

ARDIKA FERI AJI, 20.240.0018

COMPANY PROFILE 3 DIMENSI BERBASIS WEBSITE PADA SMK SATYA
PRAJA 1 PETARUKAN, dibawah bimbingan

Halaman/ gambar/ tabel / lampiran / pustaka

ABSTRAK

Company Profile 3 Dimensi Berbasis Website pada SMK Satya Praja 1 Petarukan sebagai media penyampaian informasi yang lebih efektif dan interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan perangkat lunak Waterfall, yang terdiri dari tahap komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan implementasi. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing dan User Acceptance Test (UAT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan website berbasis 3D mampu memberikan visualisasi yang lebih jelas mengenai fasilitas sekolah, lingkungan, serta program keahlian yang ditawarkan. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 4 responden (Kepala sekolah, Wakil kepala sekolah, Kesiswaan, dan Ketua Osis), sebanyak 81,6% menyatakan bahwa tampilan sistem menarik, 87,02% merasa sistem mudah dipahami, dan 82,7% menyatakan informasi yang disajikan sudah lengkap. Selain itu, kemudahan akses dan penggunaan fitur memperoleh nilai 77,3%, sementara aksesibilitas sistem mencapai 83,2%. Temuan ini menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas promosi serta memudahkan calon siswa dalam memperoleh informasi terkait SMK Satya Praja 1 Petarukan.

Kata kunci: *Company profile, SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN, waterfall.*

ARDIKA FERI AJI, 20.240.0018

COMPANY PROFILE 3 DIMENSI BERBASIS WEBSITE PADA SMK SATYA
PRAJA 1 PETARUKAN, dibawah bimbingan

Halaman/ gambar/ tabel / lampiran / pustaka

ABSTRACT

A 3D Website-Based Company Profile at SMK Satya Praja 1 Petarukan serves as a more effective and interactive information delivery medium. The method used in this study is the Waterfall software development model, which consists of communication, planning, modeling, construction, and implementation stages. System testing was conducted using the Black Box Testing and User Acceptance Test (UAT) methods. The results of the study indicate that the development of a 3D-based website is able to provide a clearer visualization of the school's facilities, environment, and the expertise programs offered. Based on the results of a questionnaire filled out by 4 respondents (Principal, Vice Principal, Student Affairs, and Student Council Chair), 81.6% stated that the system display was attractive, 87.02% felt the system was easy to understand, and 82.7% stated that the information presented was complete. In addition, ease of access and use of features obtained a score of 77.3%, while system accessibility reached 83.2%. These findings indicate that the developed system is well received by users and is expected to increase the effectiveness of promotions and make it easier for prospective students to obtain information related to SMK Satya Praja 1 Petarukan.

Keywords: Company profile, SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN, waterfall.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

a. Observasi

Dalam tahapan metode pengumpulan data terdapat tahapan observasi. Pada tahapan observasi ini, peneliti mendatangi tempat objek secara langsung, yakni di SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN. Pada tahap ini mencari informasi yang diperlukan, seperti data keseluruhan siswa, jumlah guru dan staff serta jumlah ruangan yang ada dan beberapa data lain yang masuk dalam kebutuhan sistem.



Gambar 3. 1 Kegiatan Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan bapak CHANDRA DWI WIDYANTORO, S.Pd selaku pihak Kesiswaan di SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN.

b. Wawancara

Dalam pengumpulan data secara tahap wawancara, dimana wawancara ini dilakukan untuk mencari data yang akurat atau sesuai dengan objek yang diteliti. Setelah melakukan wawancara dengan wakasek yakni Bapak BAGUS ESTI WALUYO, S.Pd, pada tanggal 20 Juni 2024, bertempat di SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN :



Gambar 3. 2 Kegiatan Wawancara

Tabel 3. 1 Hasil Wawancara dengan Bapak Yakhya Eka Saputra

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Company profile di SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN menurut pandangan anda seperti apa?	Company profile di SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN sebenarnya cukup meningkatkan daya tarik calon siswa namun sayangnya masih ada kekurangan dalam tampilanya

No	Pertanyaan	Jawaban
2.	Menurut anda, apakah calon siswa baru cepat mengetahui tata letak ruangan yang ada?	Saya rasa banyak siswa baru yang belum mengetahui tata letak ruangan yang ada di SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN.
3.	Bagaimana cara anda mempromosikan SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN kepada calon siswa baru?	Saya sementara ini masih mengguna 2 metode, yakni dengan kegiatan sosialisasi sekolah menengah pertama, kemudian dengan cara membagikan brosur berupa desain 2 dimensi yang dilakukan setiap hari bergilir.
4.	Menurut anda apakah dibuatnya company profile dapat membantu calon siswa cepat mengetahui SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN?	Ya. Menurut saya sebuah sistem informasi seperti ini sangat membantu khususnya pada diri saya maupun guru lainnya dalam mengenalkan SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN kepada calon siswa baru maupun orang tua calon siswa.

No	Pertanyaan	Jawaban
5.	Menurut anda, jika sistem informasi company profile dibuat, fungsi utama apa yang harus ada pada sistem informasi company profile?	Menurut saya yang harus ada pada sistem yaitu admin yang bisa mengelola data siswa, guru dan staff, kemudian sistem bisa memberikan informasi mengenai kegiatan ekstrakurikuler dan program studi, agar bisa diketahui oleh calon siswa baru. Kurang lebih itu saja yang harus ada, barangkali mau ditambahkan fitur - fitur yang lainnya silahkan.

Berikut adalah hasil wawancara dengan narasumber yang bernama Siti Zulfa Ambara yaitu sebagai ketua osis, pada tanggal 24 Juni 2024, tempatnya berada di SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN:

Tabel 3. 2 Hasil Wawancara dengan Narasumber Siti Zulfa Ambara

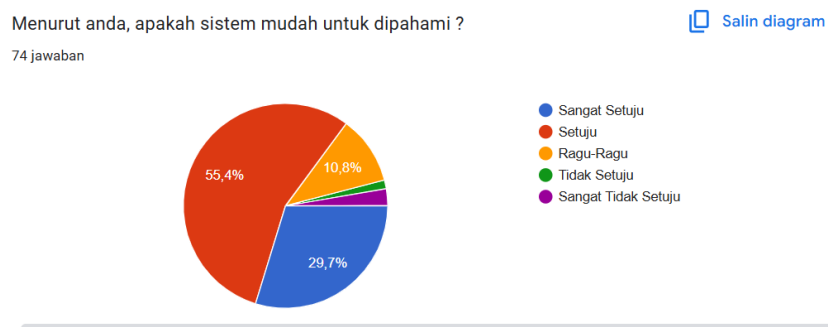
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat aspek dari company profile sekolah ini yang menurutmu perlu diperbarui atau ditingkatkan?	Menurut saya, Pastikan informasi tentang kurikulum, fasilitas, kegiatan ekstrakurikuler, dan prestasi terbaru sekolah selalu terkini. Ini membantu membangun citra sekolah yang dinamis dan progresif.

No	Pertanyaan	Jawaban
2.	Bagaimana company profile sekolah ini membantu dalam mempromosikan kegiatan ekstrakurikuler?	Dengan menggunakan gambar dan desain grafis yang menarik, company profile dapat memvisualisasikan suasana dan antusiasme dari kegiatan ekstrakurikuler. Ini dapat menginspirasi dan menarik minat calon siswa dan orangtua.
3.	Menurutmu, seberapa efektif website ini dalam mempromosikan prestasi akademik dan non-akademik siswa kepada calon siswa baru?	Menurut saya, website sangat efektif jika diupdate secara teratur untuk mencerminkan prestasi terbaru dan kegiatan yang sedang berlangsung.
4.	Apa yang menurutmu menjadi nilai atau pesan utama yang ingin disampaikan oleh company profile sekolah kepada calon siswa baru?	Menurut saya, memperlihatkan suatu gambaran yang nyata dalam sebuah company profile agar calon siswa baru dapat membaca dan bisa menganalisis untuk masuk ke SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN.
5.	Menurutmu, seberapa penting peran company profile sekolah ini dalam membangun hubungan antara guru, staff dan siswa?	Karena menciptakan transparansi dalam pengelolaan sekolah dan kegiatan harian. Penting untuk membangun kepercayaan dan memperkuat komunikasi antara semua pihak yang terlibat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakasek dan ketua osis yang diambil secara acak dari beberapa pertanyaan dapat disimpulkan bahwa masih banyak yang belum mencukupi kebutuhan company profile untuk mempromosikan SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN. Cara lain terdapat pada beberapa siswa maupun guru yang mempromosikan melalui media sosial seperti *instagram* dan *WhatsApp* story. Maka dari kesimpulan yang ada, perlu dibuatkan Company Profile 3 Dimensi Berbasis Website supaya calon siswa baru diberikan informasi yang lebih seperti tata letak ruangan, portofolio kegiatan ekstrakurikuler, dan denah digital dalam bentuk 3 dimensi, dengan cara ini dapat memudahkan calon siswa baru dan orang tua tertarik untuk mendaftarkan anaknya ke SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN.

c. Kuisisioner

Tahap selanjutnya dalam pengumpulan data yaitu pembagian kuisisioner yang dibagikan kepada siswa beranggota osis. Kuisisioner ini dilakukan pada tanggal 24 Juni 2024 di SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN. Hasil dari kuisisioner yang dibagikan dari pukul 09.00 samapi pukul 11.00, dengan responden 74 anak yang mengisi pertanyaan kuisisioner. Berikut ini hasil kuisisioner yang dibagikan:



Gambar 3. 3 Hasil Pengisian Kuesioner

Tabel 3. 3 Hasil Kuisisioner Pada Anggota Osis

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	%
1.	Apakah anda siswa SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN?	Ya	74	100
		Tidak	0	0
2.	Apakah anda mengetahui website SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN?	Ya	72	70,49
		Tidak	2	30,51

3.	Pernahkah anda kesulitan dalam mencari informasi tentang SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN?	Ya	60	66,30
		Tidak	15	33,70
4.	Menurut anda apakah perlu dibuatkan sebuah sistem company profile 3 dimensi berbasis website?	Ya	65	75,57
		Tidak	10	25,43
5.	Apakah sebelumnya anda memiliki pengalaman promosi dalam menggunakan sistem informasi Company Profile?	Ya	15	25,22
		Tidak	60	75,78

Dari table kuisisioner yang telah disebarkan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa, sebagian besar responden yang mengisi kuisisioner yakni anggota osis. Dari seluruh responden hanya beberapa responden

yang mengetahui *website* SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN. Maka dari itu sangat diperlukan sebuah *company profile* 3 dimensi berbasis *website* untuk mempermudah para siswa atau calon siswa baru mengetahui informasi tanpa harus menunggu atau bergantung dengan sosialisasi di sekolah.

2. Data Skunder

Data skunder berupa sampel yang diperoleh dari SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN yang berisi jurusan yang ada pada SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN yaitu, Desain Komunikasi Visual (DKV), Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT), dan Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL).

Dari data yang didapatkan, jumlah jurusan yang ada di SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN sebanyak 3 jurusan.

B. Metode Pengembangan Sistem

Dalam perancangan metode pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*). Dalam *Waterfall*, memiliki siklus hidup yang terbagi dalam 5 tahapan :

1. Komunikasi (*Communication*)

Tahapan pertama pada pengembangan sistem yang dilakukan dengan metode *Waterfall* yakni tahap komunikasi. Pada tahap ini dilakukan dengan kegiatan pengumpulan data-data yang terkait dengan penelitian. Data yang dikumpulkan seperti data primer berupa hasil wawancara, hasil kuesioner dan observasi terhadap objek penelitian. Sedangkan, data sekunder berupa data-data sekolah diperoleh dari SMK SATYA PRAJA 1 PETARUKAN.

2. Perancangan (*Planning*)

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan kemudian dianalisis lebih lanjut, maka didapatkan kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional pada sistem yang akan dibuat, yaitu :