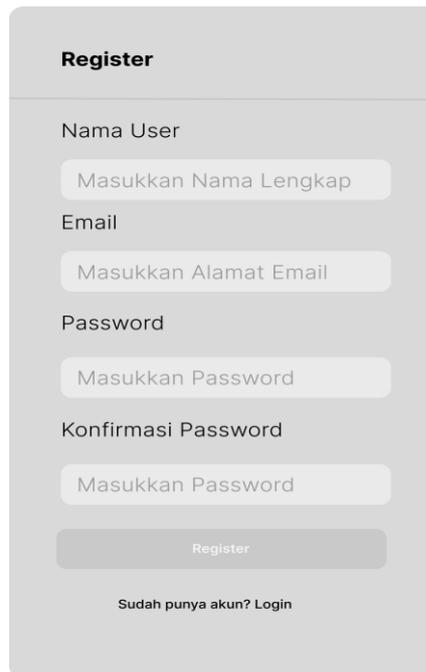
Gambar 3.13, adalah halaman *contact us* Pada halaman ini, *user* dapat mengirimkan kritik, saran, dan pertanyaan kepada *admin*. Untuk melakukannya, *user* diharuskan mengisi formulir dengan menyertakan nama, *email*, nomor *WhatsApp*, dan pesan yang ingin dikirim kepada *admin*. Pesan yang dikirim oleh *user* akan diterima oleh *admin* melalui *WhatsApp*.

The image shows a login form with the following elements:

- Title:** Login
- Email:** A text input field with the placeholder text "Masukkan Alamat Email".
- Password:** A text input field with the placeholder text "Masukkan Password".
- Remember Me:** A radio button followed by the text "Remember Me".
- Login Button:** A button with the text "Login".
- Links:** Two links at the bottom: "Belum punya akun? Register" and "Lupa password? Reset Password".

Gambar 3. 14 Rancangan Halaman *Login User*

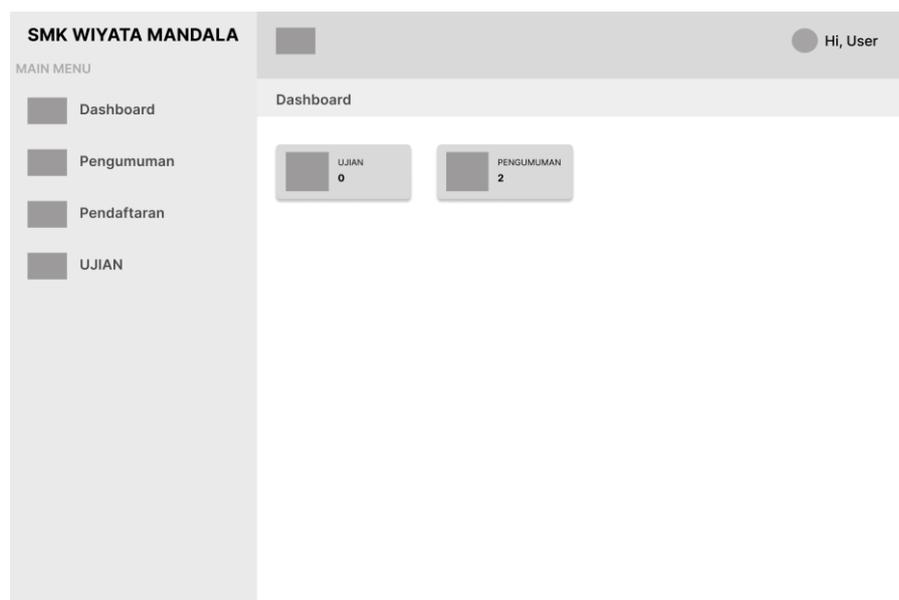
Gambar 3.14, merupakan halaman *login*. dimana ketika *user* ingin masuk kedalam *dashboard* dan sudah memiliki akun, maka harus melakukan *login* terlebih dahulu. Pada halaman ini *user* diminta untuk memasukkan *email* dan *password*.



The image shows a mobile-style registration form titled "Register". It contains the following elements from top to bottom: a label "Nama User" followed by a text input field with the placeholder "Masukkan Nama Lengkap"; a label "Email" followed by a text input field with the placeholder "Masukkan Alamat Email"; a label "Password" followed by a text input field with the placeholder "Masukkan Password"; a label "Konfirmasi Password" followed by a text input field with the placeholder "Masukkan Password"; a "Register" button; and a link "Sudah punya akun? Login" at the bottom.

Gambar 3. 15 Rancangan Halaman *Register User*

Gambar 3.15, merupakan halaman *register*. dimana ketika *user* ingin masuk kedalam *dashboard* dan belum memiliki akun, maka harus melakukan *register* terlebih dahulu. Pada halaman ini *user* diminta untuk memasukkan nama lengkap, *email*, *password* dan konfirmasi *password*.



Gambar 3. 16 Rancangan *Dashboard User*

Gambar 3.16, adalah halaman *dashboard*, di mana tampilan ini menampilkan jumlah isi setiap menu. Sebagai contoh, jika terdapat angka 2 di *card* pengumuman, itu menunjukkan bahwa ada 2 pengumuman.



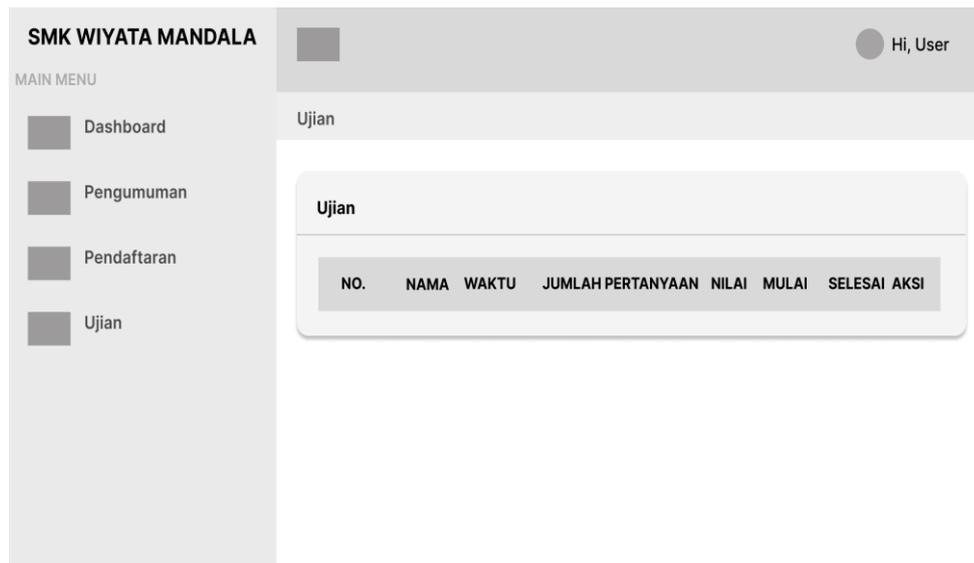
Gambar 3. 17 Rancangan Halaman Pengumuman *User*

Gambar 3.17, adalah halaman pengumuman, pada halaman ini akan menampilkan mengenai pengumuman yang dibuat oleh *admin*.

The image shows a web registration form for SMK WIYATA MANDALA. The sidebar and user profile are the same as in the previous image. The main content area is titled 'PPDB' and contains a 'Pendaftaran Siswa' form. The form fields are: 'Nama' (text input with placeholder 'Masukkan nama lengkap'), 'Jenis Kelamin' (dropdown menu with 'Laki-laki' selected), 'Tempat Lahir' (text input with placeholder 'Masukkan nama lengkap tempat lahir'), 'Tanggal Lahir' (dropdown menu), and 'Agama' (dropdown menu with 'Islam' selected). At the bottom of the form are 'Kirim' and 'Reset' buttons.

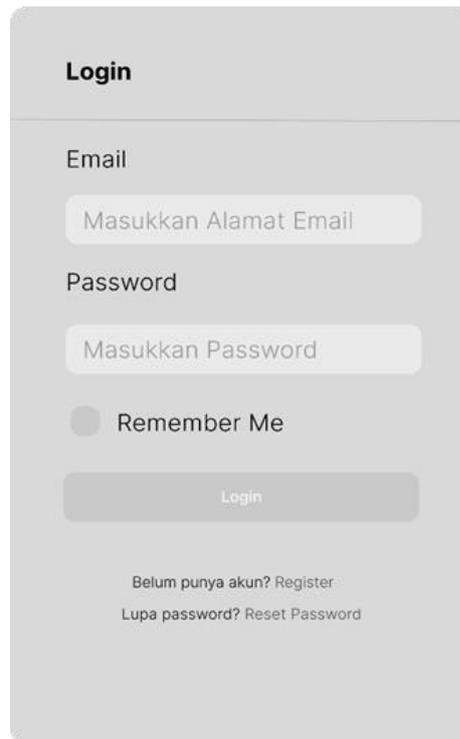
Gambar 3. 18 Rancangan Halaman Pendaftaran *User*

Gambar 3.18, adalah halaman pendaftaran, dimana ketika *user* belum pernah melakukan pendaftaran maka ketika menu pendaftaran di klik akan disajikan sebuah *form* pendaftaran dan jika sudah pernah melakukan pendaftaran maka ketika di klik menu pendaftaran maka akan disajikan *form* berisi data diri yang sudah pernah didaftarkan dan *user* dapat mengedit apabila ada yang salah.



Gambar 3. 19 Rancangan Halaman Ujian

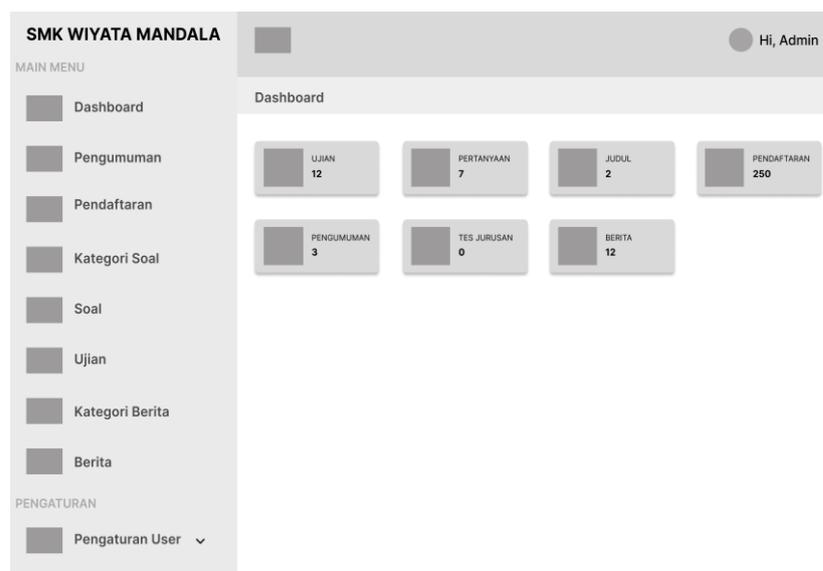
Gambar 3.19, adalah halaman ujian, dimana halaman ini nantinya yang akan digunakan untuk masuk kedalam tes penjurusan.



The image shows a login form with a title "Login" at the top. Below the title, there are two input fields: "Email" with the placeholder text "Masukkan Alamat Email" and "Password" with the placeholder text "Masukkan Password". Below these fields is a radio button labeled "Remember Me". At the bottom of the form is a "Login" button. Below the button, there are two links: "Belum punya akun? Register" and "Lupa password? Reset Password".

Gambar 3. 20 Rancangan Halaman Login Admin

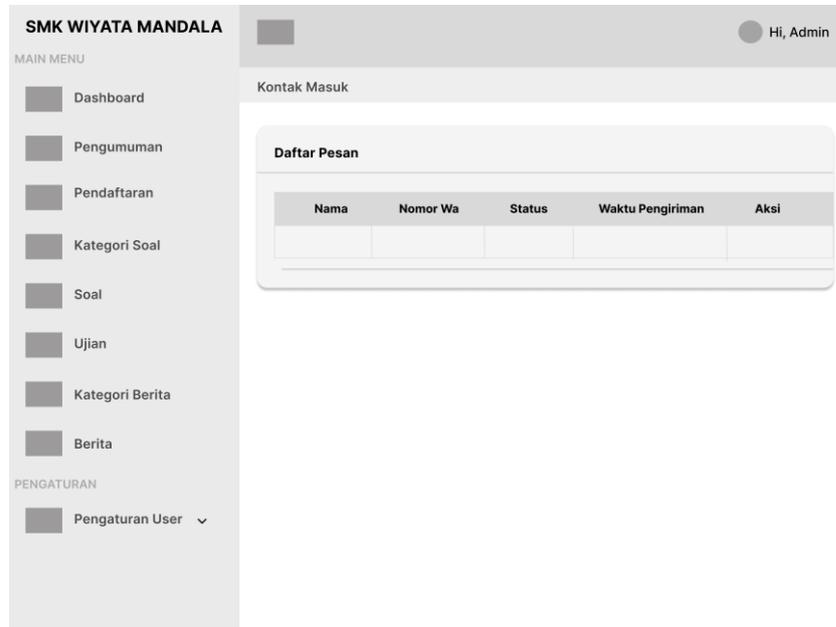
Gambar 3.20, merupakan halaman *login*. dimana ketika *admin* ingin masuk kedalam *dashboard*, maka harus melakukan *login* terlebih dahulu. Pada halaman ini *admin* diminta untuk memasukkan *email* dan *password*.



The image shows an admin dashboard for "SMK WIYATA MANDALA". The dashboard has a header with the school name and a user profile "Hi, Admin". Below the header is a "MAIN MENU" with options: Dashboard, Pengumuman, Pendaftaran, Kategori Soal, Soal, Ujian, Kategori Berita, and Berita. Below the menu is a "PENGATURAN" section with "Pengaturan User". The main content area is titled "Dashboard" and contains several data cards: "UJIAN" (12), "PERTANYAAN" (7), "JUDUL" (2), "PENDAFTARAN" (250), "PENGUMUMAN" (3), "TES JURUSAN" (0), and "BERITA" (12).

Gambar 3. 21 Rancangan Dashboard Admin

Gambar 3.21, adalah halaman *dashboard*, di mana tampilan ini menampilkan jumlah isi setiap menu. Sebagai contoh, jika terdapat angka 2 di *card* pengumuman, itu menunjukkan bahwa ada 2 pengumuman.



Gambar 3. 22 Rancangan Halaman Kontak Masuk

Gambar 3.22, adalah halaman kontak masuk, di mana tampilan ini menampilkan daftar pesan yang dikirim *user* melalui *contact us*. Pada halaman ini *admin* dapat membalas pesan melalui *Whatsapp* atau *Email*.

The screenshot shows the Admin interface for 'SMK WIYATA MANDALA'. The top navigation bar includes the school name and a user profile 'Hi, Admin'. The sidebar menu is divided into 'MAIN MENU' and 'PENGATURAN'. The 'MAIN MENU' includes Dashboard, Pengumuman, Pendaftaran, Kategori Soal, Soal, Ujian, Kategori Berita, and Berita. The 'PENGATURAN' section includes Pengaturan User. The main content area is titled 'Pengumuman' and contains a 'Tambah Pengumuman' form with two input fields: 'JUDUL' (Masukkan Title Pengumuman) and 'PENGUMUMAN' (Masukkan Isi Pengumuman). Below the form are 'Kirim' and 'Reset' buttons. A table below the form is titled '? Pengumuman' and has columns for 'NO.', 'JUDUL', 'PENGUMUMAN', and 'AKSI'.

Gambar 3. 23 Rancangan Halaman Pengumuman *Admin*

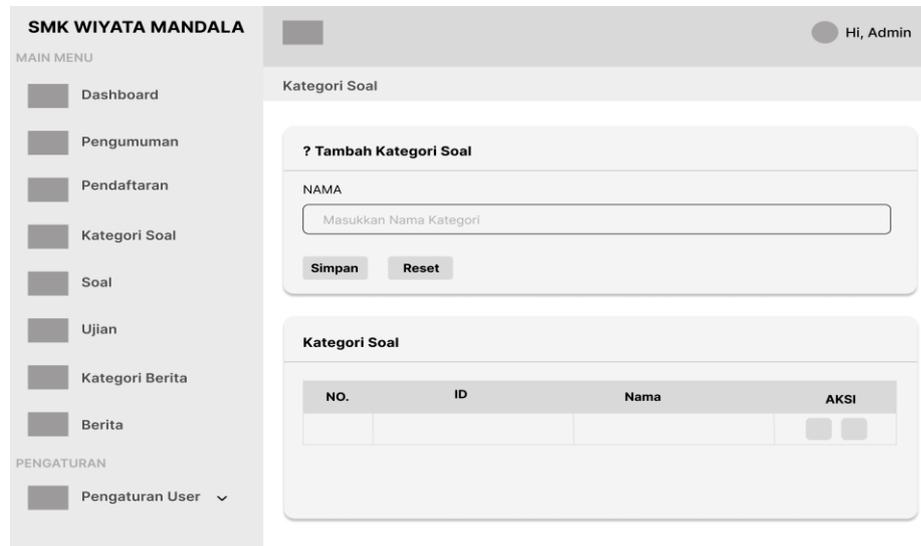
Gambar 3.23, adalah halaman pengumuman, pada halaman ini *admin* dapat mengelola pengumuman yang dapat dilihat oleh *user*. Untuk menambahkan pengumuman *admin* diharuskan mengisi *title* dan isi dari pengumuman.

The screenshot shows the Admin interface for 'SMK WIYATA MANDALA'. The top navigation bar includes the school name and a user profile 'Hi, Admin'. The sidebar menu is divided into 'MAIN MENU' and 'PENGATURAN'. The 'MAIN MENU' includes Dashboard, Pengumuman, Pendaftaran, Kategori Soal, Soal, Ujian, Kategori Berita, and Berita. The 'PENGATURAN' section includes Pengaturan User. The main content area is titled 'Pendaftaran' and contains a 'Pendaftaran Peserta Didik Baru' table with columns for 'NO.', 'Nama', 'Jenis Kelamin', and 'Tempat Lahir'. There is also an 'Export' link next to the table title.

Gambar 3. 24 Rancangan Halaman Pendaftaran *Admin*

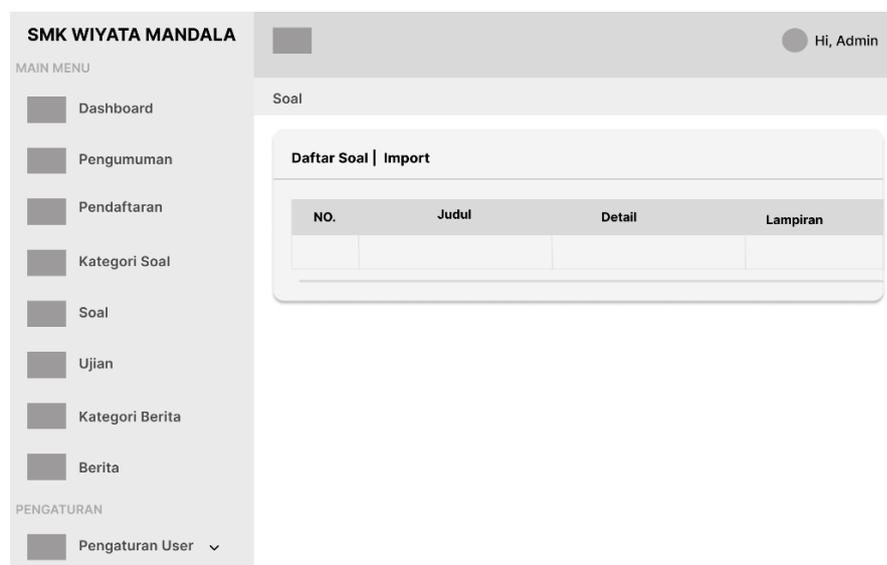
Gambar 3.24, adalah halaman pendaftaran. Pada halaman ini, akan ditampilkan data diri dari calon siswa yang melakukan pendaftaran. Pada halaman

ini *admin* tidak dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus data calon siswa. Namun, *admin* hanya dapat melihat dan mencetak data ke dalam format *Excel*.



Gambar 3. 25 Rancangan Halaman Kategori Soal

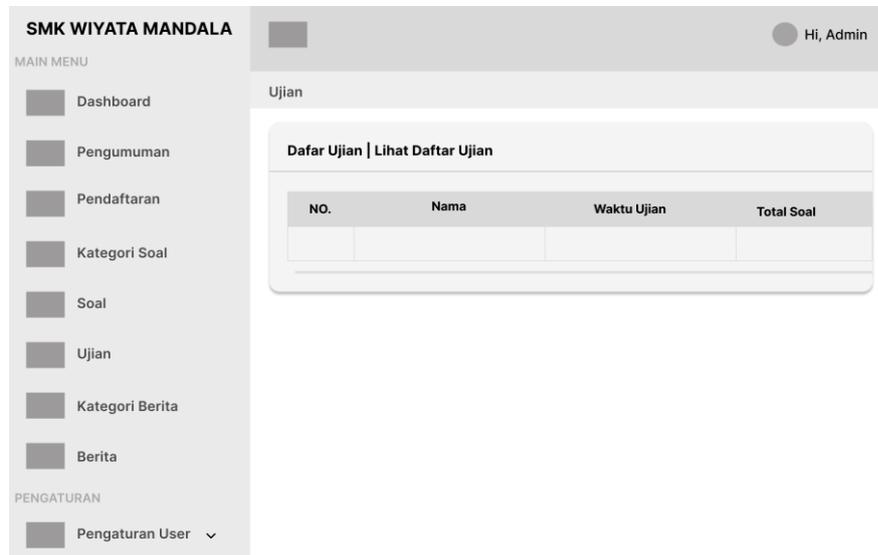
Gambar 3.25, adalah halaman kategori soal. Pada halaman ini, dapat menambahkan kategori soal dengan mengisi nama dari soal ujian yang akan ditambahkan.



Gambar 3. 26 Rancangan Halaman Soal

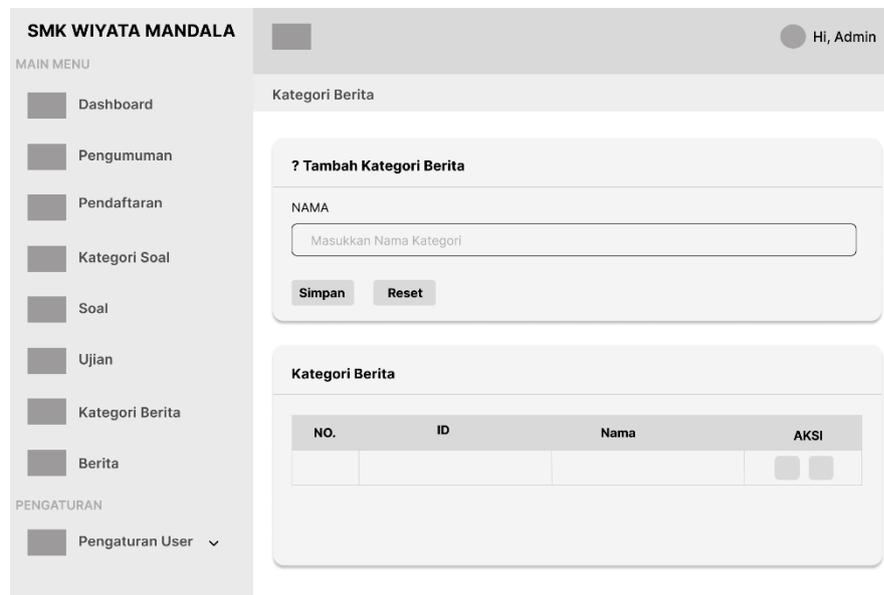
Gambar 3.26, adalah halaman soal ujian. Pada halaman ini, admin dapat menambahkan soal yang akan digunakan untuk tes penjurusan. Selain itu, pada

halaman ini juga terdapat fitur *import* untuk menambahkan soal ujian secara otomatis.



Gambar 3. 27 Rancangan Halaman Ujian Admin

Gambar 3.27, adalah halaman *ujian*. Pada halaman ini, dapat menambahkan ujian untuk tes penjurusan.



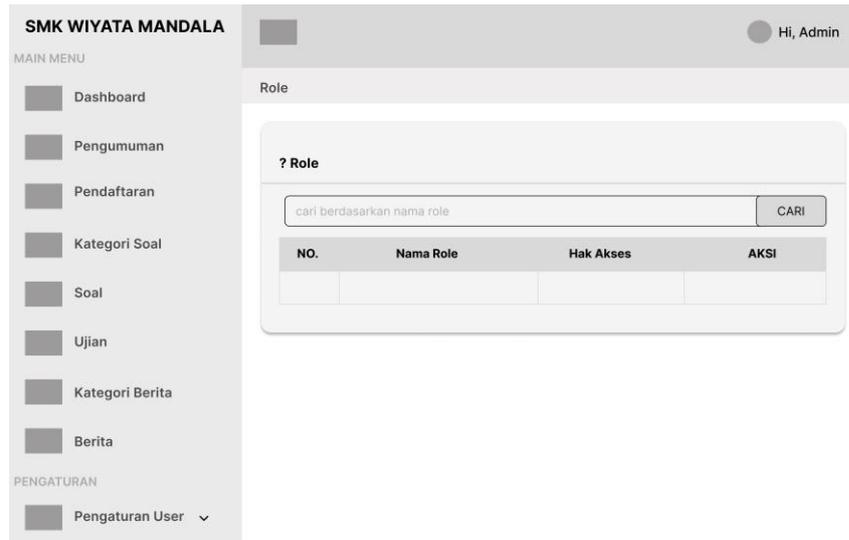
Gambar 3. 28 Rancangan Halaman Kategori Berita

Gambar 3.28, adalah halaman kategori berita. Pada halaman ini, *admin* dapat menambahkan kategori dari berita dengan mengisi nama kategori berita yang akan dibuat.

The screenshot shows the 'SMK WIYATA MANDALA' admin interface. The top navigation bar includes the school name and a user profile for 'Hi, Admin'. A sidebar menu on the left lists various administrative functions: Dashboard, Pengumuman, Pendaftaran, Kategori Soal, Soal, Ujian, Kategori Berita, and Berita. The main content area is titled 'Berita' and features a 'Tambah Berita' form. This form has four main sections: 'JUDUL BERITA' with a text input field labeled 'Masukkan Title Berita'; 'DESKRIPSI' with a text input field labeled 'Masukkan Deskripsi Berita'; 'ISI BERITA' which uses a CKEDITOR for rich text editing, with a label 'Masukkan Isi Berita'; and 'FOTO SAMPUL' with a file upload button labeled 'Choose File' and the text 'No File Chosen'. Below the form are 'Kirim' and 'Reset' buttons. At the bottom, there is a table titled '? Berita' with a header row containing 'NO.', 'JUDUL', 'FOTO SAMPUL', and 'DESKRIPSI'. The table body is currently empty.

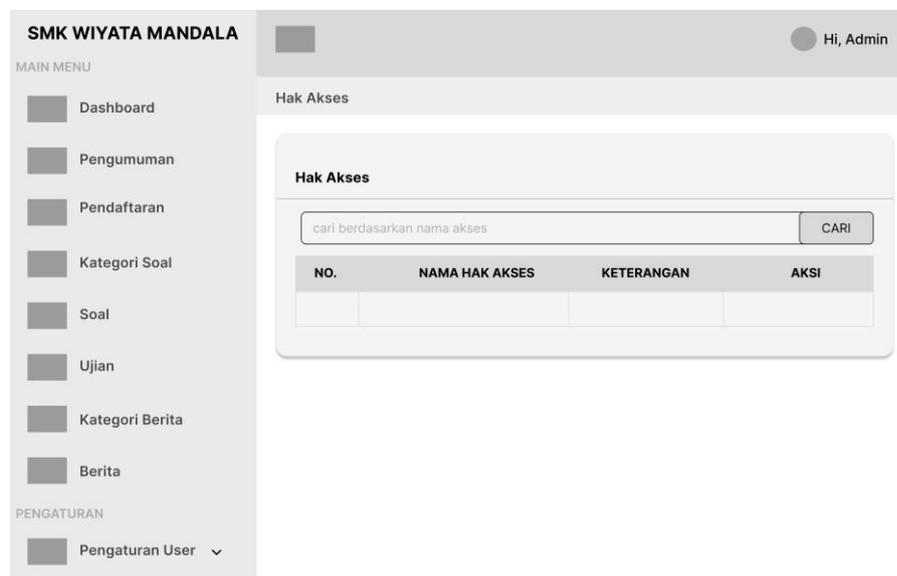
Gambar 3. 29 Rancangan Halaman Berita *Admin*

Gambar 3.29, adalah halaman berita. Pada halaman ini, dapat menambahkan berita dengan mengisi judul berita, deskripsi singkat mengenai berita, isi berita dan mengisi foto sampul berita.



Gambar 3. 30 Rancangan Halaman *Role Admin*

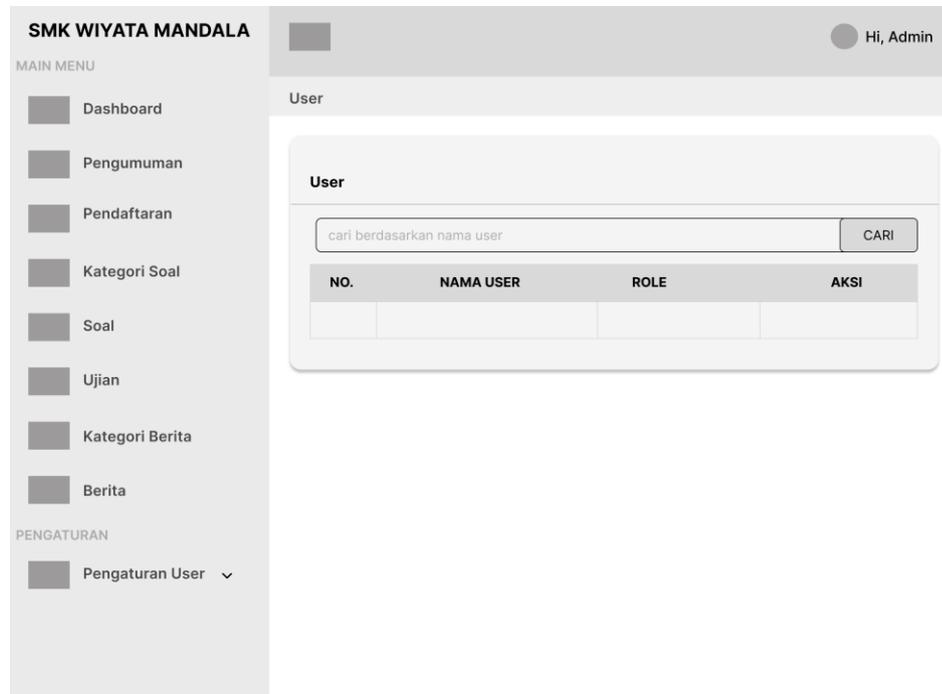
Gambar 3.26, adalah halaman *role*. Halaman ini berfungsi untuk mengelola akses pengguna terhadap berbagai halaman. *Admin* diharuskan memasukkan nama *role*, dan akan ada hak akses yang harus dicentang oleh *admin* untuk menunjukkan bahwa pengguna memiliki izin mengakses halaman tersebut.



Gambar 3. 31 Rancangan Halaman Hak Akses *Admin*

Gambar 3.31, adalah halaman hak akses. Halaman ini berfungsi sebagai antarmuka untuk mengelola izin atau hak akses yang diberikan kepada calon peserta didik/wali. Pada halaman ini, *admin* dapat menentukan apa yang diizinkan

atau tidak diizinkan bagi setiap *role* dalam mengakses *fitur* atau bagian tertentu dari aplikasi.



Gambar 3. 32 Rancangan Halaman *User Admin*

Gambar 3.28, adalah halaman *user*, di mana *admin* dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus *user*. *Admin* memiliki kewenangan penuh dalam mengelola informasi dan akses *user*, memastikan keefisienan dalam menjaga daftar *user* sesuai dengan perubahan kebutuhan sistem.

3.5 Alat Pengujian

Alat pegujian yang digunakan untuk penelitian ini adalah:

1. Laptop dengan *RAM* 2 GB dan 64 bit
2. *Processor* yang digunakan Intel Celeron CPU N3160
3. Jaringan internet

3.6 Rancangan Uji *Validitas* Dan *Reliabilitas*

Pertanyaan uji *validitas* dan *reliabilitas* disimpulkan sebagai berikut:

1. X1 = Apakah anda setuju bahwa anda mudah menemukan informasi yang anda butuhkan dalam *website* ini?
2. X2 = Apakah anda merasa *website* ini cukup *responsive* dan dapat diakses dengan baik dari berbagai perangkat?
3. X3 = Apakah fitur pencarian di *website* ini membantu anda menemukan informasi dengan cepat dan akurat?
4. X4 = Apakah anda setuju prosedur pendaftaran yang tertera di *website* ini jelas dan mudah dipahami?
5. X5 = Apakah konten di *website* ini tersusun dengan baik dan mudah dipahami?
6. X6 = Apakah anda merasa *website* ini memberikan cukup informasi tentang kebijakan dan aturan tentang PPDB?
7. X7 = Apakah anda merasa sistem pendaftaran *online* di *website* ini, mempermudah proses pendaftaran?
8. X8 = Apakah Anda merasa terbantu dengan adanya *testimoni* atau cerita sukses dari alumni sekolah yang terdapat di *website* PPDB?
9. X9 = Apakah menurut Anda informasi kontak sekolah atau petugas yang dapat dihubungi untuk mendapatkan bantuan tambahan mengenai proses PPDB mudah diakses?
10. X10 = Apakah Anda setuju bahwa informasi mengenai ketersediaan fasilitas dan sumber daya di sekolah yang tercantum di *website* PPDB sudah lengkap?

11. X11 = Apakah Anda setuju bahwa informasi yang disediakan di *website* PPDB mengenai kriteria seleksi dan penilaian untuk masuk ke sekolah yang diinginkan sudah cukup jelas?
12. X12 = Apakah Anda setuju bahwa informasi mengenai syarat dan dokumentasi yang diperlukan untuk pendaftaran di *website* PPDB telah disajikan secara lengkap dan mudah dipahami?

Hasil pengujian kuesioner dilakukan dengan data uji yang didapat sebanyak 40 sampel dan 12 pertanyaan. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan *kuesioner* kepada *user* yang melihat *demo Website* PPDB Dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala.

Skala *Likert* digunakan sebagai penilaian *kuesioner* dengan bobot jawaban diberi nilai 1-5(Sugiyono, 2013).

- 1 Responden yang menjawab sangat setuju (5)
- 2 Responden yang menjawab setuju (4)
- 3 Responden yang menjawab cukup setuju (3)
- 4 Responden yang menjawab kurang setuju (2)
- 5 Responden yang menjawab tidak setuju (1)

3.7 Bahan Pengujian

Bahan yang digunakan untuk penelitian ini adalah:

1. Data Siswa
2. Data Soal
3. Data Pengumuman
4. Data Berita
5. Data Ujian

3.8 Lingkungan Pengujian

Lingkungan pengujian dalam penelitian ini dilaksanakan di SMK Wiyata Mandala yang berlokasi di Jl. Pare Kandangan No.10, Damarwulan, Kepung, Kediri. Pengujian sendiri dilakukan pada tanggal 27 April 2023 pada jam 08:21, Pengujian ini dilakukan oleh Bapak Agus Yuliono, S.Kom., selaku Waka Kesiswaan dan Ibu Binti Mualimah selaku *staff* TU beserta 38 siswa yang bersekolah di SMK Wiyata Mandala.

3.9 Benang Merah Penelitian Ilmiah

Proses penyampaian informasi, PPDB, dan tes penjurusan di SMK Wiyata Mandala masih mengandalkan metode manual. Informasi diteruskan melalui media cetak, seperti brosur, dan calon peserta didik diwajibkan hadir langsung ke sekolah untuk mendaftar secara *offline* dan menjalani tes penjurusan yang juga dilakukan secara *offline*. Hal ini kurang efektif, terutama mengingat jumlah calon siswa yang mendaftar cukup besar. Dengan demikian, waktu yang dibutuhkan oleh calon siswa untuk proses pendaftaran dan tes, serta waktu yang dibutuhkan oleh *staff* TU untuk melakukan rekapan data, menjadi semakin memakan waktu.

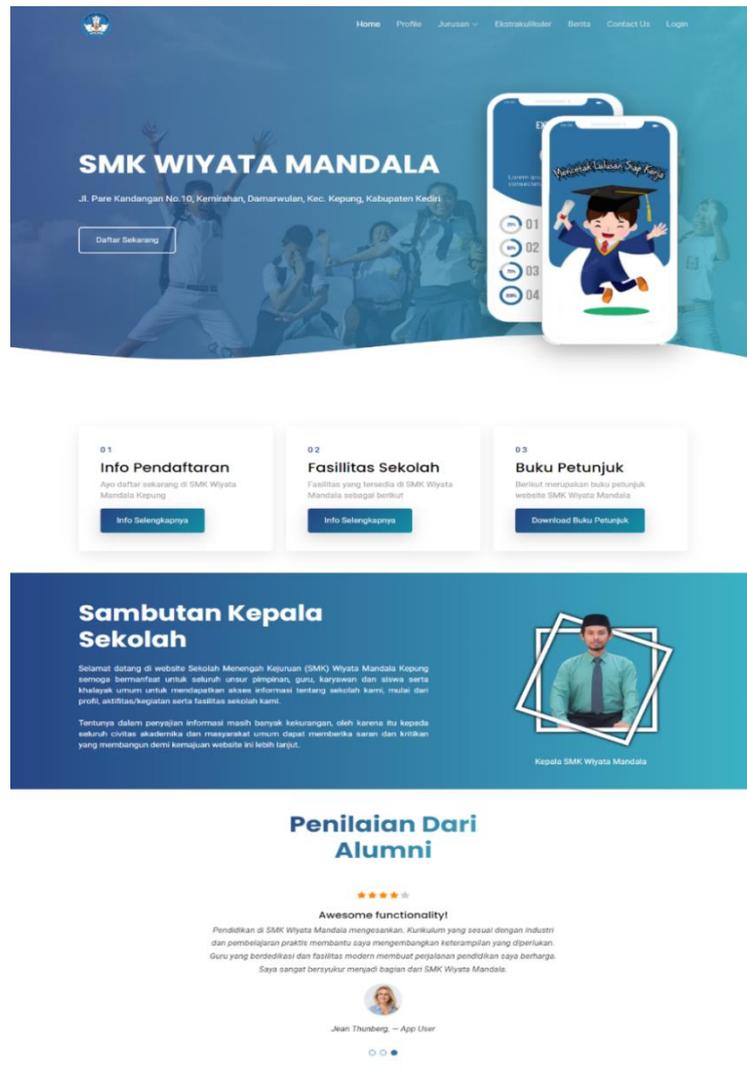
Maka, diciptakannya *website* resmi sekolah yang dapat menyampaikan informasi sekaligus terintegrasi dengan PPDB serta menyelenggarakan tes penjurusan *online*. Dengan adanya *website* resmi sekolah ini, calon siswa tidak perlu lagi menghabiskan waktu untuk datang langsung ke sekolah guna mendaftar dan mengikuti tes penjurusan.

BAB IV

PENGUJIAN DAN HASIL

4.1 Hasil Tampilan *Website*

Berikut adalah tampilan antarmuka pengguna dari *Website* Resmi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala.



Gambar 4. 1 Halaman *Home*

Pada Gambar 4.1, terlihat halaman utama dari *website* SMK Wiyata Mandala. Di halaman ini, dapat ditemukan informasi mengenai nama sekolah dan alamat. Terdapat juga tombol "Daftar Sekarang" yang, ketika diklik, akan membawa ke halaman informasi pendaftaran. Selanjutnya, terdapat tiga *card*. *Card* pertama berisi informasi pendaftaran, dan jika mengklik tombol "Info Selengkapnya" pada *card* tersebut, akan diarahkan ke halaman informasi pendaftaran. *Card* kedua berisi informasi tentang fasilitas sekolah, dan dengan mengklik tombol "Info Selengkapnya," dapat masuk ke halaman fasilitas sekolah. *Card* terakhir berisi petunjuk pengguna, dan mengkliknya akan mengunduh dokumen panduan penggunaan *website*.

Halaman ini juga menyajikan sambutan dari kepala sekolah, serta ulasan dari beberapa alumni mengenai SMK Wiyata Mandala. Di bagian *footer*, terdapat informasi singkat tentang SMK Wiyata Mandala dan beberapa ikon seperti *contact*, *Instagram*, *TikTok*, dan *YouTube*. Setiap ikon dapat diklik dan akan membawa ke halaman yang sesuai. Juga terdapat beberapa *navigasi* dan peta lokasi sekolah.

Home Profil Jurusan Ekstrakurikuler Berita Contact Us Login

Informasi Pendaftaran

Berikut merupakan informasi pendaftaran SMK Wiyata Mandala

Langkah Melakukan Pendaftaran

- 1. Login atau Register**
 1. Jika sudah memiliki akun:
 1. Buka situs web **Login** sekolah.
 2. Masukkan email dan password yang sudah terdaftar.
 3. Klik tombol "Login".
 2. Jika belum memiliki akun:
 1. Buka situs web **Register** sekolah.
 2. Isi formulir pendaftaran dengan data yang diminta, seperti nama, alamat email, dan kata sandi.
 3. Klik "Register" atau "Submit".
- 2. Masuk Menu Pendaftaran dan Mengisi Formulir**
 1. Setelah berhasil login, masuk ke menu "Pendaftaran" atau "Pendaftaran Siswa Baru".
 2. Isi formulir pendaftaran dengan data pribadi, data orang tua, dan data akademik yang diminta.
 3. Pastikan semua kolom diisi dengan benar dan lengkap.
 4. Klik "Simpan" setelah semua data terisi.
- 3. Tunggu Informasi Mengenai Tes Penjurusan**
 1. Setelah mengirim formulir pendaftaran, tunggu informasi selanjutnya dari pihak sekolah mengenai jadwal tes penjurusan.
 2. Informasi biasanya akan dikirim melalui email atau diumumkan di situs web resmi sekolah.
 3. Persiapkan diri untuk mengikuti tes penjurusan yang meliputi mata pelajaran:
 - Matematika (MM)
 - Ilmu Pengatahuan Alam (IPA)
 - Bahasa Inggris (B.ING)
 4. Ikuti tes penjurusan sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- 4. Tunggu Informasi Masuk Jurusan**
 1. Setelah mengikuti tes penjurusan, tunggu hasil evaluasi dan pengumuman penempatan jurusan dari pihak sekolah.
 2. Informasi penempatan jurusan akan dibentahkan melalui email dan diumumkan di situs web resmi sekolah.
 3. Pastikan selalu memeriksa email dan situs web untuk update terbaru.

Tentang SMK Wiyata Mandala
Menjadi pusat belajar kejuruan terbaik, membimbing siswa dengan keahlian teknis dan keterampilan interpersonal untuk sukses karier.

Navigasi
Pendaftaran
Profil
Berita
Contact-us

Jurusan
Akuntansi
TKJ
DKV
Asper

Lokasi Sekolah
Kandangan

Gambar 4. 2 Halaman Pendaftaran

Pada Gambar 4.2, terlihat halaman informasi pendaftaran dari *website* SMK Wiyata Mandala. Di halaman ini, terdapat informasi mengenai persyaratan yang harus dipenuhi untuk melakukan pendaftaran, beserta *link* pendaftaran yang dapat diakses dengan mengkliknya akan dibawa ke formulir pendaftaran. Selain itu, terdapat langkah-langkah yang jelas untuk memudahkan proses pendaftaran.

Home Profil Jurusan Ekstrakurikuler Berita Contact Us Login

Fasilitas

Berikut merupakan beberapa fasilitas yang ada di SMK Wiyata Mandala :

Ruang Kepala Sekolah

Ruang Kepala Sekolah: Pusat administratif sekolah yang didesain profesional dan fungsional, mendukung kepemimpinan efektif. Mempunyai tempat pertemuan, perencanaan, strategi, interaksi staf, dan kolaborasi produktif untuk pengelolaan sekolah yang optimal.

Ruang Guru

Ruang Guru: Ruang khusus bagi para pendidik, didesain untuk mendukung kreativitas dan pembelajaran yang optimal. Dikelengkapi dengan fasilitas yang memudahkan penyusunan materi, ajar, evaluasi, serta kerja tim antar guru. Bertfungsi sebagai tempat persiapan dan refleksi pengajaran.

Ruang Tata Usaha

Ruang Tata Usaha Sekolah: Pusat administratif untuk kegiatan pendaftaran dan pengelolan sekolah. Dengan desain yang efisien dan keteraturan, ruang ini menciptakan lingkungan yang efektif bagi operasional sekolah, mendukung pengelolaan data dan proses administratif secara optimal.

Ruang Administrasi

Ruang Administrasi Sekolah: Pusat administratif yang memiliki berbagai kegiatan terkait sekolah, termasuk pendaftaran, kehadiran siswa, dan arsip dokumen. Dengan desain fungsional dan efisien, ruang ini menciptakan lingkungan kerja yang mendukung pengelolaan tugas administratif dengan optimal.

Laboratorium Akuntansi

Laboratorium akuntansi memiliki fungsi sebagai sarana kegiatan praktikum mahasiswa akuntansi guna mendukung kompetensi lulusan yang mampu menghasilkan informasi akuntansi yang akurat, baik dan wajar, serta menghasilkan jasa akuntansi yang berkualitas.

Laboratorium Teknik Komputer dan Jaringan

Laboratorium TKJ: Fasilitas praktikum mahasiswa untuk mengelola sistem dan jaringan komputer. Laitian instalasi perangkat keras, konfigurasi perangkat lunak, dan pemeliharaan jaringan. Lulusan menghasilkan kontributor berkualitas dalam teknologi informasi.

Laboratorium Desain Komunikasi Visual

Laboratorium Desain Komunikasi Visual: Fasilitas praktikum mahasiswa untuk menguasai keterampilan menciptakan komunikasi visual. Dengan peralatan desain, mendukung mahasiswa menghasilkan karya berkualitas tinggi dalam industri kreatif.

Laboratorium Asisten Keperawatan

Laboratorium Asisten Keperawatan: Praktikum perawatan pasien mahasiswa, dilengkapai peralatan medis, mendukung pemahaman dan latihan prosedur perawatan, insikualional untuk kontribusi di bidang kesehatan profesional secara optimal.

Tentang SMK Wiyata Mandala

Menjadi pusat belajar kejuruan terbaik, membimbing siswa dengan keahlian teknis dan keterampilan interpersonal untuk sukses karier.

Navigation

Pendaftaran
Profil
Berita
Contact us

Jurusan

Akuntansi
TKJ
DKV
Asper

Lokasi Sekolah

View larger map

Kandungan

SMK Wiyata Mandala

W.M. TIKJ

Click Legend

Google

Map data ©2024 Terms Report a map error

Gambar 4. 3 Halaman Fasilitas

Pada Gambar 4.3, terlihat halaman fasilitas dari *website* SMK Wiyata Mandala. Di halaman ini, terdapat informasi mengenai fasilitas apa saja yang disediakan oleh SMK Wiyata Mandala.

Home Profil Jurusan Ekstrakurikuler Berita Contact Us Login

Profil Sekolah

Berikut merupakan profil sekolah SMK Wiyata Mandala

SMK WIYATA MANDALA

- Alamat : Jl. Pare Kandangan No.10, Kemirahan, Damarwulan, Kec. Kepung, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64293
- Status : Swasta
- NPSN : 20511969
- NIS : 40 026 0
- Telp / Fax : (0354) 328631
- Email : smkwiyatakepung@gmail.com
- SK Pendirian Sekolah : 609/34.U/1988

Visi Sekolah

Menjadi sekolah kejuruan nasional yang menghasilkan lulusan yang mampu memenuhi kebutuhan Industri 4.0, berkarakter profil pelajar Pancasila, dan berjiwa kewirausahaan pada tahun 2028 dengan berpedoman pada al-Qur'an dan Hadits

Misi Sekolah

Mendidik anak bangsa dengan hati dan teknologi sehingga memenuhi dunia kerja. Menyelenggarakan pendidikan yang berfokus pada pengembangan dan moral siswa. Membangun kebersamaan sosial, jiwa kewirausahaan, gerakan cinta tanah air dan lingkungan

Identitas Sekolah

Selamat datang di SMK Wiyata Mandala, sebuah lembaga pendidikan di Kabupaten Kediri yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan vokasional berkualitas tinggi. Dengan tujuan menjadi pusat pendidikan unggul, kami bertekad mencetak lulusan yang kompeten, berdaya saing, dan berakhlak mulia.

Didirikan pada tahun 1988, SMK Wiyata Mandala telah menjadi bagian integral dari perkembangan pendidikan di wilayah ini. Melalui perjalanan panjang kami, kami telah sukses menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan merangsang perkembangan potensi setiap siswa.

Program pendidikan kami mencakup jurusan-jurusan yang relevan dengan tuntutan industri, mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja dengan keahlian yang dibutuhkan. Laboratorium modern, perpustakaan lengkap, dan fasilitas pendukung lainnya memastikan pengalaman belajar yang komprehensif.

Tidak hanya dalam kelas, kami juga menghargai pentingnya pengembangan karakter dan kegiatan ekstrakurikuler. Pelatihan Tarbi'ah Qur'an, Pramuka, Futsal, Drum Band adalah sebagian dari beragam kegiatan yang kami tawarkan untuk mengembangkan potensi siswa di luar kurikulum.

Tentang SMK Wiyata Mandala

Menjadi pusat belajar kejuruan terbaik, membimbing siswa dengan keahlian teknis dan keterampilan interpersonal untuk sukses karier.

[Phone](#) [Instagram](#) [Facebook](#) [YouTube](#)

Navigation

[Pendaftaran](#)
[Profil](#)
[Berita](#)
[Contact-us](#)

Jurusan

[Akuntansi](#)
[TKJ](#)
[DKV](#)
[Asper](#)

Lokasi Sekolah

Gambar 4. 4 Halaman Profil

Pada Gambar 4.4, terlihat halaman profil dari *website* SMK Wiyata Mandala. Di halaman ini, tersedia informasi tentang sekolah, serta visi dan misi sekolah yang juga dapat diakses.

Home Profil Jurusan Ekstrakurikuler Berita Contact Us Login

Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Berikut merupakan profile jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Mengenal Lebih Dekat Jurusan Akuntansi Keuangan

Jurusan Akuntansi Keuangan merupakan salah satu bidang studi yang mempelajari pencatatan, analisis, dan pelaporan informasi keuangan suatu entitas. Dalam konteks pendidikan tinggi, jurusan ini menjadi salah satu pilihan yang populer bagi individu yang tertarik dalam bidang akuntansi dan keuangan.

Pada intinya, jurusan ini mengajarkan prinsip-prinsip yang diperlukan untuk menjadi seorang profesional di dunia keuangan. Mahasiswa belajar tentang bagaimana mencatat setiap transaksi, menganalisis informasi yang terdapat dalam laporan keuangan, dan mengonversi data keuangan menjadi laporan yang dapat dipahami dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan.

Jurusan Akuntansi Keuangan mempersiapkan individu untuk memahami dan menganalisis informasi keuangan yang penting dalam pengambilan keputusan. Dengan tantangan dan manfaatnya, jurusan ini menarik bagi mereka yang tertarik pada dunia keuangan dan memiliki ketelitian yang tinggi. Dengan demikian, studi di bidang Akuntansi Keuangan menawarkan jendela ke berbagai peluang karir yang menantang dan memuaskan, sambil memberikan kontribusi yang berarti pada dunia keuangan dan bisnis.

Alasan Memilih Jurusan Akuntansi Keuangan

Ada beberapa alasan mengapa seseorang memilih untuk mengejar pendidikan di bidang Akuntansi Keuangan:

- 1. Peluang Karir yang Luas :** Jurusan ini memiliki peluang karir yang luas di berbagai industri. Mereka dapat bekerja sebagai akuntan, auditor, analis keuangan, konsultan pajak, dan banyak lagi.
- 2. Stabilitas Profesional :**Profesi dalam bidang akuntansi dan keuangan dikenal karena stabilitasnya. Permintaan akan tenaga ahli keuangan selalu ada di berbagai jenis organisasi.
- 3. Kontribusi pada Pengambilan Keputusan :** Ilmu yang dipelajari dalam jurusan ini memungkinkan lulusannya untuk memberikan kontribusi yang berarti dalam pengambilan keputusan keuangan dalam perusahaan.
- 4. Gaji yang Kompetitif :** Lulusan Akuntansi Keuangan memiliki potensi gaji yang kompetitif di pasar kerja.

Materi Yang Dipelajari

Mahasiswa jurusan Akuntansi Keuangan akan mengikuti beragam mata kuliah yang mencakup:

- 1. Dasar-Dasar Akuntansi :** Mengetahui prinsip-prinsip dasar akuntansi, seperti pencatatan transaksi, penyusunan laporan keuangan, dan penggunaan perangkat lunak akuntansi.
- 2. Akuntansi Keuangan :** Mempelajari analisis laporan keuangan, perencanaan pajak, dan pengukuran kinerja keuangan suatu perusahaan.
- 3. Perpajakan :** Menyelami berbagai aspek perpajakan, mulai dari perhitungan pajak, perencanaan pajak, hingga keputahan perpajakan.
- 4. Manajemen Keuangan :** Memahami prinsip-prinsip manajemen keuangan yang mencakup investasi, pembiayaan, dan pengelolaan risiko keuangan.

Galeri Kegiatan

Pada gambar di samping, terlihat kegiatan Uji Kompetensi Keahlian yang dilakukan oleh semua siswa kelas 3 jurusan akuntansi. Ujian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mempersiapkan diri untuk dunia kerja dengan lebih baik. Kerjasama antara beberapa dunia industri (DUDI) juga terlibat dalam ujian ini, yang membantu memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan dengan kebutuhan industri. Para siswa tidak hanya akan menyelesaikan ujian, tetapi juga akan mendapatkan kesempatan untuk belajar dari praktisi industri yang berpengalaman. Sertifikat yang diberikan oleh penguji juga akan menjadi bukti pengakuan atas prestasi dan kesiapan siswa untuk memasuki pasar kerja.

Keterangan Kegiatan

Tentang SMK Wiyata Mandala

Menjadi pusat belajar kejuruan terbaik, membimbing siswa dengan keahlian teknis dan keterampilan interpersonal untuk sukses karir.

Navigation

Pendaftaran
Profil
Berita
Contact-us

Jurusan

Akuntansi
TKJ
DKV
Asper

Lokasi Sekolah

View on Google Map

Kandungan

SMK Wiyata Mandala Kepung

0104 82224

0104 82224

0104 82224

Gambar 4. 5 Halama Jurusan Akuntansi

Pada Gambar 4.5, terlihat halaman jurusan Akuntansi dari *website* SMK Wiyata Mandala. Di halaman ini, disajikan informasi *komprehensif* mengenai jurusan Akuntansi, termasuk alasan memilih jurusan ini, materi yang dipelajari, dan galeri kegiatan. Galeri kegiatan ini mencakup berbagai kegiatan yang pernah dilakukan oleh jurusan Akuntansi, lengkap dengan keterangan untuk masing-masing gambar, menjelaskan apa yang terjadi dalam setiap kegiatan.

Home Profil Jurusan Ekstrakurikuler Berita Contact Us Login

Teknik Komputer Jaringan

Berikut merupakan profile jurusan Teknik Komputer Jaringan

Mengenal Lebih Dekat Jurusan Teknik Komputer Jaringan

Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) adalah salah satu bidang studi yang mendalami teknologi informasi dan komunikasi. Dalam konteks pendidikan tinggi, jurusan ini menjadi pilihan yang menarik bagi individu yang tertarik dalam bidang teknologi komputer, jaringan, dan sistem informasi.

Pada intinya, jurusan TKJ mengajarkan prinsip-prinsip yang diperlukan untuk menjadi seorang profesional di dunia teknologi. Siswa belajar tentang perancangan, pengembangan, instalasi, dan pemeliharaan sistem komputer serta jaringan. Mereka juga diajarkan cara mengelola dan mengamankan data serta informasi di lingkungan digital.

Jurusan TKJ mempersiapkan individu untuk memahami dan mengimplementasikan teknologi informasi dalam berbagai konteks, mulai dari bisnis hingga industri. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, jurusan ini menawarkan peluang karir yang dinamis dan terus berkembang.

Alasan Memilih Jurusan Teknik Komputer Jaringan

Ada beberapa alasan mengapa seseorang memilih untuk mengejar pendidikan di bidang Teknik Komputer Jaringan:

- Relevansi dengan Industri** : Jurusan ini memberikan keterampilan yang sangat relevan dengan kebutuhan industri teknologi informasi.
- Peluang Karir yang Luas** : Lulusan TKJ memiliki peluang karir di berbagai industri, termasuk sebagai teknisi jaringan, administrator sistem, pengembang perangkat lunak, dan spesialis keamanan informasi.
- Kontribusi pada Transformasi Digital** : Ilmu yang dipelajari dalam jurusan ini memungkinkan lulusannya untuk berkontribusi pada transformasi digital di berbagai sektor, membawa perubahan positif melalui teknologi.
- Pemintaan Tinggi di Pasar Kerja** : Profesi dalam bidang teknologi informasi selalu diminati, sehingga lulusan TKJ memiliki kesempatan besar untuk diterima di dunia kerja.

Materi Yang Dipelajari

Siswa Jurusan Teknik Komputer Jaringan akan mengikuti beragam mata pelajaran yang mencakup:

- Pemrograman Komputer** : Mempelajari bahasa pemrograman, algoritma, dan struktur data untuk mengembangkan perangkat lunak.
- Jaringan Komputer** : Memahami konsep dasar jaringan, administrasi jaringan, dan keamanan jaringan.
- Sistem Operasi** : Menyelami berbagai sistem operasi dan cara mengelolanya dalam lingkungan komputer.
- Teknologi Web** : Memahami pengembangan aplikasi web, desain antarmuka pengguna, dan teknologi web terkini.

Galeri Kegiatan

Keterangan Kegiatan

Pada gambar yang terlihat di samping, terlihat siswa Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) sedang aktif melakukan praktikum bengkar pasang laptop. Kegiatan praktikum ini dibarengi dengan tujuan untuk mengasah dan melatih pemahaman siswa dalam merangeni berbagai permasalahan troubleshooting yang sering timbul pada laptop dan komputer. Dalam proses ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis yang berharga dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah teknis yang mungkin muncul. Praktikum seperti ini juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja di bidang teknologi informasi, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan di lapangan ketika mereka memasuki dunia kerja nanti.

Tentang SMK Wiyata Mandala
Menjadi pusat belajar kejuruan terbaik, membimbing siswa dengan keahlian teknis dan keterampilan interpersonal untuk sukses karir.

Navigation
Pendaftaran
Profil
Berita
Contact-us

Jurusan
Akuntansi
TKJ
DKV
Asper

Lokasi Sekolah
View target map
Kandungan
SMK Wiyata Mandala Keong
Cikak Lampung MERU
Google
Map data ©2024 Terms Page & map data

Gambar 4. 6 Halaman Jurusan Teknik Komputer Jaringan

Pada Gambar 4.6, terlihat halaman jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dari *website* SMK Wiyata Mandala. Di halaman ini, disajikan informasi *komprehensif* mengenai jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, termasuk alasan memilih jurusan ini, materi yang dipelajari, dan galeri kegiatan. Galeri kegiatan ini mencakup berbagai kegiatan yang pernah dilakukan oleh jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, lengkap dengan keterangan untuk

masing-masing gambar, menjelaskan apa yang terjadi dalam setiap kegiatan.

The screenshot shows the website for the Visual Communication Design Department (DKV) at SMK Wiyata Mandala. The page is titled 'Desain Komunikasi Visual' and includes a navigation menu with links for Home, Profil, Jurusan, Ekstrakurikuler, Berita, Contact Us, and Login. The main content is organized into several sections:

- Mengenal Lebih Dekat Jurusan Desain Komunikasi Visual:** This section explains that the department is a field of study that combines art, design, and technology to create effective visual messages. It highlights the department's focus on teaching design principles, graphic design, illustration, photography, and digital design, as well as the application of technology in creating designs that meet client needs.
- Alasan Memilih Jurusan Desain Komunikasi Visual:** This section lists four reasons for choosing the department: 1. **Ekspres Kreatif:** Providing a space for creative expression and idea development. 2. **Pemahaman Terhadap Audians:** Teaching students to understand audience needs and preferences. 3. **Peluang Karir yang Luas:** Offering various career opportunities in industries like graphic design, web design, and digital media. 4. **Daya Saing di Era Digital:** Equipping students with skills for the digital job market.
- Materi Yang Dipelajari:** This section lists four main topics: 1. **Prinsip Desain Grafis:** Teaching design elements and color usage. 2. **Ilustrasi dan Seni Digital:** Developing skills in digital drawing and illustration. 3. **Fotografi:** Teaching photography techniques and digital editing. 4. **Desain Identitas Visual:** Teaching logo creation and brand identity development.
- Galeri Kegiatan:** This section features a large image of a student operating a professional video camera, along with smaller thumbnail images of other activities.

At the bottom of the page, there are four columns of information: 'Tentang SMK Wiyata Mandala' (describing the school as a top learning center), 'Navigation' (links for Pendaftaran, Profil, Berita, Contact-us), 'Jurusan' (listing Akuntansi, TKJ, DKV, and Asper), and 'Lokasi Sekolah' (a map showing the school's location in Kandangan, near the intersection of Jalan Trik and Jalan Legenda MENDAG).

Gambar 4. 7 Halaman Jurusan *Design* Komunikasi Visual

Pada Gambar 4.7, terlihat halaman jurusan *Design* Komunikasi Visual dari *website* SMK Wiyata Mandala. Di halaman ini, disajikan informasi *komprehensif* mengenai jurusan *Design* Komunikasi Visual, termasuk alasan memilih jurusan ini, materi yang dipelajari, dan galeri kegiatan. Galeri kegiatan ini mencakup berbagai kegiatan yang pernah dilakukan oleh jurusan *Design* Komunikasi Visual, lengkap dengan keterangan untuk masing-masing gambar,

menjelaskan apa yang terjadi dalam setiap kegiatan.

Home Profil Jurusan Ekstrakurikuler Berita Contact Us Login

Asisten Keperawatan

Berikut merupakan profile jurusan Asisten Keperawatan

Mengenal Lebih Dekat Jurusan Asisten Keperawatan

Jurusan Asisten Keperawatan merupakan bidang studi yang fokus pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam memberikan perawatan kesehatan yang holistik. Dalam konteks pendidikan tinggi, jurusan ini menjadi pilihan yang menarik bagi individu yang memiliki dedikasi untuk membantu dan merawat orang lain.

Pada intinya, jurusan ini mengajarkan prinsip-prinsip keperawatan, keterampilan klinis, serta etika dalam memberikan perawatan kepada pasien. Mahasiswa belajar tentang pemahaman terhadap berbagai kondisi kesehatan, prosedur perawatan, serta kolaborasi dengan tim kesehatan untuk memastikan pasien mendapatkan perawatan yang optimal.

Jurusan Asisten Keperawatan mempersiapkan individu untuk menjadi asisten keperawatan yang berkualitas, mampu bekerja di berbagai setting kesehatan, seperti rumah sakit, klinik, atau panti jompo. Dengan semakin kompleksnya sistem perawatan kesehatan, jurusan ini menawarkan peluang karir yang berarti dalam mendukung pelayanan kesehatan masyarakat.

Alasan Memilih Jurusan Asisten Keperawatan

Ada beberapa alasan mengapa seseorang memilih untuk mengejar pendidikan di bidang Asisten Keperawatan:

- Panggilan untuk Membantu Orang Lain** : Jurusan ini menarik bagi individu yang memiliki dorongan kuat untuk membantu orang lain dan memberikan perawatan yang empatik.
- Peluang Karir yang Luas** :Lulusan memiliki peluang untuk bekerja di berbagai setting kesehatan, termasuk rumah sakit, klinik, panti jompo, dan layanan perawatan kesehatan masyarakat.
- Pentingnya Peran Asisten Keperawatan** : Asisten keperawatan memiliki peran kunci dalam mendukung perawatan pasien dan memantapkan kelancaran operasional unit perawatan.
- Dampak Sosial yang Positif** : Menjadi asisten keperawatan memberikan kesempatan untuk memberikan dampak positif pada kesehatan dan kesejahteraan masyarakat.

Materi Yang Dipelajari

Siswa jurusan Asisten Keperawatan akan mengikuti beragam mata pelajaran yang mencakup:

- Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia** : Memahami struktur dan fungsi organ tubuh manusia sebagai dasar untuk memberikan perawatan yang efektif.
- Keterampilan Klinis Dasar** : Pelatihan dalam keterampilan klinis, seperti pengukuran vital, perawatan luka, pemberian obat, dan prosedur perawatan lainnya.
- Etika Keperawatan** : Memahami prinsip-prinsip etika dalam memberikan perawatan, termasuk hak pasien dan hambatan informasi kesehatan.
- Komunikasi dalam Pelayanan Kesehatan** : Pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif dalam berinteraksi dengan pasien, keluarga, dan anggota tim kesehatan.
- Manajemen Perawatan Kesehatan** : Memahami prinsip-prinsip manajemen dan koordinasi perawatan untuk memberikan layanan kesehatan yang terintegrasi.

Galeri Kegiatan

Keterangan Kegiatan

Pada gambar di sebelah, terlihat para siswa Program Keahlian Asisten Keperawatan tengah terlibat dalam praktik perawatan pasien. Kegiatan praktikum ini diorganisir dengan tujuan utama untuk memberikan kesempatan kepada para siswa untuk melatih keterampilan mereka dalam menangani pasien secara langsung. Dalam konteks ini, para siswa diajak untuk mempraktikkan teknik-teknik perawatan yang telah dipelajari di kelas, seperti pemeriksaan fisik, pemberian obat, dan perawatan luka. Selain itu, praktikum ini juga memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mengasah kemampuan interpersonal dan komunikasi mereka dalam berinteraksi dengan pasien dan keluarga mereka. Dengan demikian, praktikum perawatan pasien ini tidak hanya meningkatkan keterampilan klinis para siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka secara lebih baik untuk menghadapi tugas-tugas yang akan mereka hadapi dalam karir mereka di bidang keperawatan.

Tentang SMK Wiyata Mandala
Menjadi pusat belajar kejuruan terbaik, membimbing siswa dengan keahlian teknis dan keterampilan interpersonal untuk sukses karir.

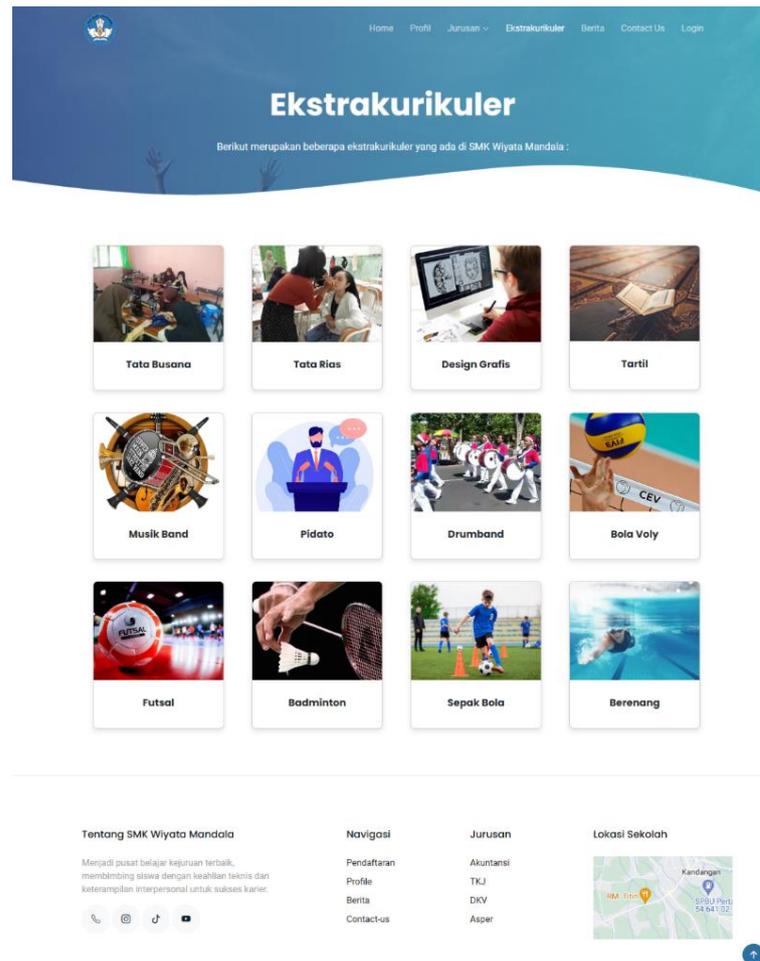
Navigation
Pendaftaran
Profil
Berita
Contact us

Jurusan
Akuntansi
TKJ
DKV
Asper

Lokasi Sekolah
View larger map
Kandangan
SMK Wiyata Mandala Keping
RM 1 km
Cikak Legenda Map
Map data ©2014, Terms, Privacy & Map data

Gambar 4. 8 Halaman Jurusan Asisten Keperawatan

Pada Gambar 4.8, terlihat halaman jurusan *Design Komunikasi Visual* dari *website* SMK Wiyata Mandala. Di halaman ini, disajikan informasi *komprehensif* mengenai jurusan *Design Komunikasi Visual*, termasuk alasan memilih jurusan ini, materi yang dipelajari, dan galeri kegiatan. Galeri kegiatan ini mencakup berbagai kegiatan yang pernah dilakukan oleh jurusan *Design Komunikasi Visual*, lengkap dengan keterangan untuk masing-masing gambar, menjelaskan apa yang terjadi dalam setiap kegiatan.



Gambar 4. 9 Halaman Ekstrakurikuler

Gambar 4.9, terlihat halaman ekstrakurikuler dari *website* SMK Wiyata Mandala. Di halaman ini, disajikan informasi mengenai ekstrakurikuler apa saja yang ada di SMK Wiyata Mandala.

Home Profil Jurusan Ekstrakurikuler Berita Contact Us Login

Berita Sekolah

Berikut merupakan berita mengenai sekolah SMK Wiyata Mandala

Wima Sahur On the Road: Berkah Saat Ma'iam

Selap tahun, semangat berbagi dan kepedulian memenuhi bulan Ramadan di seantero negeri. Namun, di tengah gemerlap kegiatan amal, satu kegiatan khusus menonjol, menghadirkan kilauan harapan dan kecer...

[Baca Selengkapnya](#)

Penerimaan Pendaftaran Peserta Didik Baru SMK Wiyata Mandala Gelombang 1: 1-20 April

SMK Wiyata Mandala dengan bangga mengumumkan bahwa penerimaan pendaftaran peserta didik baru untuk gelombang pertama akan dibuka mulai tanggal 1 hingga 20 April. Ini adalah kesempatan yang sangat din...

[Baca Selengkapnya](#)

Peringatan Mawlid Nabi Muhammad SAW di SMK Wiyata Mandala 1445 H

Di tengah semangat keagamaan yang membara, SMK Wiyata Mandala menggelar peringatan Mawlid Nabi Muhammad SAW dengan meriah pada hari Rabu, 10 April 2024. Acara yang dihadiri oleh siswa, guru, dan staf...

[Baca Selengkapnya](#)

Pentas Seni di SMK Wiyata Mandala: Meriahnya Ekspresi Kreativitas Siswa dalam Sorotan Publik

SMK Wiyata Mandala, 8 April 2024 - Dengan semangat yang membara, SMK Wiyata Mandala menggelar acara pentas seni yang spektakuler pada hari Kamis, 7 April 2024. Acara ini menjadi sorotan utama bagi sel...

[Baca Selengkapnya](#)

Tentang SMK Wiyata Mandala

Menjadi pusat belajar kejuruan terbaik, membimbing siswa dengan keahlian teknis dan keterampilan interpersonal untuk sukses karier.

[Phone](#) [Instagram](#) [TikTok](#) [YouTube](#)

Navigasi

[Pendaftaran](#)
[Profil](#)
[Berita](#)
[Contact-us](#)

Jurusan

[Akuntansi](#)
[TKJ](#)
[DKV](#)
[Asper](#)

Lokasi Sekolah

[Up Arrow](#)

Gambar 4. 10 Halaman Berita

Pada Gambar 4.10, tampak halaman berita dari *website* SMK Wiyata Mandala. Di halaman ini, pengguna dapat menemukan berita dan informasi terkini seputar kegiatan dan perkembangan di sekolah. Artikel-artikel informatif disajikan untuk memberikan wawasan mengenai prestasi siswa, acara-acara khusus, serta pengumuman penting berkaitan dengan penerimaan peserta didik baru.

Home Profil Jurusan Ekstrakurikuler Berita Contact Us Login

Wima Sahur On the Road: Berkah Saat Malam

Masukkan Kata Kunci Berita

DAFTAR KATEGORI

Berita Sekolah

Prestasi Siswa (0)

Kesiswaan (1)

WIMA SAHUR ON THE ROAD
 AGENDA TAHUNAN OSIS WIMA
 BERBAKSI MAMAK SAHUR DENGAN PEDAGANG DI PASAR MANDALAN, SEMOGA BERKAH DAN MANFAAT!

perdagangan makanan sahur

Setiap tahun, semangat berbagi dan kepedulian memenuhi bulan Ramadhan di seantero negeri. Namun, di tengah gemerlap kegiatan amal, satu kegiatan khusus menonjol, menghidupkan kilauan harapan dan keceriaan yang luar biasa. Ia adalah "Wima Sahur On the Road" sebuah acara yang telah menjadi agenda tahunan yang ditunggu-tunggu, dipersembahkan oleh Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) SMK Wiyata Mandala.

"Wima Sahur On the Road" bukan hanya sekadar sahur bersama, tetapi lebih dari itu. Acara ini adalah bentuk nyata dari semangat sosial dan kepedulian yang mengalir dari hati para siswa SMK Wiyata Mandala. Di bawah langit gelap yang terhampar, mereka berkumpul untuk mempersiapkan segala sesuatunya dengan penuh antusiasme.

Sebagai pagi mulai merangkak naik, tim "Wima Sahur On the Road" bersiap-siap dengan semangat yang membara. Mereka membawa bekal kehangatan sahur, tersenyum dalam keceriaan, dan penuh tekad untuk menyebarkan kebahagiaan kepada sesama. Mobil-mobil pun dipersiapkan dengan penuh kasih sayang, dipenuhi oleh makanan lezat dan minuman segar yang siap untuk disebarkan ke sudut-sudut kota.

Tidak terbatas pada satu lokasi, tim "Wima Sahur On the Road" menjelajahi berbagai wilayah di sekitar mereka. Mereka menyusuri jalan-jalan kota dengan penuh semangat, siap untuk menemuhi siapa pun yang membutuhkan. Dari sudut gang sempit hingga perumahan yang jauh, tidak ada tempat yang terlewatkan oleh kebaikan hati mereka.

Setiap sajian yang mereka bagikan adalah lebih dari sekadar makanan. Ia adalah harapan bagi mereka yang terlupakan, cahaya bagi mereka yang kehilangan, dan kehangatan bagi mereka yang merasa sepi. Tidak ada yang terlupakan oleh kebaikan mereka, dan setiap senyum yang mereka terima adalah ganjaran terindah bagi kerja keras mereka.

Acara ini tidak hanya tentang memberi, tetapi juga tentang membangun kedekatan dan kebersamaan. Di balik setiap hidangan yang disajikan, terdapat kehangatan persaudaraan dan rasa saling menghargai. "Wima Sahur On the Road" adalah cermin dari semangat Ramadhan yang sejati, yang mengajarkan kita semua untuk berbagi dan peduli kepada sesama.

Oleh karena itu, di tahun ini dan seterusnya, mari bergabung bersama "Wima Sahur On the Road." Mari kita sambut bulan suci dengan tangan terbuka dan hati yang lapang, siap untuk menyebarkan kebaikan dan cinta kepada mereka yang membutuhkan. Karena dengan bersama, kita dapat mewujudkan berkah yang lebih besar, tidak hanya bagi diri kita sendiri, tetapi juga bagi dunia di sekitar kita.

Tentang SMK Wiyata Mandala
 Menjadi pusat belajar kejuruan terbaik, membimbing siswa dengan keahlian teknis dan keterampilan interpersonal untuk sukses karier.

Navigasi
 Pendaftaran
 Profil
 Berita
 Contact-us

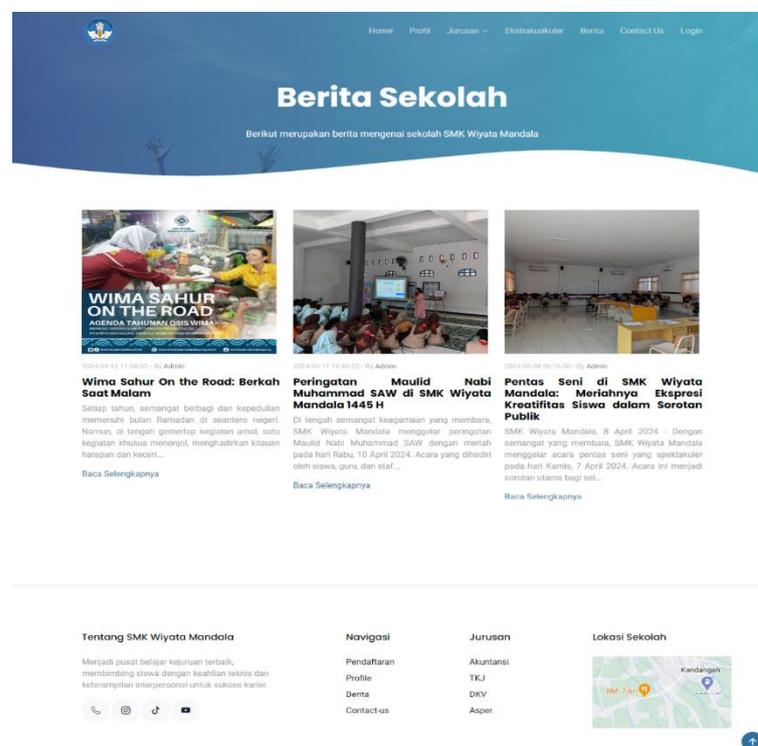
Jurusan
 Akuntansi
 TKJ
 DKV
 Asper

Lokasi Sekolah
 Kandangan
 SMK Tugu
 SPBU Peris
 54 61132

Gambar 4. 11 Halaman *Single Page* Berita

Pada Gambar 4.11, terlihat halaman *single page* berita dari *website* SMK Wiyata Mandala. Halaman ini dirancang untuk memberikan informasi lebih lengkap mengenai berita tertentu yang dipilih oleh pengguna. Di bagian kanan, terdapat fitur pencarian (*search*) dan kategori berita. Kategori berita terdiri dari tiga bagian: berita sekolah, prestasi siswa, dan kesiswaan. Berita sekolah mencakup informasi tentang kegiatan peringatan maulid nabi di sekolah, acara

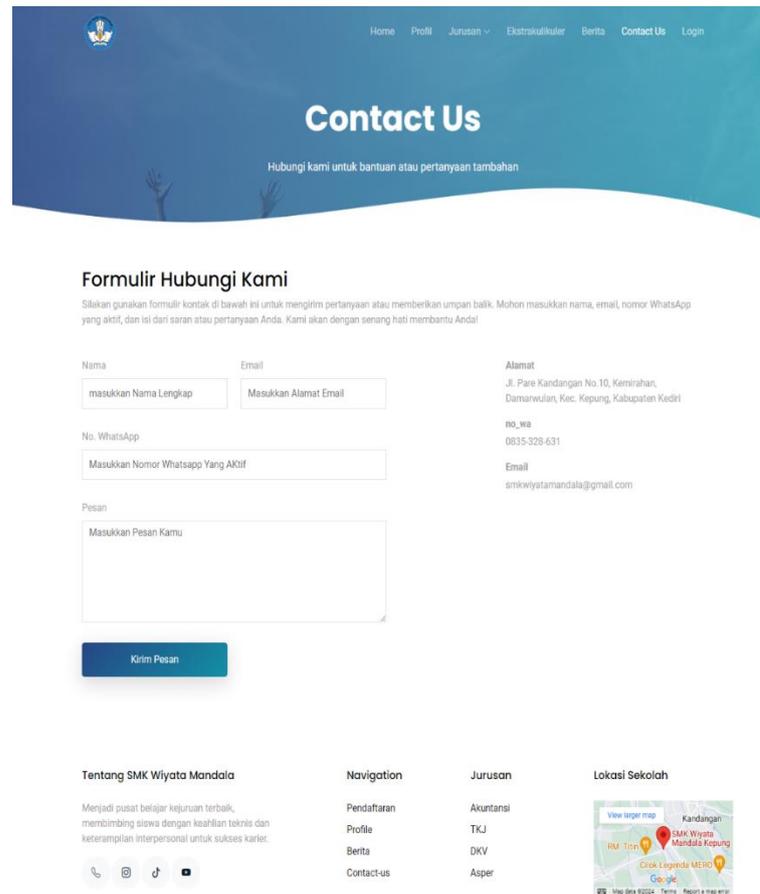
pentas seni, dan kegiatan lain yang berkaitan dengan sekolah. Kategori prestasi siswa memberikan informasi mengenai prestasi yang dicapai oleh siswa dan siswi SMK Wiyata Mandala. Sedangkan kategori kesiswaan memberikan informasi tentang pendaftaran, ujian, promosi sekolah, dan lain sebagainya. Jika pengguna memilih salah satu kategori atau mencari berita menggunakan fitur pencarian, maka hasilnya akan ditampilkan berdasarkan kata kunci yang dicari. Dengan tata letak yang sederhana dan fokus pada satu berita, pengguna dapat dengan mudah membaca dan memahami seluruh konten berita tanpa gangguan.



Gambar 4. 12 Halaman Kategori Berita

Pada Gambar 4.12, terlihat halaman berita yang menampilkan konten berdasarkan kategori atau kata kunci pencarian (*search*). Halaman ini hanya menampilkan berita sesuai dengan kategori yang dipilih atau kata kunci yang dimasukkan ke dalam pencarian, dari *website* SMK Wiyata Mandala. Desain halaman ini bertujuan untuk memberikan informasi yang lebih lengkap

mengenai berita tertentu yang dipilih oleh pengguna.



Home Profil Jurusan Ekstrakurikuler Berita Contact Us Login

Contact Us

Hubungi kami untuk bantuan atau pertanyaan tambahan

Formulir Hubungi Kami

Silakan gunakan formulir kontak di bawah ini untuk mengirim pertanyaan atau memberikan umpan balik. Mohon masukkan nama, email, nomor WhatsApp yang aktif, dan isi dari saran atau pertanyaan Anda. Kami akan dengan senang hati membantu Anda!

Nama Email

No. WhatsApp

Pesan

[Kirim Pesan](#)

Alamat
Jl. Pare Kandangan No.10, Kemirahan,
Damanwulan, Kec. Kepung, Kabupaten Kediri

no_wa
0835-528-631

Email
smkwiyatamandala@gmail.com

Tentang SMK Wiyata Mandala
Menjadi pusat belajar kejuruan terbaik,
membimbing siswa dengan keahlian teknis dan
keterampilan interpersonal untuk sukses karier.

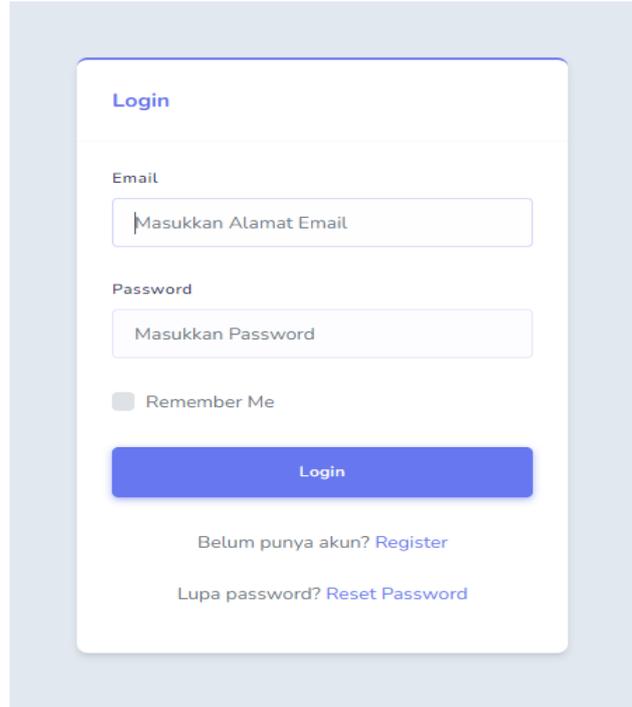
Navigation
Pendaftaran
Profil
Berita
Contact-us

Jurusan
Akuntansi
TKJ
DKV
Asper

Lokasi Sekolah
View target map
Kandangan
SMK Wiyata Mandala Kepung
Cikok Legenda MERO
Map data ©2022 Terms Report a map error

Gambar 4. 13 Halaman *Contact Us*

Pada Gambar 4.13, terlihat halaman *contact us* dari *website* SMK Wiyata Mandala. Halaman ini dirancang untuk mempermudah interaksi pengguna dengan sekolah. Di sini, pengguna diminta untuk mengisi formulir yang telah disediakan. Formulir ini mencakup kolom-kolom yang harus diisi, seperti nama, alamat *email*, nomor *WhatsApp*, dan pesan yang ingin dikirimkan ke sekolah.



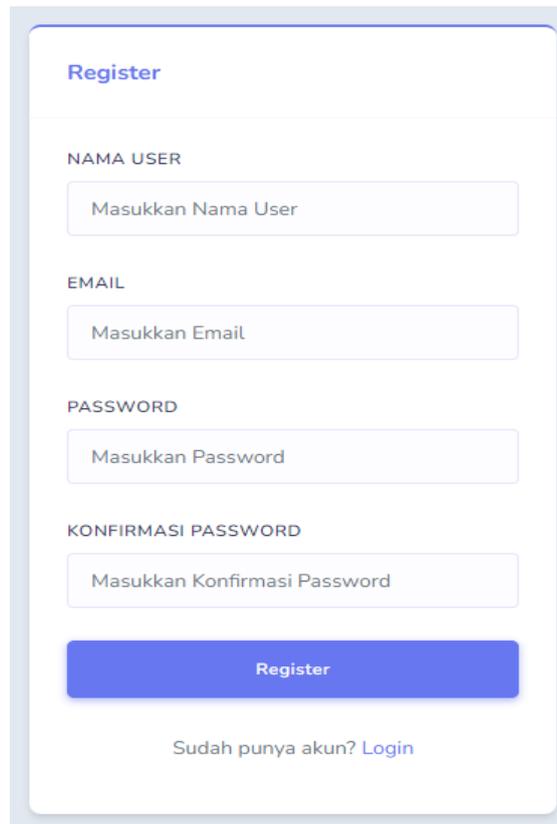
The image shows a login form with the following elements:

- Title:** Login
- Email:** A text input field with the placeholder text "Masukkan Alamat Email".
- Password:** A text input field with the placeholder text "Masukkan Password".
- Remember Me:** A checkbox labeled "Remember Me".
- Login Button:** A blue button with the text "Login".
- Register Link:** A link labeled "Belum punya akun? Register".
- Reset Password Link:** A link labeled "Lupa password? Reset Password".

Gambar 4. 14 Halaman *Login*

Pada Gambar 4.14, terlihat halaman *login* pengguna dari *website* SMK Wiyata Mandala. Halaman ini didesain untuk memfasilitasi proses *login* bagi pengguna yang telah memiliki akun di situs *web* sekolah. Di sini, pengguna diminta untuk memasukkan informasi *login*, seperti *email* dan *password*, guna mengakses berbagai fitur terkait akun pengguna.

Halaman ini juga menyediakan beberapa pilihan tambahan untuk kenyamanan pengguna. Jika pengguna belum memiliki akun, mereka dapat menekan *link* "*Register*" untuk membuat akun baru. Selain itu, jika pengguna lupa *password*, terdapat opsi untuk meresetnya dengan menekan *link* "*Lupa Password*". Dengan adanya opsi-opsi tersebut, diharapkan pengguna dapat dengan mudah mengelola akun dan mendapatkan akses ke layanan yang disediakan oleh SMK Wiyata Mandala.



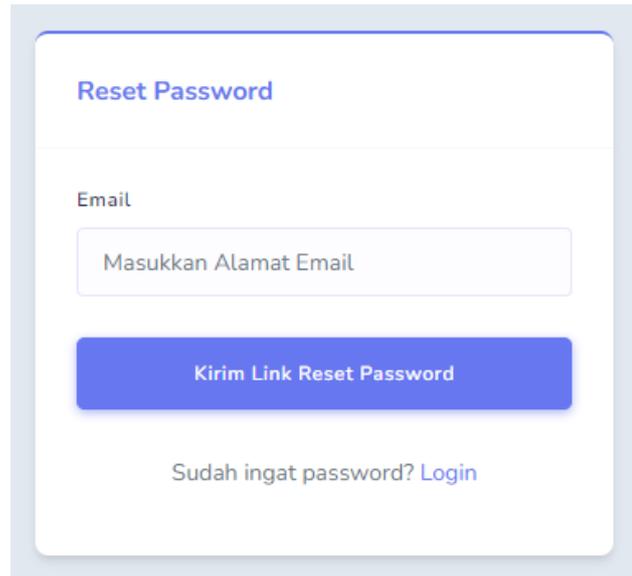
The image shows a user registration form with the following fields and elements:

- Register** (Section Header)
- NAMA USER** (Label) with a text input field containing the placeholder "Masukkan Nama User".
- EMAIL** (Label) with a text input field containing the placeholder "Masukkan Email".
- PASSWORD** (Label) with a text input field containing the placeholder "Masukkan Password".
- KONFIRMASI PASSWORD** (Label) with a text input field containing the placeholder "Masukkan Konfirmasi Password".
- Register** (Submit Button)
- Sudah punya akun? [Login](#)** (Link)

Gambar 4. 15 Halaman *Register User*

Pada Gambar 4.15, terlihat halaman registrasi dari *website* SMK Wiyata Mandala. Halaman ini didesain untuk memudahkan pengguna yang belum memiliki akun untuk membuat akun baru di situs *web* sekolah. Di sini, pengguna diminta untuk mengisi formulir registrasi dengan informasi yang diperlukan, seperti nama *user*, alamat *email*, *password*, dan konfirmasi *password*.

Desain pada halaman *register* ini didesain bersih dan intuitif diharapkan memberikan pengalaman positif bagi pengguna yang ingin bergabung dengan SMK Wiyata Mandala melalui pendaftaran di situs *web* ini.



Reset Password

Email

Masukkan Alamat Email

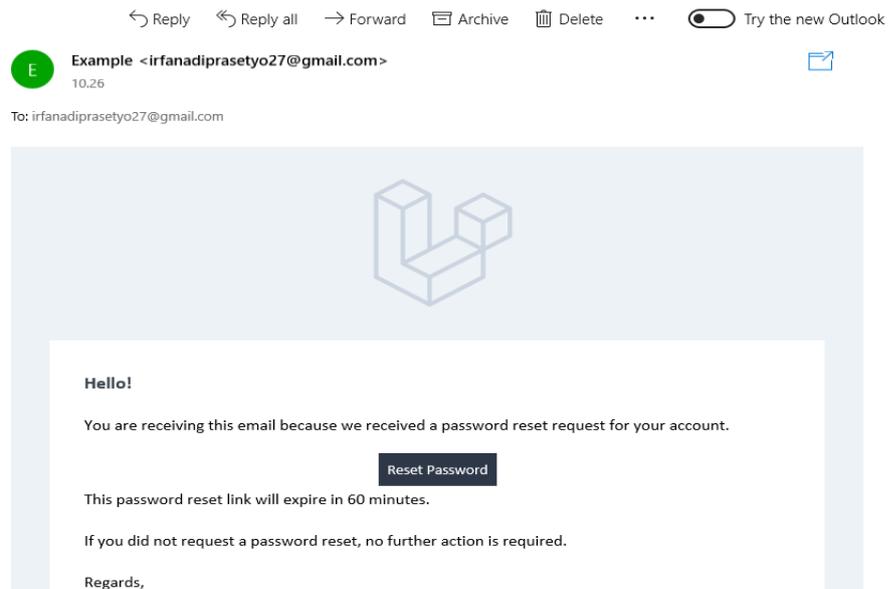
Kirim Link Reset Password

Sudah ingat password? [Login](#)

Gambar 4. 16 Halaman Lupa *Password*

Pada Gambar 4.16, terlihat halaman *reset password* dari *website* SMK Wiyata Mandala. Halaman ini didesain untuk memfasilitasi pengguna yang lupa *password* untuk meresetnya. Di halaman ini, pengguna diminta untuk memasukkan alamat *email* terkait akun mereka. Setelah itu, sistem akan mengirimkan panduan atau tautan *reset password* ke alamat *email* tersebut.

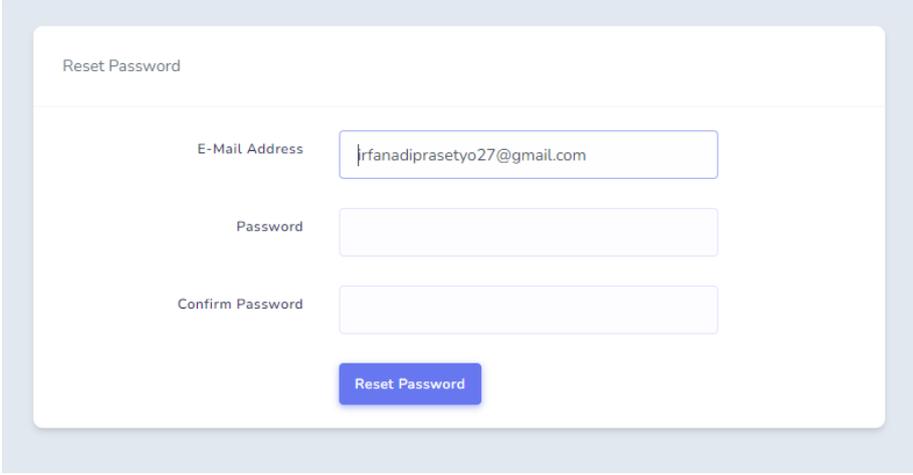
Halaman *reset password* ini bertujuan memberikan pengalaman yang cepat dan mudah bagi pengguna yang mengalami kesulitan mengakses akun mereka. Desain yang sederhana dan fokus pada langkah-langkah yang diperlukan diharapkan dapat membantu pengguna mengatasi masalah lupa *password* dengan efisien.



Gambar 4. 17 *Email Reset Password*

Pada Gambar 4.17, terlihat *email* konfirmasi *reset password* dari SMK Wiyata Mandala. Setelah berhasil mengirimkan *link reset password*, pengguna akan menerima *email* notifikasi ini. Dalam *email* tersebut, terdapat tombol "*Reset Password*" yang dapat di-klik oleh pengguna. Setelah menekan tombol tersebut, pengguna akan diarahkan ke *browser* untuk melanjutkan proses *reset password*.

Dengan desain *email* konfirmasi yang jelas dan mengandung langkah-langkah yang diperlukan, diharapkan pengguna dapat dengan mudah dan aman melakukan *reset password* setelah menerima *email* ini.

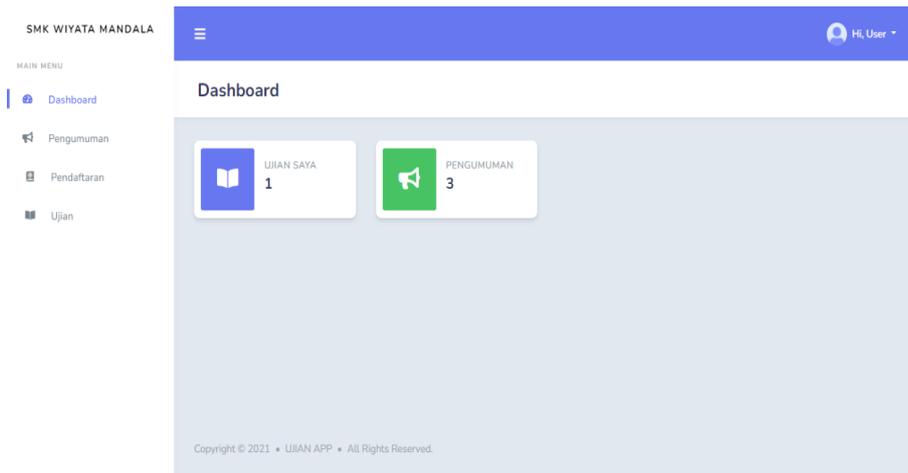


The image shows a web form titled "Reset Password". It contains three input fields: "E-Mail Address" with the value "irfanadiprasetyo27@gmail.com", "Password", and "Confirm Password". Below the fields is a blue button labeled "Reset Password".

Gambar 4. 18 *Form Reset Password*

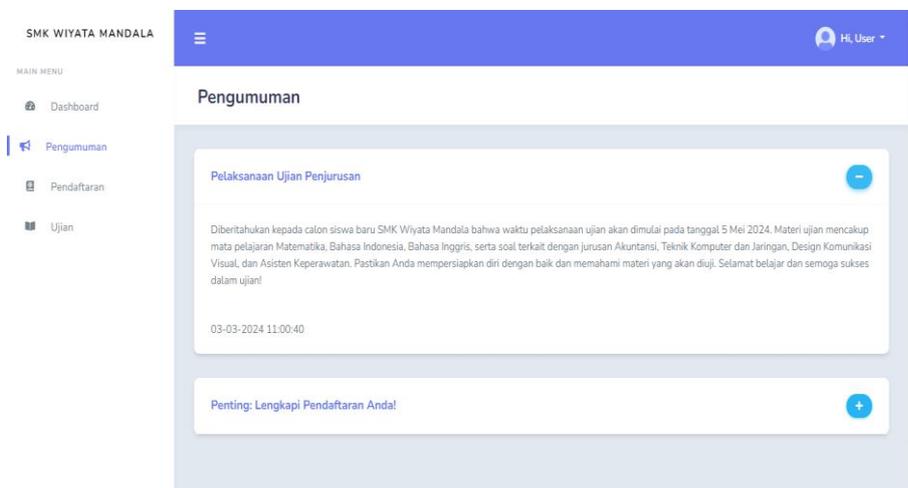
Pada Gambar 4.18, terlihat *form reset password* dari SMK Wiyata Mandala. Setelah mengklik tombol *reset password* pada *email konfirmasi*, pengguna akan diarahkan kembali ke *browser* dan diminta untuk mengisi *password* baru beserta konfirmasi *password*.

Form ini dirancang untuk memastikan keamanan dan kenyamanan pengguna selama proses penggantian *password*. Pengguna diminta untuk memasukkan *password* baru dan mengonfirmasikan kembali *password* tersebut. Dengan desain yang jelas dan sederhana, diharapkan pengguna dapat dengan mudah menyelesaikan proses ini tanpa kesulitan. Proses ini bertujuan untuk memberikan kontrol penuh kepada pengguna terhadap keamanan akun mereka di SMK Wiyata Mandala.



Gambar 4. 19 Halaman *Dashboard User*

Pada Gambar 4.19, terlihat *dashboard* pengguna setelah berhasil *login* di *website* SMK Wiyata Mandala. *Dashboard* ini menyajikan informasi singkat mengenai jumlah ujian dan pengumuman yang tersedia. Dengan tata letak yang sederhana, pengguna dapat dengan cepat mendapatkan gambaran tentang status terkini terkait ujian dan pengumuman di sekolah.



Gambar 4. 20 Halaman *Pengumuman User*

Pada Gambar 4.20, terlihat halaman *dashboard* pengumuman di *website* SMK Wiyata Mandala. Halaman ini menampilkan informasi mengenai pengumuman yang dibuat oleh *admin*. Dalam tata letak ini, terdapat fitur untuk menyembunyikan dan menampilkan pengumuman. Ketika *icon* "*Hidden*"

diklik, hanya judul pengumuman yang ditampilkan. Sebaliknya, ketika *icon* "Show" diklik, informasi detail pengumuman akan muncul. Selain itu, setiap pengumuman juga dilengkapi dengan tanggal *upload* untuk memberikan informasi mengenai kapan pengumuman dibuat.

The image shows a web application interface for 'SMK WIYATA MANDALA'. The main menu on the left includes 'Dashboard', 'Pengumuman', 'Pendaftaran', and 'Ujian'. The 'Pendaftaran' section is active, displaying a 'Pendaftaran Siswa' form. The form contains the following fields:

- Nama:** Input field with placeholder 'Masukkan nama Lengkap'.
- Jenis Kelamin:** Dropdown menu with 'Laki-laki' selected.
- Tempat Lahir:** Input field with placeholder 'Masukkan nama Lengkap tempat lahir'.
- Tanggal Lahir:** Date picker with placeholder 'mm/dd/yyyy'.
- Agama:** Dropdown menu with 'Islam' selected.
- Alamat:** Input field with placeholder 'Masukkan alamat Lengkap'.
- Asal Sekolah:** Input field with placeholder 'Masukkan asal sekolah'.
- Nomor WA:** Input field with placeholder 'Masukkan nomor whatsapp'.
- Nama Ayah:** Input field with placeholder 'Masukkan nama lengkap ayah'.
- Nama Ibu:** Input field with placeholder 'Masukkan nama lengkap ibu'.
- Jumlah Saudara:** Input field with placeholder 'Masukkan jumlah saudara'.
- Apakah Anda Punya Riwayat Penyakit?:** Text area with placeholder 'Jika iya sebutkan penyakit apa'.
- Hobi:** Input field with placeholder 'Masukkan hobi anda'.
- Organisasi Apa Yang Pernah Anda Ikuti?:** Input field with placeholder 'Masukkan nama Lengkap'.
- Jurusan Apa Yang Anda Minati?:** Dropdown menu with 'Akuntansi' selected.
- Apa Alasan Anda Memilih Jurusan Tersebut?:** Input field with placeholder 'Masukkan nama Lengkap'.
- Pilih Jurusan Cadangan Yang Anda Minati?:** Dropdown menu with 'Akuntansi' selected.
- Apa Alasan Anda Memilih Jurusan Cadangan Tersebut?:** Input field with placeholder 'Masukkan nama Lengkap'.

At the bottom of the form are two buttons: 'KIRIM' (blue) and 'RESET' (orange). The footer of the application reads 'Copyright © 2021 • UJIAN APP • All Rights Reserved'.

Gambar 4. 21 Halaman *Form* Pendaftaran

Pada Gambar 4.21, terlihat halaman pendaftaran di *website* SMK Wiyata Mandala. Jika pengguna belum pernah mendaftar atau mengisi formulir

pendaftaran sebelumnya, halaman ini akan menampilkan formulir kosong yang harus diisi untuk mendaftar sebagai siswa di SMK Wiyata Mandala. Formulir ini mencakup semua informasi yang diperlukan, seperti data pribadi, alamat, informasi pendidikan sebelumnya, dan masih banyak lagi.

The screenshot shows the 'PPDB' (Penerimaan Peserta Didik Baru) section of the SMK Wiyata Mandala website. The form is titled 'Pendaftaran Siswa' and contains the following fields:

- Nama:** Irfan adi prastyo
- Jenis Kelamin:** Laki-Laki
- Tempat Lahir:** Kediri
- Tanggal Lahir:** 05/27/2002
- Agama:** Islam
- Alamat:** Dsn. Wonorejo Ds. Kampungbaru Kec. Kepung Kab. Kediri
- Asal Sekolah:** SMK Wiyata Mandala
- Nomor WA:** 085802733781
- Nama Ayah:** Riyono
- Nama Ibu:** Sunarsih
- Jumlah Saudara:** 2
- Apakah Anda Punya Riwayat Penyakit?:** alhamdulillah tidak
- Hobi:** Ngoding dan Rebahan
- Organisasi Apa Yang Pernah Anda Ikuti?:** Osis
- Jurusan Apa Yang Anda Minati?:** Teknik Komputer dan Jaringan
- Apa Alasan Anda Memilih Jurusan Tersebut?:** Karena saya suka tkj
- Pilih Jurusan Cadangan Yang Anda Minati?:** Teknik Komputer dan Jaringan
- Apa Alasan Anda Memilih Jurusan Cadangan Tersebut?:** pokoknya harus TKJ

At the bottom of the form, there is a blue 'Pilih' button. The footer of the page reads: 'Copyright © 2021 • UIAN APP • All Rights Reserved.'

Gambar 4. 22 *Form* Pendaftaran Yang Telah Diisi

Pada Gambar 4.22, terlihat halaman pendaftaran di *website* SMK Wiyata Mandala. Jika pengguna telah melakukan pendaftaran sebelumnya, halaman ini akan menampilkan formulir pendaftaran yang sudah terisi. Hal ini menandakan

bahwa pengguna sudah pernah mendaftar, dan mereka memiliki opsi untuk melakukan *update* data jika ada perubahan atau kesalahan pada informasi yang telah diisi sebelumnya.

The screenshot shows the 'Edit Data Pendaftaran' form in the SMK Wiyata Mandala application. The form is titled 'PPDB' and contains the following fields:

- Nama:** irfan adi prastyo
- Jenis Kelamin:** Laki-laki
- Tempat Lahir:** Kediri
- Tanggal Lahir:** 05/27/2002
- Agama:** Islam
- Alamat:** Dsn. Wonorejo Ds. Kampungbaru Kec. Kepung Kab. Kediri
- Asal Sekolah:** SMK Wiyata Mandala
- Nomor WA:** 085802733781
- Nama Ayah:** Riyono
- Nama Ibu:** Sunarsih
- Jumlah Saudara:** 2
- Apakah Anda Punya Riwayat Penyakit?:** alhamdulillah tidak
- Hobi:** Ngoding dan Rebahan
- Organisasi Apa Yang Pernah Anda Ikuti?:** Osis
- Jurusan Apa Yang Anda Minati?:** Teknik Komputer dan Jaringan
- Apa Alasan Anda Memilih Jurusan Tersebut?:** Karena saya suka tkj
- Pilih Jurusan Cadangan Yang Anda Minati?:** Teknik Komputer dan Jaringan
- Apa Alasan Anda Memilih Jurusan Cadangan Tersebut?:** pokoknya harus TKJ

At the bottom of the form, there are two buttons: 'UPDATE' and 'BACK'.

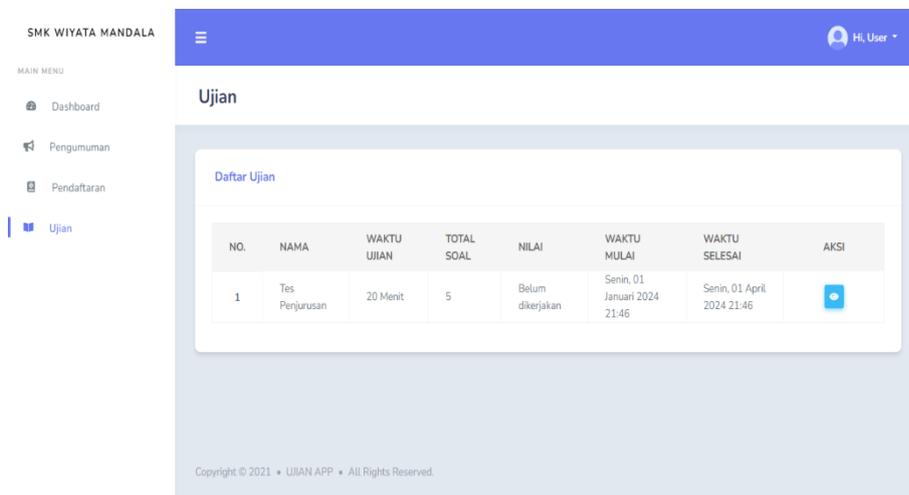
Copyright © 2021 • UJIAN APP • All Rights Reserved.

Gambar 4. 23 *Edit Data Form* Pendaftaran

Pada Gambar 4.23, terlihat halaman pengeditan formulir pendaftaran di SMK Wiyata Mandala. Halaman ini dirancang untuk memungkinkan pengguna untuk mengedit informasi pendaftaran mereka dengan mudah. Formulir ini

mencakup seluruh data yang sebelumnya diisi oleh pengguna, dan memungkinkan mereka untuk mengubah atau memperbarui informasi yang diperlukan.

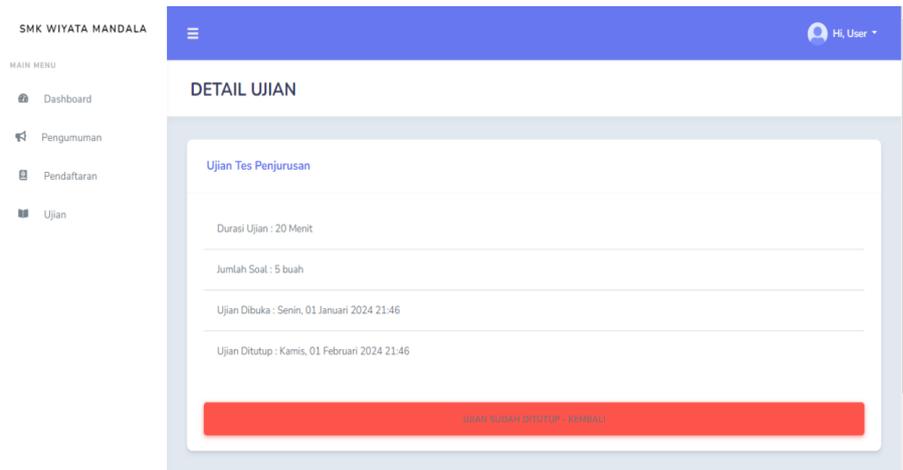
Desain halaman ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman pengguna yang mudah dipahami. Pengguna dapat dengan cepat mengidentifikasi bagian-bagian formulir yang perlu diedit dan mengisi kembali data yang benar. Dengan adanya halaman pengeditan, diharapkan pengguna dapat mengelola informasi pendaftaran mereka dengan mudah.



Gambar 4. 24 Halaman Daftar Ujian

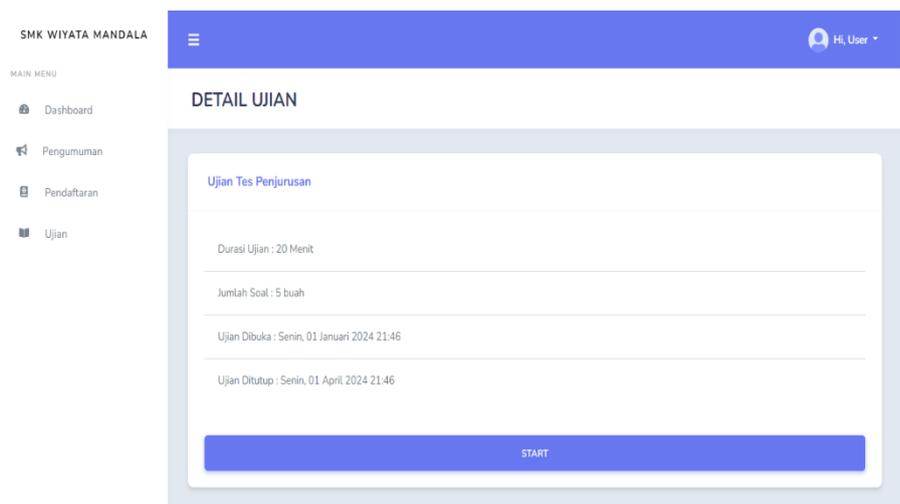
Pada Gambar 4.24, terdapat halaman daftar ujian yang menampilkan daftar ujian yang harus dikerjakan oleh pengguna. Tabel daftar ujian tersebut mencakup nomor, nama ujian, waktu ujian, total pertanyaan, dan nilai ujian. Jika pengguna telah mengerjakan ujian, nilai ujiannya akan ditampilkan namun, jika belum mengerjakan, akan muncul tulisan "Belum Dikerjakan." Selain itu, tabel juga mencantumkan waktu mulai ujian, waktu selesai ujian, dan opsi aksi.

Ketika opsi aksi diklik, pengguna akan diarahkan ke menu memulai ujian.



Gambar 4. 25 Halaman Detail Ujian Tutup

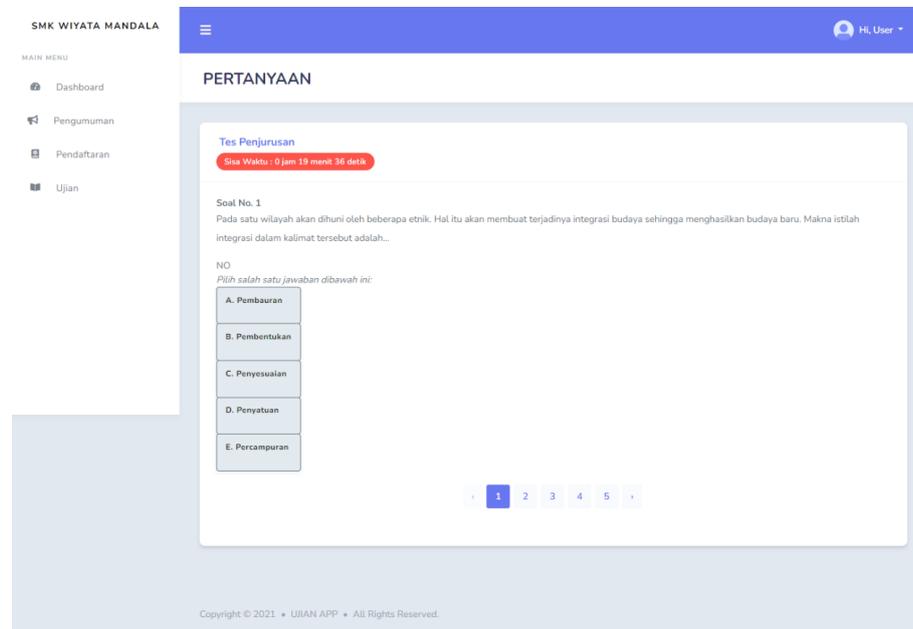
Pada Gambar 4.25, terdapat halaman detail ujian yang menampilkan informasi mengenai durasi ujian, jumlah pertanyaan, tanggal pembukaan ujian, dan tanggal penutupan ujian. Selain itu, terdapat sebuah tombol berwarna merah dengan tulisan "UJIAN SUDAH DITUTUP - KEMBALI," yang menandakan bahwa ujian telah ditutup. Ketika tombol tersebut diklik, pengguna akan kembali ke halaman ujian sebelumnya.



Gambar 4. 26 Halaman Detail Ujian Start

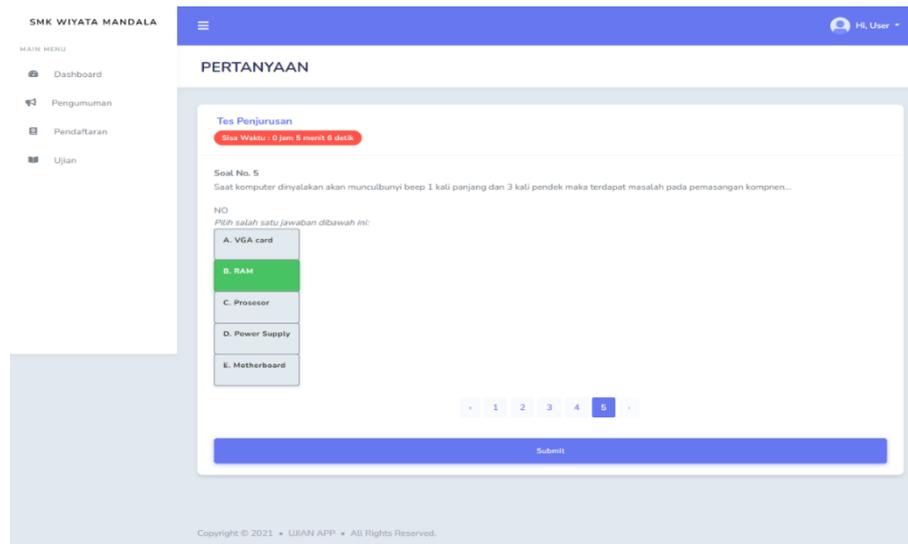
Pada Gambar 4.26, terdapat halaman detail ujian yang menampilkan informasi mengenai durasi ujian, jumlah pertanyaan, tanggal pembukaan ujian,

dan tanggal penutupan ujian. Terdapat juga sebuah tombol berwarna biru dengan tulisan "START" yang menandakan bahwa ujian telah dibuka. Apabila tombol tersebut diklik, pengguna akan diarahkan ke soal ujian.



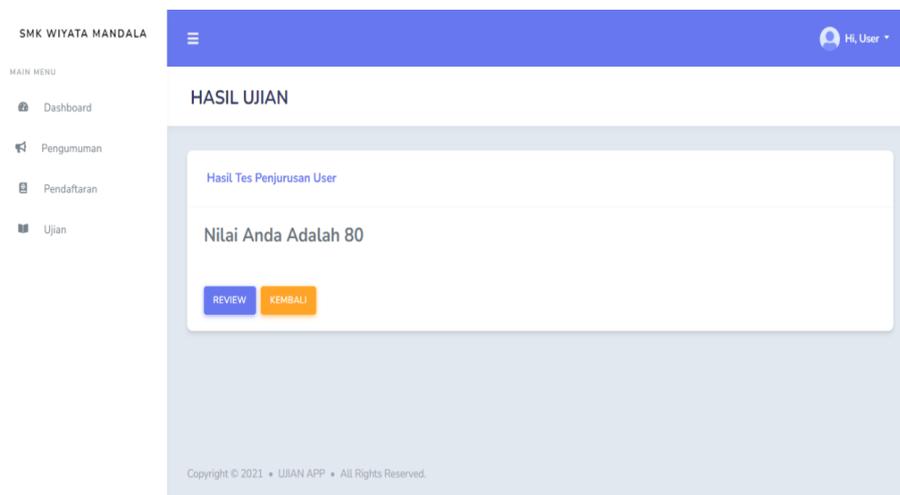
Gambar 4. 27 Halaman Soal Ujian

Pada Gambar 4.27, terdapat halaman soal ujian di mana pengguna diminta untuk mengerjakan ujian. Di bagian atas halaman, terdapat indikator waktu pengerjaan ujian yang terus berkurang, dan jika waktu habis, jawaban akan tersimpan secara otomatis. Soal ujian dilengkapi dengan pilihan A, B, C, D, dan E yang dapat dipilih oleh pengguna. Di bagian bawah halaman, terdapat tautan/link ke halaman berikutnya yang dapat diakses dengan mengkliknya, untuk melanjutkan ke soal ujian selanjutnya.



Gambar 4. 28 Halaman Terakhir Soal Ujian

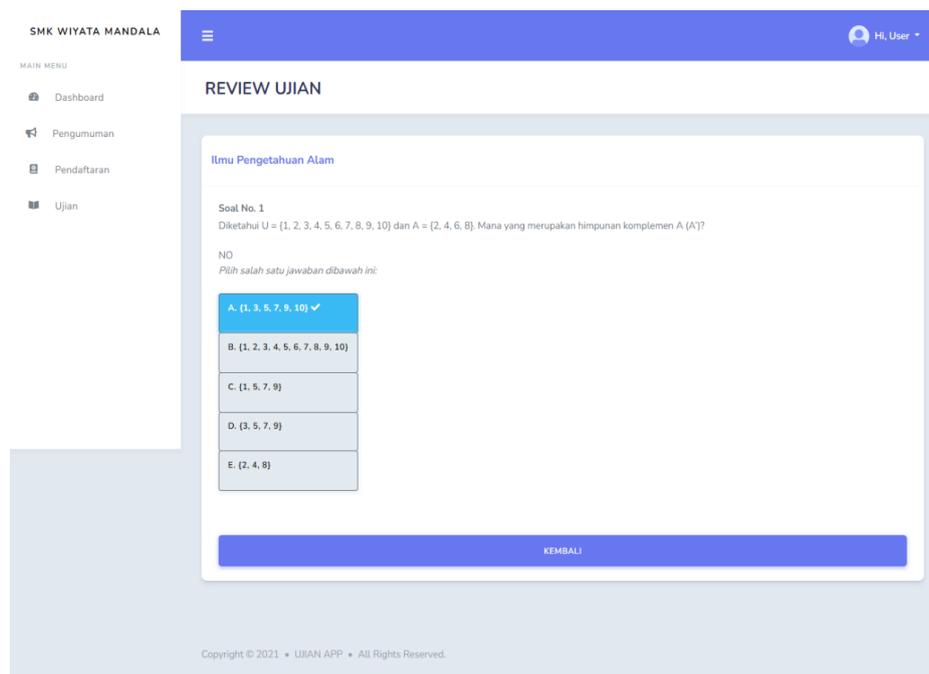
Pada Gambar 4.28, ini adalah halaman terakhir dari soal ujian. Pada bagian akhir ini, terdapat tombol "*Submit*" yang berfungsi untuk menyimpan jawaban dari ujian yang telah dikerjakan oleh pengguna. Dengan mengklik tombol ini, pengguna dapat mengirimkan jawaban mereka untuk diproses lebih lanjut.



Gambar 4. 29 Halaman Hasil Ujian

Pada Gambar 4.29, ini adalah halaman hasil ujian. Jika pengguna telah menekan tombol "*Submit*" atau waktu ujian telah habis tanpa menekan tombol "*Submit*", maka mereka akan diarahkan ke halaman ini. Pada halaman ini,

terdapat informasi mengenai nama ujian dan nama peserta ujian, serta nilai yang diperoleh dari ujian tersebut. Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "Review" dan "Kembali". Ketika tombol "Kembali" ditekan, pengguna akan diarahkan kembali ke halaman daftar ujian. Sedangkan jika tombol "Review" ditekan, pengguna akan diarahkan ke halaman *review* ujian yang baru saja dikerjakan.

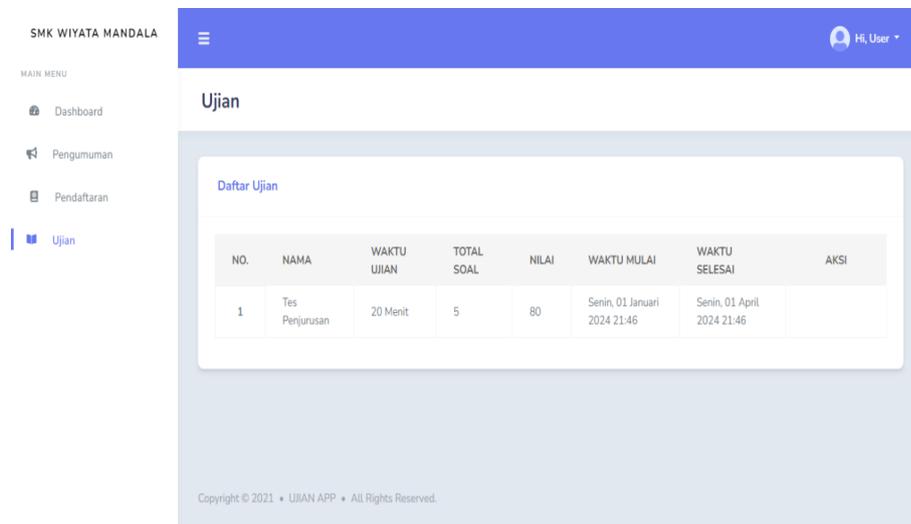


Gambar 4.30 Halaman *Review* Ujian

Pada Gambar 4.30, ini adalah halaman *review* ujian. Setelah pengguna menyelesaikan ujian, mereka dapat melakukan *review* pada jawaban yang telah dikerjakan. Pada opsi A, B, C, D, dan E, yang ditampilkan dalam warna biru menandakan jawaban yang diberikan oleh pengguna. Selain itu, terdapat tanda centang yang menunjukkan jawaban yang benar.

Di bagian bawah halaman, disediakan pembahasan mengenai setiap soal ujian. Ini memberikan pengguna wawasan lebih lanjut tentang jawaban yang benar dan penjelasan terkait. Pada bagian akhir soal ujian, terdapat tombol

"Kembali" yang dapat diklik untuk kembali ke halaman daftar ujian setelah proses *review* selesai.



SMK WIYATA MANDALA

Hi, User

Ujian

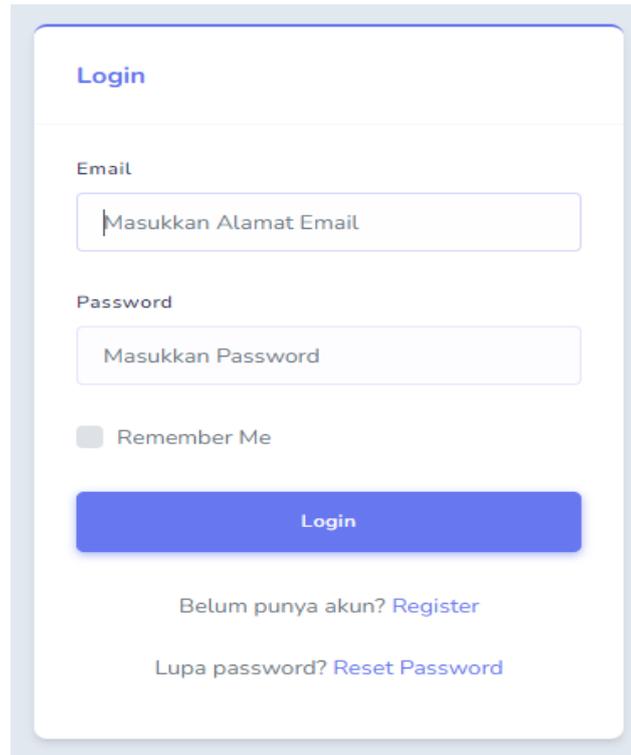
Daftar Ujian

NO.	NAMA	WAKTU UJIAN	TOTAL SOAL	NILAI	WAKTU MULAI	WAKTU SELESAI	AKSI
1	Tes Penjurusan	20 Menit	5	80	Senin, 01 Januari 2024 21:46	Senin, 01 April 2024 21:46	

Copyright © 2021 • UJIAN APP • All Rights Reserved.

Gambar 4. 31 Daftar Ujian Sudah Dikerjakan

Pada Gambar 4.31, ini adalah halaman daftar ujian. Perbedaannya dari halaman daftar ujian sebelumnya terletak pada kolom nilai, yang sekarang sudah terisi dengan hasil dari ujian yang telah dikerjakan dan pada bagian aksi, tidak ada ikon seperti sebelumnya, memberikan indikasi bahwa ujian tersebut sudah dikerjakan.

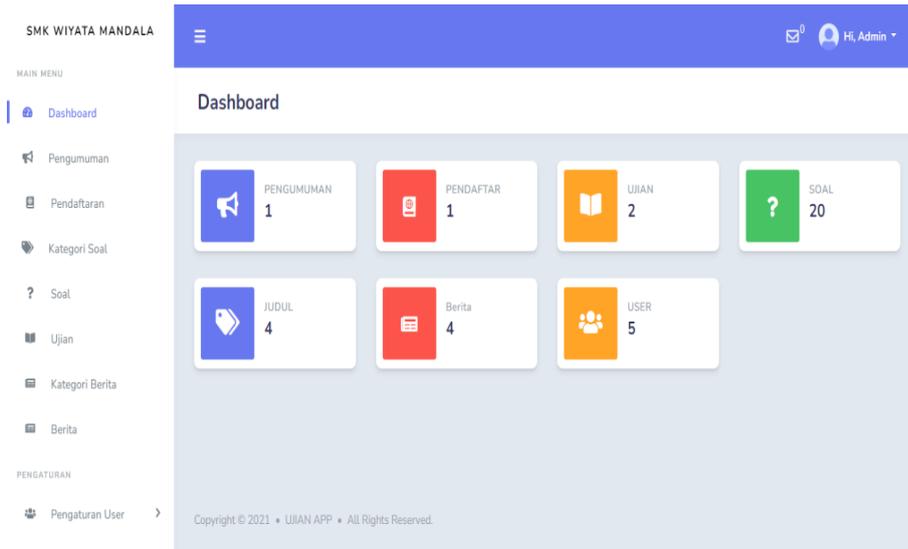


The image shows a login form with the following elements:

- Login** (Section Header)
- Email** (Label) with a text input field containing the placeholder text "Masukkan Alamat Email".
- Password** (Label) with a text input field containing the placeholder text "Masukkan Password".
- Remember Me** (Checkbox and Label)
- Login** (Blue Button)
- [Belum punya akun? Register](#) (Link)
- [Lupa password? Reset Password](#) (Link)

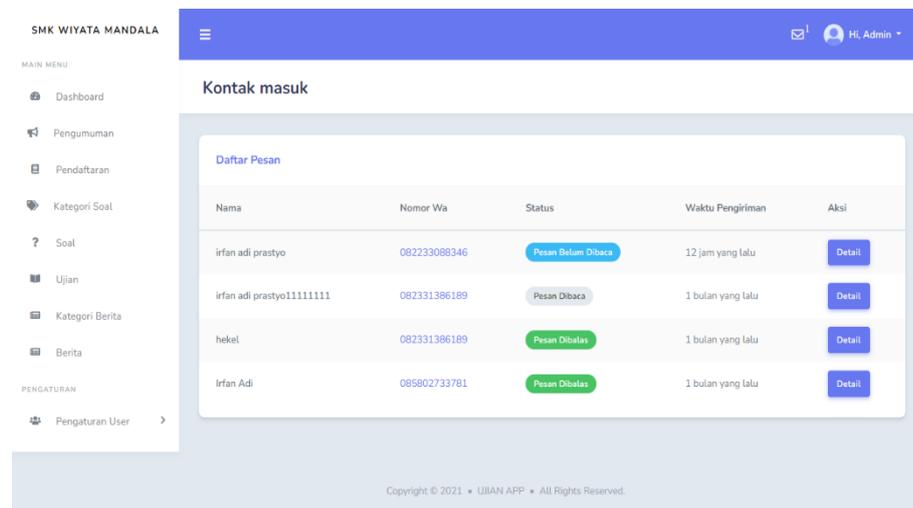
Gambar 4. 32 Halaman *Login*

Pada Gambar 4.32, terlihat halaman *login* pengguna dari *website* SMK Wiyata Mandala. Halaman ini didesain untuk memfasilitasi proses *login* bagi *admin* yang telah memiliki akun. Di sini, *admin* diminta untuk memasukkan informasi *login*, seperti *email* dan *password*, guna mengakses berbagai fitur terkait akun.



Gambar 4. 33 Halaman *Dashboard Admin*

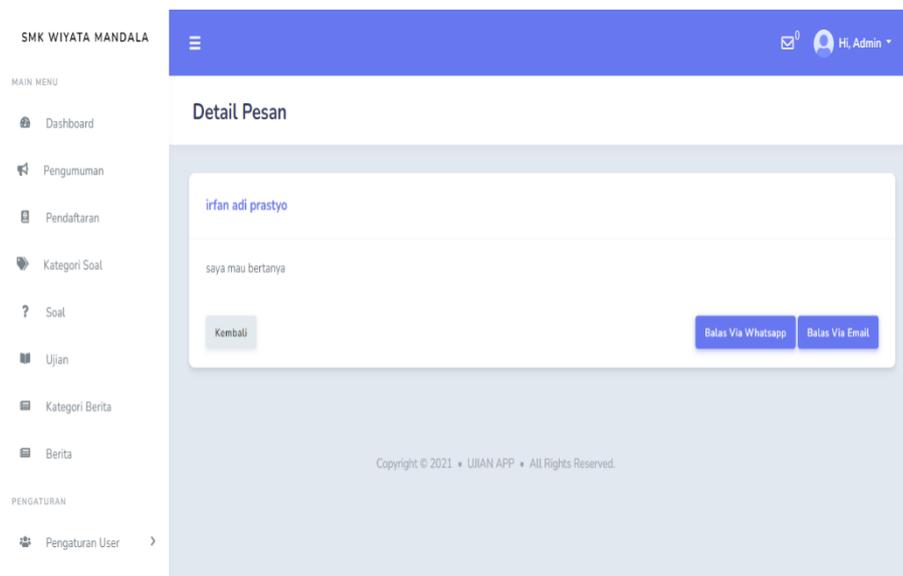
Pada Gambar 4.33, terlihat *dashboard admin* setelah berhasil *login* di *website* SMK Wiyata Mandala. *Dashboard* ini menyajikan informasi singkat mengenai jumlah pengumuman, pendaftar, ujian, soal, judul, berita, dan *user* yang tersedia. Dengan tata letak yang sederhana, *admin* dapat dengan cepat mendapatkan gambaran tentang status terkini.



Gambar 4. 34 Halaman *Kontak Masuk*

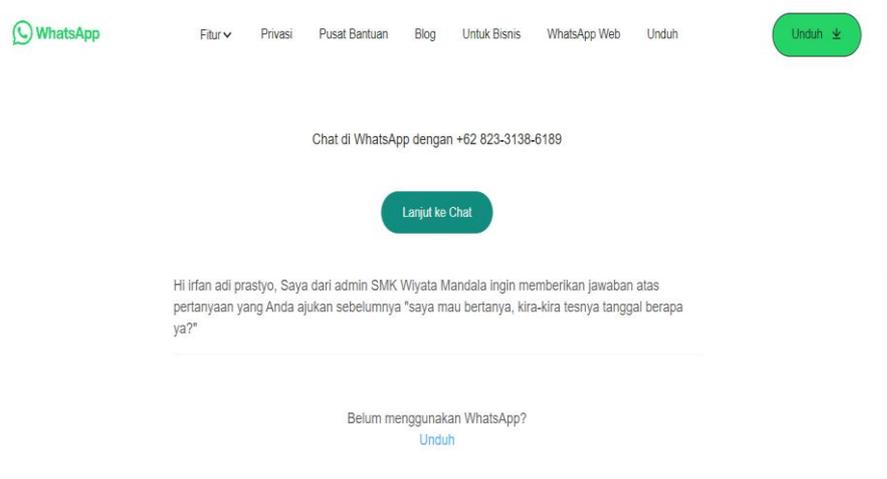
Pada Gambar 4.34, terdapat halaman kontak masuk. Pada halaman ini, akan ditampilkan daftar pesan yang dikirim oleh pengguna melalui fitur

"*Contact Us*". Daftar pesan ini mencakup informasi seperti nama, nomor *WhatsApp*, status, waktu pengiriman, dan opsi aksi "Detail". Jika tombol "Detail" ditekan, pengguna akan diarahkan ke halaman detail pesan untuk informasi lebih lanjut.



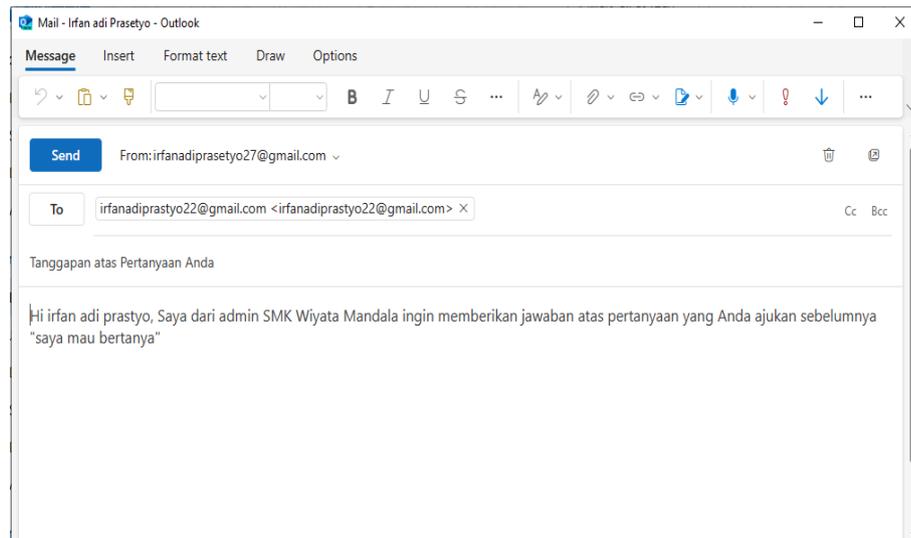
Gambar 4. 35 Halaman Detail Pesan

Pada Gambar 4.35, halaman ini merupakan halaman detail pesan. Di halaman ini, akan ditampilkan nama pengirim dan isi pesan yang telah dikirim. Terdapat juga tiga tombol, yaitu "Kembali", "Balas *Via Whatsapp*", dan "Balas *Via Email*". Jika tombol "Kembali" diklik, pengguna akan kembali ke halaman kontak masuk. Sedangkan jika tombol "Balas *Via Whatsapp*" diklik, *admin* dapat membalas pesan melalui *WhatsApp*, dan jika tombol "Balas *Via Email*" diklik, *admin* dapat membalas pesan melalui alamat *email*.



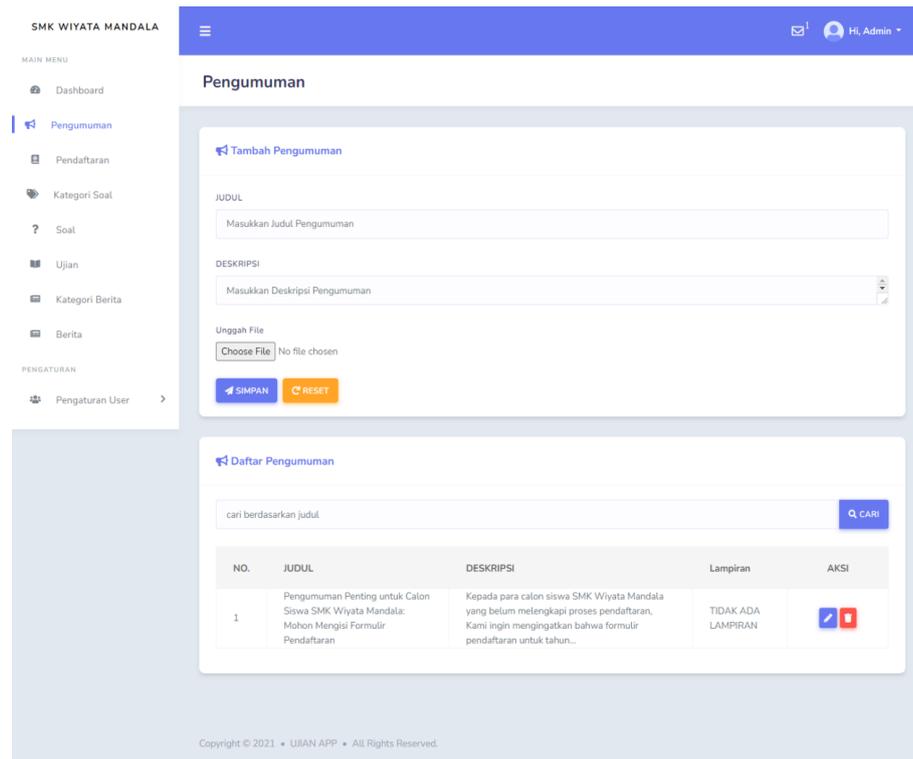
Gambar 4. 36 *API Balas Via Whatsapp*

Pada Gambar 4.36, halaman ini dirancang untuk memfasilitasi *admin* dalam merespon pesan dengan menekan tombol "*Balas Via Whatsapp*". Ketika tombol ini ditekan, halaman akan menampilkan *API Whatsapp* yang secara otomatis mengarahkan ke nomor pengirim pesan. Hal ini memungkinkan *admin* untuk mengirim pesan tanpa perlu menyimpan nomornya terlebih dahulu. Dengan adanya fitur ini, proses berkomunikasi dengan pengirim pesan menjadi lebih efisien dan meminimalkan langkah-langkah tambahan seperti penyimpanan nomor secara manual.



Gambar 4. 37 Halaman Balas *Via Email*

Pada Gambar 4.37, halaman ini dirancang untuk memfasilitasi *admin* dalam merespons pesan dengan menekan tombol "*Balas Via Email*". Ketika tombol ini ditekan, halaman akan berpindah ke *email* yang secara otomatis mengarahkan ke *email* pengirim pesan. Hal ini memungkinkan *admin* untuk mengirim pesan tanpa perlu memasukkan *email* tujuan, judul *email* dan isi pesan. Dengan adanya fitur ini, proses berkomunikasi dengan pengirim pesan menjadi lebih efisien dan meminimalkan langkah-langkah tambahan seperti memasukkan *email* secara manual.



Gambar 4. 38 Halaman Pengumuman *Admin*

Pada Gambar 4.38, terdapat halaman pengumuman yang memungkinkan *admin* untuk membuat dan mengelola pengumuman. *Admin* akan diberikan formulir pengumuman yang harus diisi. Jika *admin* ingin membuat pengumuman, maka *admin* harus mengisi judul dan deskripsi pengumuman. Terdapat tombol "Kirim" untuk menyimpan pengumuman dan tombol "Reset" untuk menghapus isian formulir pengumuman. Jika pengumuman berhasil diunggah, calon siswa akan menerima notifikasi melalui *email*.

Di bagian bawah formulir, terdapat daftar pengumuman yang menampilkan informasi seperti nomor, judul pengumuman, deskripsi pengumuman, dan opsi aksi. Pada daftar tersebut, tersedia fitur pencarian pengumuman berdasarkan judul, serta opsi "*Edit*" dan "*Delete*" untuk mengelola pengumuman yang sudah ada. Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan

mudah membuat, mencari, dan mengelola pengumuman sesuai kebutuhan.

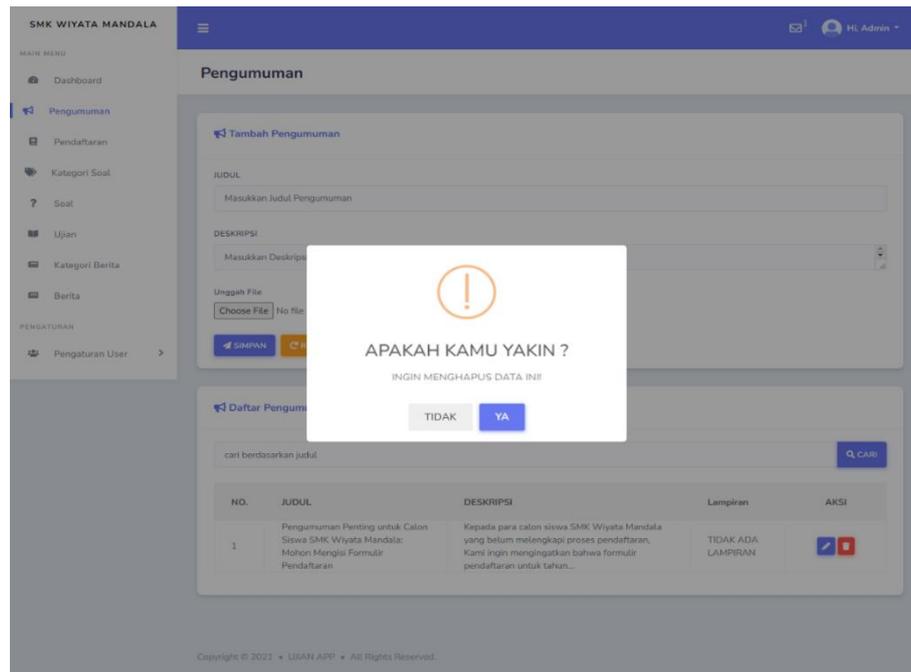
The screenshot displays the 'Edit Pengumuman' (Edit Announcement) interface. The main content area contains a form with the following elements:

- TITLE:** A text input field containing the text "Pengumuman Penting untuk Calon Siswa SMK Wiyata Mandala: Mohon Mengisi Formulir Pendaftaran".
- CAPTION:** A larger text area containing the text: "Kepada para calon siswa SMK Wiyata Mandala yang belum melengkapi proses pendaftaran. Kami ingin mengingatkan bahwa formulir pendaftaran untuk tahun ajaran baru masih belum lengkap bagi beberapa calon siswa. Oleh karena itu, kami menghimbau agar segera melengkapi formulir pendaftaran untuk memastikan kelengkapan Anda dalam proses seleksi."
- Unggah File PDF:** A section for uploading PDF files, featuring a "Choose File" button and the text "No file chosen".
- Buttons:** Two buttons at the bottom of the form: a blue "SIMPAN" (Save) button and an orange "KEMBALI" (Back) button.

The interface includes a sidebar menu on the left with categories like "MAIN MENU" (Dashboard, Pengumuman, Pendaftaran, Kategori Soal, Soal, Ujian, Kategori Berita, Berita) and "PENGATURAN" (Pengaturan User). The top right corner shows the user profile "Hi, Admin". A footer at the bottom reads "Copyright © 2021 • UJIAN APP • All Rights Reserved."

Gambar 4. 39 Halaman *Edit* Pengumuman

Pada Gambar 4.39, terdapat halaman *edit* pengumuman. *Admin* dapat melihat formulir *edit* yang telah diisi sebelumnya dan mengedit data yang diperlukan. Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "Simpan" untuk menyimpan pengumuman yang telah diperbarui. Jika pengumuman berhasil diperbarui, notifikasi *email* akan dikirimkan kepada calon siswa untuk menginformasikan adanya pembaruan pengumuman. Selain itu, terdapat tombol "Kembali" untuk kembali ke halaman pengumuman.



Gambar 4. 40 Halaman *Delete* Pengumuman

Pada Gambar 4.40, ini adalah halaman *delete* pengumuman. Jika *admin* ingin menghapus pengumuman dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "Apakah kamu yakin ingin menghapus data ini?" pada bagian bawah akan terdapat dua tombol, yaitu "Tidak" dan "Ya". Jika tombol "Tidak" dipilih, data tidak akan terhapus dan *admin* akan kembali ke halaman pengumuman. Sebaliknya, jika tombol "Ya" dipilih, data pengumuman akan dihapus.

The screenshot displays the 'Penerimaan Peserta Didik Baru' (New Student Admission) page in the 'SMK WIYATA MANDALA' admin interface. The page features a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Pengumuman, Pendaftaran, Kategori Soal, Soal, Ujian, Kategori Berita, Berita, and Pengaturan User. The main content area shows a table of new registrants with the following data:

NO.	NAMA	JENIS KELAMIN	TEMPAT LAHIR	TANGGAL LAHIR	AGAMA	ALAMAT	ASAL SEKOLAH	NOMOR
1	irfan adi prastyo	Laki-laki	Kediri	2002-05-27	Islam	Dsn. Wonorejo Ds. Kampungbaru Kec. Kepung Kab. Kediri	SMK Wiyata Mandala	08580
2	irfan adi prastyo	Laki-laki	Kediri	2002-05-27	Islam	Dsn. Wonorejo Ds. Kampungbaru Kec. Kepung Kab. Kediri	SMK Wiyata Mandala	08580
3	Affah Fauziah	Perempuan	Malang	2002-05-18	Islam	Lawang Malang	Bangil	08575
4	Irfanadiprasetyo	Laki-laki	Kediri	2024-01-02	Islam	Kediri	Dkk	552

The interface also includes a filter section for 'Tanggal Awal Pendaftaran' (04/01/2024) and 'Tanggal Selesai' (04/14/2024), with 'Filter' and 'Reset Filter' buttons. A 'Daftar Peserta Didik Baru' link and a 'Cetak' (Print) button are also visible.

Gambar 4. 41 Halaman Pendaftaran *Admin*

Pada Gambar 4.41, ini adalah halaman pendaftaran. Pada halaman ini, *admin* dapat melihat data pendaftar dengan kemampuan untuk mencetak data tersebut dalam format *Excel*. *Admin* tidak memiliki akses untuk menambah, mengedit, atau menghapus data. Halaman ini juga dilengkapi dengan *filter* yang memungkinkan *admin* untuk menampilkan data pendaftar berdasarkan tanggal yang dapat disesuaikan.

NO.	NAMA	JENIS KELAMIN	TEMPAT LAHIR	TANGGAL LAHIR	AGAMA	ALAMAT	ASAL SEKOLAH	NOMOR V	NAMA AY	NAMA IBI	JUMLAH S	RIWAYAT
1	Alifah Fauziah	Perempuan	Malang	2002-05-18	Islam	Lawang Malang	Bangil	083755700	Bapak	Ibu	3-	
2	agus yuliono	Laki-laki	Kediri	1990-08-06	Islam	Dsn. Wonorejo Ds. Kampungbaru Kec. Kepung Kab. Kediri	SDN Kampungbaru 1	081223453	muhammi	winarti	1	alhamdi
3	irfan adi prastyo	Laki-laki	Kediri	2002-05-27	Islam	Dsn. Wonorejo Ds. Kampungbaru Kec. Kepung Kab. Kediri	SMK Wiyata Mandala	085802733	Riyono	Sunarsih	2	alhamdi
4	irfan adi prastyo	Laki-laki	Kediri	2002-05-27	Islam	Dsn. Wonorejo Ds. Kampungbaru Kec. Kepung Kab. Kediri	SMK Wiyata Mandala	085802733	Riyono	Sunarsih	2	alhamdi
5	Irfanadiprasetyo	Laki-laki	Kediri	2024-01-02	Islam	Kediri	Dkk	552 X		D		3 T

Gambar 4. 42 Hasil Cetak Pendaftaran

Pada Gambar 4.42, ini adalah hasil dari cetak pendaftaran yang menampilkan semua data pendaftar yang telah diinput ke dalam sistem.

SMK WIYATA MANDALA

Hi, Admin

Kategori Soal

Tambah Kategori Soal

NAMA
Masukkan Nama Kategori

SIMPAN **RESET**

Kategori Soal

cari berdasarkan judul **Q. CARI**

NO.	ID	NAMA	AKSI
1	10	Tes Penjurusan	
2	9	Bahasa Inggris	
3	8	Matematika	
4	7	Ilmu Pengetahuan Alam	

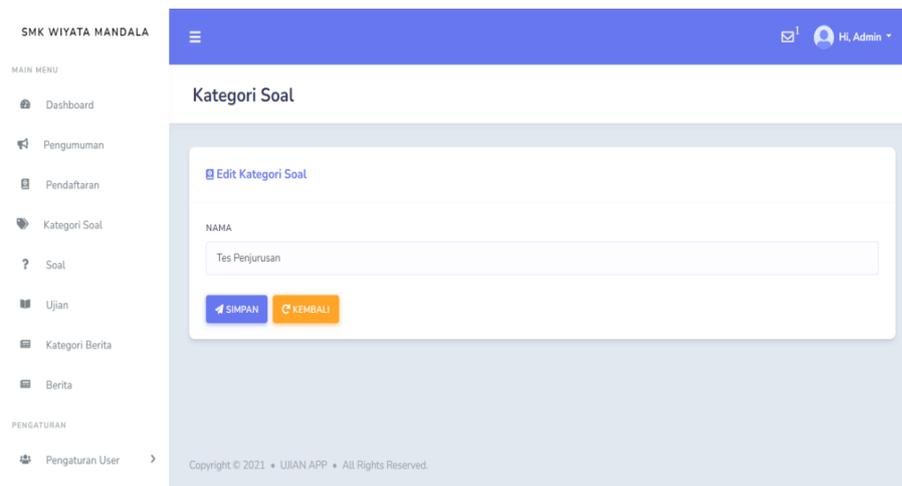
Copyright © 2021 • UBAN APP • All Rights Reserved.

Gambar 4. 43 Halaman Kategori Soal

Pada Gambar 4.43, ini adalah halaman kategori soal yang memungkinkan *admin* untuk membuat dan mengelola kategori soal. *Admin* akan disediakan sebuah formulir kategori soal yang harus diisi. Jika *admin* ingin membuat soal ujian, langkah pertama sebelum membuat soal ujian adalah

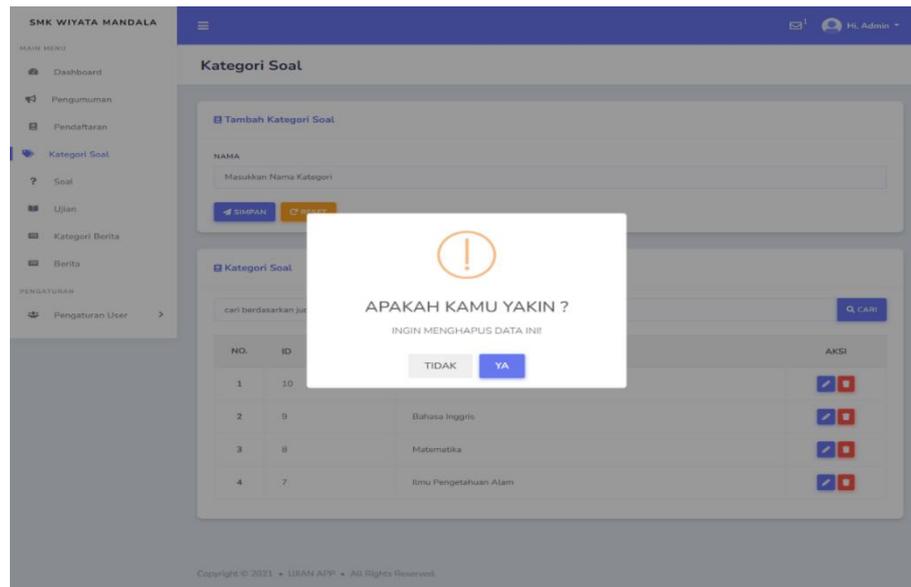
membuat kategori soal terlebih dahulu dengan mengisi nama dari ujian. Terdapat tombol "Simpan" untuk menyimpan kategori ujian dan tombol "Reset" untuk menghapus isian formulir kategori ujian.

Pada bagian bawah formulir terdapat daftar kategori yang menampilkan informasi seperti nomor, id kategori, nama ujian, dan opsi aksi. Pada daftar kategori soal ini terdapat fitur pencarian berdasarkan kategori soal, serta opsi "Edit" dan "Delete" untuk mengelola kategori ujian yang sudah ada. Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan mudah membuat, mencari, dan mengelola kategori sesuai kebutuhan.



Gambar 4. 44 Halaman *Edit* Kategori Soal

Pada Gambar 4.44, ini adalah halaman *edit* kategori soal. *Admin* dapat melihat formulir *edit* yang telah diisi sebelumnya dan dapat mengedit data yang diperlukan. Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "Simpan" untuk menyimpan kategori soal yang telah diperbarui, serta tombol "Kembali" untuk kembali ke halaman kategori soal.



Gambar 4. 45 Halaman *Delete* Kategori Soal

Pada Gambar 4.45, ini adalah halaman *delete* kategori soal. Jika *admin* ingin menghapus kategori soal dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "Apakah kamu yakin ingin menghapus data ini?" pada bagian bawah akan terdapat dua tombol, yaitu "Tidak" dan "Ya". Jika tombol "Tidak" dipilih, data tidak akan terhapus dan *admin* akan kembali ke halaman kategori soal. Sebaliknya, jika tombol "Ya" dipilih, data kategori soal akan dihapus.

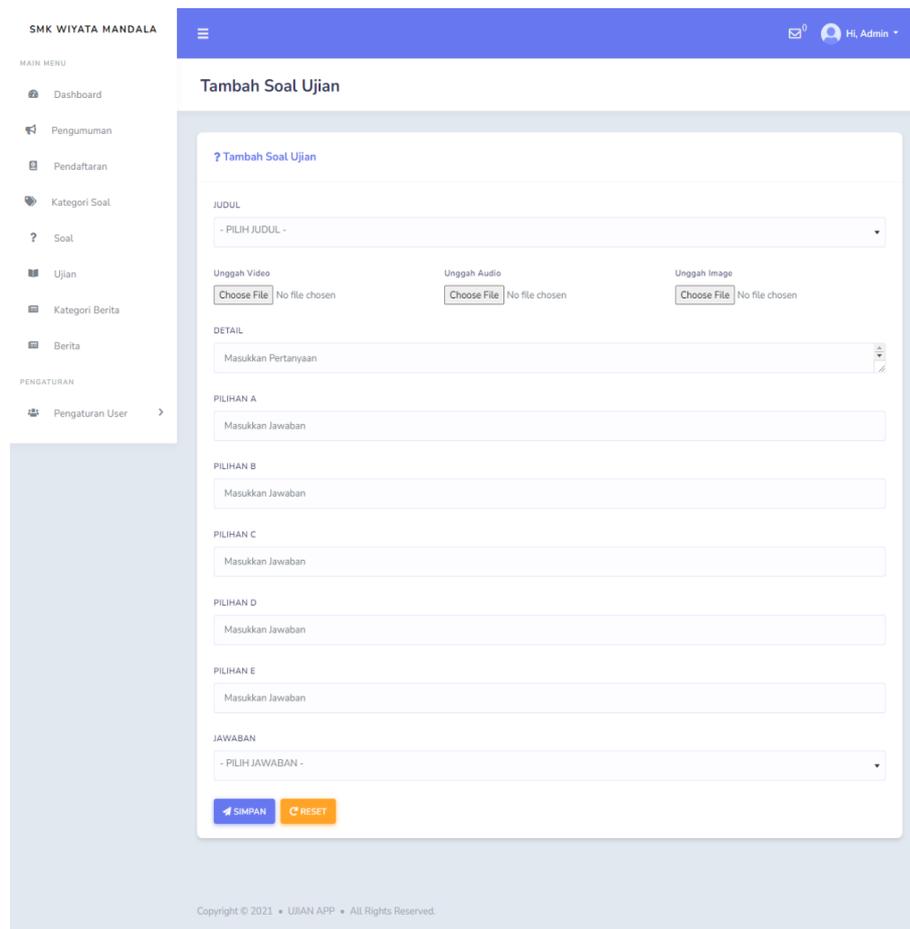
<input type="checkbox"/>	NO.	JUDUL	DETAIL	LAMPIRAN	PILIHAN A	PILIHAN B	PILIHAN C	PILIHAN D	PILIHAN E
<input type="checkbox"/>	1	Matematika	Diketahui suku pertama (a ₁) = ...	TIDAK ADA LAMPIRAN	43	47	51	55	59
<input type="checkbox"/>	2	Matematika	Sebuah deret aritmatika memiliki...	TIDAK ADA LAMPIRAN	3	4	5	6	7
<input type="checkbox"/>	3	Matematika	Diberikan A = {a, b, c} dan B...	TIDAK ADA LAMPIRAN	{a, b, c}	{a, b, c, d}	{a, d}	{b, c}	{c, d}

Gambar 4. 46 Halaman Soal Ujian

Pada Gambar 4.46, terdapat halaman soal ujian. Halaman ini menampilkan daftar soal ujian yang sudah dibuat. *Admin* memiliki kemampuan untuk membuat soal ujian baru, dan terdapat fitur pencarian soal ujian berdasarkan detail pertanyaan. Fitur *import* soal ujian juga tersedia. Tabel soal ujian menyajikan informasi seperti nomor soal, judul ujian, detail ujian yang berisi pertanyaan, lampiran (*video*, *audio*, atau gambar), pilihan A, B, C, D, dan E, jawaban, dan opsi aksi.

Dalam opsi aksi, tersedia pilihan "*Edit*" untuk memodifikasi informasi soal ujian dan "*Delete*" untuk menghapus soal ujian yang tidak diperlukan lagi. Terdapat juga *checkbox* yang digunakan untuk menghapus semua soal atau beberapa soal yang dipilih. Fitur ini memberikan fleksibilitas dalam pengaturan dan memungkinkan *admin* untuk dengan mudah mengelola dan menyusun soal

ujian sesuai kebutuhan. dan pemeliharaan konten ujian.



Gambar 4. 47 Halaman Tambah Soal Ujian

Pada Gambar 4.47, ini adalah halaman penambahan soal ujian. Pada halaman ini, *admin* dapat dengan mudah membuat soal ujian baru melalui formulir yang disediakan. Untuk menambahkan soal ujian, *admin* hanya perlu mengisi informasi seperti judul ujian dan detail pertanyaan. Jika diperlukan, *admin* juga dapat memilih jenis lampiran berupa *video*, *audio*, atau gambar untuk melengkapi soal.

Proses penambahan soal ujian dibuat sederhana dengan fokus pada informasi penting yang dibutuhkan. Dengan cara ini, halaman tambah soal dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih mudah dipahami dan

efisien bagi *admin* dalam membuat soal ujian.

The screenshot displays the 'Edit Soal' interface. On the left is a sidebar menu for 'SMK WIYATA MANDALA' with categories like 'MAIN MENU', 'PENGUMUMAN', 'PENDAFTARAN', 'KATEGORI SOAL', 'SOAL', 'UJIAN', 'KATEGORI BERITA', 'BERITA', and 'PENGATURAN'. The main content area is titled 'Edit Soal' and contains a form with the following fields:

- JUDUL:** A dropdown menu with 'Tes Perjurusan' selected.
- Unggah Video:** A 'Choose File' button with 'No file chosen' text.
- Unggah Audio:** A 'Choose File' button with 'No file chosen' text.
- Unggah Image:** A 'Choose File' button with 'No file chosen' text.
- DETAIL:** A text input field containing 'weddsd'.
- PILIHAN A:** A text input field containing 'gatau'.
- PILIHAN B:** A text input field containing 'sd'.
- PILIHAN C:** A text input field containing 'ds'.
- PILIHAN D:** A text input field containing 'sd'.
- PILIHAN E:** A text input field containing 'sd'.
- JAWABAN:** A dropdown menu with 'C' selected.

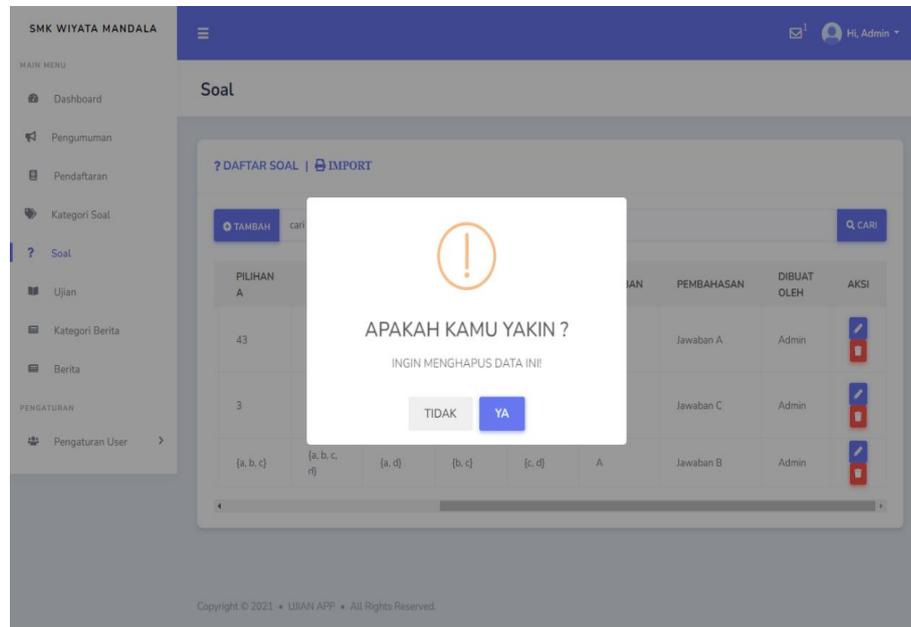
At the bottom of the form are two buttons: a blue 'SIMPAN' button and an orange 'KEMBALI' button. The footer of the page reads 'Copyright © 2021 • UJIAN APP • All Rights Reserved.'

Gambar 4. 48 Halaman *Edit* Soal Ujian

Pada Gambar 4.48, ini adalah halaman *edit* soal ujian. Pada halaman ini, *admin* akan disajikan sebuah formulir yang sudah terisi dan memberikan kesempatan untuk memodifikasi informasi soal ujian. Dalam formulir tersebut, *admin* dapat melihat dan mengedit detail seperti judul ujian, detail pertanyaan, opsi pilihan A, B, C, D dan E, jawaban, pembahasan soal dan *admin* dapat menambahkan lampiran (*video*, *audio*, atau gambar).

Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "Simpan" yang digunakan untuk menyimpan perubahan yang telah dilakukan pada informasi soal ujian.

Sementara itu, terdapat tombol "Kembali" untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 4. 49 Halaman *Delete* Soal Ujian

Pada Gambar 4.49, ini adalah halaman *delete* soal ujian. Jika *admin* ingin menghapus soal ujian dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "Apakah kamu yakin ingin menghapus data ini?" pada bagian bawah akan terdapat dua tombol, yaitu "Tidak" dan "Ya". Jika tombol "Tidak" dipilih, data tidak akan terhapus dan *admin* akan kembali ke halaman soal ujian. Sebaliknya, jika tombol "Ya" dipilih, data soal ujian akan dihapus.

NO.	NAMA	WAKTU UJIAN	TOTAL SOAL	TOTAL SISWA	WAKTU MULAI	WAKTU SELESAI	AKSI
1	Ilmu Pengetahuan Alam	120 Menit	1	3	Jumat, 26 April 2024 13:14	Sabtu, 26 April 2025 13:14	Lihat Hasil Ujian Edit Ujian Hapus Ujian
2	Bahasa Inggris	120 Menit	10	3	Jumat, 26 April 2024 08:14	Sabtu, 26 April 2025 08:14	Lihat Hasil Ujian Edit Ujian Hapus Ujian
3	Matematika	90 Menit	10	4	Kamis, 04 April 2024 08:00	Rabu, 30 April 2025 23:59	Lihat Hasil Ujian Edit Ujian Hapus Ujian

Copyright © 2021 • UJIAN APP • All Rights Reserved.

Gambar 4. 50 Halaman Ujian *Admin*

Pada Gambar 4.50, ini adalah halaman ujian *admin*. Pada halaman ini, akan ditampilkan daftar ujian yang sudah dibuat. *Admin* juga memiliki kemampuan untuk membuat ujian baru, dan terdapat fitur pencarian ujian berdasarkan nama ujian. Pada tabel ujian, informasi yang ditampilkan mencakup nomor, nama ujian, waktu ujian, total pertanyaan, total siswa, waktu mulai ujian, waktu selesai ujian, dan opsi aksi.

Dalam opsi aksi, terdapat beberapa pilihan seperti "Lihat Hasil Ujian", "Edit Ujian", "Tambah Pengguna", dan "Hapus Ujian". Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan mudah mengelola dan menyusun ujian sesuai kebutuhan.

SMK WIYATA MANDALA

Hi, Admin

HASIL UJIAN

Hasil Semua Ujian | Cetak.pdf

NO.	NAMA SISWA	Bahasa Inggris	Matematika	IPA	TIK
1	bayu	30	20	100	
2	Irfan_21.31.0012	40	10	0	
3	W. Dwi Achbar Prasetya	0	0		
4	coba		20		

KEMBALI

Copyright © 2021 • UJIAN APP • All Rights Reserved

Gambar 4. 51 Halaman Hasil Ujian

Pada Gambar 4.51, ini adalah halaman hasil ujian. Pada halaman ini, akan ditampilkan hasil dari ujian yang sudah dikerjakan oleh siswa. *Admin* dapat melihat data tanpa memiliki kemampuan untuk melakukan *edit* atau menghapus data dan *admin* dapat mencetak hasil ujian. Halaman ini menampilkan informasi seperti seputar ujian, dan pada tabel terdapat data nomor, nama siswa, nama ujian, dan nilai ujian. Dengan batasan akses tersebut, *admin* dapat dengan mudah meninjau dan memahami performa siswa dalam ujian tes penjurusan.

 YAYASAN PENDIDIKAN YUDHA DHARMA SMK "WIYATA MANDALA" STATUS : TERAKREDITASI "B" NSS. 3440551310008-NDS. E-17124201 Alamat : Jl. Pare, No. 10, Ds. Damarwulan, Kepung – Kediri, Telp. (0354) 328631 E-Mail : wiyatamandalakepung@gmail.com					
Hasil Ujian Penjurusan					
No.	Nama Siswa	Bahasa Inggris	Matematika	IPA	TIK
1	bayu	30	20	100	
2	irfan_21.31.0012	40	10	0	
3	W. Dwi Achbar Prasetya	0	0		
4	coba		20		

Kepung, 01 May 2024
Kepala Sekolah,

Moh.Anas, S.Kom

Gambar 4. 52 Cetak Hasil Ujian Penjurusan

Pada Gambar 4.52, ini adalah hasil cetak dari hasil ujian penjurusan, di mana setelah dicetak file akan berupa PDF. Pada bagian atas, terdapat kop surat dan logo sekolah SMK Wiyata Mandala. Selanjutnya, terdapat tabel yang menampilkan hasil tes penjurusan pada setiap ujian. Di bagian bawah tabel, terdapat tandatangan kepala sekolah dan tanggal, di mana tanggal tersebut akan diisi otomatis saat *admin* melakukan pencetakan.

SMK WIYATA MANDALA

Hi, Admin

Tambah Ujian

Tambah Ujian

NAMA
Masukkan Nama Ujian

WAKTU (MENIT)
Masukkan Waktu Ujian

TOTAL SOAL
Masukkan Total Pertanyaan

WAKTU MULAI
mm/dd/yyyy --:-- --

WAKTU SELESAI
mm/dd/yyyy --:-- --

PILIH SOAL

Hapus	Judul	Detail Soal	Dipilih
-------	-------	-------------	---------

Tambah Soal

cari berdasarkan judul | cari berdasarkan detail soal

Pilih	Judul	Detail Soal
<input type="checkbox"/>	Matematika	Diketahui suku pertama (a_1) = 7 dan beda (d) = 4. Jumlah suku (n) = 10. Tentukan suku ke-10 (a_n).
<input type="checkbox"/>	Matematika	Sebuah deret aritmatika memiliki suku pertama (a_1) = 3 dan suku terakhir (a_n) = 33. Jumlah suku (n) = 7. Tentukan beda (d).
<input type="checkbox"/>	Matematika	Diketahui suku pertama (a_1) = -6 dan jumlah suku (n) = 9. Tentukan suku terakhir (a_n).
<input type="checkbox"/>	Matematika	Diketahui $U = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$ dan $A = \{2, 4, 6, 8\}$. Mana yang merupakan himpunan komplement A (A^c)?
<input type="checkbox"/>	Matematika	Diberikan $A = \{a, b, c\}$ dan $B = \{b, c, d\}$. Mana yang merupakan himpunan gabungan A dan B ($A \cup B$)?

1 2 3 4

KIRIM RESET

Copyright © 2021 • UIAN APP • All Rights Reserved.

Gambar 4. 53 Halaman Tambah Ujian

Pada Gambar 4.53, ini adalah halaman penambahan ujian untuk *admin*. Di halaman ini, *admin* dapat membuat ujian baru melalui formulir yang disediakan. Untuk menambahkan ujian, *admin* perlu mengisi informasi seperti nama ujian, waktu ujian, total soal ujian, waktu mulai, dan waktu selesai.

Di bawah formulir, terdapat tabel yang menampilkan banyak soal yang tersedia. *Admin* dapat memilih soal dengan mudah dengan hanya mencentang kotak yang sesuai. Halaman ini juga dilengkapi dengan fitur pencarian,

memudahkan *admin* dalam menemukan soal berdasarkan judul atau detail soal.

Pada bagian bawah halaman, terdapat tombol "Simpan" yang berfungsi untuk menyimpan soal yang telah dipilih, serta tombol "Reset" yang dapat digunakan untuk mengosongkan formulir jika diperlukan. Dengan tata letak dan fitur yang jelas, halaman ini dirancang untuk memudahkan *admin* dalam proses penambahan ujian dan memastikan kejelasan serta keteraturan dalam pengelolaan ujian.

The screenshot displays the 'Edit Ujian' (Edit Exam) interface. On the left is a sidebar menu with options like Dashboard, Pengumuman, Pendaftaran, Kategori Soal, Soal, Ujian, Kategori Berita, Berita, and Pengaturan User. The main content area is titled 'Edit Ujian' and contains the following form fields:

- NAMA:** Matematika
- WAKTU (MENIT):** 90
- TOTAL SOAL:** 10
- WAKTU MULAI:** 04/04/2024 08:00 AM
- WAKTU SELESAI:** 04/16/2024 11:59 PM

Below the form is a table for 'PILIH SOAL' (Select Questions):

Hapus	Judul	Detail Soal	Dipilih
<input type="checkbox"/>	Matematika	Diketahui suku pertama (a_1) = 7 dan beda (d) = 4. Jumlah suku (n) = 10. Tentukan suku ke-10 (a_n).	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Matematika	Sebuah deret aritmatika memiliki suku pertama (a_1) = 3 dan suku terakhir (a_n) = 33. Jumlah suku (n) = 7. Tentukan beda (d).	<input checked="" type="checkbox"/>

At the bottom, there is a 'Tambah Soal' (Add Question) section with search filters and a table of available questions:

Pilih	Judul	Detail Soal
<input type="checkbox"/>	Matematika	Diketahui suku pertama (a_1) = -6 dan jumlah suku (n) = 9. Tentukan suku terakhir (a_n).
<input type="checkbox"/>	Matematika	Diketahui $U = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$ dan $A = \{2, 4, 6, 8\}$. Mana yang merupakan himpunan komplement A (A^c)?
<input type="checkbox"/>	Matematika	Diberikan $A = \{a, b, c\}$ dan $B = \{b, c, d\}$. Mana yang merupakan himpunan gabungan A dan B ($A \cup B$)?
<input type="checkbox"/>	Matematika	Jika $A = \{2, 4, 6, 8\}$ dan $B = \{1, 2, 3, 4\}$, mana yang merupakan himpunan irisan A dan B ($A \cap B$)?
<input type="checkbox"/>	Matematika	Diketahui suku pertama (a_1) = 5 dan beda (d) = 3. Tentukan suku ke-7 (a_7).

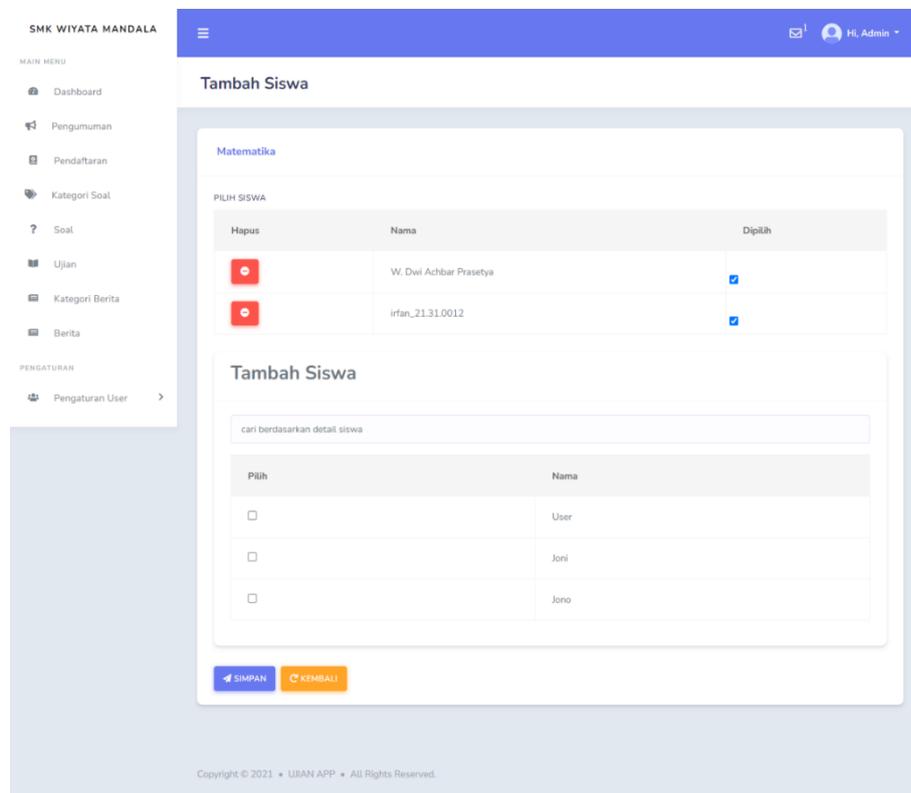
At the bottom of the page, there are 'SIMPAN' (Save) and 'KEMBALI' (Back) buttons, and a footer with copyright information: 'Copyright © 2021 • USAN APP • All Rights Reserved.'

Gambar 4. 54 Halaman *Edit Ujian*

Pada Gambar 4.54, ini adalah halaman *edit* ujian. Pada halaman ini, *admin* akan disajikan sebuah formulir yang sudah terisi dan memberikan

kesempatan untuk memodifikasi informasi ujian. Dalam formulir tersebut, *admin* dapat melihat dan mengedit detail seperti nama ujian, waktu ujian, total soal ujian, waktu mulai, waktu selesai dan menambahkan soal atau mengurangi soal.

Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "Simpan" yang digunakan untuk menyimpan perubahan yang telah dilakukan pada informasi ujian. Sementara itu, tombol "Kembali" memungkinkan *admin* untuk kembali ke halaman daftar ujian tanpa menyimpan perubahan jika diperlukan.

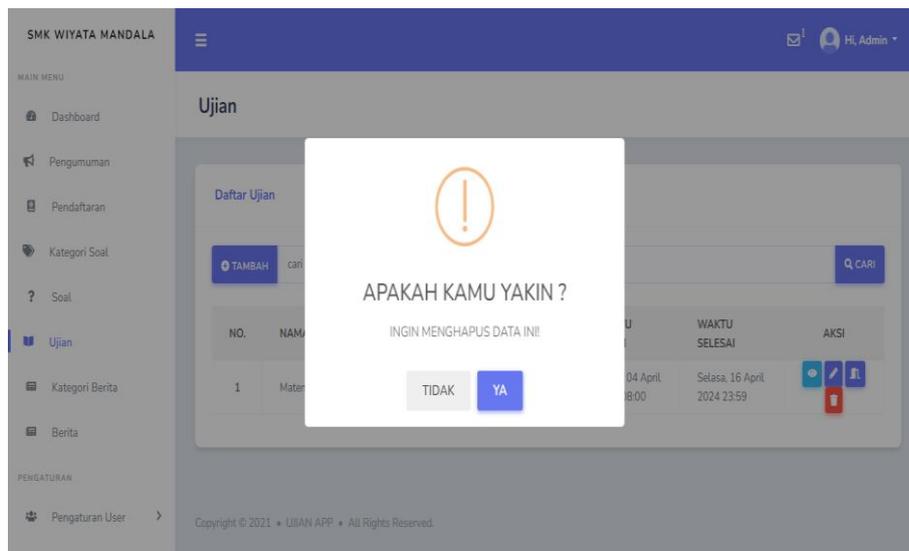


Gambar 4. 55 Halaman Tambah Siswa

Pada Gambar 4.55, ini adalah halaman tambah siswa. Pada halaman ini, *admin* diminta untuk menambahkan siswa yang akan mengikuti ujian. Untuk menambahkan siswa, *admin* harus mencentang nama *user* pada tabel yang disediakan. Halaman ini juga dilengkapi dengan fitur pencarian siswa

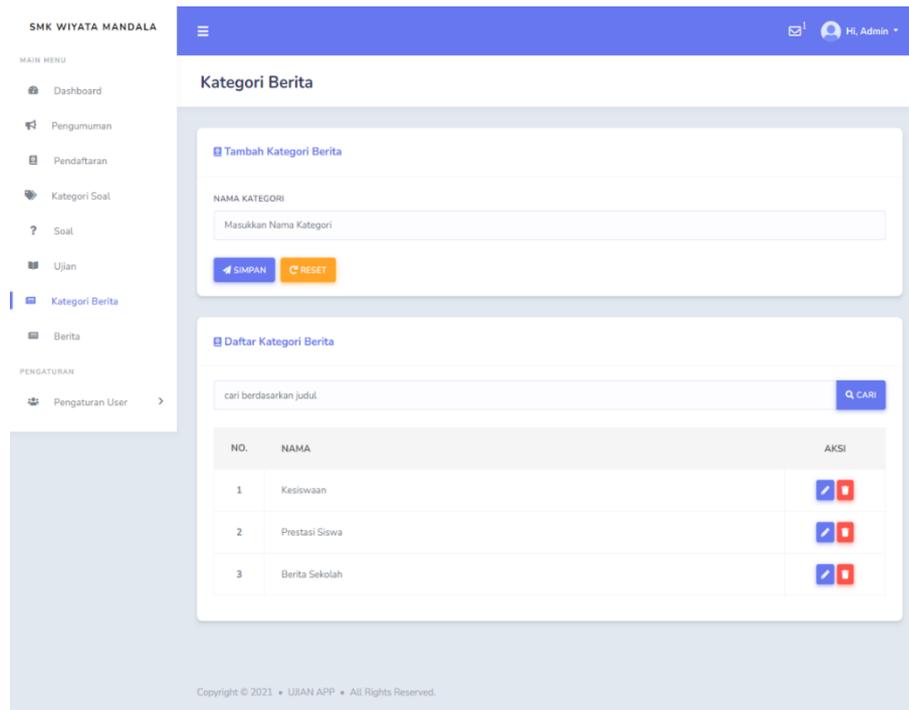
berdasarkan nama, memudahkan *admin* dalam menemukan nama yang diinginkan.

Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "Simpan" yang digunakan untuk menyimpan siswa yang telah dipilih, dan tombol "Kembali" yang dapat digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Dengan adanya fitur ini, proses penambahan siswa menjadi lebih mudah.



Gambar 4. 56 Halaman *Delete* Ujian

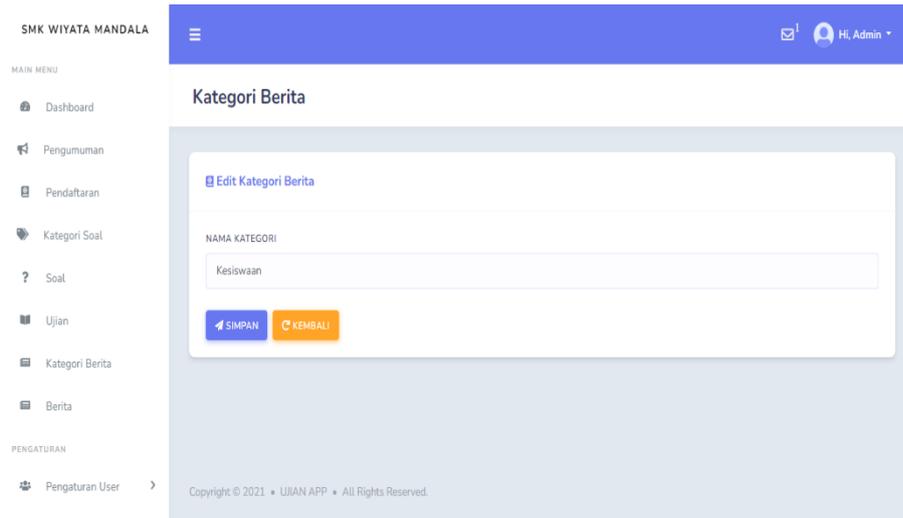
Pada Gambar 4.56, ini adalah halaman *delete* ujian. Jika *admin* ingin menghapus ujian dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "Apakah kamu yakin ingin menghapus data ini?" pada bagian bawah akan terdapat dua tombol, yaitu "Tidak" dan "Ya". Jika tombol "Tidak" dipilih, data tidak akan terhapus dan *admin* akan kembali ke halaman ujian. Sebaliknya, jika tombol "Ya" dipilih, data ujian akan dihapus.



Gambar 4. 57 Halaman Kategori Berita

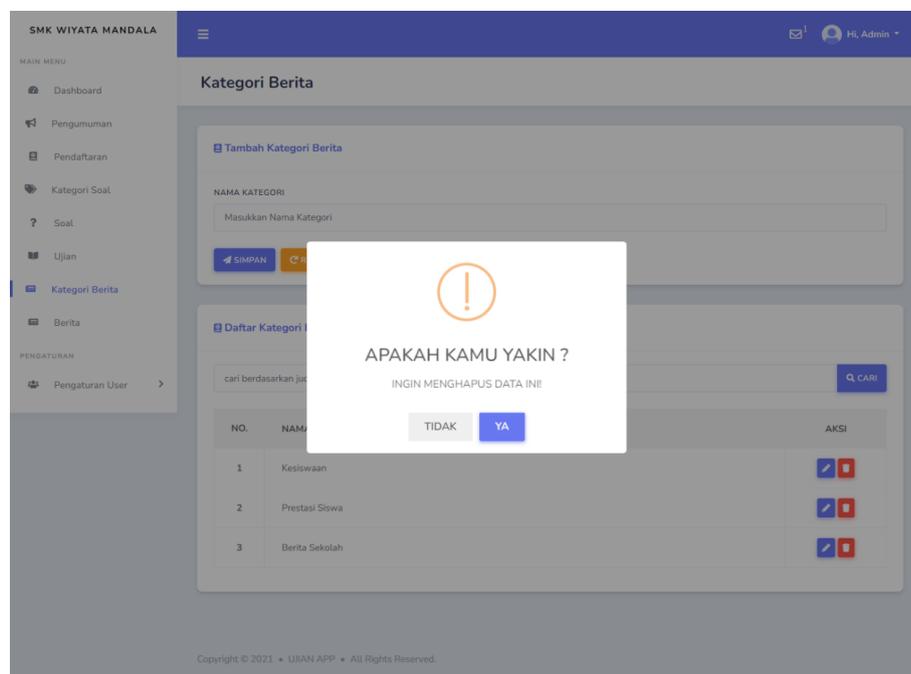
Pada Gambar 4.57, ini adalah halaman kategori berita yang memungkinkan *admin* untuk membuat dan mengelola kategori berita. *Admin* akan disediakan sebuah formulir yang harus diisi. Jika *admin* ingin membuat berita, langkah pertama sebelum membuat berita adalah membuat kategori berita terlebih dahulu dengan mengisi nama kategori. Terdapat tombol "Simpan" untuk menyimpan kategori berita dan tombol "Reset" untuk menghapus isian formulir kategori berita.

Pada bagian bawah formulir terdapat daftar kategori yang menampilkan nama kategori berita, dan opsi aksi. Pada daftar kategori berita ini terdapat fitur pencarian berdasarkan kategori soal, serta opsi "Edit" dan "Delete" untuk mengelola kategori berita yang sudah ada. Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan mudah membuat, mencari, dan mengelola kategori sesuai kebutuhan.



Gambar 4. 58 Halaman *Edit* Kategori Berita

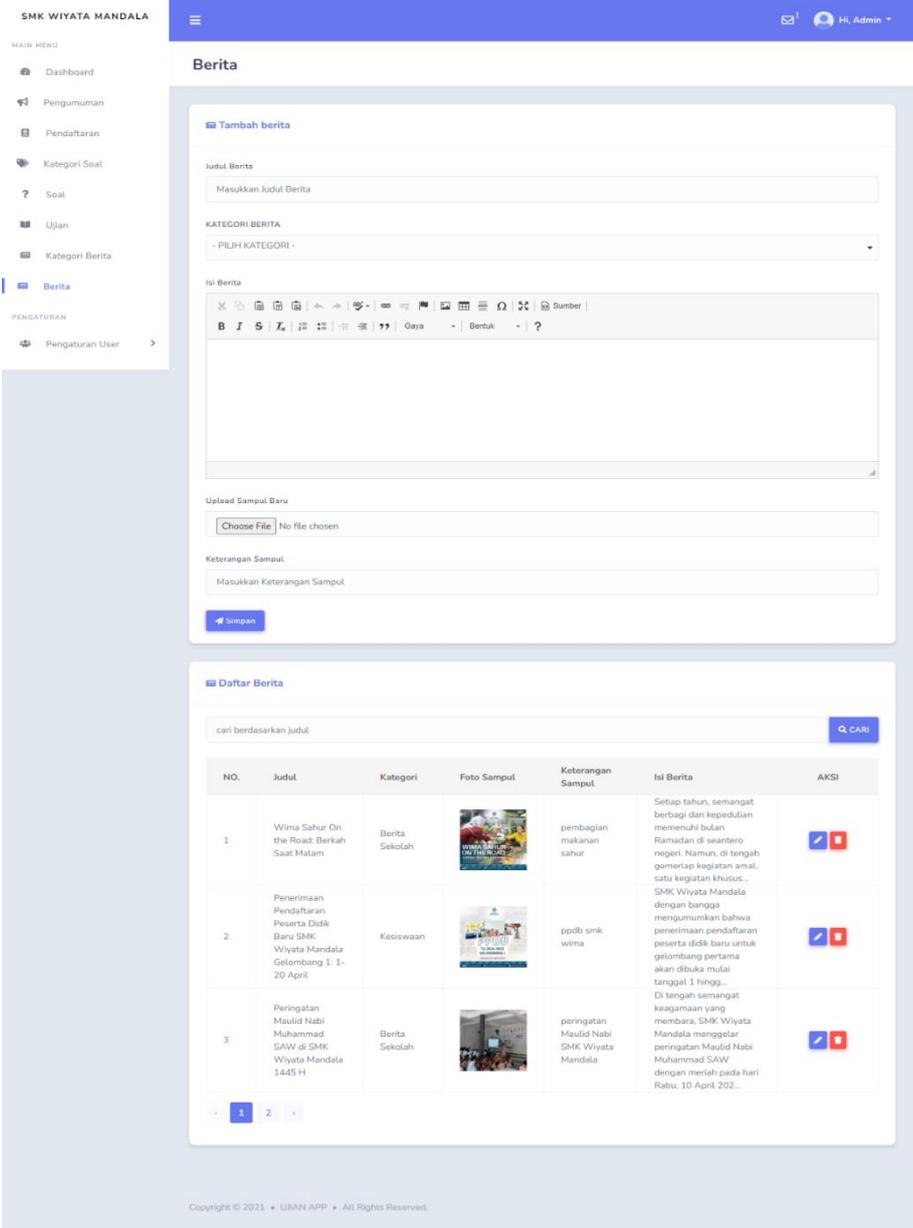
Pada Gambar 4.58, ini adalah halaman *edit* kategori berita. *Admin* dapat melihat formulir *edit* yang telah diisi sebelumnya dan dapat mengedit data yang diperlukan. Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "Simpan" untuk menyimpan kategori berita yang telah diperbarui, serta tombol "Kembali" untuk kembali ke halaman kategori berita.



Gambar 4. 59 Halaman *Delete* Kategori Berita

Pada Gambar 4.59, ini adalah halaman *delete* kategori berita. Jika *admin*

ingin menghapus kategori berita dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "Apakah kamu yakin ingin menghapus data ini?" pada bagian bawah akan terdapat dua tombol, yaitu "Tidak" dan "Ya". Jika tombol "Tidak" dipilih, data tidak akan terhapus dan *admin* akan kembali ke halaman kategori berita. Sebaliknya, jika tombol "Ya" dipilih, data kategori berita akan dihapus.



SMK WIYATA MANDALA

Hi, Admin

Berita

Tambah berita

Judul Berita
Masukkan Judul Berita

KATEGORI BERITA
- PILIH KATEGORI -

Isi Berita

Upload Sampul Baru
Choose File No file chosen

Keterangan Sampul
Masukkan Keterangan Sampul

Daftar Berita

cari berdasarkan judul

NO.	Judul	Kategori	Foto Sampul	Keterangan Sampul	Isi Berita	AKSI
1	Wima Sahur On the Road Berkah Saat Malam	Berita Sekolah		pembagian makanan sahur	Setiap tahun, semangat berbagi dan kepedulian memenuhi bulan Ramadan di seantero negeri. Namun, di tengah gemerlap kegiatan amal, satu kegiatan khusus... SMK Wiyata Mandala dengan bangga mengumumkan bahwa penerimaan pendaftaran peserta didik baru untuk gelombang pertama akan dibuka mulai tanggal 1 hingga...	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	Penerimaan Pendaftaran Peserta Didik Baru SMK Wiyata Mandala Gelombang 1: 1-20 April	Kesiswaan		ppdb smk wima	Di tengah semangat kegamaan yang membara, SMK Wiyata Mandala menggelar peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW dengan meriah pada hari Rabu, 10 April 202...	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	Peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW di SMK Wiyata Mandala 1445 H	Berita Sekolah		peringatan Maulid Nabi SMK Wiyata Mandala		<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Copyright © 2021 • UIRAN APP • All Rights Reserved.

Gambar 4. 60 Halaman Berita

Pada Gambar 4.60, ini adalah halaman berita yang memungkinkan

admin untuk membuat dan mengelola berita. *Admin* akan disediakan sebuah formulir berita yang harus diisi. Jika *admin* ingin membuat berita, *admin* harus memasukkan kategori berita, judul berita, isi berita, mengunggah foto sampul berita, dan memberikan keterangan tentang foto sampul tersebut. Terdapat tombol "Simpan" untuk menyimpan berita dan tombol "Reset" untuk menghapus isian formulir berita.

Pada bagian bawah formulir terdapat daftar berita yang menampilkan informasi seperti nomor, nama berita, judul, foto sampul dan keterangan foto sampul, serta opsi "*Edit*" dan "*Delete*" untuk mengelola berita yang sudah ada. Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan mudah membuat, mencari, dan mengelola berita dengan mudah.

The screenshot shows the 'Edit Berita' form in the SMK Wiyata Mandala system. The form is titled 'Berita' and has a sub-header 'Edit Berita'. It contains the following fields and sections:

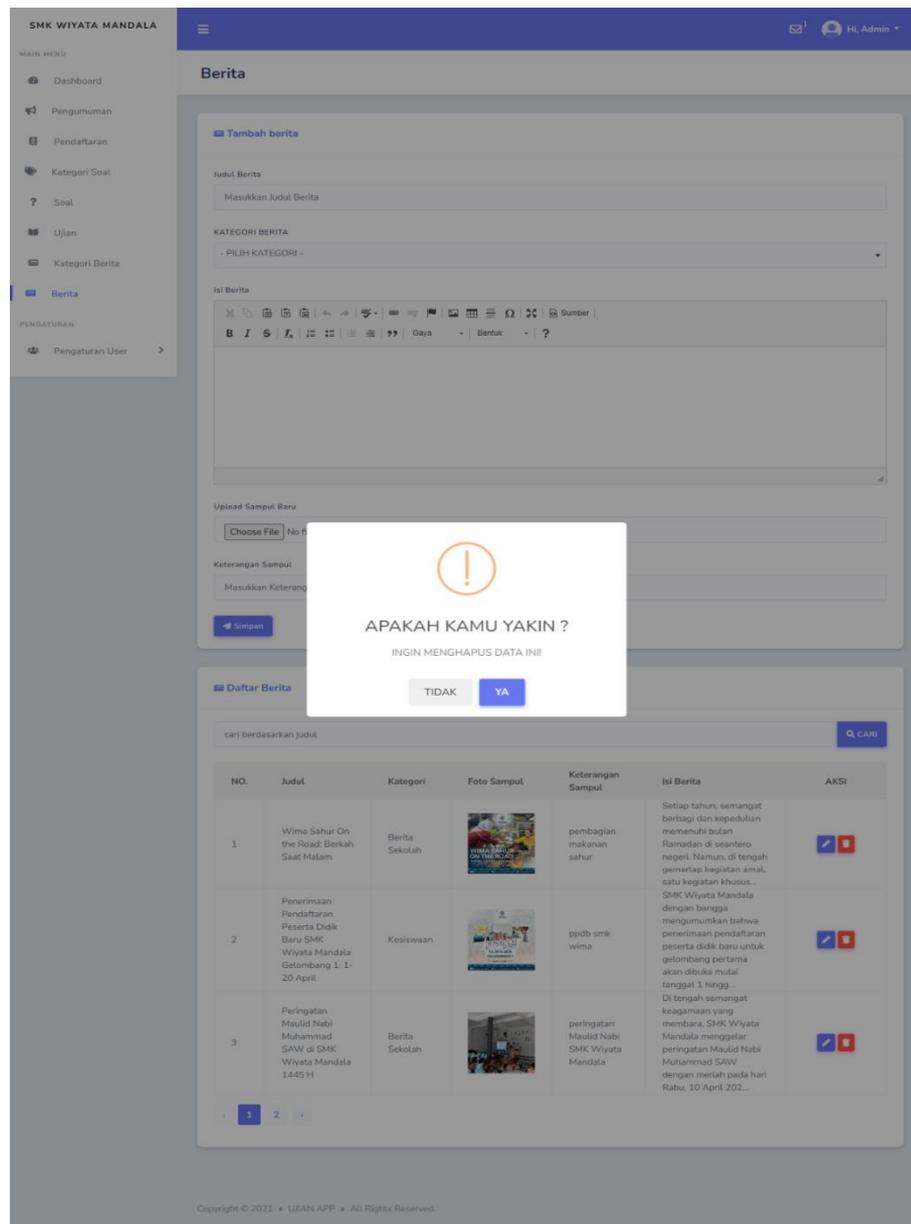
- Judul Berita:** A text input field containing 'Wima Sahur On the Road: Berkah Saat Malam'.
- KATEGORI BERITA:** A dropdown menu set to 'Berita Sekolah'.
- Isi Berita:** A rich text editor with a toolbar. The text inside reads: 'Setiap tahun, semangat berbagi dan kepedulian memenuhi bulan Ramadan di seantero negeri. Namun, di tengah gemerlap kegiatan amal, satu kegiatan khusus menonjol, menghidkan kilauan harapan dan keceriaan yang luar biasa. Ia adalah "Wima Sahur On the Road," sebuah acara yang telah menjadi agenda tahunan yang ditunggu-tunggu, dipersembahkan oleh Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) SMK Wiyata Mandala. "Wima Sahur On the Road" bukan hanya sekadar sahur bersama, tetapi lebih dari itu. Acara ini adalah bentuk nyata dari semangat sosial dan kepedulian yang mengalir dari hati para siswa SMK Wiyata Mandala. Di bawah langit gelap yang terhampar, mereka berkumpul untuk memperstapakan segala sesuatunya dengan penuh antusiasme. Sebagai pagi mulai merangkas naik, tim "Wima Sahur On the Road" bersiap-siap dengan semangat yang membara. Mereka membawa bekal kehangatan sahur, ...'.
- Sampul Lama:** A section showing a thumbnail image of the current cover.
- Upload Sampul Baru:** A section with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'.
- Keterangan Sampul:** A text input field containing 'pembagian makanan sahur'.
- Buttons:** 'SIMPAN' (Save) and 'KEMBALI' (Reset) buttons at the bottom.

At the bottom of the page, there is a copyright notice: 'Copyright © 2021 • UJIAN APP • All Rights Reserved.'

Gambar 4. 61 Halaman *Edit* Berita

Pada gambar 4.61, ini adalah halaman *edit* berita. *Admin* dapat melihat

formulir *edit* yang telah diisi sebelumnya dan dapat mengedit data yang diperlukan. Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "*Update*" untuk menyimpan berita yang telah diperbarui, serta tombol "*Kembali*" untuk kembali ke halaman berita.



Gambar 4. 62 Halaman *Delete* Berita

Pada Gambar 4.62, ini adalah halaman *delete* berita. Jika *admin* ingin menghapus berita dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "Apakah

kamu yakin ingin menghapus data ini?" pada bagian bawah akan terdapat dua tombol, yaitu "Tidak" dan "Ya". Jika tombol "Tidak" dipilih, data tidak akan terhapus dan *admin* akan kembali ke halaman berita. Sebaliknya, jika tombol "Ya" dipilih, data berita akan dihapus.

The screenshot shows the 'Role' management interface. It includes a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Pengumuman, Pendaftaran, Kategori Soal, Soal, Ujian, Kategori Berita, Berita, and Pengaturan User. The main content area is titled 'Role' and features a search bar and a table of roles.

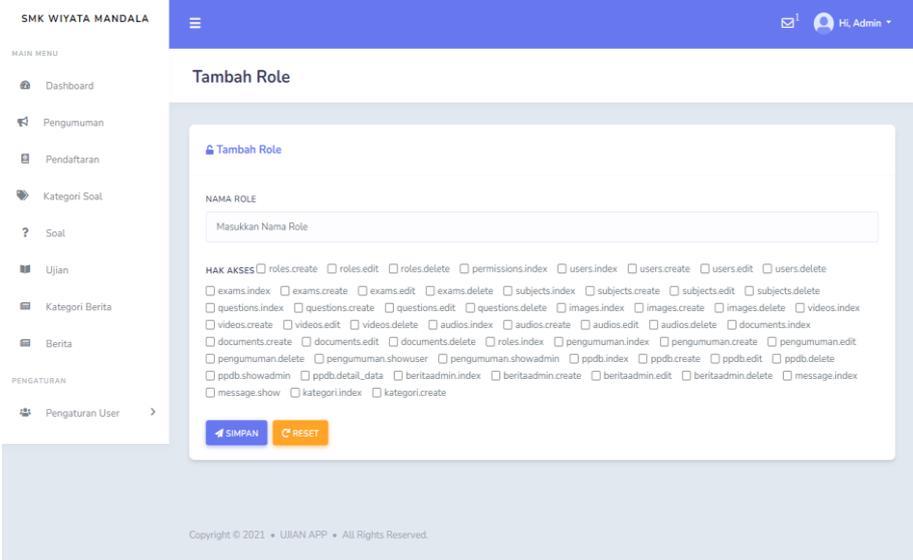
NO.	NAMA ROLE	HAK AKSES	AKSI
1	admin	exams.index, exams.create, exams.edit, exams.delete, subjects.index, subjects.create, subjects.edit, subjects.delete, questions.index, questions.create, questions.edit, questions.delete, images.index, images.create, images.delete, videos.index, videos.create, videos.edit, videos.delete, audios.index, audios.create, audios.edit, audios.delete, documents.index, documents.create, documents.edit, documents.delete, roles.index, roles.create, roles.edit, roles.delete, permissions.index, users.index, users.create, users.edit, users.delete, pengumuman.index, pengumuman.create, pengumuman.edit, pengumuman.delete, pengumuman.showadmin, ppdb.index, ppdb.edit, ppdb.delete, ppdb.showadmin, ppdb.detail_data, beritaadmin.index, beritaadmin.create, beritaadmin.edit, beritaadmin.delete, message.index, message.show, kategori.index, kategori.create	[Edit] [Delete]
2	student	exams.index, pengumuman.index, pengumuman.showuser, ppdb.index, ppdb.create, ppdb.edit, ppdb.detail_data	[Edit] [Delete]

Gambar 4. 63 Halaman *Role*

Pada Gambar 4.63, ini adalah halaman *role*. Pada halaman ini, akan ditampilkan daftar *role* yang sudah dibuat. *Admin* memiliki kemampuan untuk membuat *role* baru, dan terdapat fitur pencarian *role* berdasarkan nama *role*. Tabel *role* menyajikan informasi seperti nomor soal, nama *role*, hak akses dan opsi aksi.

Dalam opsi aksi, terdapat pilihan "*Edit*" untuk memodifikasi informasi *role* dan "*Delete*" untuk menghapus *role* yang tidak diperlukan lagi. Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan mudah mengelola dan menyusun *role*

sesuai kebutuhan, memberikan fleksibilitas dalam pengaturan dan pemeliharaan konten *role*.

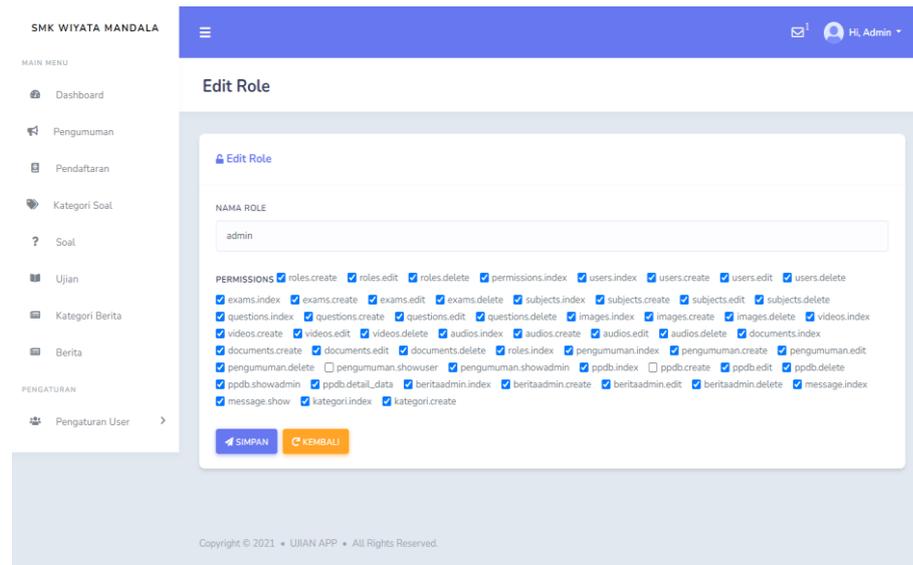


The screenshot displays the 'Tambah Role' interface. On the left, a sidebar menu lists various system components. The main area is a form for adding a new role. It includes a text input for the role name and a list of permissions under the heading 'HAK AKSES'. Each permission is accompanied by a checkbox. At the bottom of the form, there are two buttons: 'SIMPAN' (Save) and 'RESET'. The footer of the page contains the copyright information: 'Copyright © 2021 • UJIAN APP • All Rights Reserved.'

Gambar 4. 64 Halaman Tambah *Role*

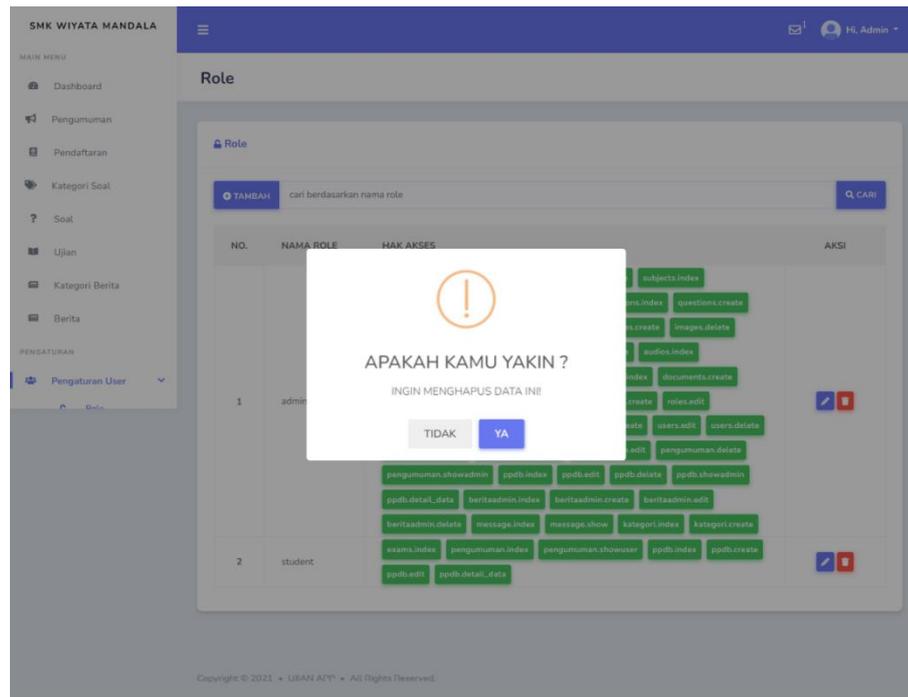
Pada Gambar 4.64, ini adalah halaman penambahan *role*. Pada halaman ini, *admin* dapat dengan mudah membuat *role* baru melalui formulir yang disediakan. Untuk menambahkan *role*, *admin* hanya perlu mengisi informasi seperti nama *role* dan mencentang hak akses untuk *role* tersebut. Jadi, ketika hak akses tersebut dicentang, berarti pengguna diperbolehkan mengakses halaman tersebut.

Proses penambahan *role* dibuat sederhana dengan fokus pada informasi penting yang dibutuhkan. Dengan cara ini, halaman tambah *role* dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih mudah dipahami dan efisien bagi *admin* dalam membuat *role*.



Gambar 4. 65 Halaman *Edit Role*

Pada Gambar 4.65, ini adalah halaman *edit role*. Admin dapat melihat formulir *edit* yang telah diisi sebelumnya dan dapat mengedit data yang diperlukan. Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "*Update*" untuk menyimpan *role* yang telah diperbarui, serta tombol "*Kembali*" untuk kembali ke halaman *role*.



Gambar 4. 66 Halaman *Delete Role*

Pada gambar 4.66, ini adalah halaman *delete role*. Jika *admin* ingin menghapus *role* dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "Apakah kamu yakin ingin menghapus data ini?" pada bagian bawah akan terdapat dua tombol, yaitu "Tidak" dan "Ya". Jika tombol "Tidak" dipilih, data tidak akan terhapus dan *admin* akan kembali ke halaman *role*. Sebaliknya, jika tombol "Ya" dipilih, data *role* akan dihapus.

The screenshot shows the 'Hak Akses' page. It features a search bar with the placeholder text 'cari berdasarkan nama hak akses' and a 'Q. CARI' button. Below the search bar is a table with the following data:

NO.	NAMA HAK AKSES	KETERANGAN
1	beritaadmin.delete	digunakan untuk hapus data berita
2	message.index	digunakan untuk menampilkan halaman pesan
3	message.show	digunakan untuk menampilkan halaman detail pesan
4	kategori.index	digunakan untuk menampilkan halaman kategori berita
5	kategori.create	digunakan untuk menampilkan halaman tambah kategori berita

At the bottom of the table, there is a pagination control showing page 1 of 9.

Gambar 4. 67 Halaman Hak Akses

Pada gambar 4.67, ini adalah halaman hak akses. Jadi, di sini *admin* akan ditampilkan sebuah tabel yang berisi nomor, nama hak akses, serta keterangan terkait setiap hak akses yang ada. Tabel ini memungkinkan *admin* untuk dengan mudah melihat dan mengelola seluruh hak akses yang tersedia dalam sistem.

The screenshot shows the 'User' page. It features a search bar with the placeholder text 'cari berdasarkan nama user' and a 'Q. CARI' button. Below the search bar is a table with the following data:

NO.	NAMA USER	ROLE	AKSI
1	W Dwi Achbar Prasetya	student	[Edit] [Delete]
2	irfan_21.31.0012	student	[Edit] [Delete]
3	User	student	[Edit] [Delete]
4	Irfan Adi Prastyo	admin	[Edit] [Delete]
5	Joni	student	[Edit] [Delete]
6	Jono	student	[Edit] [Delete]
7	Admin	admin	[Edit] [Delete]

At the top left of the table area, there is a 'TAMBAH' button. At the bottom of the page, there is a pagination control showing page 1 of 7.

Gambar 4. 68 Halaman *User*

Pada gambar 4.68, ini adalah halaman *user*. Pada halaman ini, akan ditampilkan daftar *user* yang sudah mendaftar pada *website*. *Admin* memiliki kemampuan untuk membuat *user* baru, dan terdapat fitur pencarian *user* berdasarkan nama. Tabel *user* menyajikan informasi seperti nomor, nama *user*, *role* dan opsi aksi.

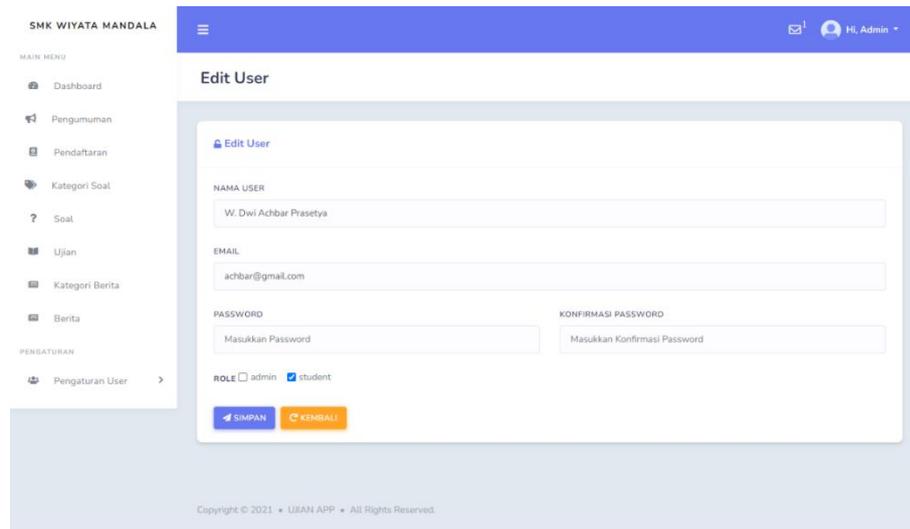
Dalam opsi aksi, terdapat pilihan "*Edit*" untuk memodifikasi informasi *user* dan "*Delete*" untuk menghapus *user* yang tidak diperlukan lagi. Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan mudah mengelola dan menyusun *user* sesuai kebutuhan, memberikan fleksibilitas dalam pengaturan dan pemeliharaan konten *user*.

The screenshot shows a web application interface for adding a new user. The page title is "Tambah User". On the left, there is a sidebar menu with options like Dashboard, Pengumuman, Pendaftaran, Kategori Soal, Soal, Ujian, Kategori Berita, Berita, and Pengaturan User. The main content area contains a form with the following fields: "NAMA USER" (Masukkan Nama User), "EMAIL" (Masukkan Email), "PASSWORD" (Masukkan Password), and "KONFIRMASI PASSWORD" (Masukkan Konfirmasi Password). Below these fields is a "ROLE" section with radio buttons for "admin" and "student". At the bottom of the form are two buttons: "SIMPAN" (Save) and "RESET". The footer of the page reads "Copyright © 2021 • UJIAN APP • All Rights Reserved."

Gambar 4. 69 Halaman Tambah *User*

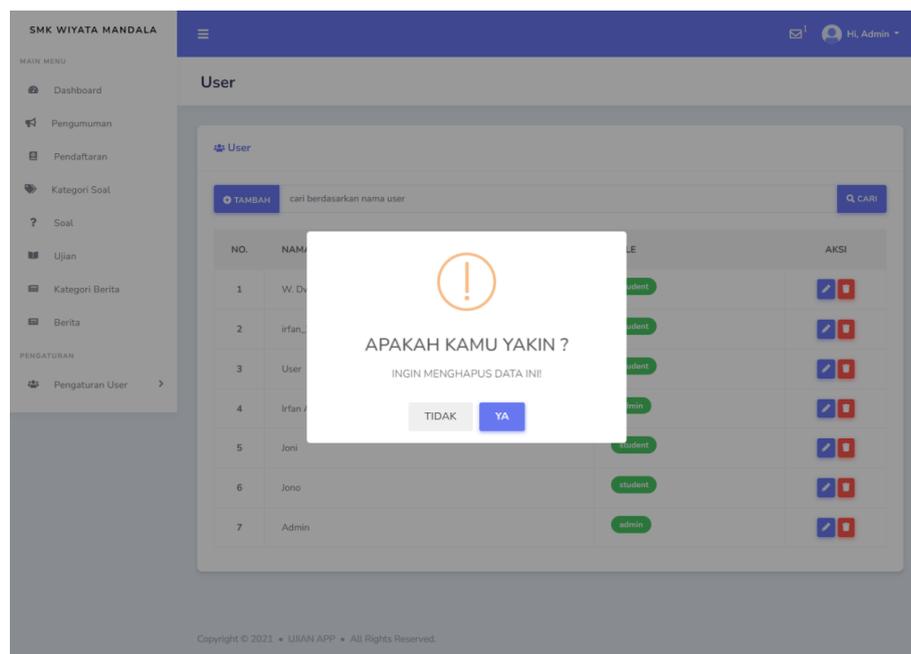
Pada gambar 4.69, ini adalah halaman tambah *user*. Pada halaman ini, *admin* dapat dengan mudah membuat *user* baru melalui formulir yang disediakan. Untuk menambahkan *user*, *admin* hanya perlu mengisi informasi nama *user*, *email*, *password*, konfirmasi *password* dan mencentang *role* yang sudah di sediakan. Jadi, ketika *role* tersebut dicentang, berarti pengguna hanya

diperbolehkan mengakses halaman yang berhubungan dengan *role* tersebut.



Gambar 4. 70 Halaman *Edit User*

Pada gambar 4.70, ini adalah halaman *edit user*. *Admin* dapat melihat formulir *edit* yang telah diisi sebelumnya dan dapat mengedit data yang diperlukan. Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "*Update*" untuk menyimpan *user* yang telah diperbarui, serta tombol "*Kembali*" untuk kembali ke halaman *user*.



NO.	NAMA	ROLE	AKSI
1	W. Dwi Achbar Prasetya	student	[Edit] [Delete]
2	irfan...	student	[Edit] [Delete]
3	User	student	[Edit] [Delete]
4	Irfan ...	student	[Edit] [Delete]
5	Joni	student	[Edit] [Delete]
6	Jono	student	[Edit] [Delete]
7	Admin	admin	[Edit] [Delete]

Gambar 4. 71 Halaman *Delete User*

Pada gambar 4.71, ini adalah halaman *delete user*. Jika *admin* ingin menghapus *user* dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "Apakah kamu yakin ingin menghapus data ini?" pada bagian bawah akan terdapat dua tombol, yaitu "Tidak" dan "Ya". Jika tombol "Tidak" dipilih, data tidak akan terhapus dan *admin* akan kembali ke halaman *user*. Sebaliknya, jika tombol "Ya" dipilih, data *user* akan dihapus.

4.2 Hasil Pengujian Sistem

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing* dilakukan dengan fokus terhadap proses masukan dan keluaran program, yang bertujuan untuk memastikan bahwa fungsionalitas program bekerja sesuai dengan yang diharapkan tanpa memperhatikan detail implementasi internalnya.

Tabel 4. 1 Pengujian *Form Contact Us*

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ada salah satu <i>field</i> dari <i>form contact us</i> yang belum diisi kemudian di klik “Kirim Pesan”	Nama: Irfan Email: irfan@gmail.com No. Whatsapp: 08580273378 1 Pesan: (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field email</i> diisi salah kemudian di klik “Kirim Pesan”	Nama: Irfan Email: irfan No. Whatsapp: 08580273378 1 Pesan: (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please include an '@' in the email address. 'a' is missing an '@'.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	semua <i>field</i> pada <i>form contact us</i> diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “Kirim Pesan”	Nama: Irfan Email: irfan@gmail.com No. Whatsapp: 08580273378 1 Pesan: saya mau bertanya	Sistem akan menerima akses dan kembali ke halaman <i>contact us</i> dengan pesan “Pesan Anda berhasil dikirim dan disimpan. Terima kasih!”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.1, menampilkan hasil pengujian formulir "*Contact Us*", yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses pengajuan pertanyaan berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 2 Pengujian *Form Login*

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ada salah satu <i>field</i> dari <i>form login</i> yang belum diisi kemudian di klik “Login”	<i>Email:</i> admin@gmail.com <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field email dan password</i> diisi dengan data yang belum terdaftar lalu di klik tombol “Login”	<i>Email:</i> irfan@gmail.com <i>Password:</i> 123	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>These credentials do not match our records.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	semua <i>field</i> pada <i>form login</i> diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “Login”	<i>Email:</i> admin@gmail.com <i>Password:</i> <i>password</i>	Sistem akan menerima akses akan di <i>redirect</i> kehalaman <i>dashboard</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.2, menampilkan hasil pengujian proses *login*, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses *login* berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 3 Pengujian *Form Register*

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ada salah satu <i>field</i> dari <i>form register</i> yang belum diisi kemudian di klik “ <i>Register</i> ”	<i>Username:</i> <i>Irfan</i> <i>Email:</i> irfan@gmail.com <i>Password:</i> <i>password</i> Konfirmasi <i>Password:</i> <i>(kosong)</i>	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field email</i> diisi salah kemudian di klik “ <i>Register</i> ”	<i>Username:</i> Irfan <i>Email:</i> irfan <i>Password:</i> <i>password</i> Konfirmasi <i>Password:</i> <i>password</i>	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please include an '@' in the email address. 'a' is missing an '@'.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	semua <i>field</i> pada <i>form register</i> diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “ <i>Register</i> ”	<i>Username:</i> <i>Irfan</i> <i>Email:</i> irfan@gmail.com <i>Password:</i> <i>password</i> Konfirmasi <i>Password:</i> <i>password</i>	Sistem akan menerima akses akan di <i>redirect</i> kehalaman <i>dashboard</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.3, menampilkan hasil pengujian proses *register*, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses *register* berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 4 Pengujian *Form Email Reset Password*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field email</i> dari <i>form reset password</i> yang belum diisi kemudian di klik “Kirim <i>link reset password</i> ”	<i>Email: (kosong)</i>	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field email</i> diisi dengan data yang belum terdaftar, kemudian di klik “Kirim <i>link reset password</i> ”	<i>Email: gatau@gmail.com</i>	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>We can't find a user with that email address.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	Jika <i>field email</i> pada <i>form reset password</i> diisi dengan data terdaftar, kemudian di klik “Kirim <i>link reset password</i> ”	<i>Email: irfan@gmail.com</i>	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “ <i>We have emailed your password reset link!</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.4, menampilkan hasil pengujian proses *reset password*, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses *reset password* berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 5 Pengujian *Form Reset Password*

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ada salah satu <i>field</i> dari <i>form reset password</i> yang belum diisi kemudian di klik “ <i>reset password</i> ”	<i>Email:</i> irfan@gmail.com <i>Password:</i> 27Mei1997 Konfirmasi <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field konfirmasi password</i> diisi dengan salah, kemudian di klik “ <i>reset password</i> ”	<i>Email:</i> irfan@gmail.com <i>Password:</i> 27Mei1997 Konfirmasi <i>Password:</i> 11111111	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The password confirmation does not match.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	jika <i>field email</i> pada <i>form reset password</i> diisi dengan data terdaftar, kemudian di klik “ <i>Kirim link reset password</i> ”	<i>Email:</i> irfan@gmail.com <i>Password:</i> 27Mei1997 Konfirmasi <i>Password:</i> 27Mei1997	Sistem akan menerima akses dan akan <i>redirect</i> kehalaman <i>dashbaord</i> .	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.5, menampilkan hasil pengujian proses *reset password*, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses *reset password* berjalan lancar dan aman bagi pengguna

Tabel 4. 6 Pengujian *Form Pendaftaran User*

No .	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ada salah satu <i>field</i> dari <i>form</i> pendaftaran yang belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama: Irfan Jenis Kelamin: Laki-laki Tempat Lahir: Kediri Tanggal Lahir: 27 Mei2002 Agama: Islam Alamat: (kosong) Asal Sekolah: SMK Wiyata Mandala Nomor Wa: 08580273378 1 Nama Ayah: Riyono Nama Ibu: Sunarsih Jumlah Saudara: 2 Riwayat Penyakit: Maag Hobi: Ngoding Organisasi yang pernah diikuti: Osis & Clan486 Jurusan Yang Diminati: (kosong) Alasan Memilih Jurusan: Karena Suka Jurusan Caradangan: (kosong) Alasan Memilih Jurusan:	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Karena Ga Keterima TKJ			
2.	semua <i>field</i> pada <i>form</i> pendaftaran diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “Simpan”	Nama: Irfan Jenis Kelamin: Laki-laki Tempat Lahir: Kediri Tanggal Lahir: 27 Mei2002 Agama: Islam Alamat: (kosong) Asal Sekolah: SMK Wiyata Mandala Nomor Wa: 08580273378 1 Nama Ayah: Riyono Nama Ibu: Sunarsih Jumlah Saudara: 2 Riwayat Penyakit: Maag Hobi: Ngoding Organisasi yang pernah diikuti: Osis Jurusan Yang Diminati: Teknik Komputer dan Jaringan Alasan Memilih Jurusan: Karena Suka Jurusannya	Sistem akan menerima akses dan akan ditampilkan data yang baru didaftarkan.	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No .	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Caradangan: Design Komunikasi Visual Alasan Memilih Jurusan: Karena Ga Keterima TKJ			

Tabel 4.6 menampilkan hasil pengujian proses pendaftaran, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses pendaftaran berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 7 Pengujian *Form Pengumuman Admin*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> judul dari <i>form</i> pengumuman belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Judul: (kosong) Deskripsi: silahkan lengkapi data pendaftaran Unggah file: .pdf	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The title field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field</i> unggah <i>file</i> dari <i>form</i> pengumuman belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Judul: Melengkapi Pendaftaran Deskripsi: silahkan lengkapi data pendaftaran Unggah file: (kosong)	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	jika semua <i>field</i> pada <i>form</i> pengumuman diisi, kemudian di klik “Simpan”	Judul: Melengkapi Pendaftaran Deskripsi: silahkan lengkapi data pendaftaran Unggah file: .pdf	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.7, menampilkan hasil pengujian proses mengelola pengumuman, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses mengelola pengumuman berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 8 Pengujian *Form* Kategori Soal

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field name</i> dari <i>form</i> kategori soal belum diisi kemudian di klik “Simpan”	<i>Name:</i> (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The name field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field name</i> dari <i>form</i> katgori soal diisi kemudian di klik “Simpan”	<i>Name:</i> Bahasa Inggris	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.8, menampilkan hasil pengujian proses kelola kategori soal, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses kelola kategori soal berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 9 Pengujian *Form* Soal

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> judul dari <i>form</i> soal ujian belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Judul: (kosong) Unggah File: <i>.video</i> Detail: apa yang dilakukan pada <i>video</i> tersebut? Pilihan A: Menulis Pilihan B: Belajar Pilihan C: Mengaji Pilihan D: Membaca	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The subject field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Pilihan E: Mengerjakan PR Jawaban: B			
2.	Jika <i>field</i> pilihan E dari <i>form</i> soal ujian belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Judul: Tes Penjurusan Unggah File: <i>.video</i> Detail: apa yang dilakukan pada <i>video</i> tersebut? Pilihan A: Menulis Pilihan B: Belajar Pilihan C: Mengaji Pilihan D: Membaca Pilihan E: (kosong) Jawaban: B	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	jika semua <i>field</i> pada <i>form</i> soal ujian diisi, kemudian di klik “Simpan”	Judul: Tes Penjurusan Unggah File: <i>.video</i> Detail: apa yang dilakukan pada <i>video</i> tersebut? Pilihan A: Menulis Pilihan B: Belajar Pilihan C: Mengaji Pilihan D: Membaca Pilihan E: Mengerjakan PR	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Jawaban: B			

Tabel 4.9, menampilkan hasil pengujian proses kelola soal, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses kelola soal berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 10 Pengujian *Form Ujian*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> nama ujian dari <i>form</i> ujian belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama: (kosong) Waktu: 20 Total Soal: 10 Waktu Mulai: 03/10/2024 09:32 AM Waktu Selesai: 03/10/2024 09:52 AM	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The name field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field</i> nama ujian dari <i>form</i> ujian belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama: Bahasa Inggris Waktu: (kosong) Total Soal: 10 Waktu Mulai: 03/10/2024 09:32 AM Waktu Selesai: 03/10/2024 09:52 AM	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The time field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
3.	jika semua <i>field</i> pada <i>form</i> ujian diisi, kemudian di klik “Simpan”	Nama: Bahasa Inggris Waktu: 20 Total Soal: 10 Waktu Mulai: 03/10/2024 09:32 AM Waktu Selesai: 03/10/2024 09:52 AM	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.10, menampilkan hasil pengujian proses kelola ujian, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses kelola ujian berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 11 Pengujian *Form* Kategori Berita

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> nama dari <i>form</i> kategori berita belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama: (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The name field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field</i> nama dari <i>form</i> kategori berita diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama: Tes Penjurusan	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.11, menampilkan hasil pengujian proses kelola kategori berita, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses kelola kategori berita berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 12 Pengujian *Form* Berita

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> judul berita dari <i>form</i> berita belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Judul Berita: (kosong) Kategori Berita: Berita Sekolah Isi Berita: SMK Wiyata Mandala memperingati dies natalis Sampul: gambar.jpg Caption Sampul: dies natalis SMK Wima	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The judul field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field</i> caption sampul dari <i>form</i> berita belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Judul Berita: <i>Dies Natalis</i> Kategori Berita: Berita Sekolah Isi Berita: SMK Wiyata Mandala memperingati dies natalis Sampul: gambar.jpg Caption Sampul :	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	Jika semua <i>field</i> dari <i>form</i> berita diisi kemudian di klik “Simpan”	Judul Berita: <i>Dies Natalis</i> Kategori Berita: Berita Sekolah Isi Berita: SMK Wiyata Mandala memperingati dies natalis Sampul: gambar.jpg Caption Sampul : <i>dies</i>	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		natalis SMK Wima			

Tabel 4.12, menampilkan hasil pengujian proses kelola berita, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses kelola berita berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 13 Pengujian *Form Role*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> nama <i>role</i> dari <i>form</i> <i>role</i> belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama <i>Role</i> : (kosong) Hak Akses: (dicentang beberapa)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The name field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika hak akses dari <i>form</i> <i>role</i> belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama <i>Role</i> : Student Hak Akses: (kosong)	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	Jika semua <i>field</i> dari <i>form</i> <i>role</i> diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama <i>Role</i> : Student Hak Akses: (dicentang beberapa)	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.13, menampilkan hasil pengujian proses kelola *role*, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses kelola *role* berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

Tabel 4. 14 Pengujian *Form User*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> nama <i>user</i> dari <i>form user</i> belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama: (kosong) Email: User@gmail.com Password: 12345678 Konfirmasi Password: 12345678 Role : <i>Student</i>	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The name field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>role</i> dari <i>form user</i> belum diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama: <i>User</i> Email: User@gmail.com Password: 12345678 Konfirmasi Password: 12345678 Role: (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The role field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	Jika semua <i>field</i> dari <i>form user</i> diisi kemudian di klik “Simpan”	Nama: <i>User</i> Email: User@gmail.com Password: 12345678 Konfirmasi Password: 12345678 Role: <i>Student</i>	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “Data berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.14, menampilkan hasil pengujian proses kelola *user*, yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses kelola *user* berjalan lancar dan aman bagi pengguna.

4.3 Hasil Pengukuran

Pengujian kali ini menggunakan perhitungan Validitas dan Reliabilitas dan *software SPSS* untuk mengevaluasi pendapat responden mengenai manfaat dan efisiensi penggunaan *website* PPDB Dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala.

Dengan demikian, dapat diidentifikasi pandangan yang beragam tentang manfaat dan keefisienan *website* PPDB dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala dari sudut pandang para pengguna.

4.3.1 Hasil Pengujian *Kuesioner Terhadap User*

Kriteria pengujian adalah membandingkan nilai *Correlation* (r_h) dengan nilai tabel *Product moment* (r_t). Dengan jumlah sampel (n) sebanyak 40, maka derajat kebebasan (df) adalah $40-2 = 38$. Selanjutnya, r tabel diperoleh dari tabel r , dengan menggunakan taraf nyata 5% (0,05), yang memiliki nilai r tabel sebesar 0,3120.

Tabel 4. 15 Hasil Uji *Validitas*

Pertanyaan	R-tabel	R-hitung	Signifikasi	Keterangan
X1	0.3120	0.792	0.000	Valid
X2	0.3120	0.867	0.000	Valid
X3	0.3120	0.835	0.000	Valid
X4	0.3120	0.805	0.000	Valid
X5	0.3120	0.848	0.000	Valid
X6	0.3120	0.864	0.000	Valid
X7	0.3120	0.794	0.000	Valid
X8	0.3120	0.731	0.000	Valid
X9	0.3120	0.882	0.000	Valid
X10	0.3120	0.653	0.000	Valid
X11	0.3120	0.843	0.000	Valid
X12	0.3120	0.715	0.000	Valid

Semua pertanyaan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0.3440)

dan nilai signifikansi kurang dari 0.05, yang berarti semua pertanyaan valid.

Tabel 4. 16 Hasil Uji *Reliabilitas*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.777	13

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.772 menunjukkan bahwa pertanyaan yang diajukan kepada responden dalam penelitian ini reliabel, dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0.05, yang menandakan bahwa data yang diperoleh dapat diandalkan.

Hasil pengujian validitas dan reliabilitas pada penelitian mengenai penggunaan *Website* PPDB Dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala menunjukkan bahwa semua pertanyaan yang diuji dinyatakan valid dan reliabel. Berikut adalah rincian kesimpulannya:

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Website* PPDB Dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala efektif dalam mempermudah proses pendaftaran dan juga penyebaran informasi. Validitas dan reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen penelitian

yang digunakan dapat diandalkan dalam mengukur efisiensi dan kemudahan yang dirasakan oleh user. *Website* ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pendaftaran tetapi juga mempermudah user dalam mengakses informasi sekolah, dibandingkan dengan metode konvensional sebelumnya.

4.3.2 Perbandingan Metode Lama dan Metode baru

Perbandingan dilakukan dengan cara membandingkan metode yang lama dengan metode baru setelah adanya *Website* PPDB Dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala yang dilakukan oleh *user*. Dengan begitu dapat mengambil kesimpulan metode mana yang lebih cocok untuk digunakan.

Tabel 4. 17 Perbandingan Metode Lama Dan Baru

Metode Lama	Metode Baru
Pihak sekolah harus mencetak brosur untuk menyebarkan informasi tentang sekolah	Pihak sekolah hanya perlu membagikan <i>link website</i> kepada <i>user</i> untuk menyebarkan informasi sekolah
Calon siswa harus datang langsung kesekolah untuk mengambil formulir dan melakukan pendaftaran	Calon siswa hanya perlu membuka <i>website</i> dan melakukan pendaftaran pada <i>form</i> yang sudah disediakan
Pihak sekolah harus mencetak soal yang digunakan untuk melakukan tes penjurusan bagi calon siswa	Pihak sekolah hanya perlu memasukkan soal ujian pada <i>form</i> yang sudah ada pada <i>website</i>

Dalam perbandingan tersebut, penggunaan metode lama memerlukan waktu sekitar 24 jam, sedangkan metode baru hanya memerlukan waktu kurang dari 1,2 jam. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode baru dapat mempersingkat waktu yang dibutuhkan oleh SMK Wiyata Mandala untuk menyebarkan informasi, mencetak brosur, dan mencetak soal tes penjurusan sebesar 95% dari waktu awal menggunakan metode manual. Sebagai hasilnya, *user* dapat dengan mudah mendapatkan informasi, melakukan pendaftaran, dan mengikuti tes penjurusan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pembuatan *Website* Resmi PPDB dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala, merupakan solusi efektif dalam meningkatkan efisiensi penyampaian informasi, proses PPDB, dan tes penjurusan bagi pihak sekolah, calon siswa, siswa, dan orang tua siswa. Dengan adanya *website* resmi.

1. Proses menyampaikan informasi akademik dan non akademik menjadi efisien karena pihak sekolah tidak perlu mengeluarkan biaya cetak brosur dan kertas.
2. Proses PPDB dan tes penjurusan pada *website*, dapat memudahkan calon siswa dalam melakukan pendaftaran dan tes penjurusan kapan saja tanpa harus datang ke sekolah.

Solusi ini menunjukkan peningkatan efisiensi sebesar 95% dalam penyampaian informasi, proses PPDB, dan tes penjurusan. Selain itu *website* resmi ini juga dapat digunakan sebagai profil sekolah.

5.2. Saran

Penelitian ini masih memiliki ruang untuk perbaikan, oleh karena itu beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yaitu, menambah fitur lacak anti kecurangan, penambahan soal berdasarkan kategori acak soal ujian, fitur berbagi pengumuman, dan fitur cetak hasil ujian berdasarkan tanggal. Dengan mengintegrasikan fitur-fitur ini, *website* resmi PPDB dan informasi sekolah SMK Wiyata Mandala akan menjadi lebih lengkap dan dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi *user*.

DAFTAR PUSTAKA

- Handika, I. G., & Purbasari, A. (2018). **Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website.** *Konferensi Nasional Sistem Informasi.*
- Abbas, W. (2013). **Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny).** *Prosiding Snst, 1.*
- Abdulloh, R. (2018). **7 In 1 Pemrograman Web Tingkat Lanjut.** Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Aipina, D., & Witriyono, H. (2022). **Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web.** *Jurnal Media Infotama, 18.*
- Bahari, K. A., & Indra, W. (2020). **Perancangan Website Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri 002 Meral Barat Karimun Menggunakan Php & Mysql.** *Jurnal Tikar, 1.*
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan Spss.* Jakarta: Guepedia.
- Dwanoko, Y. S. (2016). **Implementasi Software Development Life Cycle (Sdlc) Dalam Penerapan Pembangunan Aplikasi Perangkat Lunak.** *Jurnal Teknologi Informasi, 7.*
- Gannon, S. (2013). **My School Redux: Re-Storying Schooling With The My School Website.** *Discourse: Studies In The Cultural Politics Of Education, 34.*

- Makmun, A. S. (2023). **Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sd Islam Al Fattah Semarang.** *Universitas Islam Sultan Agung Semarang.*
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). **Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma.** *Jurnaldigit, 10.*
- Munif, A. (2013). **Basis Data.** Jakarta: Katalog Dalam Terbitan (Kdt).
- Najila, F., & Pajar, D. (2022). **Perancangan Dan Pembuatan Website Sekolah Menggunakan Php Di Sdn 1 Cihampelas Kabupaten Bandung Barat.** *Journal Of Vocational Education, 1.*
- Rahmawati, F. F., Nugroho, R. C., & Zaidiah, A. (2020). **Perancangan Desain User Interface Lost And Found.** *Jurnal Digit, 1.*
- Rosa, & Shalahuddin. (2014). **Rekayasa Perangkat Lunak Struktur Dan Berorientasi Objek.** Bandung: Informatika.
- Rosa, & Shalahuddin. (2018). **Rekayasa Perangkat Lunak Struktur Dan Berorientasi Objek.** Bandung: Informatika.
- Salamah, U. G. (2021). **Tutorial Visual Studio Code.** Bandung: Cv. Media Sains Indonesia.
- Sativa, S. (2010). **Kajian Terhadap Ruang Pembelajaran Di SMK Jurusan Bangunan Di Daerah Istimewa Yogyakarta.** *Inersia, 6.*
- Sesaria, M. (2020). **Pengaruh Lingkungan Kerja, Pengembangan Karir Dan K3 (Keselamatan Dan Kesehatan Kerja) Terhadap Kepuasan Kerja Pada Pt. Dynaplast Cibitung (Dp04).** *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta.*

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, A., & Grace. (2012). **Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Menggunakan Framework Codeigniter**. *Program Studi Teknik Informatika Fti-Uksw*.
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). **Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja Menggunakan Php Dan Mysql**. *Jurnal Ilmiah Matrik Universitas Bina Darma*, 19.
- Wati, V., & Erkamim, M. (2022). **Pembuatan Website Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Man 3**. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.
- Yudhanto, Y., & Prastyo, H. A. (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.



STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG

FORMULIR BERITA ACARA BIMBINGAN TA

KODE FORM : FM-BAAK-023-3
REVISI : 00
TANGGAL : 20 Juli 2010

1. Nama : Irfan Adi Prastyo
2. NIM : 21.31.0012
3. Program Studi : D3-Sistem Informasi
4. Judul Laporan : PEMBUATAN WEBSITE RESMI PPDB DAN INFORMASI SEKOLAH SMK WIYATA MANDALA

No.	Tanggal Konsultasi	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	15-11-2023	Bab 1	
2.	27-11-2023	Bab 1	
3.	05-12-2023	Bab 2	
4.	13-12-2023	Bab 2	
5.	19-12-2023	Bab 3	
6.	30-12-2023	Bab 3	
7.	02-01-2024	Bab 1-3	
8.	22-02-2024	Revisi Bab I. II dan III	
9.	21-03-2024	Demo website dan revisi BAB 1 - 9	
10.	23-04-2024	Demo website dan revisi Bab 5	
11.	13-05-2024	Bab 1 - 5	
12.	19-05-2024	Acc BAB 1-5	

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Linda Suvi Rahmawati, S.Kom, MMSI
NIK. 11.05.25.003

Malang, 05/01/2024
Pembimbing I

Dr. Liduifa Asih Primandari, S.Si, M.Si
NIK 14.02.25.004



STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG

FORMULIR BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI/T/TPK/PKTI

KODE FORM : FM-BAK-023-3
REVISI : 00
TANGGAL : 20 Juli 2010

1. Nama : Irfan Adi Prastyo
2. NIM : 21.31.0012
3. Program Studi : D3 Sistem Informasi
4. Judul Laporan : Pembuatan Website Resmi PPDB dan Informasi Sekolah SMK Wiyata Mandala

No.	Tanggal Konsultasi	Keterangan	Paraf Pembimbing
1	22-1-2024	Revisi Bab I, II dan III	
2	27-1-2024	Konsultasi Tampilan Website	
3	03-2-2024	Konsultasi Tampilan Contact Us	
4	17-2-2024	Konsultasi Skema Basis Data	
5	20-2-2024	Demo Website dan Perbaikan Activity Diagram	
6	7-3-2024	Revisi Bab III dan IV	
7	13-05-2024	Revisi Bab I s.d. V	

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Linda Suci Rahmawati, S.Kom, M.M.S.I

Malang, .../.../.....
Pembimbing I / II

Linda Suci Rahmawati, S.Kom, M.M.S.I



Irfan-adi-prastyo.vercell.app

IRFAN ADI PRASTYO

Web Developer

Phone

0858-0273-3781

Email

Irfanadiprastyo27@gmail.com

Address

Ds. Kampungbaru, Kediri

About Me

Saya adalah seorang Backend Developer yang berkomitmen tinggi, dengan latar belakang akademis kuat dari STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang. Memiliki keahlian mendalam dalam pengembangan jaringan komputer, instalasi perangkat keras dan lunak, serta pemrograman berbasis web. Berbekal kemampuan dalam berbagai bahasa pemrograman dan framework modern seperti Laravel, saya terus mengasah keterampilan untuk menciptakan solusi teknologi yang inovatif. Antusias dalam menghadapi tantangan baru dan selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik dalam setiap proyek yang saya tangani.

Skills

- Instalasi perangkat keras dan perangkat lunak komputer
- Menguasai pengelolaan jaringan komputer (Router, Switch, dll.)
- Pemrograman web (HTML, CSS, JavaScript, PHP)
- Menguasai framework Laravel
- Menguasai Microsoft Office
- Kemampuan troubleshooting dan analisis masalah teknis
- Pengembangan dan perawatan website

Education

SMK Wiyata Mandala (2017-2018)

- Teknik Komputer dan Jaringan

STMIK PPKIA Pradnya Paramita (2021-2024)

- Sistem Informasi

Experience

Freelance

2023-2024

Sebagai freelancer, saya berfokus pada pengembangan website dan menyelesaikan berbagai tugas pemrograman yang berbasis proyek. Saya juga memberikan layanan perbaikan dan perawatan laptop untuk klien, serta menawarkan dukungan teknis yang dibutuhkan untuk memastikan kepuasan mereka.

CV Surabaya Cell

2020-2021

Di CV Surabaya Cell, saya bertanggung jawab atas pengelolaan penjualan produk elektronik dan mengelola sistem manajemen toko untuk memastikan operasional yang efisien. Saya juga bertugas mengelola stok barang, melakukan inventarisasi, dan melaksanakan promosi produk melalui media sosial untuk meningkatkan penjualan dan menarik pelanggan baru.

Xcomputer

2020-2020

Selama bekerja di Xcomputer, saya berperan dalam perbaikan dan pemeliharaan laptop serta komputer. Saya juga bertugas mengelola stok produk dan inventaris toko, memastikan bahwa barang tersedia dan dalam kondisi baik. Selain itu, saya aktif melakukan penjualan dan memberikan layanan pelanggan yang efektif, serta mempromosikan produk melalui platform media sosial untuk memperluas jangkauan pasar.

Project Experience

Membuat Website Sekolah

2024

Saya mengembangkan website resmi untuk SMK Wiyata Mandala sebagai bagian dari tugas akhir saya. Proyek ini melibatkan perencanaan desain, pengembangan fitur, dan implementasi antarmuka pengguna yang responsif untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal bagi siswa, guru, dan orang tua.

Membangun Jaringan RT RW Net

2020

Dalam proyek ini, saya bertindak sebagai teknisi untuk membangun jaringan RT RW Net. Tanggung jawab saya mencakup instalasi perangkat jaringan, konfigurasi router dan switch, serta memastikan konektivitas internet yang stabil dan aman bagi pengguna di area tersebut.

Membangun Lab Komputer dan Jaringan

2019

Dalam Proyek kali ini, dinaungi oleh SMK Wiyata Mandala. Saya berperan sebagai teknisi utama dalam proyek pembangunan lab komputer, di mana saya melakukan perakitan komputer, instalasi perangkat keras dan perangkat lunak, serta pengaturan jaringan lokal. Saya juga memastikan bahwa semua perangkat terhubung dengan baik dan berfungsi optimal untuk mendukung kebutuhan pendidikan.