

PEMBUATAN WEBSITE SEKOLAH BERBASIS CMS WORDPRESS SEBAGAI MEDIA INFORMASI DI TK/RA BAKTI INSANI MATARAM

(Development of a School Website Based on WordPress CMS as an Information Media at TK/RA Bakti Insani Mataram)

Zahra Tri Lusiana^[1], Moh. Ali Albar^[1], Yuni Anita Mariami^[2], Sri Endang Anjarwani^[1]

^[1]Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

^[2]TK/RA Bakti Insani Mataram
Jl. Terusan Bung Hatta 107, Rembiga, Kec. Selaparang, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: fl_d022162@student.unram.ac.id, mohalialbar@unram.ac.id, yunianita847@gmail.com, endang@unram.ac.id

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan internet mendorong kebutuhan akan media digital di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu bentuk implementasi teknologi di lingkungan sekolah adalah penggunaan website sebagai sarana penyampaian informasi secara daring. Pengabdian ini dilakukan di TK/RA Bakti Insani Mataram dengan tujuan merancang dan membangun website sekolah sebagai media informasi resmi yang dapat diakses oleh masyarakat. Kegiatan dimulai dengan observasi dan wawancara untuk menggali kebutuhan sekolah terkait konten dan tampilan website. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap menggunakan pendekatan SDLC Model Iteratif dengan platform WordPress melalui lingkungan lokal, lalu dipublikasikan ke domain resmi agar dapat diakses secara online. Website mencakup informasi seperti profil sekolah, seperti visi, misi, tujuan, deskripsi sekolah, dan biodata tenaga pendidik, kemudian terdapat kegiatan, fasilitas, galeri foto, dan layanan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) online. Setelah dilakukan pengujian menggunakan System Usability Scale, diperoleh skor rata-rata sebesar 84 dari total 25 responden yang menunjukkan tingkat kegunaan yang tinggi dan masuk dalam kategori "Excellent" serta "Acceptable". Selain itu, pihak sekolah mendapatkan pelatihan agar dapat mengelola dan memelihara website secara mandiri.

Keywords: Pendidikan, Website Sekolah, WordPress, Media Informasi, System Usability Scale.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang begitu cepat telah memberikan dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan. Saat ini, internet menjadi sumber informasi utama bagi masyarakat [1]. Indonesia tergolong sebagai negara dengan tingkat penggunaan internet yang sangat tinggi secara global. Berdasarkan survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 telah mencapai 221,56 juta orang, yaitu setara dengan 79,5 persen dari total populasi negara tersebut [2]. Tren ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan akses informasi berbasis digital semakin tinggi, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan.

Salah satu bentuk penerapan digitalisasi di bidang Pendidikan adalah melalui media sosial dan *website* sebagai sarana informasi sekolah. *Website* sekolah berperan penting sebagai media promosi sekaligus sumber informasi yang dapat dijangkau oleh siswa, wali murid, serta masyarakat umum. *Website* sekolah tidak hanya menjadi sarana komunikasi formal, tetapi juga bagian dari strategi *branding* sekolah yang memudahkan masyarakat untuk mengenal lebih dekat sekolah tersebut. Di dalam *website*, berbagai informasi penting seperti profil sekolah, program akademik, PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru), hingga fasilitas sekolah dapat disajikan secara lengkap [3].

Salah satu perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan dalam mengelola *website* sekolah adalah *Content Management System* (CMS). CMS adalah platform *software* yang berfungsi untuk memudahkan pengelolaan *website*, mulai dari menambahkan, mengedit, hingga menghapus konten yang ada di dalamnya. *WordPress* merupakan salah satu CMS yang paling umum digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. *WordPress* ini dikenal fleksibel, mudah dioperasikan, serta memiliki beragam tema dan *plugin* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Selain itu, *WordPress* menawarkan antarmuka yang sederhana sehingga memudahkan pihak sekolah dalam mengelola konten, walaupun tanpa latar belakang di bidang teknologi informasi. *WordPress* juga mendukung tampilan yang responsif, optimal untuk SEO, dan bersifat *open-source* sehingga hemat biaya [4].

TK/RA Bakti Insani Mataram merupakan sekolah berstatus swasta yang berada di bawah yayasan Buah Hati Insani Mataram yang berlokasi di wilayah Monjok, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram. Sekolah ini mulai resmi beroperasi pada tanggal 16 Desember 2015 dan telah terakreditasi B pada tanggal 5 Juli 2017. Selama ini, penyebaran informasi hanya memanfaatkan media sosial yang kurang terstruktur, sementara proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) masih mengharuskan pendaftar untuk datang langsung ke sekolah. Oleh karena itu, sekolah ini membutuhkan sebuah *website* yang dapat menjadi pusat informasi resmi sekolah dan menyediakan layanan PPDB *online*. *Website* ini diharapkan dapat mempermudah penyebaran informasi kepada orang tua siswa, calon peserta didik, serta masyarakat secara umum terkait profil sekolah, kegiatan, fasilitas, hingga proses pendaftaran. Oleh karena itu, pengembangan *website* TK/RA Bakti Insani Mataram dilakukan dengan memanfaatkan platform *WordPress* sebagai solusi yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi.

Dalam tahapan pengembangan *website* ini, digunakan aplikasi *LocalWP* untuk membangun serta melakukan pengujian *website* secara lokal sebelum *website* dipublikasikan secara *online* melalui layanan *hosting* serta dihubungkan dengan domain agar dapat diakses oleh masyarakat umum. Langkah ini dilakukan untuk memastikan seluruh fungsi *website* berjalan dengan baik sebelum benar-benar dipublikasi. Dengan pengembangan *website* sekolah berbasis *WordPress* ini, diharapkan TK/RA Bakti Insani Mataram dapat memiliki media informasi digital yang efektif, mudah diakses, serta dapat memberikan manfaat jangka panjang dalam mendukung kegiatan pendidikan di sekolah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Website*

Menurut Dulhari, *website* merupakan sistem informasi yang tersusun atas sejumlah halaman dan menampilkan konten seperti teks, gambar, audio, serta elemen lainnya, yang disimpan di web server dan ditampilkan dalam bentuk *hypertext* [6]. Secara garis besar, *website* adalah sekumpulan laman digital yang terintegrasi satu sama lain dan memuat beragam jenis informasi dalam bentuk teks, visual, dan animasi. Informasi ini tersedia melalui jaringan internet dan dapat diakses secara global oleh siapa pun yang terhubung ke internet. Awalnya, *website* dirancang sebagai layanan penyedia informasi dengan pendekatan *hyperlink*, yang memungkinkan pengguna internet menelusuri informasi dengan lebih mudah. Penyajian informasi dalam *website* menggunakan konsep multimedia, sehingga dapat disampaikan melalui berbagai jenis media seperti tulisan, gambar, suara, animasi, bahkan video. [7].

2.2. *Content Management System (CMS)*

CMS merupakan sistem *software* yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengelola konten *website*. CMS memisahkan elemen isi dari aspek visual, sehingga pengelolaan konten dapat dilakukan tanpa perlu memahami bahasa pemrograman web secara mendalam [8]. Menurut Sulistiyono, CMS memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memperbarui dan mengelola konten pada *website* dinamis, bahkan tanpa pengetahuan teknis sebelumnya. Sementara itu, menurut Sarwandi, CMS adalah sistem yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, atau mengelola isi dari sebuah situs web [9].

2.3. *WordPress*

WordPress merupakan salah satu CMS yang sangat dikenal dan banyak dimanfaatkan secara luas, khususnya dalam bidang pengembangan situs web [8]. Menurut Ferina, *WordPress* adalah platform pengembangan web berbasis CMS yang bersifat *open-source*, artinya dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pengguna. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengatur konten secara fleksibel. *WordPress* dibuat dengan bahasa pemrograman PHP serta memanfaatkan basis data *MySQL* [10]. *WordPress* adalah CMS yang dirancang untuk membantu pengelolaan konten halaman web dengan cara yang lebih praktis, bahkan bagi pengguna yang tidak memiliki kemampuan pemrograman. Platform ini menyediakan berbagai pengaturan yang dapat diubah sesuai keperluan, sehingga cocok digunakan untuk berbagai jenis situs seperti blog, toko *online*, portofolio, situs berita, dan lainnya. Keunggulan utama *WordPress* terletak pada kemudahan instalasi, proses pembaruan yang sederhana, serta kemampuan kustomisasi halaman. Selain itu, *WordPress* juga dilengkapi dengan berbagai *plugin* yang mendukung pengembangan situs secara maksimal [11].

2.4. *Software Development Life Cycle (SDLC)*

SDLC adalah rangkaian proses yang diterapkan untuk mengembangkan sistem secara rekayasa. SDLC membantu menjelaskan langkah-langkah penting dalam proses pengembangan sistem secara keseluruhan. Umumnya, siklus ini meliputi lima fase inti, yaitu analisis, perancangan (desain), implementasi, pengujian, dan pemeliharaan perangkat lunak. Terdapat berbagai macam model SDLC yang dikembangkan dan digunakan sesuai

kebutuhan proyek, yaitu Tradisional, *Agile*, *Waterfall*, *Scrum*, *Iterative*, *Spiral*, *V-Model*, *Big Bang*, *Rational Unified Process (RUP)*, *Prototyping*, *Rapid Application Development (RAD)*, hingga *Unified Process* [12].

2.5. *Iterative Model*

Iterative Model atau model iteratif adalah salah satu pendekatan dalam pengembangan *software* SDLC yang dilakukan secara bertahap. Proses pengembangan dilakukan langkah demi langkah dengan memperluas model awal secara berkelanjutan. Setelah dilakukan pengujian dan diperoleh masukan dari *stakeholder* atau pihak terkait, maka sistem akan disesuaikan dan disempurnakan. Proses ini terus diulang hingga aplikasi benar-benar siap dan mampu memenuhi seluruh kebutuhan pengguna. Dalam praktiknya, model ini dijalankan melalui proses perulangan, di mana proyek dibagi menjadi bagian-bagian kecil yang disebut iterasi. Setiap iterasi menghasilkan komponen atau bagian dari sistem yang bisa langsung diuji dan dievaluasi. Melalui pengujian berulang ini, pengembang bisa mengumpulkan masukan dari pengguna sejak tahap awal dan menyesuaikan pengembangan sesuai kebutuhan yang muncul. Hasil dari setiap iterasi atau beberapa iterasi gabungan bisa langsung digunakan oleh pengguna (diproduksi). Dengan begitu, sistem dapat terus diperbaiki dan disempurnakan secara bertahap berdasarkan masukan nyata dari pengguna [5].

2.6. *System Usability Scale (SUS)*

SUS adalah salah satu cara yang dipakai untuk mengukur seberapa mudah suatu sistem digunakan dengan melibatkan pengguna langsung dalam kondisi nyata. SUS dikenal sebagai alat pengukuran yang sederhana, efektif, terpercaya, dan telah digunakan secara luas untuk menilai *usability* suatu sistem. Tujuan dari pendekatan ini adalah memberikan penilaian subjektif dari pengguna terkait kemudahan penggunaan sistem serta melakukan evaluasi dengan waktu yang relatif singkat [13]. SUS berjumlah 10 soal, terdiri dari soal positif untuk nomor ganjil dan soal negatif untuk nomor genap. Daftar soal atau pertanyaan SUS dapat dilihat pada Tabel I [13]:

TABEL I. PERTANYAAN UNTUK TESTING SUS

No.	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan <i>website</i> ini lagi.
2	Saya merasa <i>website</i> ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan <i>website</i> ini.
5	Saya merasa fitur-fitur di <i>website</i> ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada <i>website</i> ini).
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat.
8	Saya merasa <i>website</i> ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan <i>website</i> ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>website</i> ini.

Berdasarkan Tabel I, dapat dilihat 10 pertanyaan untuk dijawab oleh responden berdasarkan tingkat kesetujuan mereka dengan skala penilaian *Likert* yaitu 1 hingga 5. Skala penilaian *Likert* dapat dilihat pada Tabel II [13]:

TABEL II. SKOR SKALA LIKERT

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Berdasarkan Tabel II, dapat dilihat skor penilaian SUS dari 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai 5 (Sangat Setuju). Setelah semua data terkumpul, skor penilaian dari tiap responden dihitung dengan langkah berikut:

- Skor pertanyaan bernomor ganjil dikurangi satu.
- Skor pertanyaan genap dihitung dengan rumus: 5 - skor.
- Semua skor dari seluruh pertanyaan kemudian dijumlahkan, lalu dikalikan 2,5.
- Skor total responden dibagi jumlah responden untuk mendapatkan rata-rata skor SUS.

Skor akhir dari SUS ini akan diklasifikasikan berdasarkan tingkatan (*rating*) tertentu yang menunjukkan seberapa baik tingkat *usability* suatu sistem. Penjelasan skor SUS dapat dilihat pada Tabel III [13]:

TABEL III. PENJELASAN SKOR SUS

<i>Grade Scale</i>	<i>Adjective Ratings</i>	<i>Acceptability Range</i>
A: 91 – 100	<i>Best Imaginable</i> : 85 – 100	<i>Acceptable</i> : 70 – 100
B: 81 – 89	<i>Excellent</i> : 74 – 85	<i>Marginal</i> : 50 – 70
C: 71 – 80	<i>Good</i> : 53 – 74	<i>Not Acceptable</i> : 0 – 50
D: 61 – 70	<i>Ok</i> : 39 – 53	
F: 0 – 60	<i>Poor</i> : 25 – 39	
	<i>Worst Imaginable</i> : 0 – 25	

Berdasarkan Tabel III, skor SUS terbagi menjadi tiga aspek, yaitu penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak diukur melalui *acceptability range*, kualitas atau tingkat kelayakan *website* dievaluasi menggunakan *grade scale*, dan untuk menggambarkan persepsi pengguna terhadap kualitas *website* digunakan *adjective ratings*.

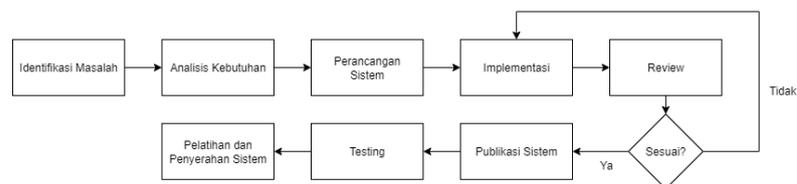
2.7. *Hosting dan Domain*

Hosting merupakan layanan penyimpanan data dan informasi yang digunakan oleh sebuah *website*, seperti video, gambar, email, kode program, aplikasi, hingga *database*. Semua data tersebut bisa diakses oleh pengguna secara luas melalui jaringan internet. Ketika seseorang mengunjungi atau mengakses alamat suatu *website*, internet akan mengirimkan permintaan ke *server hosting*. Selanjutnya, *server* akan merespons berupa data yang diminta, baik dalam bentuk teks maupun gambar, sehingga *website* dapat ditampilkan kepada pengguna [14].

Domain merupakan nama unik yang digunakan untuk mengenali suatu situs atau *server* komputer, seperti *web server* maupun email *server*, dalam jaringan komputer atau internet. Domain bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses *server* tertentu di internet. Selain itu, domain juga berfungsi agar pengguna tidak perlu menghafal rangkaian angka kompleks pada *IP address*. Domain sering juga disebut sebagai URL atau alamat *website* [15].

3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Pendekatan yang diterapkan pada kegiatan ini yaitu pengembangan *website* sekolah di TK/RA Bakti Insani Mataram ini bisa diamati melalui diagram pada Gambar 1 (untuk tampilan lebih jelas dapat diakses dengan mengklik gambar):



Gambar 1. Alur Pengabdian Masyarakat

Berdasarkan Gambar 1, terdapat sembilan tahap yang dilakukan selama kegiatan. Tahap pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi di TK/RA Bakti Insani Mataram, yaitu belum adanya media informasi digital yang memperkenalkan sekolah kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, diperoleh solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan membangun sebuah *website* sekolah resmi yang berisi informasi mengenai TK/RA Bakti Insani Mataram, sehingga mempermudah penyebaran informasi kepada orang tua siswa, calon peserta didik, serta masyarakat secara umum terkait profil sekolah.

Tahap selanjutnya, yaitu melakukan wawancara dengan pihak sekolah terkait apa saja yang dibutuhkan pada *website*, seperti struktur halaman, desain, dan konten yang akan ditampilkan. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan kebutuhan berupa profil sekolah, kegiatan, fasilitas, hingga proses pendaftaran secara *online*. Selain itu, dilakukan pengumpulan data-data yang dibutuhkan, seperti logo dan deskripsi sekolah, identitas guru dan staf, fasilitas, kegiatan, struktur organisasi, foto dokumentasi sekolah dan siswa, informasi terkait PPDB, serta kontak dan alamat sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara, langkah selanjutnya adalah menyusun rancangan sistem melalui pendekatan SDLC model iteratif. Model ini dipilih karena memungkinkan adanya revisi dan penyempurnaan sistem secara bertahap sebelum sistem dipublikasikan. Perancangan sistem dimulai dari merancang diagram-diagram seperti *use case*, *user flow*, dan *sitemap* berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan sebelumnya.

Proses selanjutnya adalah implementasi dengan mulai membangun *website* menggunakan CMS *WordPress*. Pembangunan *website* dilakukan pada lingkungan lokal terlebih dahulu menggunakan *LocalWP* yang merupakan aplikasi berbasis *desktop* yang digunakan untuk membangun dan mengelola situs *WordPress* secara lokal, tanpa perlu menggunakan layanan *hosting* maupun koneksi internet. Hal ini dilakukan agar memudahkan dalam mengembangkan *website* sebelum dipublikasikan. Setelah *site* berhasil dibuat pada aplikasi tersebut, kemudian dapat *login* ke *WordPress* untuk masuk ke halaman *dashboard* Admin. Langkah selanjutnya adalah menyiapkan tema dan *plugin* yang dibutuhkan pada *website*. Tema yang digunakan pada *website* ini adalah *Pattern Kindergarten* yang memiliki tampilan cerah dan menarik karena dirancang untuk *website* taman kanak-kanak, prasekolah, pusat penitipan anak, dan organisasi yang berfokus pada anak. Kemudian, total *plugin* yang digunakan adalah 13 *plugin*, mulai dari *Elementor* untuk merancang desain halaman *website* hingga *Forminator* untuk membuat formulir pendaftaran *online*. Selanjutnya, mulai membuat halaman-halaman seperti Tentang, Fasilitas, Kegiatan, Struktur Organisasi, Galeri, Informasi PPDB, Pendaftaran *Online*, serta Kontak dan Alamat yang masih berisi konten *dummy* terlebih dahulu untuk menguji *layout*, sebelum diganti dengan konten asli dari sekolah. Selain itu, *plugin-plugin* yang sudah terinstal juga dikonfigurasi agar fitur-fitur seperti formulir pendaftaran, *carousel*, dan navigasi menu dapat berjalan dengan baik.

Setelah tahap implementasi, langkah berikutnya adalah memeriksa kembali hasil implementasi di lingkungan lokal untuk mengetahui kesesuaian antara *website* yang dibangun dengan kebutuhan awal yang telah dianalisis. Selain itu, dapat diketahui juga bagian-bagian yang masih belum berjalan dengan baik atau tampilannya belum sesuai, sehingga dapat segera diperbaiki sebelum *website* dipublikasikan.

Setelah memastikan semua bagian sesuai, proses berlanjut dengan memublikasikan *website* secara *online* agar dapat diakses oleh pihak sekolah dan masyarakat. Hal ini dilakukan dengan memindahkan *website* dari lingkungan lokal ke *hosting online* serta mengatur domain yang digunakan. Proses migrasi ini dilakukan menggunakan fitur yang telah disediakan oleh penyedia *hosting* sehingga hanya perlu mengunggah *file website* dalam format *zip*. Dengan ini, *website* sudah dapat resmi diakses oleh umum dengan alamat tkra-baktiinsani.sch.id.

Tahap berikutnya adalah melakukan *testing* atau pengujian untuk memastikan semua fitur berjalan dengan baik dan *website* mudah untuk digunakan oleh masyarakat. Hal ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu *website* terlebih dahulu diuji mandiri oleh penulis sebagai pembuat *website*, kemudian dilanjutkan dengan pengujian oleh operator sekolah sebagai orang yang akan bertanggung jawab atas pengelolaan *website*, dan terakhir yaitu pengujian oleh masyarakat umum sebagai orang yang dapat mengakses dan menggunakan *website*.

Tahap selanjutnya, Tahap akhir dari keseluruhan proses adalah memberikan pelatihan dan menyerahkan *website* kepada pihak sekolah yang dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3:



Gambar 2. Penyerahan *Website* Sekolah

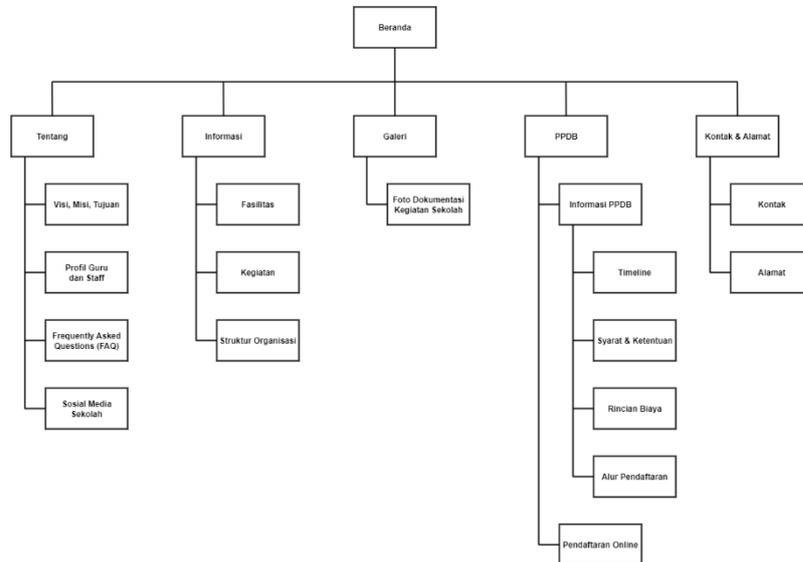
Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2, dilakukan penyerahan *website* kepada pihak sekolah sekaligus menandakan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat sudah berakhir dan menghasilkan sebuah *website* sekolah yang telah teruji dan dapat diakses oleh masyarakat umum.



Gambar 3. Pelatihan dalam *Website* Sekolah

Pada Gambar 3, dilakukan juga pelatihan kepada pihak sekolah tentang cara mengelola dan memperbarui konten *website*. Pelatihan ini dilakukan dengan menunjukkan langkah dari mulai *login* ke halaman *WordPress*

Jika pengunjung ingin mencari suatu informasi dari sekolah ini maka pengunjung dapat langsung mengakses halaman yang berkaitan berdasarkan menu yang tersedia. Saat pengunjung ingin mendaftarkan anaknya ke sekolah ini, maka dapat langsung mengakses halaman pendaftaran *online* dan mengisi formulir pendaftaran, kemudian akan muncul notifikasi yang menandakan bahwa pendaftaran berhasil dikirim dan akan segera diproses, sehingga pengunjung hanya perlu menunggu konfirmasi dari pihak sekolah.

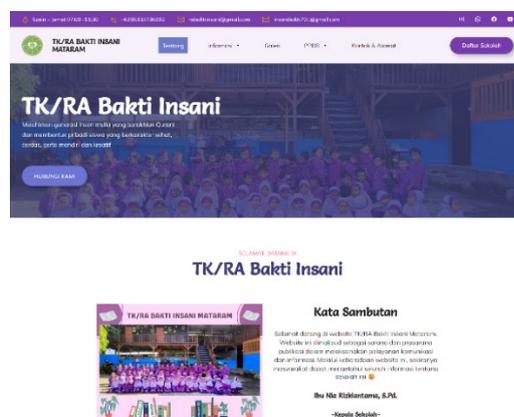


Gambar 6. Sitemap Website TK/RA Bakti Insani Mataram

Berdasarkan Gambar 6 (untuk tampilan lebih jelas dapat diakses dengan mengklik gambar), terdapat halaman beranda atau halaman utama yang akan ditampilkan saat *website* sekolah ini dibuka, di mana halaman ini merupakan pusat navigasi *website* yang dapat mengarahkan pengguna ke menu lainnya, yaitu menu informasi, galeri, PPDB, serta kontak dan alamat. Halaman tentang ini juga berisi semua informasi umum tentang TK/RA Bakti Insani Mataram, seperti deskripsi singkat, visi, misi, tujuan, profil guru dan staf, serta daftar pertanyaan dan jawaban. Menu informasi memiliki tiga sub menu, yaitu fasilitas, kegiatan, serta struktur organisasi. Menu galeri berisi kumpulan foto kegiatan sekolah. Menu PPDB memiliki dua sub menu, yaitu informasi PPDB dan pendaftaran *online*. Halaman informasi PPDB berisi semua informasi yang berkaitan dengan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) di TK/RA Bakti Insani Mataram, seperti *timeline*, syarat dan ketentuan, rincian biaya administrasi, dan alur pelaksanaan PPDB. Menu kontak dan alamat berisi informasi mengenai alamat lengkap sekolah yang disertai dengan fitur *google maps*, serta kontak yang dapat dihubungi, seperti nomor telepon dan *email* sekolah.

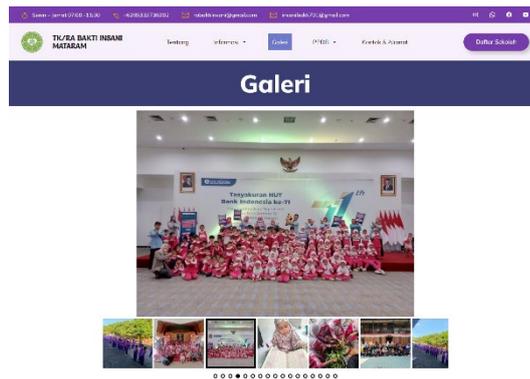
4.2. Hasil Implementasi

Hasil dari tahap implementasi dapat dilihat dari beberapa tampilan halaman *website* sebagai berikut.



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama (Tentang)

Gambar di atas menunjukkan halaman utama (Tentang) yang berisi semua informasi umum dan beberapa konten dari menu lain. Di bagian atas terdapat *header* yang berisi kontak, tautan ke sosial media, logo yayasan, dan navigasi menu. Kemudian, di bawahnya terdapat foto para siswa beserta nama sekolah dan *tagline*. Selanjutnya



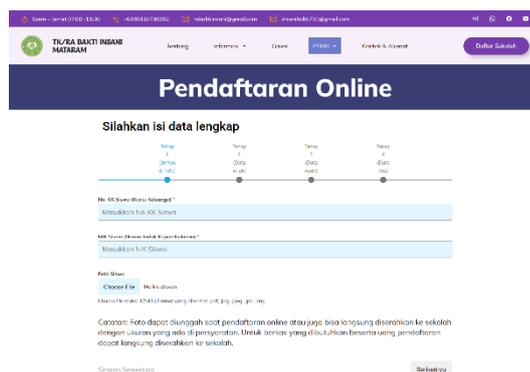
Gambar 11. Tampilan Halaman Galeri

Selain itu, terdapat halaman Galeri yang dapat diakses dari menu Galeri di *header*. Halaman ini berisi foto-foto dokumentasi para siswa ditampilkan dalam bentuk *carousel* yang berisi foto utama dan dilengkapi *thumbnail* di bawahnya sehingga pengguna dapat menggeser atau memilih foto yang ingin ditampilkan.



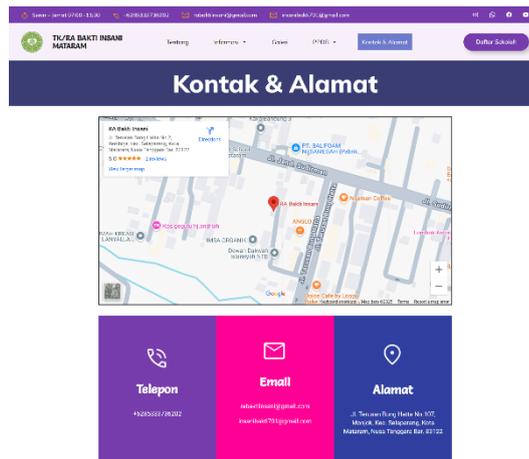
Gambar 12. Tampilan Halaman PPDB - Informasi PPDB

Selanjutnya, gambar di atas menunjukkan halaman Informasi PPDB yang dapat diakses dari halaman utama atau sub menu PPDB di *header*. Halaman ini berisi semua informasi yang berkaitan dengan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru), yaitu *timeline*, syarat dan ketentuan, detail biaya administrasi, serta alur pendaftaran. Pengguna dapat menekan tombol yang tersedia untuk melihat informasi PPDB yang diinginkan.



Gambar 13. Tampilan Halaman PPDB - Pendaftaran Online

Setelah melihat halaman Informasi PPDB, terdapat juga halaman Pendaftaran *Online* yang dapat diakses dari halaman utama atau sub menu PPDB di *header*. Halaman ini berisi formulir pendaftaran bagi pengguna yang ingin mendaftarkan anaknya ke TK/RA Bakti Insani Mataram secara *online*. Pengisian formulir ini terdiri dari empat tahap, yaitu berkas dan foto, data anak, data Ayah, serta data Ibu. Pengguna dapat menyimpan sementara formulir yang telah diisi agar dapat dilanjutkan di lain waktu.



Gambar 14. Tampilan Halaman Kontak dan Alamat

Halaman terakhir yaitu Kontak dan Alamat yang dapat diakses dari menu Kontak dan Alamat di *header*. Seperti namanya, halaman ini berisi informasi kontak yang dapat dihubungi beserta alamat sekolah. Kontak yang dapat dihubungi berupa nomor telepon dan *email* sekolah. Halaman ini juga dilengkapi dengan fitur Google Maps yang dapat digerakkan atau diperbesar, dan jika ditekan akan langsung mengarahkan pengguna ke halaman Google Maps sekolah agar dapat memudahkan pengguna yang ingin mengunjungi sekolah.

4.3. Hasil Testing dengan SUS

Metode yang diterapkan dalam melakukan *testing* ini adalah SUS. Proses pengumpulan data dilakukan secara *online* melalui Google Forms. Responden diminta untuk mengisi kuesioner SUS setelah mereka mencoba dan mengevaluasi *website* TK/RA Bakti Insani Mataram. Jawaban respons diolah kembali dengan ketentuan yang telah dijelaskan sebelumnya, sehingga didapatkan skor SUS. Perolehan nilai setelah dihitung dapat dilihat pada Tabel IV:

TABEL IV. HASIL REKAPITULASI SUS

Responden	Pertanyaan										Jumlah	Skor
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	26	65
R2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32	80
R3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	32	80
R5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95
R6	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1	35	87,5
R7	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	97,5
R8	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	36	90
R9	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	35	87,5
R10	2	4	4	3	2	2	3	4	3	1	28	70
R11	3	3	4	3	4	3	3	3	3	1	30	75
R12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R13	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	32	80
R14	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	32	80
R15	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	33	82,5
R16	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	27	67,5
R17	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	95
R18	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	35	87,5
R19	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	36	90
R20	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	36	90
R21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R22	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	28	70
R23	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32	80
R24	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77,5

R25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
Total												2100
Skor SUS												84

Hasil di atas kemudian diklasifikasikan berdasarkan tingkatan (*rating*) SUS yang menunjukkan seberapa baik tingkat *usability* suatu sistem. Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel IV, dapat disimpulkan bahwa *website* mendapatkan respon positif dari total 25 responden yang dibuktikan dengan skor rata-rata 84, sehingga masuk dalam *grade* “B”. Selain itu, *website* ini juga masuk dalam kategori “*Excellent*” secara *adjective rating* dan “*Acceptable*” secara *acceptability range*, yang berarti aplikasi ini mudah dan layak digunakan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuan yaitu membangun sebuah *website* sekolah TK/RA Bakti Insani Mataram yang berfungsi sebagai media resmi untuk menyampaikan berbagai informasi, seperti profil sekolah, kegiatan, fasilitas, galeri, kontak dan alamat, serta pendaftaran *online*. *Website* ini dibangun menggunakan CMS *WordPress* dan proses pengembangannya dilakukan secara bertahap menggunakan SDLC model iteratif, mulai dari perencanaan, hingga evaluasi. Penggunaan aplikasi *LocalWP* pada tahap pengembangan lokal membantu mempercepat proses pembuatan serta memudahkan pengujian sebelum *website* dipublikasikan. *Website* sekolah telah diimplementasikan dan dipublikasikan secara *online* melalui layanan *hosting* dan domain, sehingga dapat diakses oleh orang tua, calon siswa, serta masyarakat umum. Kemudian, pengujian dilakukan dengan metode SUS yaitu menyebarkan kuesioner berisi 10 pertanyaan melalui Google Forms, dan mendapatkan respon positif dari total 25 responden yang dibuktikan dengan skor rata-rata 84, sehingga masuk ke kategori “*Excellent*” dan “*Acceptable*”.

5.2. Saran

Untuk kegiatan pengabdian masyarakat atau pengembangan *website* yang serupa pada ke depannya, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, dapat menambahkan fitur interaktif, seperti komentar, forum, atau fitur *chat*, untuk meningkatkan interaksi antara pihak sekolah dan orang tua. Kedua, yaitu mempertimbangkan fitur pendaftaran *online* yang lebih lengkap, termasuk pembayaran *online*. Terakhir, disarankan untuk menambahkan fitur keamanan dan melakukan pengujian lebih lanjut untuk meminimalkan risiko keamanan siber.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis panjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala TK/RA Bakti Insani Mataram beserta seluruh guru dan staf yang telah memberikan kesempatan dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, serta keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan semangat, doa, serta dukungan moral selama proses kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. E. Anjarwani, A. H. Jatmika, N. Agitha, M. A. Albar, and R. Afwani, “Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Yang Bijak Bagi Remaja Pada Era Globalisasi,” *J. Begawe Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 296–303, 2022, doi: 10.29303/jbegati.v3i2.840.
- [2] W. Sainap, “Strategi Pemasaran Digital Era Modern Terhadap Pengaruh Influencer Marketing (Sebuah Studi Literatur),” *NAAFI: J. Ilmiah Mahasiswa*, vol. 2, no. 2, pp. 374–379, 2025, doi: 10.62387/naafijurnalilmiahmahasiswa.v2i2.169.
- [3] Siti Aisyah, D. Hidayati, A. Budi Santosa, and H. Widodo, “Manajemen Pemanfaatan Website dan Instagram Sebagai Sarana Promosi untuk Meningkatkan Branding Sekolah,” *Manaj. Pendidik.*, vol. 19, no. 1, pp. 16–36, 2024, doi: 10.23917/jmp.v19i1.4023.
- [4] J. P. Hapsari, M. Khosyi’in, and B. Badie’ah, “Pembuatan dan Pendampingan Pengelolaan Website Sekolah KB-TK Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang,” *Indones. J. Community Serv.*, vol. 4, no. 1, p. 22, 2022, doi: 10.30659/ijocs.4.1.22-30.
- [5] A. Z. D. Nur Adiya, D. L. Anggraeni, and Ilham Albana, “Analisa Perbandingan Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, Iterative, Spiral, Rapid Application Development (RAD)),” *Merkurius J. Ris. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 2, no. 4, pp. 122–134, 2024, doi: 10.61132/mercurius.v2i4.148.
- [6] K. T. Suli and N. Nirsal, “Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Walenrang),” *J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 24–32, 2023.

- [7] I. Arthalita and R. Prasetyo, "Penggunaan Website Sebagai Sarana Evaluasi Kegiatan Akademik Siswa Di Sma Negeri 1 Punggur Lampung Tengah," *JIKI (Jurnal Ilmu Komput. Informatika)*, vol. 1, no. 2, pp. 93–108, 2020, doi: 10.24127/jiki.v1i2.678.
- [8] A. Khaliq, C. Arianti, C. A. Simanjuntak, and D. A. P. Harahap, "Perancangan Website Profil Program Studi Menggunakan Content Management System Wordpress sebuah website profil Program Studi menggunakan Content Management System Wordpress . Wordpress dipilih sebagai CMS karena popularitasnya sebagai platform yang mudah," *J. Nas. Teknol. Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 196–201, 2023.
- [9] B. Huda and B. Priyatna, "Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce," *Systematics*, vol. 1, no. 2, p. 81, 2019, doi: 10.35706/sys.v1i2.2076.
- [10] S. Santosa and H. Ismaya, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Cms Wordpress Pada Toko Importir Laptop Bandung," *J. Bisnis dan Pemasar.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–8, 2021.
- [11] S. Devella, Y. Yohannes, and N. Rachmat, "Pelatihan Pembuatan Website Sekolah Menggunakan Wordpress Untuk Guru Tik Sma Negeri 17 Palembang," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 2, p. 406, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v4i2.4488.
- [12] I. G. S. Widharma, "Perancangan Simulasi Sistem Pendaftaran Kursus Berbasis Web Dengan Metode Sdlc," *Matrix J. Manaj. Teknol. dan Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 38, 2017, doi: 10.31940/matrix.v7i2.527.
- [13] B. N. Ramadhan and S. Sugiyanto, "Analisis Usability Website Sistem Informasi Sd Negeri 1 Wangon Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 6, no. 3, pp. 421–431, 2024, doi: 10.51401/jinteks.v6i3.4512.
- [14] A. Bimandaru, A. Alamsyah, and A. Nugroho, "Analisis Pengujian Penetrasi pada Layanan Hosting Menggunakan Metode Black Box (Studi kasus : Blogspot, Wordpress dan Shared Hosting)," *Foristek*, vol. 14, no. 1, 2023, doi: 10.54757/fs.v14i1.238.
- [15] A. Rochman, M. I. Hanafri, and A. Wandira, "Implementasi Website Profil SMK Kartini Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Open Source," *Ajcsr*, vol. 1, no. 1, pp. 46–51, 2020.