

**Jutisi:** Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi  
 Jl. Ahmad Yani, K.M. 33,5 - Kampus STMIK Banjarbaru  
 Loktabat – Banjarbaru (Tlp. 0511 4782881), e-mail: puslit.stmikbjb@gmail.com  
 e-ISSN: 2685-0893  
 p-ISSN: 2089-3787

## Rancang Bangun *Website* Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Prototipe

Bayu Fridiansyah<sup>1\*</sup>, A.A Istri Ita Paramitha<sup>2</sup>, dan ka Grana Aristyana Dewi<sup>3</sup>  
 Sistem Informasi Akuntansi, STMIK Primakara, Denpasar, Indonesia  
 \*e-mail *Corresponding*: bayufridiansyah98@gmail.com

### Abstract

*There are several problems that arise when a school does not use the website, namely the school's profile does not become widespread. This study aims to design a Website application for State Senior High School 2 Sukawati, with the aim that the school can be better known by the public, considering that this school is still a new school. The results of the analysis using the PSSUQ questionnaire were categorized into 4 categories, namely: SYSUSE at 3.03; INFOQUAL of 3.14; INTQUAL of 3.23; and OVERALLS of 3.10. The results of the PSSUQ with the SYSUSE category get the lowest score or close to a scale of 5 or are interpreted as unfavorable on the Website.*

**Keywords:** *Design and Build; Prtotyping; High School Website; PSSUQ Questionnaire*

### Abstrak

Ada beberapa permasalahan yang muncul ketika sebuah sekolah belum menggunakan Website yaitu profil sekolah menjadi tidak menyebar luas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *Website* bagi Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sukawati, dengan tujuan bertujuan agar sekolah dapat lebih dikenal oleh masyarakat, mengingat sekolah ini masih tergolong sekolah baru. Hasil analisis dengan menggunakan kuesioner PSSUQ, dikategorikan ke dalam 4 kategori yaitu: SYSUSE sebesar 3,03; INFOQUAL sebesar 3,14; INTQUAL sebesar 3,23; dan OVERALL sebesar 3,10. Hasil dari PSSUQ dengan kategori SYSUSE mendapatkan nilai yang paling rendah atau mendekati skala 5 atau diartikan kurang baik pada *Website* tersebut.

**Kata kunci:** *Rancang Bangun; Prtotyping; Website Sekolah Menengah Atas; Kuiesioner PSSUQ*

### 1. Pendahuluan

Pada saat ini, sekolah dan perguruan tinggi telah banyak memanfaatkan sistem informasi untuk memberi dukungan pada setiap proses akademik maupun non akademik salah satunya dengan menggunakan website. Website merupakan sekumpulan halaman web terdiri dari domain yang mengandung berbagai informasi. Website sekolah merupakan salah satu upaya untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat akan keberadaan lembaga pendidikan [1]. Keterbukaan terhadap suatu institusi diperlukan untuk perkembangan arus informasi. Oleh karena itu masyarakat membutuhkan website sebagai sumber informasi yang terpercaya. Situs web dapat berfungsi sebagai sarana informasi dengan menampilkan detail tentang sejarah sekolah, penawarannya, kontaknya, dan ringkasan berita sekolah terkini [2].

Berdasarkan data pokok pendidikan dari [dapo.kemdikbud.go.id](http://dapo.kemdikbud.go.id) terdapat 174 Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri maupun Swasta, diantara salah satu SMA tersebut terdapat SMA yang belum mempunyai website sekolah yaitu SMA N 2 Sukawati yang baru saja diresmikan pada November 2021 dan masih belum memiliki gedung sendiri. SMA Negeri 2 Sukawati melaksanakan kegiatan belajar mengajar di gedung SMA Negeri 1 Sukawati. Ada beberapa hal yang timbul ketika sekolah belum menggunakan website yaitu profil sekolah dari SMAN 2 sukawati tidak banyak orang yang mengetahui dikarenakan website dari SMAN 2 sukawati belum sepenuhnya lengkap yang bisa dapat masyarakat akses. Oleh karena itu, dipandang perlu untuk merancang website bagi SMAN 2 Sukawati. Pengembangan website bertujuan agar

sekoloh bisa lebih dikenal oleh masyarakat dikarenakan SMA negeri 2 sukawai masih sekolah yang baru.

Keuntungan yang dapat diperoleh sekolah dari membuat dan memelihara website, menurut tulisan [3], antara lain: (1) Memiliki platform atau media untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang profil, potensi, kegiatan, dan keunggulan lain dari sekolah. (2) Menggunakan media untuk menyampaikan pesan atau berita yang beragam kepada pengunjung situs web, tenaga pengajar, dan siswa. (3) Menetapkan lokasi di mana perpustakaan sumber belajar dapat dibangun. Perpustakaan ini harus memiliki berbagai artikel, pertanyaan, dan bahan untuk setiap bidang studi yang bermanfaat bagi siswa. (4) Memiliki database online mantan murid, instruktur, dan anggota staf (dengan elemen data terbatas). 5. Memiliki forum dan akun email yang dapat dimanfaatkan untuk komunikasi antara siswa, guru, dan sekolah. 6. Meningkatkan posisi sekolah di kalangan masyarakat umum [4].

Latar belakang sistem yang akan dikembangkan, yaitu website yang dibuat akan menyesuaikan dengan fitur-fitur yang diinginkan oleh pihak SMA Negeri 2 Sukawati dan memiliki perbedaan yang lebih interaktif dan efisien. Dengan adanya rancangan website yang akan diusulkan, maka untuk meningkatkan eksistensi SMA Negeri 2 Sukawati, peneliti akan melakukan analisa dan membuat rancangan untuk website sekolah tersebut.

Pendekatan System Development Life Cycle (SDLC) adalah salah satu dari banyak metodologi potensial yang dapat digunakan dalam desain situs web. Dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, SDLC mengacu pada proses membuat dan memodifikasi sistem, serta model dan prosedur yang digunakan untuk membuat sistem tersebut. Secara umum, istilah seperti "komputer" atau "sistem informasi" digunakan. Sistem perangkat lunak juga dibuat menggunakan pola SDLC, yang mencakup proses perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan [2].

Model prototyping adalah metode untuk mengumpulkan data spesifik secara cepat mengenai kebutuhan informasi pengguna. menempatkan penekanan pada bagaimana perangkat lunak terlihat oleh pengguna atau komponen pelanggan disajikan[5]. Evaluasi pelanggan atau pengguna dari prototipe akan digunakan untuk mempersempit tuntutan untuk pengembangan perangkat lunak [6].

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap responden, peneliti dapat mengambil kesimpulan rancangan website yang akan dibuat untuk SMA Negeri 2 Sukawati. Fitur-fitur yang akan ditampilkan dalam rancangan website tersebut yaitu informasi lengkap mengenai informasi sekolah, sekolah, visi misi, sarana prasarana, kontak dan profil sekolah.

Berdasarkan studi literatur tersebut, dapat dijadikan acuan oleh peneliti dalam melakukan penelitian untuk melaksanakan analisis dan perancangan terhadap website di SMA 2 Sukawati. Dalam penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna website sehingga dapat mempermudah masyarakat khususnya staff dan siswa dari SMA Negeri 2 Sukawati dalam mengakses informasi terkait sekolah tersebut.

## 2. Tinjauan Pustaka

Sesuai dengan penelitian Sutisna dan Rizal dari tahun 2021 [7], peneliti menggunakan teknik pembuatan model prototipe sistem SDLC dengan memanfaatkan Framework CodeIgniter dan database MySQL. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan sistem informasi penerimaan siswa baru di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rohmah. Sistem ini dapat digunakan oleh panitia untuk mengkomunikasikan informasi penerimaan mahasiswa baru, mengelola data, menyimpan data, dan menghasilkan laporan dengan tingkat akurasi data dan informasi yang lebih tinggi, serta menggunakan biaya yang seminimal mungkin agar lebih efektif dan efisien [7].

Hidayat dan Sukisno (2018) melakukan penelitian lebih lanjut setelah merancang dan mengubah beberapa menu dan materi yang dirasa kurang tepat pada website penerimaan mahasiswa baru dengan menggunakan teknik prototype. Pembuatan website dapat dimanfaatkan sebagai sarana kehumasan untuk menonjolkan manfaat dan kegiatan suatu sekolah [8]. Selain itu, situs web dapat digunakan sebagai forum untuk membantu menyebarkan informasi baik di dalam maupun di depan umum [9].

Riki Afriansyah, Sari Mubaroh, dan Indah Riezky Pratiwi (2021) melakukan penelitian tentang Pembuatan Portal Website Sekolah SMA Negeri 1 Sungailiat Sebagai Media Informasi dengan metode pelaksanaan penelitian ini diawali dengan studi lapangan, analisa permasalahan, perancangan sistem, pengujian & Pelatihan serta publikasi dan hasil penelitian

ini Pembahasan di atas telah membawa kita pada kesimpulan bahwa dengan adanya website sekolah memudahkan sekolah untuk mendistribusikan informasi penting termasuk pengumuman, acara sekolah, dan informasi lainnya. Selain itu, keberadaan website ini juga menjadi wadah bagi upaya sosialisasi kepada masyarakat untuk memajukan sekolah. Publik dapat menggunakan fitur chat di situs web ini untuk berbicara langsung dengan operator sekolah dan mengunggah dokumen formulir yang diperlukan, seperti yang diperlukan untuk pendaftaran siswa baru. Fitur website ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan sekolah [10].

Dari penelitian serupa, perbedaannya ialah pengembangan situs website sekolah digunakan selama tahap implementasi menggunakan temuan dari tahap perencanaan. Kami sampai pada kesimpulan dari perdebatan di atas bahwa memiliki website sekolah memudahkan sekolah untuk menyebarkan informasi penting, seperti pengumuman, kegiatan sekolah, dan informasi lainnya. Selain itu, menggunakan situs web ini untuk menyebarkan berita tentang sekolah di lingkungan sekitar.

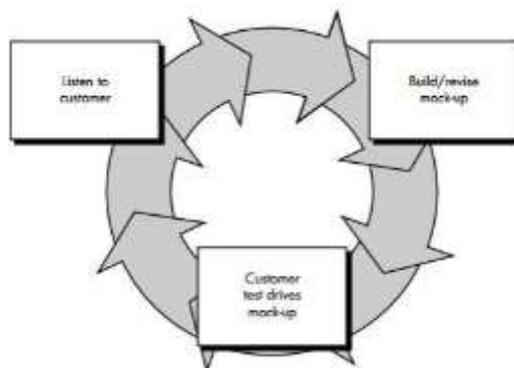
### 3. Metodologi

Model pengembangan prototype adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang digunakan di lingkungan pelanggan hanya untuk secara luas mendefinisikan sistem yang diinginkan tanpa menjelaskan secara rinci output, pemrosesan, dan persyaratan data yang diperlukan. Di sisi pengembangan, kurang penekanan ditempatkan pada efisiensi algoritma, kemampuan sistem operasi, dan antarmuka. Ini membangun hubungan antara orang dan komputer, menciptakan ketidakseimbangan antara pengguna dan pencipta [11].

Ini juga dapat digambarkan sebagai metode berulang untuk membuat sistem dengan mengubah persyaratan menjadi sistem fungsional yang terus-menerus menilai tergantung pada hasil kerja sama antara pengguna dan pengembang sistem [12].

Berdasarkan hal tersebut, dapat dipaparkan bahwa model pengembangan Prototype sebagai proses iterative yang melibatkan pendapat pengguna dan pengembang untuk dikombinasikan dalam proses pengembangan dan perancangan sistem informasi, yang dimana nantinya kebutuhan akan dirubah ke dalam working system yang akan dievaluasi secara terus menerus.

Pada model pengembangan Prototype, terdapat beberapa tahapan pengembangan yaitu mengumpulkan kebutuhan (mendengarkan pelanggan), berupa data penelitian dan sistem yang akan dirancang. Selanjutnya, terdapat tahapan perancangan prototype, yaitu dengan membuat rancangan desain sistem. Kemudian dilakukan finishing berupa pengujian prototype, dengan melakukan pengujian dan mengevaluasi sistem informasi yang telah dibuat [11].



Gambar 1. Prototyping Model

Pada perancangan dan pembuatan prototipe, pembangunan sistem website dengan beberapa submenu dan operasi sistem menjadi yang pertama dalam proses desain, yang dilanjutkan setelah pelaksanaan kegiatan analisis data. Selanjutnya membuat deskripsi prototype dari sistem yang telah dibangun untuk interface website.

Selanjutnya dilaksanakan implementasi perancangan sistem kedalam informasi website menyesuaikan dengan sistem yang telah dibuat. Implementasi sistem akan dilaksanakan dengan cara meminta siswa dan staf SMAN 2 Sukawati untuk mengetahui dan mengoptimalkan sistem yang sudah dibuat. Untuk pengujian prototipe, peneliti membuat penilaian secara

kuantitatif yaitu dengan menyebarkan questioner menggunakan pssuq yaitu metode pengujian kegunaan[13][14], penilaian dilakukan dengan cara menyebar pertanyaan kepada siswa dan staf SMAN 2 Sukawati.

### 3.1. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan gambaran website dari sudut pandang admin maupun user website tersebut. Penggunaan use case diagram di titik beratkan pada fungsionalitas yang ada pada website, bukan berdasarkan alur atau urutan kejadian.

#### 1) Use Case Diagram Pada Sisi Admin



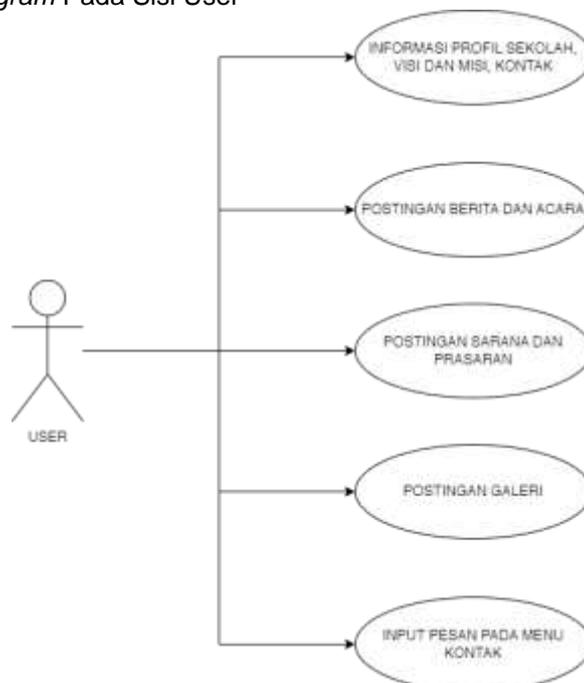
Gambar 2. Use Case Diagram Pada Sisi Administrator Sistem

Gambar 2, *Use Case Diagram Admin* merupakan use case diagram admin pada website SMAN 2 Sukawati, adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Mengubah Informasi Profil Sekolah, Visi Dan Misi, Kontak: Admin dapat mengubah informasi yang tampil pada halaman profil sekolah, visi dan misi, dan halaman kontak.
2. Menambah Postingan Berita Dan Acara: Admin dapat melakukan penambahan postingan berita dan acara yang dimana postingan berita dan acara berisi seputar berita maupun acara yang di gelar oleh pihak sekolah.
3. Mengubah Postingan Berita Dan Acara: Admin dapat mengubah postingan berita dan acara yang dimana postingan berita dan acara berisi seputar berita maupun acara yang di gelar oleh pihak sekolah.
4. Menghapus Postingan Berita Dan Acara: Admin dapat menghapus postingan berita dan acara yang dimana postingan berita dan acara berisi seputar berita maupun acara yang di gelar oleh pihak sekolah.

5. Menambah Postingan Sarana Dan Prasarana: Admin dapat melakukan penambahan postingan pada menu sarana dan prasarana yang dimana pada menu tersebut berisi postingan sarana dan prasarana apa saja yang dimiliki sekolah.
6. Mengubah Postingan Sarana Dan Prasarana: Admin dapat mengubah postingan pada menu sarana dan prasarana yang dimana pada menu tersebut berisi postingan sarana dan prasarana apa saja yang dimiliki sekolah.
7. Menghapus Postingan Sarana Dan Prasarana: Admin dapat menghapus postingan pada menu sarana dan prasarana yang dimana pada menu tersebut berisi postingan sarana dan prasarana apa saja yang dimiliki sekolah.
8. Menambah Postingan Galeri: Admin dapat menambah postingan pada menu galeri dimana menu galeri memuat foto dokumentasi dari kegiatan – kegiatan yang telah maupun sedang di laksanakan oleh pihak sekolah.
9. Menghapus Postingan Galeri: Admin dapat menghapus postingan pada menu galeri dimana menu galeri memuat foto dokumentasi dari kegiatan – kegiatan yang telah maupun sedang di laksanakan oleh pihak sekolah.
10. Input Pesan Pada Menu Kontak, Informasi Profil Sekolah, Visi Dan Misi, Kontak: Setelah proses mengubah profil sekolah, visi dan misi, kontak yang admin lakukan maka hasil tersebut akan di tampilkan pada website yaitu berbentuk input pesan pada menu kontak dan informasi profil sekolah, visi dan misi, dan kontak, dimana menu apa saja yang di ubah oleh admin akan berubah juga pada website.
11. Postingan Berita Dan Acara: Setelah proses menambah, mengubah, menghapus postingan berita dan acara yang telah di lakukan admin maka pada menu postingan berita dan acara pada website juga terjadi perubahan baik itu penambahan, perubahan, penghapusan postingan tersebut.
12. Postingan Sarana Dan Prasarana: Setelah proses menambah, mengubah, menghapus postingan sarana dan prasarana di lakukan oleh admin maka pada menu postingan sarana dan prasarana ikut mengalami penambahan, perubahan, maupun penghapusan.
13. Postingan Galeri: Setelah proses menambah, menghapus postingan galeri telah di lakukan oleh admin maka pada menu galeri website akan mengalami penambahan maupun penghapusan postingan galeri sesuai dengan proses apa yang telah di lakukan oleh admin.

## 2) Use Case Diagram Pada Sisi User

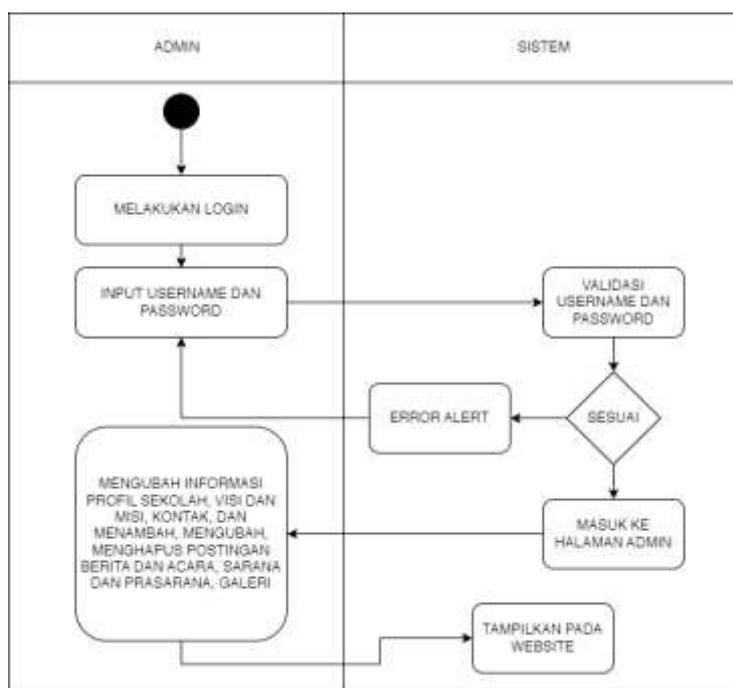


Gambar 3. Use Case Diagram Pada Sisi User

Gambar Gambar 3, Use Case Diagram User Menjelaskan tentang use case diagram user pada website SMAN 2 Sukawati, Adapun penjelesannya sebagai berikut :

1. Informasi Profil Sekolah, Visi Dan Misi, Kontak:  
Pada informasi profil sekolah, visi dan misi, kontak user dapat melihat isi dari menu profil sekolah, visi dan misi maupun menu kontak.
2. Postingan Berita Dan Acara:  
Pada postingan dan acara user dapat melihat isi dari postingan berita dan acara yang dimana isi postingan tersebut membahas tentang berita dan acara yang telah di gelar maupun yang sedang di gelar oleh pihak sekolah.
3. Postingan Sarana Dan Prasarana:  
Pada postingan sarana dan prasarana user dapat melihat postingan – postingan yang ada pada menu sarana dan prasarana yang dimana pada postingan tersebut berisi sarana dan prasarana yang di miliki pihak sekolah.
4. Postingan Galeri:  
Pada postingan galeri user dapat melihat postingan apa saja yang telah di proses oleh admin maka postingan tersebut akan dapat dilihat oleh user dimana postingan galeri menampilkan foto-foto dokumentasi dari kegiatan yang telah di gelar maupun yang sedang di gelar oleh pihak sekolah.
5. Input Pesan Pada Menu Kontak:  
Pada input pesan pada menu kontak user dapat menginputkan pesan kritik, saran maupun keluhan yang dapat di sampaikan pada input pesan pada menu kontak.

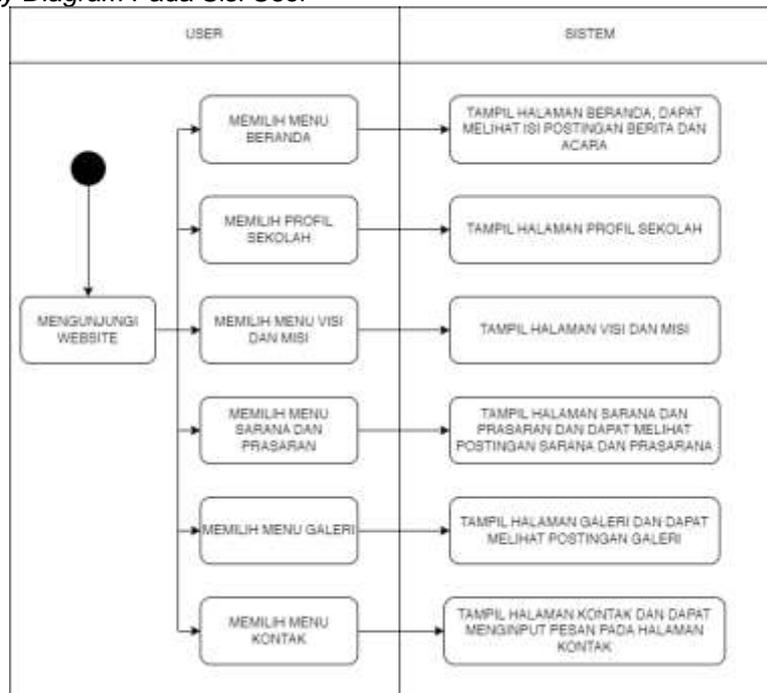
### 3) *Activity Diagram* pada Sisi Admin



Gambar 4. *Activity Diagram* Pada Sisi Admin

Gambar 4, *Activity Diagram* Admin Menjelaskan tentang *Activity diagram* admin dimana Selaku admin akan melakukan proses login terlebih dahulu lalu admin akan menginput username dan password maka sistem akan mevalidasi username dan password yang di inputkan admin apakah sudah sesuai atau belum jika belum maka sistem akan menampilkan eror maka admin harus menginput usename dan password ulang jika username dan password sudah sesuai maka admin dapat masuk ke halaman admin, setelah masuk ke halaman admin admin dapat melakukan mengubah informasi profil sekolah, visi dan misi, menambah, mengubah, menghapus postingan berita dan acara, sarana dan prasarana, galeri setelah proses tersebut telah di lakukan oleh admin maka hasil dari proses tersebut akan tampil pada website.

4) *Activity Diagram* Pada Sisi User



Gambar 5. *Activity Diagram* Pada Sisi User

Gambar 5, *Activity Diagram* Admin menjelaskan tentang *activity diagram* user, pada proses ini user akan mengunjungi website, setelah user mengunjungi website maka user dapat mengakses beberapa menu yaitu menu beranda, profil sekolah, visi dan misi, sarana dan prasarana, galeri, dan kontak, jika user memilih menu beranda maka akan tampil halaman beranda yang memuat postingan berita dan acara, jika user memilih menu profil sekolah maka akan tampil halaman profil sekolah, jika user memilih menu visi dan misi maka akan tampil menu visi dan misi, jika user memilih menu sarana dan prasarana maka akan tampil postingan sarana dan prasarana, jika user memilih menu galeri maka akan tampil postingan galeri, jika user memilih menu kontak maka akan tampil menu kontak.

**4. Hasil dan Pembahasan**

**4.1. Hasil Implementasian Prototipe**

4.1.1. Hasil Tampilan Halaman Beranda

Langkah selanjutnya setelah melaksanakan perancangan *Website*, yaitu melaksanakan implementasi rancangan sistem ke dalam website SMAN 2 Sukawati. Hasil dari implemmentasi dari website berupa tampilan beranda yang berisi tentang berita utama terkait dari sekolah SMAN 2 Sukawati.



Gambar 6. Halaman Utama (Beranda)



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama (Berita)



Gambar 8. Tampilan Halaman Utama (Informasi Sekolah)

#### 4.1.2. Hasil Tampilan Halaman Profil Sekolah

Langka selanjutnya yaitu menampilkan halaman profil melaksanakan implementasi rancangan sistem ke dalam website SMAN 2 Sukawati. Hasil dari implementasi dari website berupa tampilan Halaman profil yang berisi tentang profil sekolah dan sejarah dari sekolah SMAN 2 Sukawati.



Gambar 9. Tampilan Halaman Profil Sekolah

#### 4.2.3. Hasil Tampilan Halaman Visi dan Misi

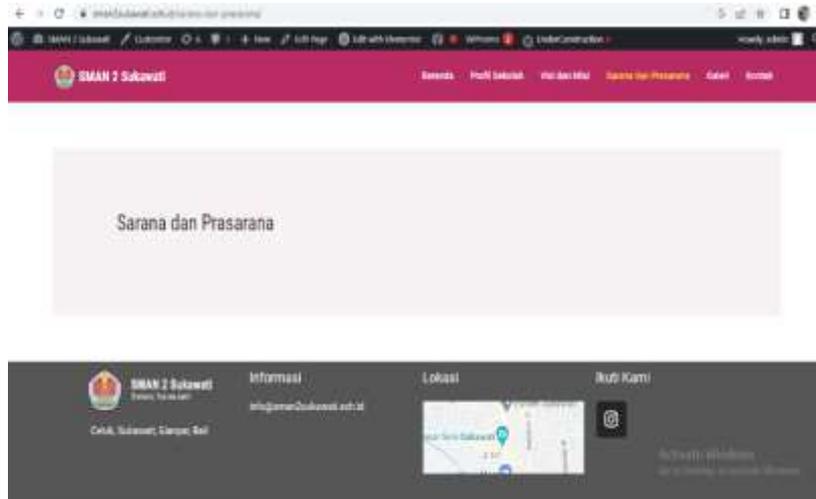
Langka selanjutnya yaitu menampilkan halaman Visi dan Misi melaksanakan implementasi rancangan sistem ke dalam website SMAN 2 Sukawati. Hasil dari implementasi dari website berupa tampilan Halaman Visi dan Misi yang berisi tentang pandangan dan tujuan dari sekolah SMAN 2 Sukawati.



Gambar 10. Tampilan Halaman Visi dan Misi

4.1.3. Hasil Tampilan Halaman Sarana dan Prasarana

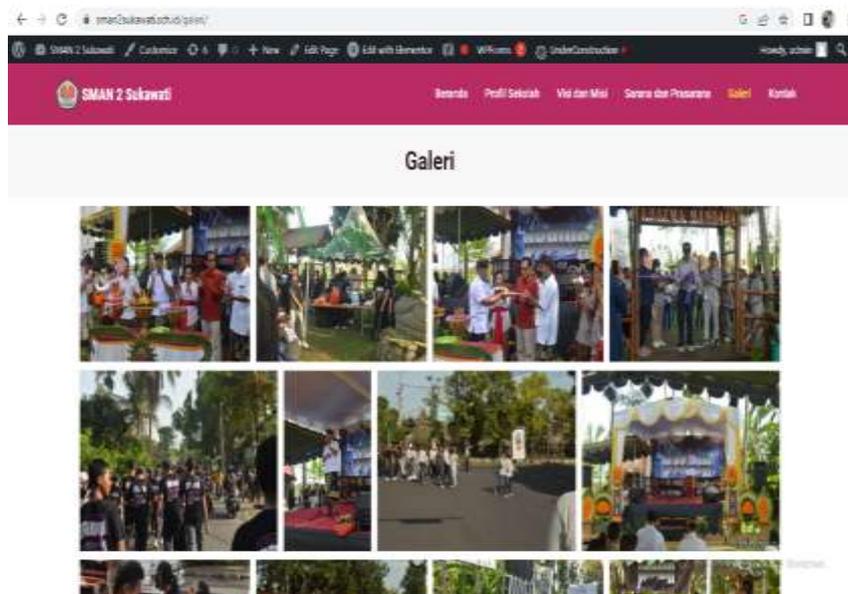
Langka selanjutnya yaitu menampilkan Sarana dan Prasarana melaksanakan implementasi rancangan sistem ke dalam website SMAN 2 Sukawati. Hasil dari implemementasi dari website berupa tampilan Halaman Sarana dan Prasarana yang berisi tentang gambar fasilitas apa saja yang dimiliki sekolah SMAN 2 Sukawati. Hasil dari implementasi dari website berupa tampilan kontak-kontak yang berisi tentang alamat sekolah, sosial media da email dari sekolah SMAN 2 Sukawati.



Gambar 11. Tampilan Halaman Sarana dan Prasarana

4.1.4. Hasil Tampilan Halaman Galeri

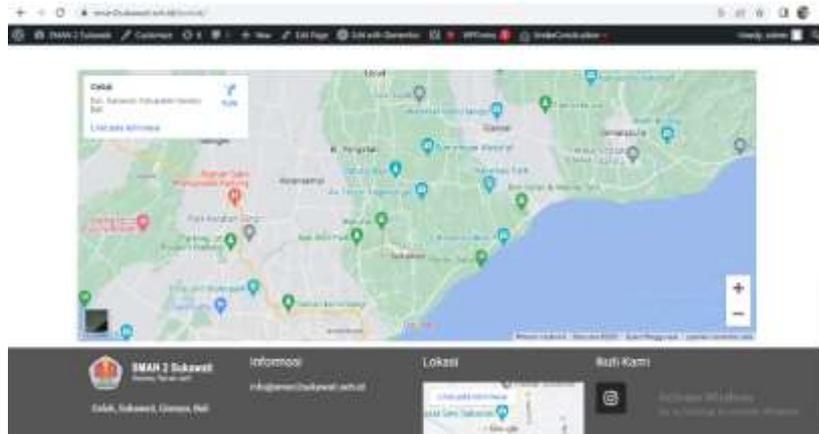
Langka selanjutnya yaitu menampilkan galeri melaksanakan implementasi rancangan sistem ke dalam website SMAN 2 Sukawati. Hasil dari implemementasi dari website berupa tampilan galeri yang berisi tentang kegiatan dari sekolah SMAN 2 Sukawati.



Gambar 12. Tampilan Halaman Galeri

4.1.5. Hasil Tampilan Halaman Kontak

Langka selanjutnya yaitu menampilkan kontak melaksanakan implementasi rancangan sistem ke dalam website SMAN 2 Sukawati. Hasil dari implemementasi dari website berupa tampilan galeri yang berisi tentang kegiatan dari sekolah SMAN 2 Sukawati.



Gambar 13. Tampilan Halaman Kontak (layanan Untuk Pengguna)



Gambar 14. Tampilan Halaman Kontak (Peta Sekolah)

### 4.3. Pengujian Sistem

#### 4.3.1 Hasil *Questioner*

Berdasarkan temuan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Survei *PSSUQ (Post-Study System Usability Questionnaire)* digunakan untuk menganalisis data kuantitatif [15]. Ada enam belas komponen dalam kuesioner ini. pernyataan dan dikategorikan ke dalam 4 kategori penilaian. Evaluasi setiap kategori *PSSUQ* pada website yang dibuat di SMA Negeri 2 Sukawati memberikan hasil sebagai berikut.

##### 1) *System Usefulness (SYSUSE)*

Penilaian jenis ini, yang berkonsentrasi pada seberapa baik sistem bekerja dan berguna, dapat ditemukan di instrumen pernyataan dari 1 sampai 6. Inilah hasilnya:

Tabel 1. Penilaian *System Usefulness (SYSUSE)*

Responden	Skor/Pernyataan					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
R1	1	2	3	3	2	3
R2	1	3	2	3	3	3
R3	1	1	2	2	2	1
R4	1	3	4	2	4	3
.....	....	....	....	....	....	....
R108	1	3	3	4	5	5
Total Rata-Rata Skor	3.03					

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian menggunakan kategori *SYSUSE* mendapatkan rata-rata skor 3,03 yang dimana penilaian dikategori ini mendapatkan nilai yang menghampiri skala 1.

**2) Information Quality (INFOQUAL)**

Peringkat untuk kategori ini terdapat dalam Pernyataan Instrumen 6 hingga Instrumen 12, dengan fokus pada seberapa mudah pengguna untuk memahami dan menggunakan data yang dihasilkan sistem. Ini adalah hasilnya:

Tabel 2. Penilaian Information Quality (Infoqual)

Responden	Skor/Pernyataan					
	P7	P8	P9	P10	P11	P12
R1	2	2	3	3	1	2
R2	3	5	5	5	5	4
R3	3	3	3	2	1	2
.....	....	....	....	....	....	....
R108	4	3	4	4	4	4
Total Rata-Rata Skor	3.15					

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian menggunakan kategori NFOQUAL mendapatkan rata-rata skor 3,15 yang dimana penilaian dikategori ini mendapatkan nilai yang menghampiri skala 4.

**3) Interface Quality (INTQUAL)**

Jenis penilaian ini, yang dapat ditemukan pada instrumen pernyataan 13 sampai 15, berfokus pada tampilan antarmuka atau sistem visual yang ditawarkan. Ini adalah hasil yang dicapai :

Tabel 4. 1 Penilaian Interface Quality (INTQUAL)

Responden	Skor/Pernyataan		
	P13	P14	P15
R1	2	2	2
R2	4	4	5
R3	2	2	3
.....	....	....	....
R108	3	4	4
Total Rata-Rata Skor	3.23		

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian menggunakan kategori INTQUAL mendapatkan rata-rata skor 3,23 yang dimana penilaian dikategori ini mendapatkan nilai yang menghampiri skala 5.

**4) Overall**

Instrumen pernyataan nomor 16 berisi penilaian kategori yang berfokus pada kepuasan pengguna sistem secara keseluruhan. Ini adalah hasil yang dicapai:

Tabel 4. Penilaian Overall PSSUQ

Responden	Skor/Pernyataan		
	P13	P14	P15
R1	2	2	2
R2	4	4	5
R3	2	2	3
.....	....	....	....
R108	3	4	4
Total Rata-Rata Skor	3.10		

Dari table 4 dapat disimpulkan bahwa penilaian menggunakan kategori *OVERALL* mendapatkan rata-rata skor 3,10 yang dimana penilaian dikategori ini mendapatkan nilai yang menghampiri skala 3.

Berdasarkan hasil dalam proses penilaian yang menggunakan Kuesioner ini dipecah menjadi empat kategori: *SYSUSE*, *INFOQUAL*, *INTQUAL*, dan *OVERALL*. Kategori System Usefulness (*SYSUSE*) pada kuesioner PSSUQ memiliki skor rata-rata yang paling mendekati 1 pada skala 1-5, atau dapat dikatakan paling mendekati pernyataan dengan penilaian sangat tidak setuju. Kesimpulan ini dapat diambil dari hasil skor rata-rata pada setiap kategori pada kuesioner PSSUQ.

## 5. Simpulan

Dalam penelitian ini dilakukan dengan membuat website di SMA Negeri 2 Sukawati. Dan metode yang digunakan dalam pembuatan atau perancangan website adalah metode prototipe. Hasil dari perancangan Website SMA Negeri 2 Sukawati berujung pada mendesain sejumlah fitur-fiturnya. Desain didasarkan pada temuan analisis menggunakan kuesioner PSSUQ. Kuesioner ini dipecah menjadi empat kategori: *SYSUSE*, *INFOQUAL*, *INTQUAL*, dan *OVERALL*. Kategori-kategori ini mengevaluasi sistem dalam hal kegunaan sistem secara keseluruhan, beban informasi, daya tarik visual, dan penampilan. Kategori PSSUQ diubah menjadi indikator penilaian sistem kualitatif, atau skala Linkert dapat digunakan untuk menentukan nilai hasil setiap kategori. Ini menghasilkan peringkat 3,03 untuk kategori *SYSUSE*, yang menunjukkan bahwa kegunaan Website terlihat cukup baik, Nilai kategori *INFOQUAL* sebesar 3,14 menunjukkan bahwa website tersebut mendekati rating yang cukup baik dari segi informasi yang dimuat. Nilai kategori *INTQUAL* sebesar 3,23 menunjukkan bahwa website dinilai cukup baik dari segi tampilan. Nilai kategori *OVERALL* adalah 3,10 yang menunjukkan bahwa website dinilai cukup baik dari segi sistem secara keseluruhan. Hasil PSSUQ menunjukkan bahwa kategori *SYSUSE* menerima peringkat terendah, mendekati 1, atau dinilai kurang menguntungkan di situs web. Untuk rekomendasi system ini kedepannya segi menu pada website masih dapat dilakukan penyempurnaan atau penambahan, agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan sehingga lebih lengkap dan menarik bagi pengguna. Serta terdapat hal-hal yang masih perlu diterapkan, salah satunya membuat halaman website lebih menarik untuk pengguna.

## Daftar Referensi

- [1] H. Tannady, D. Haeraini, and D. Natalia, "Perancangan Tampilan User Interface Pada Website Klinik Sehat Berdasarkan Metode Paper Prototype," *JBASE - J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 4, no. 2, pp. 10–15, 2021, [Online]. Available: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/jbase/article/view/2999>
- [2] C. Britton and J. Doake, *Object-oriented systems development: a gentle introduction*. McGraw-Hill, p. 277, 2000.
- [3] Laila Wulandari Paramita, "Keefektifan Website Sekolah Sebagai Media Informasi Humas Di SMA Negeri Kota Yogyakarta," *J Conserv Dent*. 2013, vol. 16, no. 4, p. 2013, 2013, [Online]. Available: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23956527/>
- [4] A. Fadillah, I. I. Program, S. Ilmu, and F. Ilmu, "Efektivitas Website Sman 5 Samarinda Sebagai Media Komunikasi Dan Informasi Siswa," vol. 1, no. 1, pp. 113–125, 2013.
- [5] A. U. Zailani, A. Perdananto, and M. Ardiansyah, "Penggunaan Model Prototype dalam Membuat Library System di SMPIT AL Mustopa," *SMARTICS J.*, vol. 6, no. 2, pp. 89–96, 2020, [Online]. Available: <https://doi.org/10.21067/smartics.v6i2.4636>
- [6] R. A. S. M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung, 2014. [Online]. Available: [http://pustaka.fti.unand.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=535](http://pustaka.fti.unand.ac.id/index.php?p=show_detail&id=535)
- [7] Taufik Hidayat & Sukisno, "Rancang Bangun Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Online dengan Model SDLC Metode Prototie di Universtas Islam Syekh-Yusuf," vol. 2, pp. 161–177, 2018.
- [8] D. S. Wachid, S. H. Wijoyo, and A. R. Perdanakusuma, "Perancangan User Experience e-Learning pada Website SMAN 13 Surabaya menggunakan Pendekatan Human Centered Design (HCD)," vol. 5, no. 7, pp. 2925–2934, 2021.
- [9] dan M. Oktafianto and Muslihudin, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML - Muhamad Muslihudin, Oktafianto - Google

- Buku,” *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan Uml*. p. 118, 2016.
- [10] Riki Afriansyah, “Pembuatan Portal Website Sekolah Sma Negeri 1 Sungailiat Sebagai Media Informasi,” *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 154–160, 2020, doi: 10.31849/dinamisia.v5i1.4413.
- [11] M. dan A. Ambarita, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing,” Yogyakarta: Penerbit ANDI, p. 122, 2007.
- [12] C. Kustandi and D. Daddy, “Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat,” Jakarta: Penerbit KENCANA. 2020.
- [13] S. Mulyani, “Metode Analisis dan Perancangan Sistem, Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [14] H. Abiwardani, B. T. Hanggara, and B. S. Prakoso, “Evaluasi Usability Aplikasi Usaha Laundry Berbasis Web Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus: Aplikasi Smartlink Bos),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 3, pp. 822–829, 2020, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [15] R. Suwandy and S. Hadini Marpaung, “Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) Perpustakaan Digital Universitas Mikroskil,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, pp. 4190–4206, 2022, [Online]. Available: <https://www.mikroskil.ac.id/pustaka>.