



Perancangan dan Pengembangan *Website profile* Sekolah Charitas Batam

Herman*¹, Anthony²

^{1,2}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Jalan Gajah Mada, Baloi Sei Ladi, Batam, Indonesia

ARTICLE INFO

Keywords:

Website profile, education, SCRUM, Sekolah Charitas Batam, PKM.

Received: June 11, 2024

Revised: July 13, 2024

Accepted: July 25, 2024

*Corresponding author:

E-mail: herman@uib.ac.id (Herman)

DOI: <http://dx.doi.org/10.37253/telcomatics.v9i1.9339>

ABSTRACT

Advancement in technology and communication can help reach a larger audience more easily and more efficiently. Charitas Batam School, as an educational institution, has been using banners and brochures as tools to provide information to prospective parents of students. However, there are limitations to reaching a wider audience, especially in the current digital age. Therefore, schools and other organizations must have a profile website that showcases their activities, programs, and achievements. Hence, the author is engaged in community service by designing and implementing a profile website for Charitas School Batam. The method used for this project involves data collection through interviews and implementation using the SCRUM framework to ensure a smooth development process. The result is a profile website that has been successfully hosted and well-received by the school.

I. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan bagian dari lembaga pendidikan yang mempunyai misi menyebarkan ilmu pengetahuan, mengembangkan potensi, dan mempersiapkan sumber daya manusia untuk dunia kerja [1]. Sekolah Charitas Batam merupakan sekolah yang didirikan pada tahun 2001 dan berlokasi di Jl. Penangkaran Kaktus No 1A, Sukajadi, Pelit. Kota Batam, Kota Batam, Kepulauan Riau 29442. Sekolah Charitas Batam mempunyai visi komunitas pendidikan yang transformatif, persaudaraan dan penuh kasih. Jadwal kegiatan belajar mengajar di Sekolah Charitas Batam adalah Senin sampai Jumat, dengan hari Sabtu dikhususkan untuk kegiatan ekstrakurikuler. Jenjang pendidikan yang tersedia di Sekolah Charitas Batam berkisar dari playgroup, taman kanak-kanak, sekolah dasar hingga sekolah menengah.

Sekolah Charitas Batam tidak hanya mengedepankan bidang akademik saja, namun juga pengembangan kepribadian dan kreativitas peserta didiknya. Sekolah Charitas Batam juga menekankan pendekatan pembelajaran “Creative Learning”, dimana siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru sebagai pembimbing yang suportif. Sekolah Charitas Batam sendiri memiliki kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut meliputi musik (biola, gitar, piano, menyanyi, band) dan olahraga (basket, tenis meja, futsal, tenis), serta klub matematika, fisika, bahasa Inggris dan biologi. Dengan adanya Kegiatan - Kegiatan tersebut siswa di Sekolah Charitas Batam dapat mengeksplorasi minat dan bakat mereka [2].

Dengan upaya untuk dapat memperluas jangkauan informasi Sekolah Charitas Batam secara aktif menggunakan

spanduk dan brosur sebagai alat untuk memberikan informasi untuk ke calon orang tua calon siswa. Dengan demikian orang tua calon siswa yang tertarik dapat kontak Sekolah Charitas Batam untuk mengetahui lebih jauh.

Sebelumnya Sekolah Charitas Batam menggunakan spanduk dan brosur sebagai alat untuk memberikan informasi untuk ke calon orang tua calon siswa. Di era digital ini, dengan menggunakan *website profile* akan dapat menjangkau lebih banyak audiens [3]. *Website profile* berfungsi sebagai pusat digital yang menyeluruh, yang memungkinkan sekolah untuk mengkomunikasikan misi, visi, program, pencapaian, dan detail tambahan yang relevan. Penelitian telah menunjukkan dampak yang cukup signifikan dari memiliki website profil, karena dapat meningkatkan visibilitas, kredibilitas, dan kemampuan sekolah untuk menarik calon siswa dan orang tua, serta menjadi sumber daya yang berharga bagi siswa, staff, dan juga alumni [4]. Tujuan perancangan *website profile* yaitu untuk dapat meningkatkan visibilitas Sekolah Charitas Batam di era digital ini.

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi telah memungkinkan kita untuk dapat menjangkau orang-orang dari berbagai belahan dunia dan membagikan informasi serta sumber daya dengan mudah [5]. Sekolah Charitas Batam menggunakan spanduk dan brosur sebagai alat untuk memberikan informasi untuk ke calon orang tua calon siswa. Meskipun menggunakan spanduk dan brosur dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan informasi untuk ke calon orang tua calon siswa. Namun terdapat

keterbatasan untuk dapat mencakupi khalayak yang lebih ramai terutama di era digital ini [6]. Oleh karena itu *website profile* menjadi semakin penting bagi organisasi, termasuk sekolah, untuk mampu memperlihatkan kegiatan, aktivitas, program, dan pencapaian mereka dalam era digital ini [7]. Sekolah Charitas Batam belum memiliki *website profile*. *Website profile* ini diharapkan dapat menjadi sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi ke khalayak ramai [8] dan sekolah dapat memperkenalkan diri dengan lebih baik di dunia digital dengan menggunakan *website profile* [7]. Oleh karena itu penelitian ini merancang dan mengimplementasikan *website profile* di sekolah charitas batam dengan menggunakan *framework SCRUM*. Penggunaan *framework SCRUM* adalah untuk memastikan bahwa proyek ini akan selesai [9].



Gambar 1. Tampilan depan sekolah Charitas Batam

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik wawancara [10], [11]. Wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah di Sekolah Charitas Batam. Wawancara ini memiliki tujuan yaitu untuk dapat mengetahui kebutuhan detail lebih mengenai projek dan masalah - masalah yang dihadapi oleh pihak mitra. Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung dengan berkunjung ke sekolah secara langsung dan dilakukan secara online untuk menindaklanjuti.

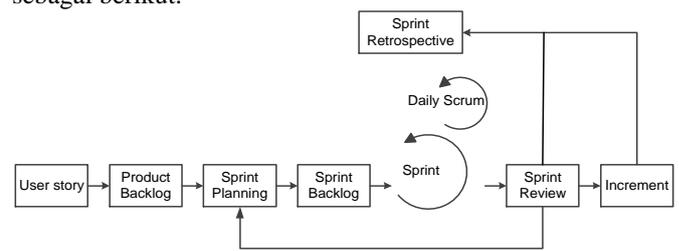
B. Proses Perancangan Luanan

Proses perancangan luaran diawali dengan melakukan konsultasi dengan pihak mitra secara langsung. Pihak mitra akan menjelaskan desain dan tampilan yang diinginkan. Setelah itu, pihak mitra akan memberikan informasi yang dibutuhkan untuk dapat ditampilkan di website. Setelah selesai melakukan tahap design, berikutnya akan dilakukan konsultasi mengenai desain dan kebutuhan fitur terlebih dahulu sebelum memulai pengembangan *website profile*.

C. Tahapan Pelaksanaan

Penelitian ini menggunakan *framework SCRUM* yang dibagi menjadi tiga role yaitu product owner, scrum master, dan development team. Daftar *user story* didapatkan dari hasil wawancara dan pengembangan produk backlog. Proses selanjutnya adalah mengembangkan *Sprint Planning* yang didapatkan dari *Product Backlog* [12]. *Sprint Backlog* akan dikembangkan berdasarkan *Sprint planning* tersebut dan akan

di bagi menjadi tiga bagian. Ketiga bagian tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Framework SCRUM

Tabel 1 merupakan bagian pertama dari sprint planning yang berisi tentang *User Story* dan tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti. Kemudian dilanjutkan dengan bagian yang lain seperti ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 1. Bagian pertama dari sprint planning

User Story	Task
Saya ingin dapat melihat informasi mengenai sekolah charitas Batam secara umum	Membuat desain antar muka untuk bagian homepage
Saya ingin dapat melihat visi dan misi dari sekolah charitas	Membuat desain antar muka untuk bagian visi dan misi
Saya ingin dapat mengetahui Fasilitas yang terdapat di sekolah charitas Batam untuk setiap jenjang Pendidikan dengan penjelasannya.	Membuat desain antar muka untuk bagian Fasilitas Membuat filter untuk membagikan per jenjang pendidikan dan penjelasannya.
Saya ingin dapat mengetahui ekstrakurikuler yang terdapat di sekolah charitas Batam untuk setiap jenjang Pendidikan dengan penjelasannya.	Membuat desain antar muka untuk bagian ekstrakurikuler. Membuat filter untuk membagikan per jenjang pendidikan dan penjelasannya.
Saya ingin dapat mengetahui galeri yang terdapat di sekolah charitas Batam untuk setiap jenjang Pendidikan.	Membuat desain antar muka untuk bagian galeri. Membuat filter untuk membagikan per jenjang pendidikan dan penjelasannya.
Saya ingin dapat mengetahui nama guru serta jabatannya yang mengajar di sekolah charitas Batam untuk setiap jenjang Pendidikan.	Membuat desain antar muka untuk bagian Data Guru. Membuat filter untuk membagikan per jenjang pendidikan dan mengetahui nama guru serta jabatannya.

Dengan adanya 3 *sprint backlog*, Development Team dapat mendapatkan sebuah *guideline* dan juga Task agar dapat menyelesaikan projek ini dan seiring pengerjaan *sprint* yang sesuai dengan *sprint backlog*, peneliti melakukan *daily scrum meeting*. Kemudian ada tahap *sprint review* yang bertujuan untuk dapat meninjau hasil dari pengerjaan *sprint* yang dilakukan developer team dengan secara beriringan *sprint Retrospective* akan dilakukan untuk seluruh anggota tim dapat

menyampaikan pendapat mengenai evaluasi sprint lalu. Di tahap ini juga anggota tim akan membahas apa yang sudah baik, apa yang masiih perlu dikerjakan, masalah apa yang dihadapi dan solusi dari masalah. Untuk item yang telah selesai akan dikumpulkan menjadi sebuah “Delivery” pada sprint dan diberikan kepada mitra. Proses akan di ulang kembali ke proses *sprint planning* untuk *sprint* berikutnya hingga selesai. Hasil dari *Sprint Planning* ditunjukkan pada Tabel 3..

Tabel 2. Bagian kedua dari sprint planning

User Story	Task
Saya ingin dapat melakukan login dengan <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang telah di integrasi dengan database	Membuat desain antar muka untuk bagian Login. Mengintegrasikan dan memvalidasi <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang di submit dengan data pada database.
Saya ingin dapat keluar dari Halaman admin setelah selesai menggunakan fitur.	Memungkinkan User untuk melakukan Logout
Saya ingin melihat statistic sederhana yang menampilkan total guru, pengguna (admin), ekstrakurikuler, berita.fasilitas, gallery dan tampilkan 3 judul berita terbaru.	Membuat desain antar muka untuk bagian Dashboard. Melakukan pengkodean untuk <u>menunjukkan Total Guru.</u> Melakukan pengkodean untuk <u>menunjukkan Total Pengguna.</u> Melakukan pengkodean untuk <u>menunjukkan Total Ekstrakurikuler.</u> Melakukan pengkodean untuk <u>menunjukkan Total Berita.</u> Melakukan pengkodean untuk <u>menunjukkan Total Fasilitas.</u> Melakukan pengkodean untuk <u>menunjukkan Total Galeri.</u> Melakukan pengkodean untuk <u>menunjukkan tiga judul berita terbaru</u>
Saya ingin dapat melihat <i>Username</i> dan dapat untuk melakukan penambahan, perubahan, dan penghapusan profile.	Membuat desain antar muka untuk bagian Profile. Melakukan pengkodean untuk CRUD data Admin selain Penggantian <i>Password</i> .
Saya ingin dapat mengganti <i>Password</i> untuk akun tersebut.	Membuat desain antar muka untuk bagian Change <i>Password</i> . Melakukan pengkodean untuk CRUD data Admin.
Saya ingin dapat melihat, melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan pada bagian Banner Di Homepage	Membuat desain antar muka untuk bagian Banner.. Melakukan pengkodean untuk CRUD data Carousel Images.
Saya ingin dapat melihat, melakukan perubahan pada bagian Visi dan Misi	Membuat desain antar muka untuk bagian Visi dan Misi Melakukan pengkodean untuk dapat melihat data dan melakukan perubahan pada data Visi dan Misi.

Tabel 3. Bagian ketiga dari *Sprint Planning*

User Story	Task
Saya ingin dapat melihat, melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan pada bagian FAQ Di Homepage	Membuat desain antar muka untuk bagian FAQ. Melakukan pengkodean untuk CRUD data FAQ.
Saya ingin dapat melihat, melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan pada bagian Fasilitas	Membuat desain antar muka untuk bagian Fasilitas. Melakukan pengkodean untuk CRUD data Fasilitas.
Saya ingin dapat melihat, melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan pada bagian Ekstrakurikuler	Membuat desain antar muka untuk bagian Ekstrakurikuler. Melakukan pengkodean untuk CRUD data Ekstrakurikuler.
Saya ingin dapat melihat, melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan pada bagian Galeri	Membuat desain antar muka untuk bagian Galeri. Melakukan pengkodean untuk CRUD data Gallery
Saya ingin dapat melihat, melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan pada bagian Data Guru dan dapat mengakses halaman Role	Membuat desain antar muka untuk bagian Data Guru. Melakukan pengkodean untuk CRUD data Data Guru. Melakukan Akses untuk dapat ke halaman Role
Saya ingin dapat melihat, melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan pada bagian jabatan di Data Guru.	Membuat desain antar muka untuk bagian Role. Melakukan pengkodean untuk CRUD data Role.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

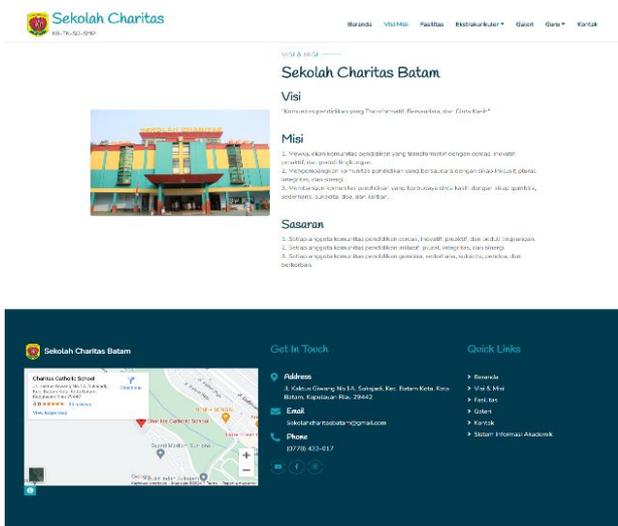
A. Perancangan Luaran Kegiatan

Tampilan *website profile* Sekolah Charitas Batam telah di desain dan dikembangkan di localhost laptop. Aplikasi yang digunakan dalam pengerjaan penelitian ini adalah Chrome, Visual Studio Code dan XAMPP. Dengan bahasa pemograman PHP dan Database PHPMyadmin. Gambar 3 adalah beberapa tampilan *website profile* yang dapat di akses oleh *public*.

Pada tampilan Homepage seperti pada Gambar 3 terdapat sebuah *slide banner* yang memberikan foto dari gedung Sekolah SMP Charitas, terdapat juga bagian berita terbaru dan juga penjelasan singkat mengenai Sekolah Charitas Batam. Banner dan Spanduk di tampilkan untuk dapat mendapatkan informasi. Kemudian ada sebuah *slider* mengenai fasilitas dan juga terdapat FAQ. Di Bagian bawah terdapat bagian *footer* yang memiliki map dari Sekolah Charitas Batam, alamat, email, nomor telepon, dan media sosial Sekolah Charitas Batam.

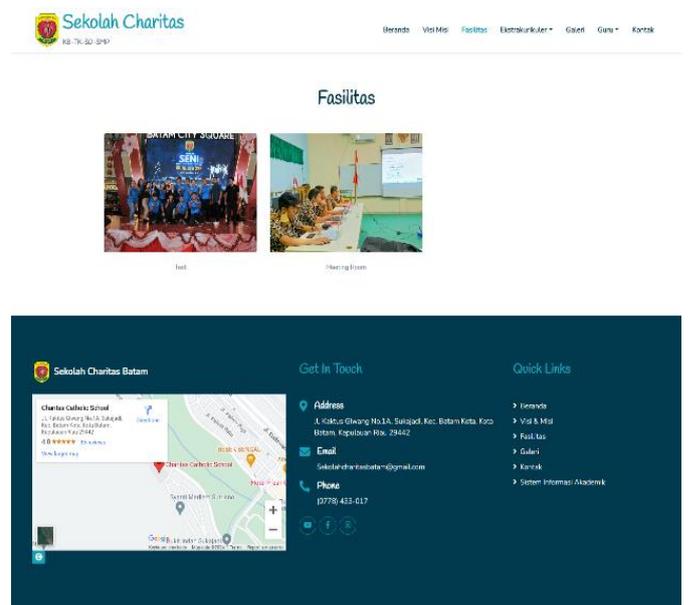


Gambar 3. Tampilan Homepage



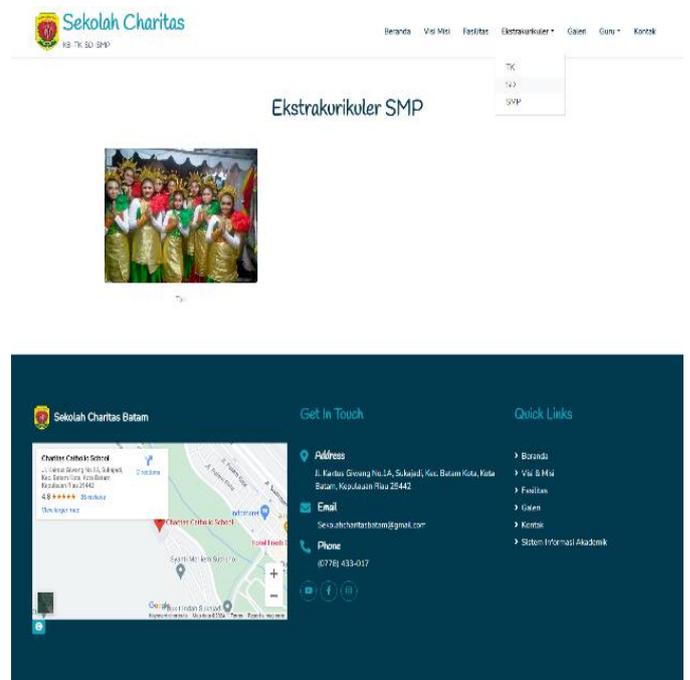
Gambar 4. Tampilan Halaman Visi & Misi

Tampilan Halaman Visi & Misi, di halaman ini terdapat visi, misi dan sasaran dari Sekolah Charitas Batam.



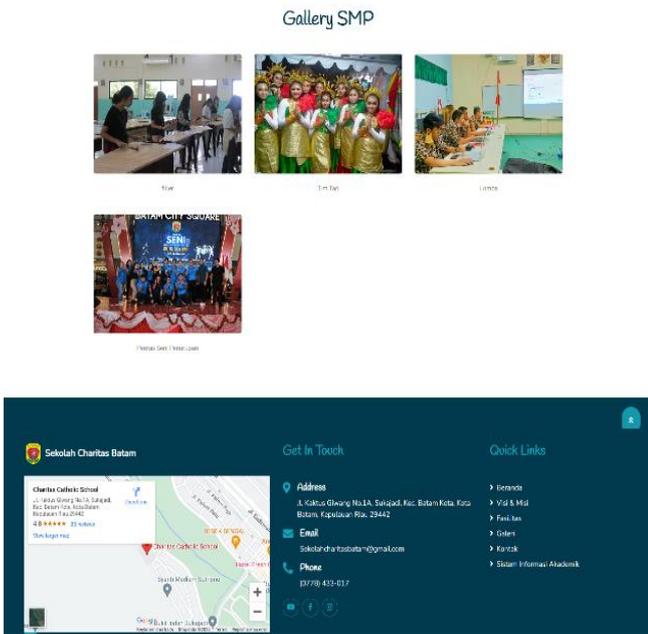
Gambar 5. Tampilan Halaman Fasilitas

Tampilan Halaman Fasilitas, di halaman ini terdapat gambar dari Fasilitas yang tersedia di Sekolah Charitas Batam. dan nama dari fasilitas tersebut, selain itu ada terdapat detail dari fasilitas tersebut jika di gambar dari fasilitas tersebut di klik.



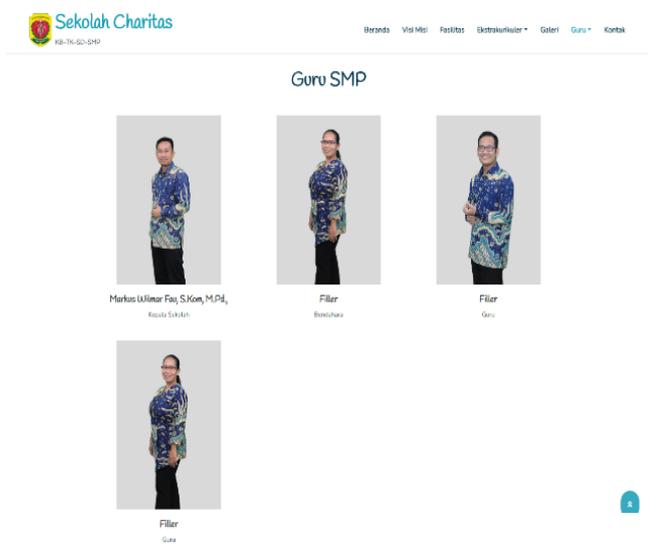
Gambar 6. Tampilan Halaman Ekstrakurikuler

Gambar 6 merupakan tampilan untuk Halaman Ekstrakurikuler, di halaman ini terdapat gambar dari Ekstrakurikuler yang tersedia di Sekolah Charitas Batam. Ekstrakurikuler tersebut di bagi sesuai dengan jenjang pendidikan yaitu TK, SD, dan SMP. Halaman tersebut juga menampilkan nama dari Ekstrakurikuler tersebut, selain itu ada terdapat detail dari Ekstrakurikuler tersebut jika di gambar dari Ekstrakurikuler tersebut di klik.



Gambar 7. Tampilan Halaman Gallery

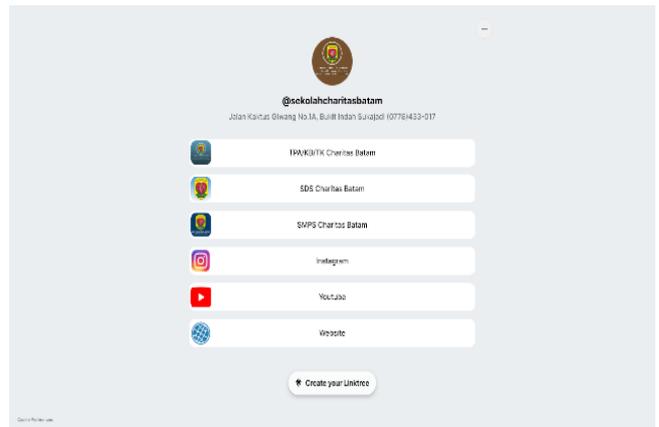
Gambar 7 merupakan tampilan Halaman Gallery, di halaman ini terdapat gambar dari Gallery yang tersedia di Sekolah Charitas Batam. dan nama dari Gallery tersebut.



Gambar 8. Tampilan Halaman Data Guru

Tampilan Halaman Data Guru ditunjukkan pada Gambar 8. Pada halaman ini terdapat gambar dari guru yang mengajar dengan dipisah sesuai dengan jenjang pendidikan yang diajar

yaitu TK, SD, dan SMP. Gambar tersebut juga disertakan nama, gelar dan jabatan guru tersebut.



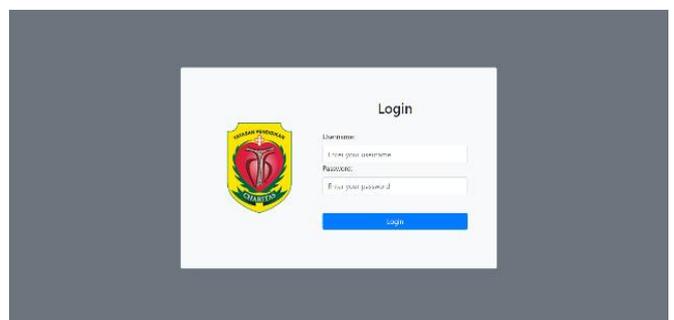
Gambar 9. Tampilan Linktree

Gambar 9 merupakan tampilan linktree, Pada halaman ini terdapat beberapa link dari media sosial serta link yang akan menuju ke halaman linktree sesuai dengan jenjang pendidikan yang dipilih. Selain itu terdapat tombol website yang akan dituju ke *website profile* yang dikembangkan ini.



Gambar 10. Tampilan Login

Tampilan login, Pada halaman ini seorang admin mampu melakukan login untuk dapat mengakses bagian admin dari *website profile* ini. Hal ini dapat dilakukan setelah seorang admin telah menginput menggunakan *Username* dan *Password* yang benar. Setelah telah menginput menggunakan *Username* dan *Password* yang benar, Maka admin akan diarahkan ke bagian Dashboard Admin.



Gambar 11. Tampilan Dashboard Admin

Tampilan Dashboard ditunjukkan pada Gambar 11. Halaman ini adalah halaman yang dapat diakses setelah melakukan login dengan menggunakan *Username* dan *Password* yang benar. Halaman ini akan memberikan sebuah gambaran dengan menampilkan beberapa informasi. Antara

di akses secara langsung oleh calon orang tua siswa, siswa, alumni dan masyarakat.

[12] F. G. Nurmaizal, M. J. Setiawan, and A. P. Mulani, "Pembuatan Aplikasi Website Second Hand Menggunakan Metodologi Scrum," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 3, pp. 20029–20039, 2023.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Khair, "Peran Lembaga Pendidikan Dalam Masyarakat Di Era Modern," *Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, vol. 12, no. 2, pp. 24–36, 2021, [Online].
- [2] N. Saputri and N. Sa'adah, "Pengembangan Minat Dan Bakat Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler," *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 172–187, 2021.
- [3] Herman and A. Cen, "Perancangan dan Implementasi Website Profil Perusahaan di PT. Interpak Industries Batam," *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, vol. 5, no. 1, pp. 191–196, 2023.
- [4] A. Tri Sasongko, S. Dasman, and A. Suprianto, "Meningkatkan Visibilitas Institusi TKIT Al-Fajri Cahaya Umat dengan Profil Web Interaktif yang Inovatif," *Jurnal Pelita Pengabdian*, vol. 1, no. 2, pp. 241–247, 2023, [Online].
- [5] Firmansyah, Y. Hendra Pratama, B. Wibisana, E. Azhari, and B. Fitrianiingsih, "Assistance in the Implementation of Social Media and Google Maps to support Ecotourism Potential in Teratak Village," *Abdi Masyarakat*, vol. 5, no. 2, 2023, [Online].
- [6] E. K. Dewi and S. S. Pardosi, "Analisis Efektivitas Periklanan Melalui Brosur Pada Produk Tabungan Emas Di PT Pegadaian KCP Serbelawan Simalungun," *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, vol. 7, no. 1, pp. 63–77, 2022.
- [7] M. Fadlan, H. Hadriansa, and M. Mussalimah, "The Website Profile Utilization As A Media For Disseminating Information On Playgroup And Kindergarten Si Jempol Kota Tarakan," *Community Empowerment*, vol. 7, no. 8, pp. 1371–1376.
- [8] N. H. Shabrina *et al.*, "Assistance and Development of Website Profile in Curug Sangereng Village," *I-Com: Indonesian Community Journal*, vol. 3, no. 4, pp. 1939–1948, Dec. 2023.
- [9] M. Dody Firmansyah and Christian, "Pengembangan dan Implementasi Desain UI/UX Website Sistem Laporan Keuangan di SMK Multistudi High School Batam Menggunakan Kerangka Kerja Agile Scrum," *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, vol. 4, no. 1, pp. 1242–1252, 2022, [Online].
- [10] N. Chris and T. Wibowo, "Perancangan dan Implementasi Website Tracer Study di SMKS Maitreyawira Menggunakan Framework Scrum," *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, vol. 4, no. 1, pp. 795–806, 2022, [Online].
- [11] Y. Lun and S. A. Aklani, "Perancangan Dan Implementasi Situs Web Landing Page Di Teknokasi Menggunakan Scrum," *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, vol. 4, no. 1, pp. 1377–1385, 2022.