



PERANCANGAN *WEBSITE* SDIT HARAPAN UMMAT MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL* UNTUK Mendukung MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI SEKOLAH

Muhammad Fikri Az Zuhdi¹, Edi Wibowo²

^{1,2}Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri
Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia 12640
muha21194si@student.nurulfikri.ac.id, ediwibowo@nurulfikri.ac.id

Abstract

A school website was an important tool for delivering information to the community effectively and efficiently. However, SDIT Harapan Ummat did not have an official digital platform that could be used for promotional purposes and to provide information about student admissions (PPDB). This research aimed to design and develop a school website based on the WordPress CMS as a medium for disseminating information and promoting SDIT Harapan Ummat. The development method used in this study was the Waterfall model, which included requirements analysis, design, development, testing, and maintenance. The tools used included WordPress, Elementor, and Table Addons for Elementor. The testing phase involved two methods: black box testing to verify system functionality and usability testing using a Likert scale to assess user experience. The test results showed that all website features functioned properly and no operational issues were encountered. Usability testing conducted with five respondents resulted in an average score of 4.55, which was categorized as very good. Based on these findings, it was concluded that SDIT Harapan Ummat website was successfully developed according to user needs and provided a satisfying user experience. The website was also considered suitable to serve as a school information platform that was easily accessible to the public

Keywords: *Black Box Testing, School Website, Usability Testing, Waterfall, WordPress*

Abstrak

*Website sekolah merupakan salah satu sarana penting dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat secara efektif dan efisien. Namun, SDIT Harapan Ummat belum memiliki media digital resmi yang dapat digunakan untuk keperluan promosi dan penyampaian informasi PPDB. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan website sekolah berbasis CMS WordPress sebagai media informasi dan promosi SDIT Harapan Ummat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *Waterfall*, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian, hingga pemeliharaan. *Tools* yang digunakan meliputi WordPress, *plugin* Elementor, dan Table Addons for Elementor, sedangkan pengujian dilakukan menggunakan dua metode, yaitu *black box testing* untuk menguji fungsi sistem, dan *usability testing* dengan skala Likert untuk mengevaluasi pengalaman pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur *website* dapat berjalan sesuai dengan fungsinya dan tidak ditemukan kendala dalam pengoperasian. *Usability testing* yang dilakukan terhadap lima responden menghasilkan rata-rata skor sebesar 4,55 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *website* SDIT Harapan Ummat berhasil dibangun sesuai kebutuhan dan telah memberikan pengalaman pengguna yang baik. *Website* ini juga dinilai layak digunakan sebagai media informasi sekolah yang mudah diakses oleh masyarakat.*

Kata kunci: *Black Box Testing, Usability Testing, Waterfall, Website Sekolah, WordPress*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi langkah strategis untuk meningkatkan efisiensi penyampaian informasi, transparansi akademik, dan kredibilitas institusi. Salah satu bentuk pemanfaatan

tersebut adalah pengembangan *website* sekolah yang mampu menyajikan informasi secara cepat, akurat, dan dapat diakses kapan saja. *Website* juga menjadi media promosi yang efektif dibandingkan media konvensional, karena mampu menjangkau masyarakat luas secara

interaktif dan transparan [1]. SDIT Harapan Ummat, sebagai sekolah yang berdiri sejak 2018, menyadari pentingnya kehadiran *website* sebagai sarana untuk meningkatkan visibilitas sekolah, khususnya dalam menyampaikan informasi seperti profil sekolah, program unggulan, kegiatan akademik dan non-akademik, serta proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). Pengembangan *website* ini menggunakan platform WordPress yang fleksibel dan mudah digunakan, serta metode *Waterfall* yang sistematis untuk memastikan setiap tahapan dilakukan dengan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga pemeliharaan [2]. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menjawab beberapa pertanyaan penting: bagaimana pengembangan *website* dapat membantu mengenalkan SDIT Harapan Ummat kepada masyarakat, bagaimana *website* dapat berfungsi sebagai sumber informasi PPDB yang efektif, bagaimana menganalisis kebutuhan sistem agar sesuai dengan kebutuhan guru, siswa, dan orang tua, serta bagaimana proses perancangan dan pengembangannya dilakukan menggunakan metode *Waterfall*.

SDIT Harapan Ummat adalah lembaga pendidikan Islam terpadu yang berkomitmen mencetak generasi beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Sekolah ini mengintegrasikan kurikulum nasional dengan nilai-nilai Islam melalui berbagai program keislaman seperti *tahfidz*, pembiasaan ibadah, dan pendidikan moral. Struktur kepengurusannya terdiri dari dewan pengawas, dewan penasihat, ketua yayasan, sekretaris, bendahara, dan anggota yang bekerja sama menjalankan visi dan program yayasan.

Internet merupakan jaringan global yang memungkinkan akses informasi dan komunikasi secara cepat [3]. Salah satu pemanfaatannya adalah melalui *website*, yaitu media digital yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, atau *video*, dan dapat diakses menggunakan browser [4]. *Website* bermanfaat sebagai sarana promosi dan sumber informasi yang luas dan efisien. Dalam pengelolaan *website*, *Content Management System* (CMS) seperti WordPress banyak digunakan karena mempermudah pengelolaan konten tanpa perlu keahlian teknis tinggi [5]. WordPress memiliki kelebihan berupa kemudahan desain, keamanan, serta banyak *plugin*, seperti Elementor yang memungkinkan pengguna membuat tampilan *website* secara visual dengan fitur *drag-and-drop* [6].

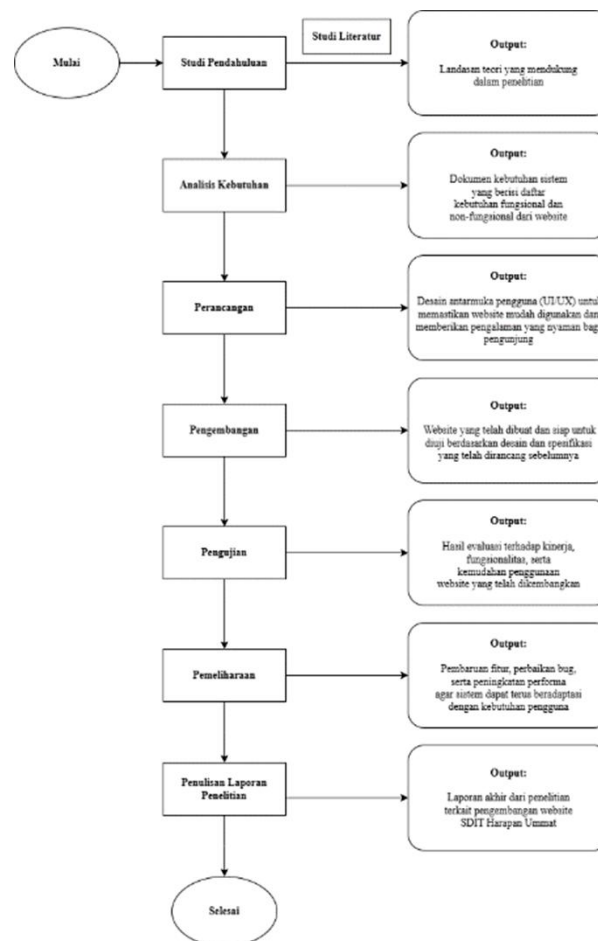
Prototype digunakan untuk menggambarkan sistem sebelum dikembangkan sepenuhnya [7], sedangkan metode *Waterfall* menjadi pendekatan yang terstruktur dalam pengembangan sistem, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian, hingga pemeliharaan. Metode ini cocok untuk proyek dengan kebutuhan yang sudah jelas sejak awal [8].

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengumpulkan data melalui survei, yang dianalisis secara statistik [9]. Untuk pengujian sistem, digunakan *black box*

testing guna memastikan fitur berjalan sesuai fungsi [10], serta *usability testing* untuk mengukur kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem [11]. Pengukuran kepuasan dilakukan dengan skala Likert, yaitu skala penilaian dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju” [12].

2. METODE PENELITIAN

2.1. Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada gambar 1, tahapan pengembangan *website* SDIT Harapan Ummat dimulai dari studi pendahuluan, di mana penulis mempelajari berbagai literatur untuk memahami teori serta metode pengembangan sistem berbasis *website*. Selanjutnya, pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan wawancara dengan pihak sekolah guna menggali harapan dan kebutuhan sistem yang dirangkum dalam dokumen spesifikasi fungsional dan non-fungsional. Tahap perancangan dilakukan dengan membuat *prototype* berdasarkan dokumen kebutuhan, mencakup desain *UI/UX* dan arsitektur sistem agar *website* mudah digunakan dan sesuai tujuan. Pada tahap pengembangan, penulis menggunakan CMS untuk membangun *website* sesuai *prototype*, termasuk struktur halaman, fitur, dan pengolahan data. *Website* yang telah dibuat kemudian diuji melalui *black box testing* dan *usability testing* dengan skala Likert untuk menilai fungsionalitas dan kenyamanan penggunaan.

Terakhir, tahap pemeliharaan dilakukan untuk memastikan *website* tetap optimal melalui pembaruan, perbaikan *bug*, dan peningkatan performa berdasarkan hasil evaluasi pengujian.

2.2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian memastikan bahwa penelitian berjalan dengan terorganisir, efisien, dan mencapai tujuan. Adapun rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut.

2.2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan metode *Waterfall*, yang memungkinkan proses pengembangan *website* SDIT Harapan Ummat dilakukan secara bertahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga pemeliharaan. Tujuan utamanya adalah membangun *website* yang berfungsi sebagai media informasi dan promosi sekolah, serta menyediakan berbagai informasi penting terkait kegiatan SDIT Harapan Ummat kepada masyarakat.

2.2.2. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kuantitatif untuk menganalisis data dari kuesioner *usability testing* dengan skala Likert yang menghasilkan data ordinal. Analisis dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari pengumpulan dan pengelompokan data berdasarkan aspek seperti kemudahan penggunaan, navigasi, kepuasan, dan keterbacaan. Data kemudian diolah untuk mengidentifikasi tren dan tingkat kepuasan pengguna.

2.2.3. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data melalui wawancara dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman, kendala, dan masukan dari pengguna, sedangkan kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan *website*. Kombinasi kedua metode ini memberikan data yang lebih komprehensif untuk mengevaluasi dan menyempurnakan kualitas *website* yang dikembangkan.

2.2.4. Metode Pengujian

Penelitian ini menggunakan dua metode pengujian utama, yaitu *black box testing* dan *usability testing*, untuk memastikan fungsionalitas dan pengalaman pengguna *website* SDIT Harapan Ummat. *Black box testing* digunakan untuk memverifikasi bahwa setiap fitur berjalan sesuai spesifikasi tanpa melihat kode program, sementara *usability testing* mengevaluasi kenyamanan dan kemudahan penggunaan *website* dari perspektif pengguna. Hasil pengujian menjadi dasar perbaikan sebelum *website* dipublikasikan. Selain *black box testing*, penelitian ini juga menggunakan *usability testing* untuk menilai pengalaman pengguna dalam menggunakan *website*. Pengujian ini menitikberatkan pada aspek kemudahan penggunaan, efektivitas navigasi, kepuasan, dan keterbacaan informasi.

Responden yang terdiri dari guru, orang tua, dan siswa diminta mencoba *website* dan memberikan penilaian menggunakan skala Likert (1–5). Hasil pengujian dianalisis guna mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan agar *website* lebih ramah dan mudah diakses oleh pengguna.

2.2.5. Evaluasi Hasil Pengujian

Hasil uji coba bertujuan untuk menilai apakah *website* SDIT Harapan Ummat telah memenuhi kebutuhan pengguna dari segi fungsionalitas dan kemudahan penggunaan. Pengujian dilakukan melalui *black box testing* untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai spesifikasi, dengan hasil dicatat dalam tabel skenario uji. Selain itu, *usability testing* digunakan untuk mengevaluasi kenyamanan pengguna menggunakan skala Likert. Data yang dikumpulkan dianalisis guna menilai kualitas pengalaman pengguna. Jika ditemukan kendala atau aspek yang kurang optimal, perbaikan akan dilakukan agar *website* menjadi lebih ramah pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan

Pengembangan *website* SDIT Harapan Ummat diawali dengan analisis kebutuhan untuk memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan sekolah dalam menyampaikan informasi secara digital. Wawancara dilakukan dengan perwakilan yayasan sebagai pemangku kepentingan untuk menggali kebutuhan informasi yang dibutuhkan. Hasil analisis dibagi menjadi dua bagian, yaitu kebutuhan fungsional yang mencakup fitur utama *website*, serta kebutuhan non-fungsional yang mencakup kualitas tampilan, performa, dan aspek teknis lainnya.

3.1.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan fitur-fitur utama yang wajib tersedia pada *website* agar dapat berfungsi secara optimal sebagai media informasi dan promosi sekolah. Tabel 1 berikut adalah daftar kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional

No	Kebutuhan Fungsional	Deskripsi
1	Beranda	Menampilkan informasi umum, prestasi, deskripsi dan keunggulan sekolah, galeri kegiatan, <i>banner</i> utama, serta navigasi ke seluruh halaman.
2	PPDB	Menyediakan informasi lengkap PPDB, mencakup alur pendaftaran, syarat, rincian biaya, cara pembayaran, dan <i>timeline</i> .
3	Tentang	Menyajikan informasi visi, misi, struktur organisasi, dan program unggulan sekolah.
4	Tombol Kontak	Menyediakan tombol yang langsung terhubung ke WhatsApp sekolah.

No	Kebutuhan Fungsional	Deskripsi
5	Navigasi	Memudahkan pengguna dalam menjelajahi setiap halaman yang ada di <i>website</i> .

3.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional mencakup aspek kualitas, performa, dan kemudahan penggunaan agar *website* nyaman diakses dan berfungsi optimal. Tabel 2 berikut adalah daftar kebutuhan non-fungsional yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Kebutuhan Non-Fungsional

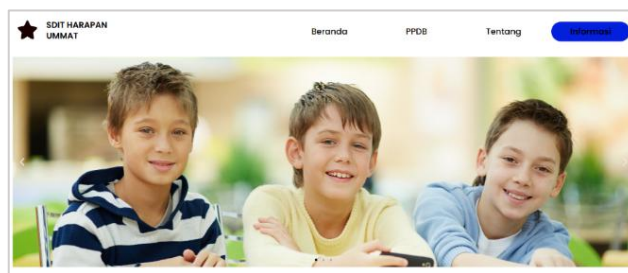
No	Kebutuhan Non-Fungsional	Deskripsi
1	Kemudahan Akses	<i>Website</i> dapat diakses dengan lancar melalui berbagai browser tanpa kendala teknis.
2	Waktu Muat yang Cepat	Halaman <i>website</i> dapat dibuka dengan cepat agar tidak mengganggu pengalaman pengguna.
3	Desain Antarmuka yang Sederhana dan Informatif	Tampilan menarik, rapi, mudah dibaca, dan dipahami oleh semua kalangan.
4	Keamanan Dasar	Konten <i>website</i> tidak bisa diubah oleh pengguna yang tidak berwenang.
5	Kemudahan Pemeliharaan	<i>Website</i> mudah dikelola melalui <i>dashboard</i> WordPress tanpa harus mengubah kode program secara manual.

3.2. Perancangan

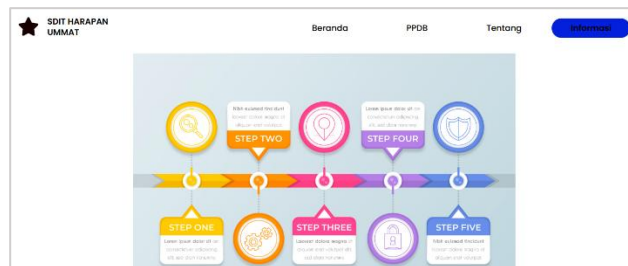
Setelah analisis kebutuhan selesai, tahap perancangan dilakukan untuk menyusun struktur dan tampilan *website* sesuai kebutuhan pengguna. Penulis langsung merancang *wireframe* dan tampilan final menggunakan WordPress dan *plugin* Elementor, tanpa menggunakan alat desain seperti Figma atau Adobe XD. Hal ini mempermudah visualisasi dan penyesuaian desain. Perancangan mencakup struktur halaman, menu navigasi, elemen visual dasar seperti tata letak dan tipografi, serta pengaturan *layout* yang ramah pengguna. Pemilihan warna belum ditentukan karena fokus utama pihak sekolah adalah pada kemudahan navigasi dan penyusunan informasi.

3.2.1. Wireframe

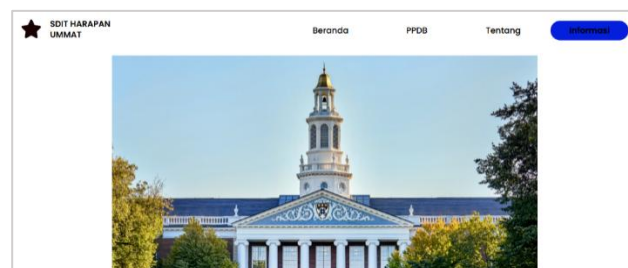
Wireframe adalah rancangan awal tampilan *website* yang tujuannya untuk menampilkan susunan elemen secara visual agar mudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sebelum pengembangan dimulai. Gambar 2, gambar 3, dan gambar 4 berikut adalah *wireframe* dari beberapa halaman utama *website*.



Gambar 2. Halaman Beranda



Gambar 3. Halaman PPDB



Gambar 4. Halaman Tentang

3.2.2. Warna dan Font



Gambar 5. Pilihan Warna untuk Website

Setelah *wireframe* disetujui, penulis memilih warna yang selaras dengan logo SDIT Harapan Ummat dan mencerminkan karakter lembaga pendidikan Islam yang ramah dan profesional. Warna yang digunakan yaitu putih, hijau muda, hijau tua, dan hitam seperti yang terlihat pada gambar 5.

Tentang

SDIT Harapan Ummat adalah Sekolah Dasar Islam Terpadu di Cibinong yang menggabungkan kurikulum nasional dan nilai-nilai Islam. Sekolah ini berkomitmen mencetak generasi berprestasi dengan akhlak yang baik dalam lingkungan belajar yang nyaman dan berkualitas.

Gambar 6. Pilihan Font

Website ini menggunakan font Poppins untuk heading dan paragraf karena tampilannya modern, bersih, mudah dibaca, serta memberikan kesan profesional dan elegan seperti yang dicontohkan pada gambar 6.

3.3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan realisasi dari perancangan website SDIT Harapan Ummat yang dibangun menggunakan WordPress secara lokal dengan XAMPP. Proses ini mencakup instalasi CMS, penyiapan tema, pembuatan halaman, penyesuaian desain dengan Elementor, serta implementasi konten dan fitur sesuai kebutuhan pengguna agar website efektif sebagai media informasi dan promosi.

3.3.1. Instalasi WordPress

Tahap awal pengembangan website dimulai dengan instalasi WordPress di localhost menggunakan XAMPP agar dapat dikerjakan secara offline. Setelah instalasi, pengelolaan konten dan tampilan dilakukan melalui dashboard WordPress, yang memungkinkan pengguna membuat halaman, mengatur menu, menginstal plugin, memilih tema, dan mengelola pengaturan lainnya.

3.3.2. Instalasi Tema

Setelah instalasi WordPress, tema Astra dipasang sebagai dasar tampilan website karena ringan, cepat, dan kompatibel dengan plugin Elementor yang digunakan untuk membangun halaman.

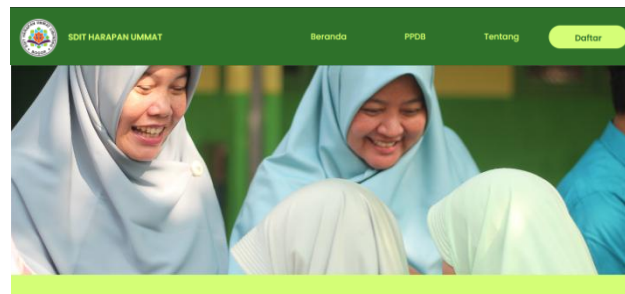
3.3.3. Penambahan Plugin

Setelah tema diinstal, penambahan plugin dilakukan untuk mendukung pengembangan website. Plugin utama yang digunakan adalah Elementor sebagai page builder visual tanpa kode, serta Table Addons for Elementor untuk memudahkan pembuatan tabel informasi seperti data PPDB dan jadwal kegiatan.

3.3.4. Pengisian Konten

Tahap pengisian konten mencakup tiga halaman utama, yakni Beranda, PPDB, dan Tentang. Halaman Beranda pada

gambar 7 menampilkan informasi penting seperti foto siswa dan guru, prestasi, deskripsi sekolah, alasan memilih SDIT Harapan Ummat, galeri kegiatan, dan kontak. Halaman PPDB pada gambar 8 memuat informasi lengkap tentang alur, syarat, biaya, metode pembayaran, dan agenda pendaftaran siswa baru. Sementara itu, halaman Tentang pada gambar 9 berisi profil sekolah, visi misi, struktur organisasi, dan program unggulan.



Gambar 7. Halaman Beranda



Gambar 8. Halaman PPDB



Gambar 9. Halaman Tentang

3.4. Pengujian

3.4.1. Black Box Testing

Sebelum menyajikan hasil dalam tabel, penulis terlebih dahulu menguji langsung fitur-fitur utama website yang telah diunggah ke <https://sditharumcibinong.site/>. Pengujian dilakukan dengan mengakses setiap halaman dan memastikan semua fungsi berjalan sesuai rancangan. Tabel 3 berikut adalah beberapa hasil pengujian yang berhasil dilakukan.

Tabel 3. Hasil *Black Box Testing*

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input	Output	Hasil Pengujian
1	Halaman Beranda	Mengakses halaman utama <i>website</i>	Pengguna membuka halaman utama	Tampilan beranda muncul dengan elemen yang lengkap	Berhasil
2	Prestasi	Melihat daftar prestasi yang ditampilkan dalam bentuk <i>slider</i>	Menggeser <i>slider</i> prestasi	Gambar berpindah dengan lancar tanpa <i>lag</i> atau <i>error</i>	Berhasil
3	Galeri	Membuka gambar di halaman galeri	Klik pada gambar	Gambar terbuka dengan ukuran yang sesuai	Berhasil
4	Halaman PPDB	Membuka halaman PPDB	Klik pada menu PPDB	Informasi PPDB tampil dengan benar	Berhasil
5	Halaman Profil Sekolah	Membuka halaman profil sekolah	Klik pada menu Profil	Informasi profil sekolah tampil dengan benar	Berhasil
6	Program Unggulan	Melihat daftar program unggulan dalam bentuk <i>slider</i>	Menggeser <i>slider</i> program unggulan	Gambar berpindah dengan lancar dan sesuai urutan	Berhasil
7	Kontak (WhatsApp)	Mengklik tombol kontak untuk menghubungi sekolah	Klik tombol Daftar	Aplikasi WhatsApp terbuka dan pengguna diarahkan ke <i>chat</i> sekolah	Berhasil

3.4.2. Usability Testing

Usability testing dilakukan untuk menilai pengalaman pengguna *website* SDIT Harapan Ummat, mencakup kemudahan penggunaan, navigasi, keterbacaan, dan kepuasan. Pengujian melibatkan 5 responden (guru dan orang tua), sesuai rekomendasi Jakob Nielsen bahwa lima orang cukup untuk mengidentifikasi sebagian besar masalah *usability* [12]. Responden menilai *website* melalui kuesioner anonim menggunakan skala Likert, dan hasilnya dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung rata-rata tiap pernyataan serta rata-rata keseluruhan untuk menilai tingkat kepuasan umum. Hasil ini menjadi dasar evaluasi dan perbaikan *website*.

Tabel 3. Hasil *Usability Testing*

Aspek Penilaian	Rata – Rata
Kemudahan Penggunaan	5
Efektivitas Navigasi	4.8
Kepuasan Pengguna	4.2
Keterbacaan Informasi	4.2
Total Skor	4.55

Berdasarkan hasil *usability testing* terhadap 5 responden, *website* SDIT Harapan Ummat dievaluasi dari empat aspek utama yakni kemudahan penggunaan, navigasi, kepuasan, dan keterbacaan informasi seperti yang dilihat pada tabel 4. Hasilnya adalah kemudahan penggunaan memperoleh skor sempurna (5), navigasi mendapat 4.8, sementara kepuasan dan keterbacaan masing-masing 4.2. Rata-rata keseluruhan mencapai 4.55, menunjukkan pengalaman pengguna yang sangat positif. Temuan ini menunjukkan bahwa *website* telah memenuhi standar kenyamanan, aksesibilitas, dan keterbacaan, serta menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut.

3.5. Pemeliharaan

Tahap ini mencakup perbaikan kecil berdasarkan hasil pengujian, serta penyesuaian konten seperti informasi PPDB, galeri, dan pengumuman. *Website* juga dipersiapkan agar mudah diperbarui di masa depan. Pemeliharaan dilakukan secara berkala untuk memastikan performa tetap optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) *Website* SDIT Harapan Ummat berhasil dirancang dan dikembangkan menggunakan CMS WordPress dengan metode *waterfall* sebagai acuan tahapan kerja.
- 2) *Website* ini berfungsi sebagai media informasi dan promosi sekolah, khususnya untuk keperluan PPDB, profil sekolah, program unggulan, galeri kegiatan, serta kontak langsung ke WhatsApp sekolah.
- 3) Hasil *black box testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur yang dikembangkan telah berjalan sesuai dengan fungsi yang dirancang.
- 4) *Usability testing* yang dilakukan kepada lima responden menghasilkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4.55 dari skala 5, yang termasuk dalam kategori sangat baik.
- 5) *Website* ini telah memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat digunakan sebagai sarana digital untuk mengenalkan SDIT Harapan Ummat kepada masyarakat secara efektif dan informatif.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan *website* berbasis CMS WordPress yang digunakan sebagai media informasi dan promosi sekolah. Untuk penelitian

selanjutnya, terdapat beberapa saran pengembangan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan fitur interaktif lanjutan, seperti sistem pendaftaran siswa baru secara daring melalui *website*.
- 2) Menggunakan metode pengembangan yang lebih adaptif, seperti *Agile development*, agar proses pengembangan dapat dilakukan secara bertahap dan melibatkan umpan balik langsung dari pengguna selama proses berlangsung.
- 3) Mengimplementasikan pengujian performa dan keamanan sistem, terutama jika *website* ke depannya akan menangani data pribadi pengguna seperti formulir pendaftaran atau akun *login*.
- 4) Mengeksplorasi CMS lain untuk melihat kelebihan dan kelemahan masing-masing CMS dalam konteks pengembangan *website* sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada SDIT Harapan Ummat beserta seluruh karyawan dan guru yang telah meluangkan waktu, memberikan dukungan, serta menyediakan data dan informasi yang sangat berarti dalam penyusunan karya ilmiah ini. Bantuan dan kerja sama yang diberikan sangat berkontribusi dalam kelancaran proses penelitian dan pengembangan *website* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Supriyanto, M. Nurhadi, M. S. Prasetya, D. Hermansyah, and A. C. Puspitaningrum, "Pembuatan Media Informasi Digital Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Sekolah," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, vol. 6, no. 5, Oct. 2022, doi: 10.31764/jmm.v6i5.9929.
- [2] A. Hadi and F. Rokhman, "Implementasi Website Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Pondok Pesantren Putra-Putri Addainuriyah 2 Semarang," vol. 13, no. 1, pp. 39–49, 2020, [Online]. Available: <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/page39>
- [3] W. Apriyanti *et al.*, "Sosialisasi Penggunaan Internet yang Sehat Bagi Anak-Anak di Yayasan Domyadhu," vol. 1, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- [4] A. Permata Sari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film Berbasis Aplikasi Web," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 6, no. 1, pp. 29–37, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- [5] A. Rochman, M. I. Hanafri, and A. Wandira, "Implementasi Website Profil SMK Kartini Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Open Source," *AJCSR [Academic Journal of Computer Science Research]*, vol. 2, no. 1, pp. 46–51, Jan. 2020.
- [6] D. Pratiwi, G. B. Santoso, I. Mardianto, A. Sedyono, and A. Rochman, "Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta," *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, p. 11, Jun. 2020, doi: 10.32663/abdihaz.v2i1.1093.
- [7] D. Tresnawati, S. Rahayu, and S. B. Garnisa, "Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System," Oct. 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.itg.ac.id/>
- [8] M. Badrul, "Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang," *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 47–52, Sep. 2021, <https://doi.org/10.30656/prosisiko.v8i2.3852>.
- [9] M. Y. Balaka and F. Abyan, Metodologi Penelitian Kuantitatif. 2022. [Online]. Available: www.penerbitwidina.com
- [10] A. Rinjani and S. Munir, "Perancangan Sistem Pengelola Inventaris Berbasis Web Menggunakan Framework MVC," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 8, no. 1, pp. 1–7, Mar. 2022, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- [11] M. S. Tuloli, R. Patalangi, and R. Takdir, "Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS," *Jambura Journal of Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 13–26, Apr. 2022, doi: 10.37905/jji.v4i1.13411.
- [12] M. I. Faddillah, I. Purnamasari, O. Komarudin, U. Singaperbangsa, and K. Abstract, "Evaluasi Usability pada Aplikasi Nutribid Menggunakan Usability Testing," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 8, no. 9, pp. 358–371, 2020, doi: 10.5281/zenodo.7067857.