

LAPORAN AKHIR PENELITIAN DOSEN



**IMPLEMENTASI MODEL VIEW CONTROLLER (MVC) DALAM SISTEM
INFORMASI MANAJEMEN PROMOSI PADA SMKN 1 PENUKAL, PALI UNTUK
MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PENYEBARAN INFORMASI**

TIM PENGUSUL

Ketua : Fajriyah, S.Kom., M.Kom (NIDN. 0227088802)

Anggota : Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom (NIDN. 0214089002)

Tantri Oktapira (NIM. 2022210022)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
2025**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DOSEN**

Judul : Implementasi Model View Controller (Mvc) Dalam Sistem Informasi Manajemen Promosi Pada Smkn 1 Penukal, Pali Untuk Meningkatkan Efektivitas Penyebaran Informasi

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Fajriyah, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0227088802
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Sistem Informasi
Nomor HP : 0838 0943 9736
Alamat (e-mail) : rhieyah.mti12@gmail.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0214089002
Perguruan Tinggi : Universitas Prabumulih

Anggota (2)

Nama Lengkap : Tantri Oktapira
NIM : 2022210022
Perguruan Tinggi : Universitas Prabumulih
Alamat : Jl. Patra No. 50 Kel. Sukaraja Kec. Prabumulih Selatan
Tahun Pelaksanaan : 2025
Biaya Keseluruhan : Rp. 5.000.000

Prabumulih, Desember 2025

Mengetahui,
Ketua Program Sistem Informasi,



Ketua Peneliti,

Fajriyah, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0227088802

Mengetahui,
Ketua UPPM Fakultas Ilmu Komputer



Ringkasan

Promosi sekolah merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan jumlah peserta didik baru dan citra institusi pendidikan. SMKN 1 Penukal, PALI masih menghadapi kendala dalam penyebaran informasi promosi yang belum terintegrasi dan kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Manajemen Promosi berbasis web dengan menerapkan arsitektur Model View Controller (MVC). Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Tahapan penelitian meliputi observasi, wawancara, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan MVC mampu meningkatkan keteraturan kode program, kemudahan pemeliharaan sistem, serta efektivitas penyebaran informasi promosi kepada masyarakat. Sistem yang dikembangkan mempermudah pihak sekolah dalam mengelola konten promosi dan meningkatkan aksesibilitas informasi bagi calon peserta didik.

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
RINGKASAN	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	iii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Target dan Luaran	4
1.5.1 Target Kegiatan.....	4
1.5.2 Luaran Kegiatan.....	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literatur	5
2.1.1 Implementasi	5
2.1.2 Sistem.....	5
2.1.3 Informasi	6
2.1.4 Sistem Informasi	6
2.1.5 Manajemen Pendidikan.....	7
2.1.6 Promosi	8
2.1.7 Website.....	8
2.1.8 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	9
2.1.9 Xampp	9
2.1.10 Mysql	10
2.1.11 HTML	10
2.1.12 CSS.....	11
2.1.13 UML.....	11
2.1.14 MVC.....	12
2.2 Penelitian Terdahulu	12

BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian	15
3.2 Manfaat Penelitian	15

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Metode Penelitian.....	16
4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	17
4.3 Metode Pengembangan Sistem	17
4.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan Sistem	19

BAB V HASIL PEMBAHASAN

5.1 Hasil Analisis	23
5.2 Analisis Sistem Yang Berjalan	23
5.3 Analisis Prosedur Sistem Yang Berjalan	23
5.4 Pemecah Masalah.....	24
5.5 Implementasi Metode MVC.....	25
5.6 Rancangan Sistem	26
5.6.1 <i>Usecase Diagram</i>	26
5.6.2 <i>Activity Diagram</i>	27
5.6.3 <i>Class Diagram</i>	30
5.7 Perancangan Antar Muka.....	31
5.8 Implementasi Antar Muka.....	32
5.8.1 Implementasi Halaman Login Admin	33
5.8.2 Implementasi Halaman Menu Utama Admin.....	33
5.8.3 Implementasi Data Guru	33
5.8.4 Implementasi Data Agenda	34
5.8.5 Implementasi Data Pengumuman.....	34
5.8.6 Implementasi Data <i>User</i>	35
5.8.7 Implementasi Data Siswa	35
5.8.8 Implementasi Data Galeri.....	36
5.8.9 Implementasi Halaman Utama Pengunjung.....	36
5.8.10 Implementasi Halaman Daftar Guru	37
5.8.11 Implementasi Halaman Daftar Siswa	37
5.8.12 Implementasi Halaman Kontak Sekolah	38
5.8.13 Implementasi Halaman Pengumuman Sekolah.....	38
5.8.14 Implementasi Halaman Agenda Sekolah	39

BAB VI RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Model View Controller</i>	18
Gambar 2 <i>usecase diagram</i> sistem yang sedang berjalan.....	24
Gambar 3 <i>Usecase</i> yang diusulkan	27
Gambar 4 <i>Activity diagram</i> login.....	28
Gambar 5 <i>Activity Diagram</i> Manajemen	29
Gambar 6 <i>Class Diagram</i>	30
Gambar 7 Rancangan Form Login Admin	31
Gambar 8 Rancangan Form Menu Utama	32
Gambar 9 Rancangan Form Data Guru	32
Gambar 10 Implementasi Halaman Login	33
Gambar 11 Implementasi Halaman Utama Admin	33
Gambar 12 Implementasi Data Guru	34
Gambar 13 Implementasi Data Agenda	34
Gambar 14 Implementasi Data Pengunjung	35
Gambar 15 Implementasi Data User	35
Gambar 16 Implementasi Data Siswa	36
Gambar 17 Implementasi Data Galeri	36
Gambar 18 Implementasi Halaman Menu Utama.....	37
Gambar 19 Implementasi Halaman Daftar Guru	37
Gambar 20 Implementasi Halaman Daftar Siswa	38
Gambar 21 Implementasi Halaman Kontak Sekolah	38
Gambar 22 Implementasi Halaman Pengumuman Sekolah	38
Gambar 23 Implementasi Halaman Agenda Sekolah	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 2 Simbol <i>Usecase diagram</i>	20
Tabel 3 Simbol <i>Activity diagram</i>	20
Tabel 4 Simbol <i>Class diagram</i>	21
Tabel 17 Anggaran Biaya.....	32
Tabel 18 Jadwal Penelitian.....	33

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi. Di dalam dunia pendidikan, adanya teknologi informasi akan sangat membantu dalam penyaluran informasi yang berkaitan dengan sekolah. Sekolah dasar merupakan salah satu elemen penting dari kemajuan pendidikan di suatu daerah. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin dirasakan manfaatnya dan telah menjadi suplemen yang penting bagi siswa dan manajemen sekolah. Dengan adanya *internet* masyarakat akan dengan mudah mendapatkan informasi yang ingin mereka cari salah satunya informasi tentang sekolah, caranya dengan membuka halaman *website* sekolah yang diinginkan.

Dunia pendidikan di zaman sekarang sangatlah jauh berbeda dengan pendidikan zaman dahulu. Menurut Regina Ade, (2021:7) “Kurikulum merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis dan jenjang pendidikan”. Kurikulum yang diterapkan selalu selangkah lebih maju. Hal ini menjadikan pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif untuk melakukan pembelajaran.

Menurut Randi dkk, (2015:2) “ *World Wide Web* atau yang sering dikenal sebagai *Web* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan *hyperlink* (tautan) yang memudahkan *server* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui *internet*)”. *Website* Sekolah merupakan bagian yang sangat penting dalam membangun dan

mengembangkan lembaga pendidikan tersebut dan meningkatkan produktivitas dan kinerja dari suatu lembaga pendidikan. Selain sebagai sarana promosi sekolah, *website* sekolah berguna juga sebagai media informasi dan komunikasi antara sekolah dengan siswa, sekolah dengan orang tua, sekolah dengan lembaga-lembaga yang terkait, dan sekolah dengan masyarakat. Saat ini *website* sekolah sudah menjadi satu parameter nilai ketanggapan sekolah terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

SMKN 1 Penukal PALI merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terdapat di Kabupaten PALI (Penukal Abab Lematang Ilir). Pemanfaatan Teknologi informasi saat ini belum dimanfaatkan sebaik mungkin. Sehingga penyampaian informasi tentang sekolah masih manual yaitu masih menggunakan brosur, spanduk, dan harus datang langsung ke sekolah. dengan begitu penyampaian informasi yang terbatas bahkan kurang jelas.

Oleh karena itu dibangunnya sebuah *website* sebagai alternatif *website* sekolah saat ini memang sangat penting baik bagi Guru, Siswa, Staf untuk mempromosikan SMKN 1 Penukal PALI, serta membantu Guru, Siswa, Staf, dan masyarakat mendapatkan informasi tentang sekolah tersebut. Maka dengan ini Penulis mengangkat Judul Implementasi *Model View Controller* (MVC) dalam Sistem Informasi Manajemen Promosi Pada SMKN 1 Penukal PALI untuk meningkatkan efektivitas penyebaran informasi.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari permasalahan yang ada di latar belakang adalah:

1. Belum adanya *website* untuk mempromosikan SMKN1 Penukal pengguna dan masyarakat.
2. Penyampaian informasi Sekolah SMKN 1 Penukal masih manual seperti brosur, spanduk, dan informasi dari masyarakat sehingga kurang efektif.
3. Publik tidak mempunyai akses untuk memperoleh informasi Guru dan Siswa yang berada di SMKN 1 Penukal .

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, penulis merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Manajemen Promosi pada SMKN 1 Penukal, PALI?
2. Bagaimana mengimplementasikan arsitektur MVC dalam sistem tersebut?
3. Bagaimana efektivitas sistem informasi promosi setelah diterapkan?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari Penelitian ini adalah membangun Sistem Informasi Manajemen yaitu promosi pendidikan SMKN 1 Penukal. Untuk membantu mempermudah dalam penyampaian informasi dan memperkenalkan Visi dan Misi sekolah ke publik melalui *website*, dan pengolahan data sekolah SMKN 1 Penukal dapat dilakukan secara cepat dan tepat serta menghasilkan *output* informasi yang dibutuhkan secara efisien.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Sebagai media Promosi yaitu menarik minat masyarakat untuk berpartisipasi aktif di SMKN 1 Penukal.
2. Memperluas dan mempermudah informasi SMKN 1 Penukal hanya dari *website*.
3. Mempermudah dalam pengolahan data sekolah seperti data guru, data siswa, pengumuman, agenda sekolah dan mempercepat informasi kepada guru dan siswa bahkan masyarakat.

1.5. Target dan Luaran

1.5.1. Target Kegiatan

Berdasarkan identifikasi masalah yang dihadapi, target kegiatan penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan pemahaman serta penggunaan media promosi secara baik sehingga mempermudah informasi dan pengolahan data melalui *website*.
2. Meningkatkan pengetahuan serta kemampuan guru serta siswa-siswi SMKN 1 Penukal dalam penggunaan teknologi berbasis *mobile* sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi penyebaran informasi.

1.5.2 Luaran Kegiatan

Luaran kegiatan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah publikasi ilmiah pada Jurnal Terakreditasi Sinta.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literatur

Pada bab ini akan dibahas studi literatur yang diawali dengan teori-teori mengenai penjelasan beberapa pengertian yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti menyangkut pada penelitian ini.

2.1.1 Pengertian Implementasi

Menurut Tamaulina Br. Sembiring, (2022:3) “pembangunan adalah usaha-usaha yang diarahkan untuk memperoleh kesejahteraan atau taraf hidup yang lebih baik.”

Menurut Iskandar Kato,dkk , (2021:2) “Pembangunan pada dasarnya adalah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang berazaskan keadilan sosial dan dilakukan secara berkelanjutan”.

Menurut Oekan S. Abdoellah,dkk, (2019:4) “Pembangunan merupakan proses mengubah alam dan dunia sosial-ekonomi yang memungkinkan orang mencapai potensi-potensi kemanusiannya melalui sarana-sarana ekonomi-politik”.

Pembangunan adalah proses perubahan yang direncanakan untuk memperbaiki berbagai aspek dalam kehidupan.

2.1.2 Pengertian Sistem

Menurut Dedy Rahman Prehanto, (2020:3) “Sistem merupakan bagian-bagian komponen dikumpulkan yang memiliki hubungan satu sama lain baik fisik maupun non fisik yang bersama-sama dalam bekerja demi tujuan yang dituju secara harmonis”.

Menurut Fendi Hidayat, (2019:1) “Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:1) “Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terskruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, sistem adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.3 Pengertian Informasi

Menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:1). “Informasi merupakan hasil pengelolaan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimanya”.

Menurut Hafizar dkk, (2017:192) “Informasi adalah fakta yang telah diolah dengan cara tertentu yang menggambarkan suatu kejadian nyata untuk diolah agar dapat dipahami dan digunakan dalam pengambilan suatu keputusan”.

Menurut Romney dan Steinbart, (2015:4) “Informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan.”

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, informasi adalah data yang sudah diolah sehingga dapat berguna bagi penerima.

2.1.4 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:2) “Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*,

software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi”.

Menurut Mulyanto, (2017:18) “Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu *software*, *hardware*, dan *brainware* yang memproses informasi menjadi *output*.”

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu kombinasi antara teknologi komputer dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi yang mendukung kegiatan operasi organisasi dan manajemen.

2.1.5 Pengertian Manajemen Pendidikan

Menurut Amirudin Tumanggor, (2021:3) “Manajemen pendidikan merupakan proses manajemen dalam pelaksanaan tugas pendidikan dengan mendayagunakan segala sumber secara efisien untuk mencapai tujuan secara efektif.”

Menurut Suhelayanti,dkk (2020:5) “Manajemen pendidikan adalah suatu kegiatan atau rangkaian kegiatan yang berupa proses pengelolaan usaha kerja sama kelompok manusia yang tergabung dalam organisasi pendidikan, untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Menurut Muhammad Kristiawan (2017:3) “Manajemen pendidikan adalah ilmu terapan dalam bidang pendidikan yang merupakan rangkaian kegiatan atau keseluruhan proses pengendalian usaha kerja sama sejumlah orang untuk mencapai tujuan pendidikan secara berencana dan sistematis yang diselenggarakan di lingkungan tertentu terutama lembaga pendidikan formal”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa manajemen pendidikan adalah suatu kegiatan atau rangkaian kegiatan yang berupa proses pengelolaan usaha kerja sama sekelompok manusia yang tergabung dalam organisasi pendidikan, untuk

mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan memanfaatkan sumber daya yang ada dan menggunakan fungsi-fungsi manajemen agar tercapainya tujuan secara efektif dan efisien.

2.1.6 Pengertian Promosi

Menurut Woro Istri Rahayu,dkk, (2020:22) “promosi diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan”.

Menurut Dwi Ermavanti,dkk, (2018:128) “promosi adalah saranan kita untuk menjual produk atau layanan jasa usaha bisnis kita”.

Menurut Tjiptono, (2015:387) “promosi merupakan elemen bauran pemasaran yang berfokus pada upaya menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan kembali konsumen akan merek dan produk perusahaan.”

Dapat disimpulkan bahwa promosi adalah memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya,

2.1.7 Pengertian Website

Menurut Randi dkk, (2015:2) “*World Wide Web* atau yang sering dikenal sebagai *Web* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan *hyperlink* (tautan) yang memudahkan *server* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui *internet*)”.

Menurut Riyadi dkk, (2012:3) “*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya”.

Menurut Rahmat Hidayat, (2010:2) “*Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau

gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait.”

Jadi *website* adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah *browser* menggunakan URL *website*.

2.1.8 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Jubille Enterprise, (2018:1) “PHP merupakan Bahasa Pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* dinamis dan interaktif.”

Menurut Supono Viridiandry Putratama, (2016:3) “PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan Bahasa Pemrograman untuk membuat *website* sehingga *website* menjadi dinamis”.

Menurut Sibero, (2012:10) “PHP adalah pemrograman (interpreter) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.”

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah Bahasa Pemrograman yang diperuntukan untuk pembuatan *web*, dimana dikategorikan bahasa berbasis *server side*, karena dibutuhkan *web server* untuk menjalankannya.

2.1.9 Pengertian Xampp

Menurut Ria Agustina dan Ady Chandra Nugroho (2021:4) “*Xampp* adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data *MySQL* dikomputer *local*, *Xampp* berperan sebagai *server web* pada komputer anda”.

Menurut Rohi Habibi, dkk (2020:5) “*Xampp* merupakan salah satu paket instalasi *apache*, PHP, dan *MySql* instan yang dapat kita gunakan untuk membantu proses instalasi ketiga tersebut selain paket instalasi instan *xxamp* untuk berpindah versi juga memberikan fasilitasi pilihan penggunaan PHP”.

Menurut Bay Haqi, (2019:8) “*Xampp* adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, yang merupakan komplikasi dari beberapa program, fungsi dari *Xampp* adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri yang terdiri dari beberapa program.”

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, *Xampp* merupakan suatu aplikasi *web server*. *Web server* tersebut merupakan tempat aplikasi yang mendukung untuk menyimpan *file-file* maupun data-data dalam bentuk *web*.

2.1.10 Pengertian MySQL

Menurut Kusno Harianto, (2019:13) “*MySQL* adalah salah satu jenis *database server* yang terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya.”

Menurut Jubille Enterprise, (2018:2) “*MySQL* merupakan *server* yang melayani *database*.”

Menurut Anhar (2010:21) “*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS, seperti Oracle, MS SQL, Postrage SQL, dan lain-lain.

2.1.11 Pengertian HTML (Hypertext Markup Language)

Menurut Merysha Arista (2020:1) “*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah *web* .”

Menurut Jubille Enterprise (2018:1) “*Hypertext Markup Language (HTML)* adalah untuk mendesain *website*.”

Hypertext adalah kemampuan untuk meloncat dari satu dokumen ke dokumen yang lain. Hal tersebut merupakan salah satu elemen HTML yang paling kuat, untuk melakukannya maka digunakanlah *Link*.

2.1.12 Pengertian CSS (*Cascading Style Sheet*)

Didalam membuat sebuah *website* ada yang namanya pengaturan seperti warna tulisan bisa ditangani, melalui *style* tanpa melibatkan *tag* HTML yang berfungsi untuk mengatur warna. Menurut Irvan Lewenusa (2020:1), CSS adalah sebuah metode yang digunakan untuk mempersingkat penulisan *tag* HTML.

Adapun menurut Menurut Rohi Abdulloh (2016:2), CSS singkatan dari *cascading style sheets*, yaitu *skrip* yang digunakan untuk mengatur desain *website*.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa CSS merupakan perangkat untuk mengatur tampilan sebuah *web* serta menentukan tema dari sebuah *website*, mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga lebih terstruktur dan seragam.

2.1.13 Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Rosa A.S dan M. Shalaludin (2015:137), *UML (Unified Modeling Language)* adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung.

Menurut Muhammad Iqbal Hanafri dkk (2017), *UML (Unified Modeling Language)* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram teks-teks pendukung.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *UML (Unified Modeling Language)* adalah suatu permodelan untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object oriented*.

2.1.14 Metode *Model View Controller* (MVC)

MVC (*Model-View-Controller*) adalah pola arsitektur yang memisahkan aplikasi dalam tiga komponen utama Logis: *Model, View, Controlller*. Masing-masing komponen ini dibangun untuk menangani aspek-aspek tertentu pembangunan aplikasi. *Model View Controller* (MVC) adalah salah satu kerangka pembangunan *web* standar industri paling sering digunakan untuk menciptakan proyek yang berukuran dan *extensible* (Rahmi Roza, dkk 2020:69).

Menurut (Radek,2009) konsep *Model View Controller* (MVC) ini diperkenalkan dengan tujuan untuk memudahkan bagi para pengembang aplikasi berbasis *web* dalam mengembangkan aplikasinya.

Model-View-Controller (MVC) adalah suatu sebuah konsep yang diperkenalkan oleh penemu *smalltalk* (*Trygve Reenskaug*) untuk membuat suatu jenis data lainnya bersama dengan pemrosesan (*model*), dari proses manipulasi (*controller*) dan tampilan (*view*) untuk dipresentasikan pada sebuah *user interface* menurut (Deacon, 2009).

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan suatu sumber yang dijadikan acuan dalam melakukan penelitian. Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu terkait dengan judul yang diangkat oleh penulis, yaitu “Implementasi *Model View Controller* (MVC) dalam Sistem Informasi Manajemen Promosi pada SMKN 1 Penukal PALI

untuk Meningkatkan Efektifitas Penyebaran Informasi” yang disajikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil Utama
1	Andi Pratama (2020)	Pengembangan Sistem Informasi Promosi Sekolah Berbasis Web	Waterfall	Sistem promosi berbasis web meningkatkan jangkauan informasi sekolah
2	Siti Rahmawati (2021)	Implementasi MVC pada Sistem Informasi Akademik	RAD	MVC mempermudah pemeliharaan dan pengembangan sistem
3	Budi Santoso (2019)	Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Online	Prototype	Sistem online mempercepat proses pendaftaran siswa
4	Rian Kurniawan (2023)	Website Promosi Sekolah Menengah Kejuruan	Deskriptif Kualitatif	Website promosi meningkatkan minat pendaftar
5	Ronida dan Kosim (2019)	Implementasi <i>Prototype</i> Dalam Pembuatan <i>Website</i> Sebagai Media Promosi Di MA Darul Masholeh Cirebon.	Terdapat persamaan, yaitu sama-sama membahas tentang <i>Website Promosi Pendidikan</i> .	Menggunakan model pengembangan sistem <i>Prototype</i> dan alat bantu perancang Dengan DFD.
6	Khana Wijaya dan Andi Christian (2019)	Implementasi Metode <i>Model View Controller</i> (MVC) Dalam Rancang Bangun <i>Website</i> SMK Yayasan Bakti Prabumulih.	Terdapat persamaan, yaitu sama-sama menggunakan metode pengembangan MVC untuk merancang <i>Website Promosi Pendidikan</i> .	Menggunakan metode <i>Model View Controller</i> (MVC) dan alat bantu perancangan dengan <i>unified model language</i> (UML).
7	Muhammad Fahmi dan Fattya Arriani (2018)	Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dengan Metode <i>Waterfall</i> .	Terdapat persamaan, yaitu sama-sama membahas	Menggunakan metode <i>Waterfall</i> Dan alat bantu perancangan dengan <i>unified model language</i> (UML).

			tentang <i>Website</i> sebagai media promosi pendidikan.	
8	Andi Christian, dkk (2018)	Rancang Bangun <i>Website</i> Sekolah Dengan Menggunakan <i>Framework Bootstrap</i> (studi kasus SMP N 6 Prabumulih.	Terdapat persamaan, yaitu sama-sama membahas tentang <i>Website</i> sekolah untuk promosi.	Menggunakan metode <i>Waterfall</i> dan alat bantu perancang Dengan DFD.

Sumber : Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2025

Dari penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi berbasis web dan penerapan arsitektur MVC memberikan dampak positif terhadap efektivitas pengelolaan informasi dan promosi. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus membahas penerapan MVC pada Sistem Informasi Manajemen Promosi di SMK, khususnya di wilayah Penukal PALI, sehingga penelitian ini memiliki unsur kebaruan.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Luaran dan tujuan penelitian ini adalah mengimplementasikan arsitektur *Model View Controller* (MVC) dalam pengembangan sistem untuk meningkatkan keteraturan struktur program dan kemudahan pemeliharaan serta Meningkatkan efektivitas penyebaran informasi promosi sekolah kepada masyarakat luas melalui media digital dan mempermudah pihak sekolah dalam mengelola konten promosi, berita, agenda, dan informasi penerimaan siswa baru.

3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah dapat membantu pihak SMKN 1 Penukal, PALI dalam mengelola dan memperbarui informasi promosi secara cepat dan terintegrasi, meningkatkan jangkauan dan efektivitas penyebaran informasi promosi kepada masyarakat serta memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sistem informasi, khususnya terkait penerapan arsitektur MVC.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Metode Penelitian

Dalam hal ini peneliti melakukan pendekatan yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu harus sesuai dengan permasalahan yang akan diselesaikan, hal lain yang dilakukan dalam penelitian ini harus memahami masalah efisiensi yaitu mempertimbangkan keterbatasan dana, tenaga, waktu dan kemampuan dari peneliti. Pendekatan / metode penelitian yang paling baik apabila pendekatan tersebut efisien, valid dan *reliable*. Metode yang digunakan adalah yang bersifat deskriptif, yaitu metode yang memperjelas data yang telah diperoleh sehingga mendapat gambaran secara jelas mengenai bagaimana pengembangan metode *MVC* terhadap Sistem Informasi Manajemen Promosi.

Menurut Nasir (2017) Metode deskriptif merupakan suatu metode untuk meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penyebaran promosi diterapkan. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang digunakan pada penelitian ini bermaksud untuk mendapatkan informasi mengenai proses belajar mengajar dan hambatan yang terjadi saat pembelajaran dikelas.

4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan yang sangat penting dalam penelitian, karena teknik yang digunakan sebagai pedoman selama pengumpulan data berlangsung. Dalam pengumpulan data penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara:

1. *Observasi*

Melakukan pengamatan secara langsung ditempat penelitian terhadap kegiatan yang sedang berlangsung terutama objek yang sedang diteliti.

2. *Interview*

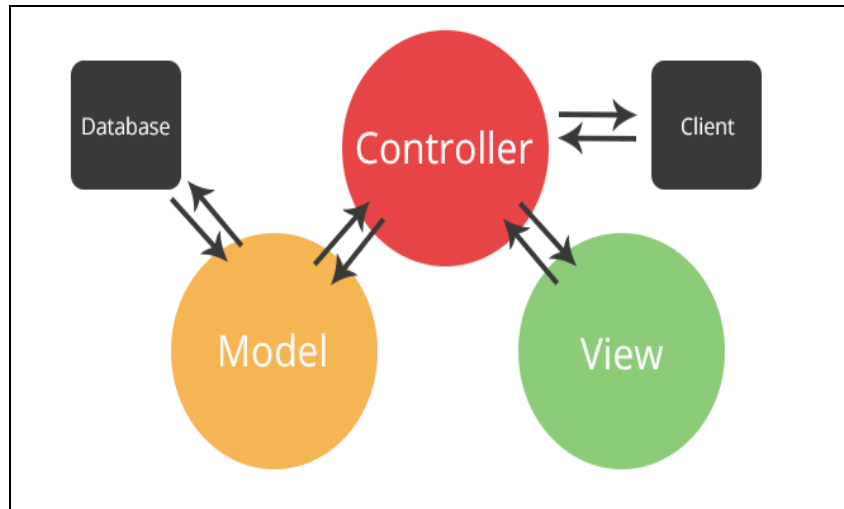
Melakukan proses interaksi dan komunikasi terhadap piha-pihak yang terkait dalam memberikan informasi tentang objek penelitian.

3. *Library Research*

Melakukan pengumpulan data-data melalui sumber referensi baik berupa buku maupun jurnal.

4.3 Metode Pengembangan Sistem

MVC (*Model-View-Controller*) adalah pola arsitektur yang memisahkan aplikasi dalam tiga komponen utama Logis: *Model*, *View*, *Controlller*. Masing-masing komponen ini dibangun untuk menangani aspek-aspek tertentu pembangunan aplikasi. *Model View Controller* (MVC) adalah salah satu kerangka pembangunan *web* standar industri paling sering digunakan untuk menciptakan proyek yang berukuran dan *extensible* (Rahmi Roza, dkk 2020:69).



Sumber : Rahmi Roza, dkk (2020:68)

Gambar 1 Metode Model View Controller (MVC)

Keterangan menurut gambar diatas alur dari *Model-View-Controller* sebagai berikut:

1. *Model*

Model adalah bagian kode program yang menangani *database*, isi dari model merupakan bagian (fungsi-fungsi) yang berhubungan langsung dengan *database* untuk mengelola data seperti memasukan data, pembaruan data, hapus data, dan lain-lain, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian *view*.

2. *View*

Tampilan (*view*) bagian ini mengandung keseluruhan detail dari implementasi *user interface*. *View* adalah bagian kode program yang mengatur tampilan *website*. *View* biasanya berupa *file skrip HTML*. *View* juga berfungsi menampilkan data serta *inputan user*, jadi *view* merupakan halaman *web*.

3. *Controller*

Cara pemrosesan (*Controller*) merupakan bagian yang menghubungkan *model* dan *view*. *Controller* berisi perintah-perintah yang bertanggung jawab untuk memproses suatu data dan mengirimkannya ke halaman *web*.

Controller berfungsi untuk menerima *request* dan data dari *user* kemudian menentukan apa yang akan di proses oleh aplikasi.

4.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Menurut Rosa A.S dan M. Shalaludin (2015:137), *UML (Unified Modeling Language)* adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung.

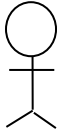
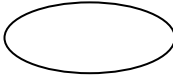
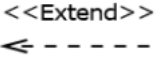
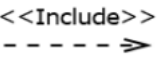
Menurut Muhammad Iqbal Hanafri dkk (2017), *UML (Unified Modeling Language)* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram teks-teks pendukung.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *UML (Unified Modeling Language)* adalah suatu permodelan untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object oriented*.

1. *Use Case Diagram*

Menurut Munawar (2021:49) *Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* yaitu:

Tabel 2 Simbol Use Case Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Aktor	Merupakan orang, proses atau sistem yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat.
2.		Use Case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan.
3.		Asosiasi / Association	Hubungan atau komunikasi antara aktor dengan use case.
4.		Ekstensi / Extend	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
5.		Include	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya.
6.		System	Merupakan bagian menspesifikasi sistem secara terbatas

Sumber: Munawar (2021)

2. Activity Diagram

Menurut Munawar (2021:49) *Activity Diagram* merupakan diagram yang menjelaskan tentang alur kegiatan dalam program yang sedang dirancang, bagaimana proses alur penyusunan berawal, keputusan yang mungkin terjadi, serta bagaimana sistem akan berakhir. Komponen dari *Activity Diagram*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Start	Titik awal dimulai aktivitas sistem
2.		Stop	Status akhir aktivitas pada sistem

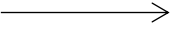
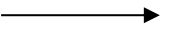
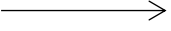
3.		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja
4.		Percabangan / <i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan pada aktivitas
5.		Penggabungan / <i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan

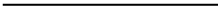
Sumber: Munawar (2021)

3. *Class Diagram*

Menurut Munawar (2021:49) *Class Diagram* adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai dengan rancangan di dalam diagram kelas, agar antara dokumentasi perancangan dan *software* sinkron

Tabel 4 Simbol *Class Diagram*

No	Simbol		Nama	Keterangan
1.		nama_kelas	Kelas / <i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem
		+atribut		
		+operasi		
2.			Antarmuka / <i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemograman berorientasi objek
3.			Asosiasi Berarah / <i>Directed Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain
4.			Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus)
5.			Kebergantungan / <i>Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas

6.		Agregasi / <i>Aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)
7.		<i>Association</i>	Relasi antar kelas yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Sumber: Munawar (2021)

BAB V

HASIL PEMBAHASAN

5.1 Hasil Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang dilakukan oleh penulis pada sistem penyebaran informasi yang dilakukan pada SMKN 1 Penukal PALI, dalam pemanfaatan teknologi informasi saat ini belum dimanfaatkan sebaik mungkin. Sehingga penyampaian informasi tentang sekolah masih manual yaitu masih menggunakan brosur, spanduk, dan harus datang langsung ke sekolah. dengan begitu penyampaian informasi yang terbatas bahkan kurang jelas.

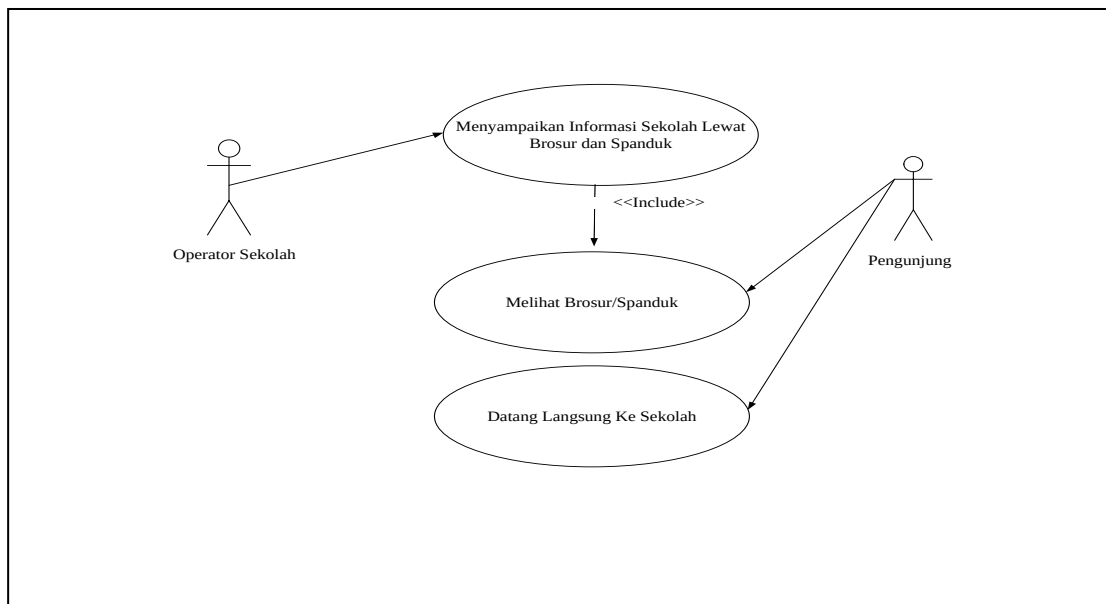
Oleh karena itu dibangunnya sebuah *website* sebagai alternatif *website* sekolah saat ini memang sangat penting baik bagi Guru, Siswa, Staf untuk mempromosikan SMKN 1 Penukal PALI, serta membantu Guru, Siswa, Staf, dan masyarakat mendapatkan informasi tentang sekolah tersebut.

5.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan di SMKN 1 Penukal, proses promosi sekolah masih bersifat konvensional yaitu dengan menggunakan brosur dan spanduk sehingga menghabiskan biaya yang banyak. Analisis sistem ini bertujuan untuk membuat sistem yang baru berbasis *website* sebagai alternatif lain sehingga proses promosi menjadi efektif dan efisien dengan adanya *website* cenderung akan mengurangi biaya, dan jangkauannya juga lebih luas dibandingkan dengan brosur dan spanduk.

5.3 Analisa Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan menjelaskan tentang analisa prosedur di SMKN 1 Penukal, yaitu mengenai analisa sistem promosi sekolah. Adapun analisa sistem yang sedang berjalan di SMKN 1 Penukal sebagai berikut:



Sumber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2025

Gambar 2 use case sistem yang berjalan

5.4 Pemecahan Masalah

Setelah selesai melakukan analisis permasalahan pada SMKN 1 Penukal, maka penulis memberikan suatu alternatif pemecahan masalah yang berhubungan dengan sistem promosi pada SMKN 1 Penukal dengan membuat *website* sekolah. dengan adanya *website* tersebut dapat membantu dan mempermudah pihak sekolah untuk melakukan promosi sekolah ke masyarakat dan diharapkan meningkatkan efisiensi dan efektifitas pada SMKN 1 Penukal.

5.5 Implementasi Metode *Model View Controller* (MVC)

Dalam pemecahan masalah, penulis berpedoman pada rekayasa perangkat lunak untuk mempermudah proses perancangan penulis menggunakan metode *Model View Controller* (MVC). *Model View Controller* (MVC) adalah salah satu kerangka pembangunan *web* standar industri paling sering digunakan untuk menciptakan proyek yang berukuran dan *extensible* (Rahmi Roza, dkk 2020:69).

Metode ini akan membuat data *model* untuk mempresentasikan informasi dari *database*, *view* untuk menampilkan data, dan *controller* yang akan menghubungkan keduanya bersama-sama.

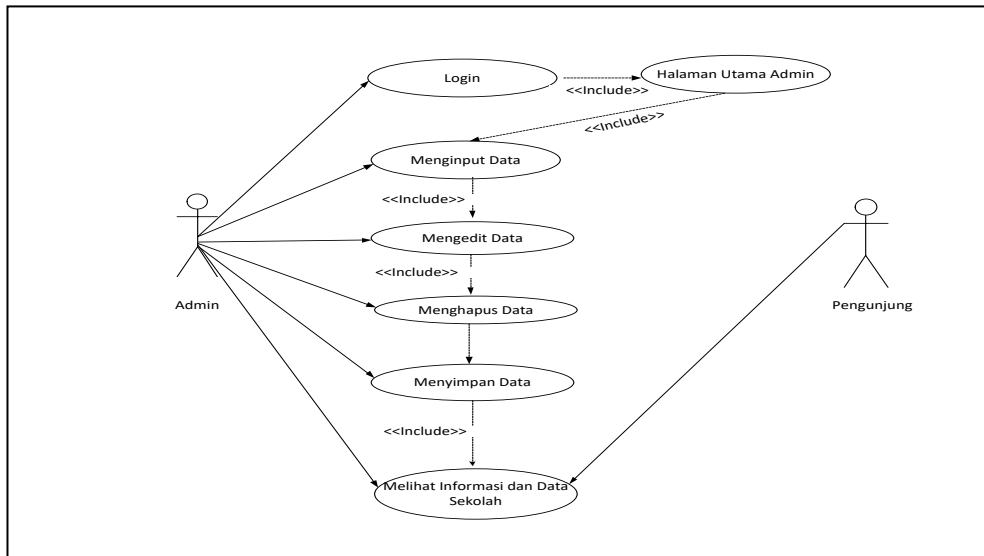
1. **Model:** Pada tahap ini penulis merancang *database*, yang berfungsi sebagai memanipulasi data seperti memasukan data, menghapus data, dan menambah data. *Database* yang di perlukan yaitu *database* admin/pengguna, siswa, guru, agenda, pengumuman, serta galeri kegiatan sekolah. Membuat *database* nya penulis menggunakan *Php My Admin*.
2. **View:** Pada tahap ini penulis mencari *file templete*, berupa kode program yang nantinya menjadi tampilan halaman *website* yang akan penulis buat disini penulis menggunakan bantuan perangkat lunak *Sublime text*.
3. **Controller:** Pada tahap ini penulis membuka halaman *website* menggunakan aplikasi *XAMPP* dan mencoba menambahkan data seperti data guru, siswa dan lainnya apakah perintah-perintah tersebut dapat mengirimkan ke halaman *website*.

5.6 Rancangan Sistem

Berdasarkan analisis sistem yang terjadi, maka dapat di usulkan suatu *website* yang dapat membantu pihak sekolah SMKN 1 Penukal dalam *menginput* data-data dalam kegiatan promosi. Aplikasi yang diusulkan tersebut berbasis *website*, agar mempermudah dalam pembuatan *website* tersebut, maka dapat di usulkan perancangan menggunakan *Unified Modeling Languge* (UML). Dalam pembuatan aplikasi ini, ada beberapa jenis model *UML* yang digunakan antara lain sebagai berikut:

5.6.1 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram atau *Diagram Use Case* Rosa Shalahuddin (2015:141) merupakan interaksi antara *Use Case* dan aktor atau pertukaran pesan atau tindakan yang dilakukan oleh sistem. Aktor dapat berupa orang peralatan atau sebuah sistem yang sedang di bangun. *Use Case* menjelaskan pengambaran sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi dari pandangan pengguna. Dalam sistem promosi pada SMKN 1 Penukal berbasis *website*, pada tahap rancangan awal dilakukan dengan membuat *Use Case Diagram* terlebih dahulu yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Sumber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2025

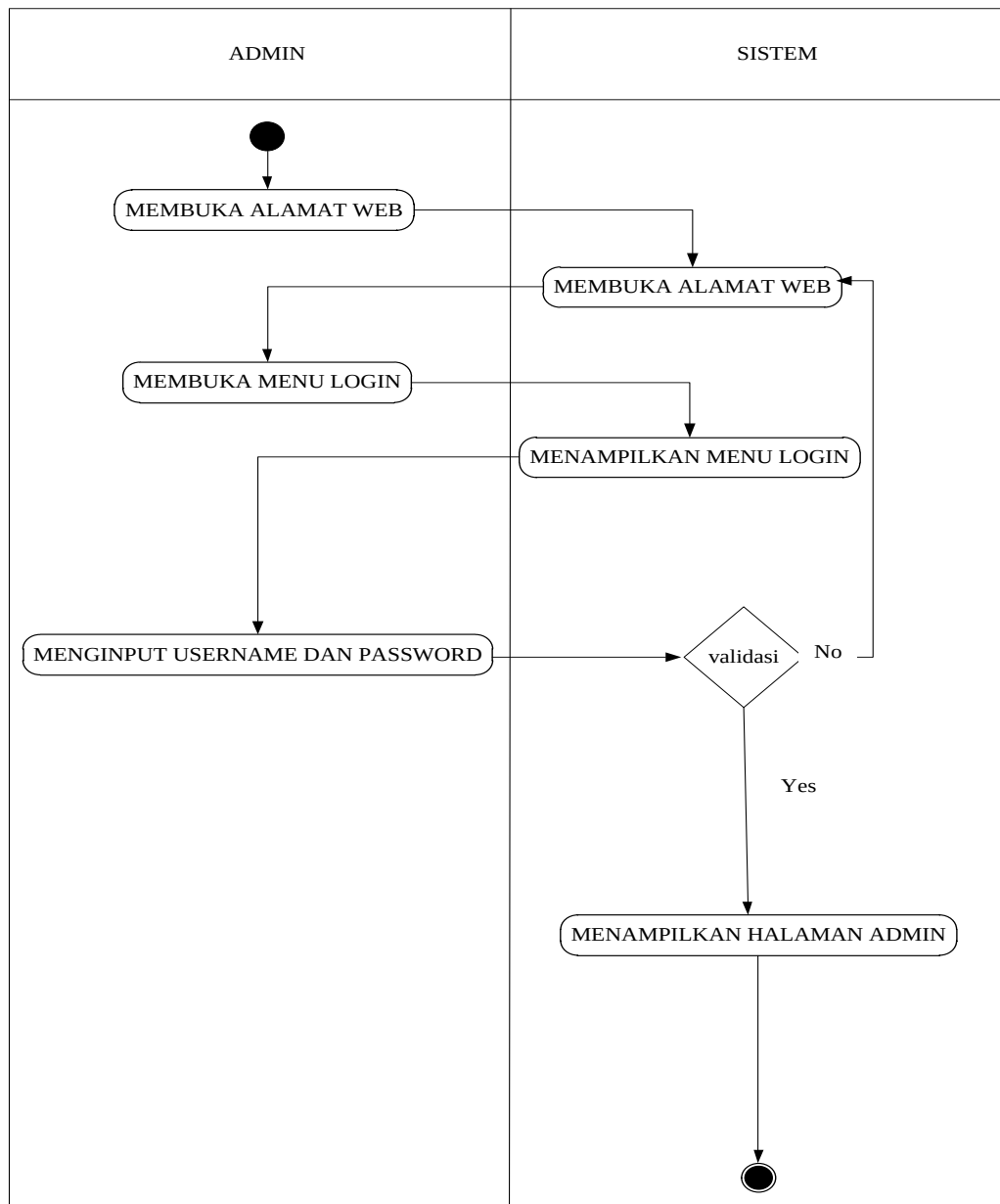
Gambar 3 Use Case yang di usulkan

Berdasarkan gambar diatas *use case diagram* menjelaskan bahwa terdapat satu aktor yaitu admin/pengguna yang malakukan *login* kemudian, admin masuk ke halaman utama, dan admin dapat mengelolah data sekolah seperti data guru, data siswa, agenda, dan pengumuman. Kemudian pengunjung hanya langsung dapat melihat informasi mengenai sekolah tanpa harus *login* terlebih dahulu.

5.6.2 Activity Diagram

Activity Diagram Rosa Shalahuddin (2015:141) menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem. Diagram aktivitas ini menggambarkan aktivitas bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dilakukan oleh aktor kepada sistem. Aktivitas dalam diagram dapat di gambarkan dalam bentuk bujur sangkar yang di dalamnya berisi aktivitas yang terjadi dalam aliran kerja. Terdapat pula sebuah keadaan mulai (*start state*) yang menunjukan aliran kerja terjadi, sebuah keadaan selesai (*end state*) menunjukan akhir dari diagram. Pada tahap rancangan *Activity Diagram* ini terdapat beberapa *Activity Diagram* antara lain

Activity login Admin dan Activity Diagram Admin Input Data Menu. Berikut beberapa *Activity digram* yang dirancang dapat dilihat pada gambar dibawah dimulai dari *Activity login admin* di bawah ini:



Sumber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2025

Gambar 4 Activity Diagram Login admin/pengguna

Setelah admin melakukan *login*, aktifitas selanjutnya admin dapat *menginput* data sekolah. Agar lebih jelas maka dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



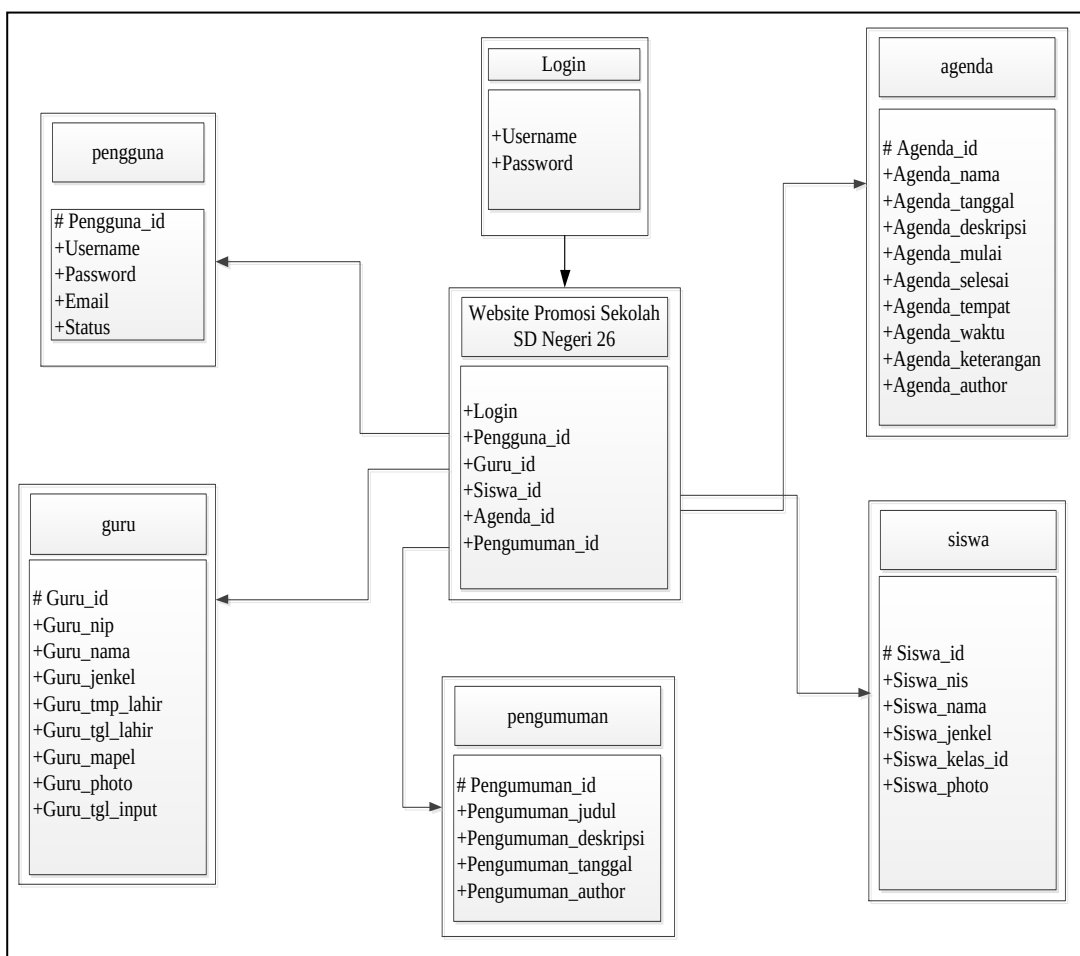
Sumber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2025

Gambar 5 Activity Diagram Manajemen

Setelah selesai melakukan *Activity input* data sekolah, kemudian aktifitas selanjutnya admin mengelola data sekolah dan admin kemudian melihat statistik pengunjung *website*.

5.6.3 Class Diagram

Class Diagram atau diagram *Class* Rosa Shalahuddin (2015:141) menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian antar kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem. *Class* mengandung informasi dan tingkah laku yang berkaitan dengan informasi untuk mencapai tujuan tertentu. Tahap rancangan *Class Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Sumber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2025

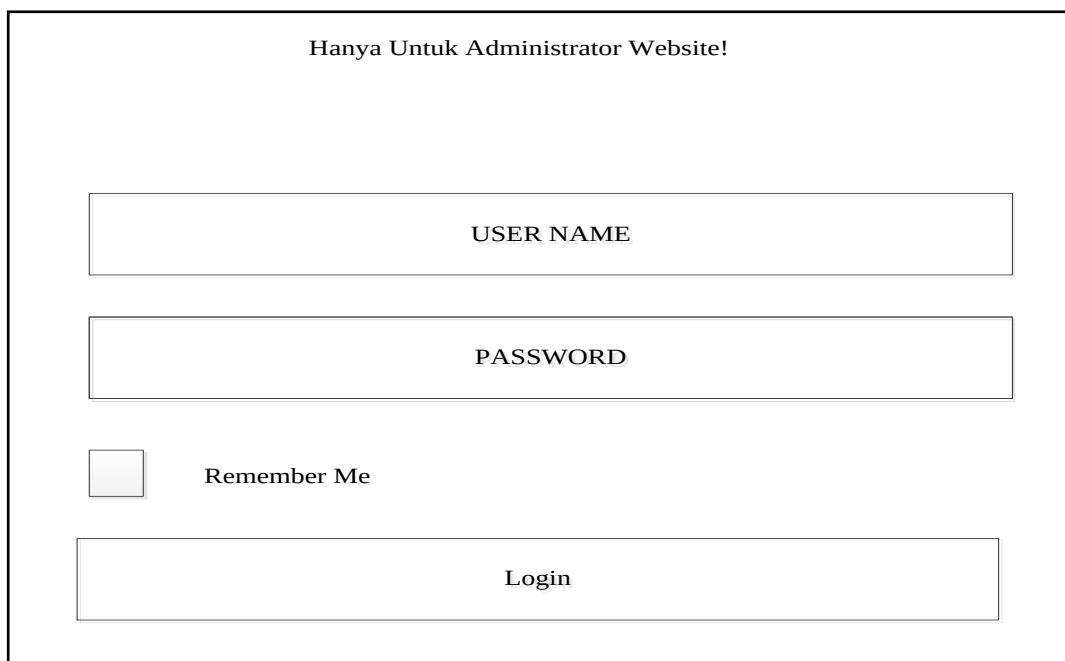
Gambar 6 Class Diagram yang Diusulkan

5.7 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan suatu gambaran merancang proses *input* atau *output* yang dapat di jelaskan gambar-gambar sebagai berikut:

1. Rancangan *Form Login* Admin/Pengguna

Berikut ini gambaran *form Login* Admin/Pengguna yang dapat digunakan admin untuk mengelolah aplikasi. Admin harus mengisi *username* dan *password* terlebih dahulu agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Hanya Untuk Administrator Website!

USER NAME

PASSWORD

☐ Remember Me

Login

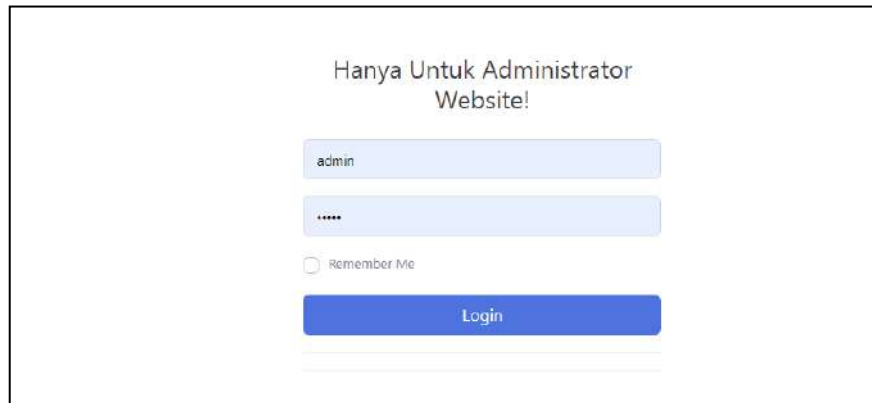
Gambar 7 Rancangan *Form Login* Admin

2. Rancangan *Form Menu* Utama

Rancangan tampilan utama antar muka, setelah admin/Pengguna melakukan *login* maka akan tampil seperti gambar 4.8 dibawah ini:

5.8.1 Implementasi Halaman *Login Admin*

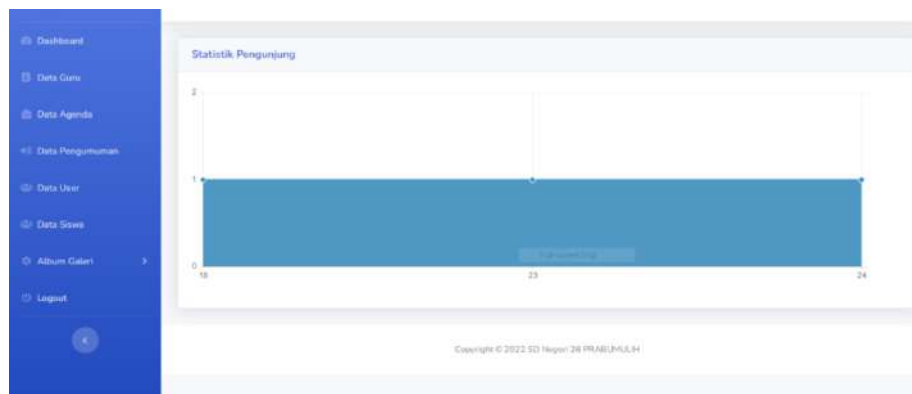
Halaman *Login Admin* merupakan tampilan *login* untuk admin agar masuk ke dalam *website*.



Gambar 10 Implementasi Halaman *Login Admin*

5.8.2 Implementasi Halaman Menu Utama Admin

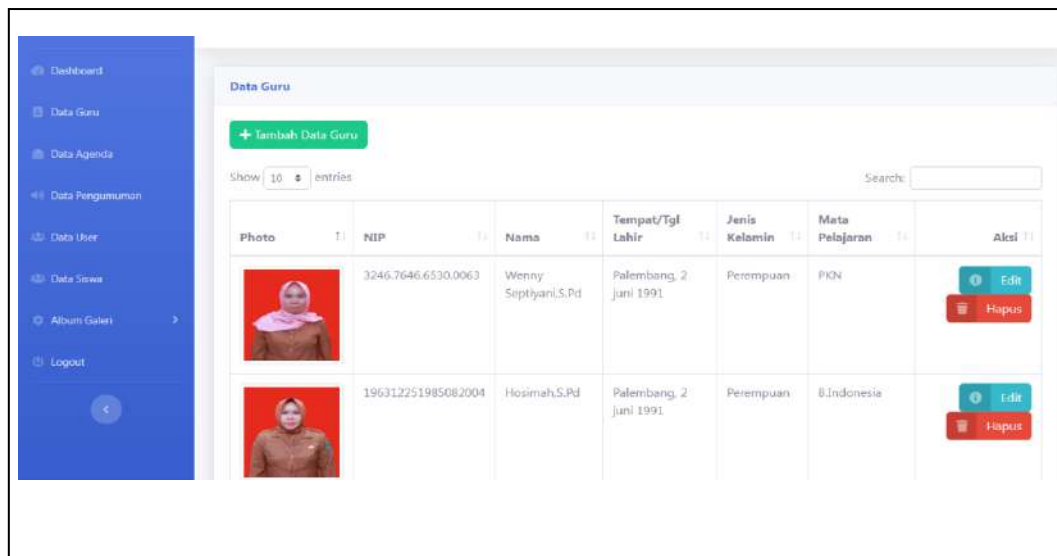
Pada halaman menu utama ini berisi beberapa menu yaitu data guru, data siswa dan lainnya. Dapat dilihat digambar dibawah ini.



Gambar 11 Implementasi Halaman Utama Admin

5.8.3 Implementasi Data Guru

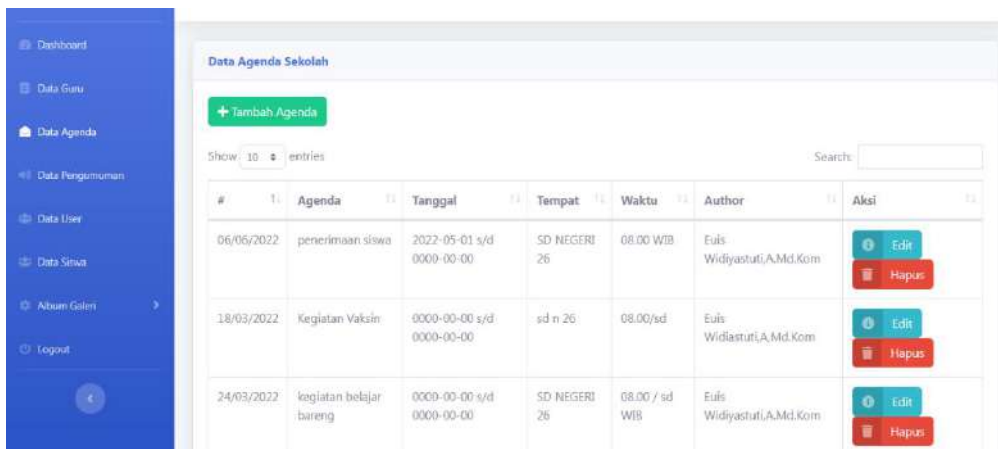
Pada halaman ini admin menyimpan data serta mengelola data guru yang ada di sekolah.



Gambar 12 Implementasi Data Guru

5.8.4 Implementasi Data Agenda

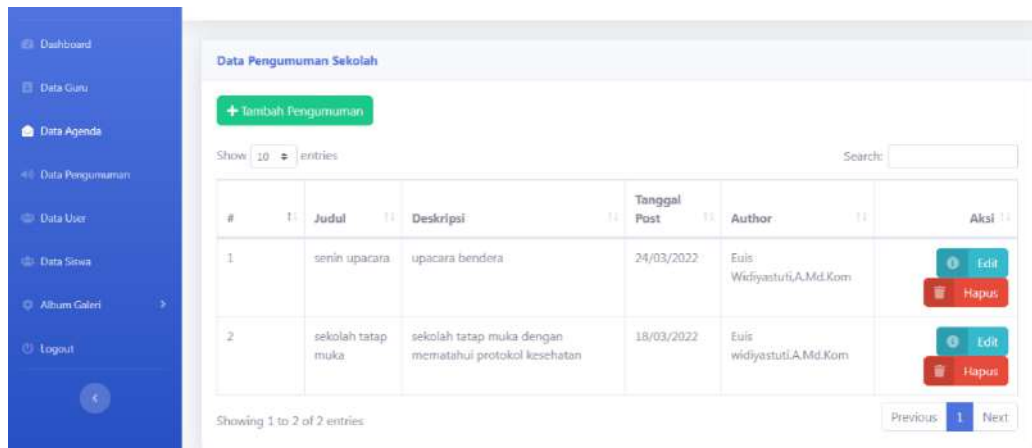
Pada halaman ini admin menyimpan data agenda yang ada di sekolah.



Gambar 13 Implementasi Data Agenda

5.8.5 Implementasi Data Pengumuman

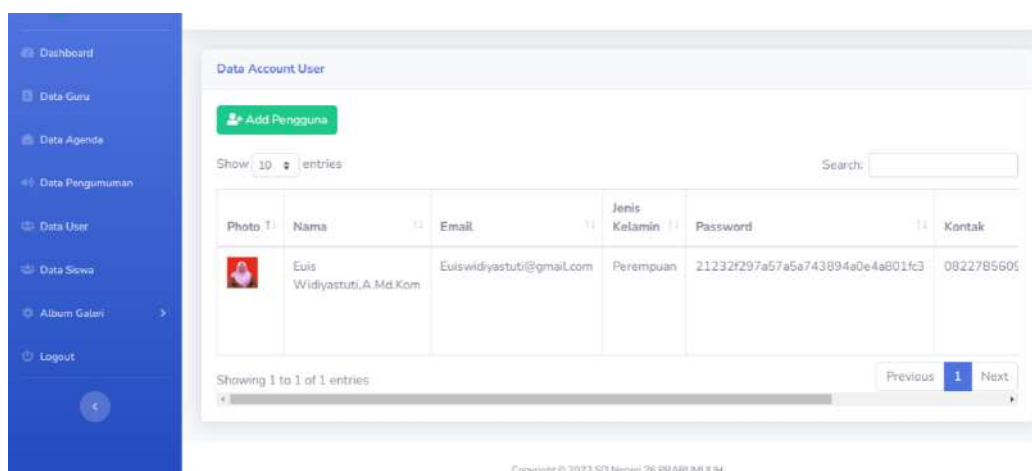
Pada halaman ini admin menyimpan data pengumuman yang ada di sekolah.



Gambar 14 Implementasi Data Pengumuman

5.8.6 Implementasi Data User

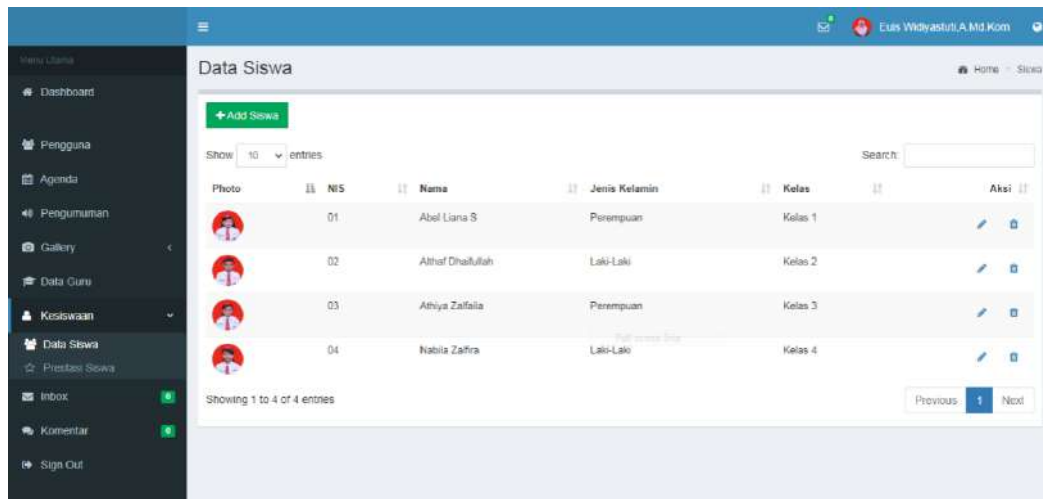
Pada halaman ini untuk menyimpan data *user*/pengguna yaitu admin *website*.



Gambar 15 Implementasi Data User

5.8.7 Implementasi Data Siswa

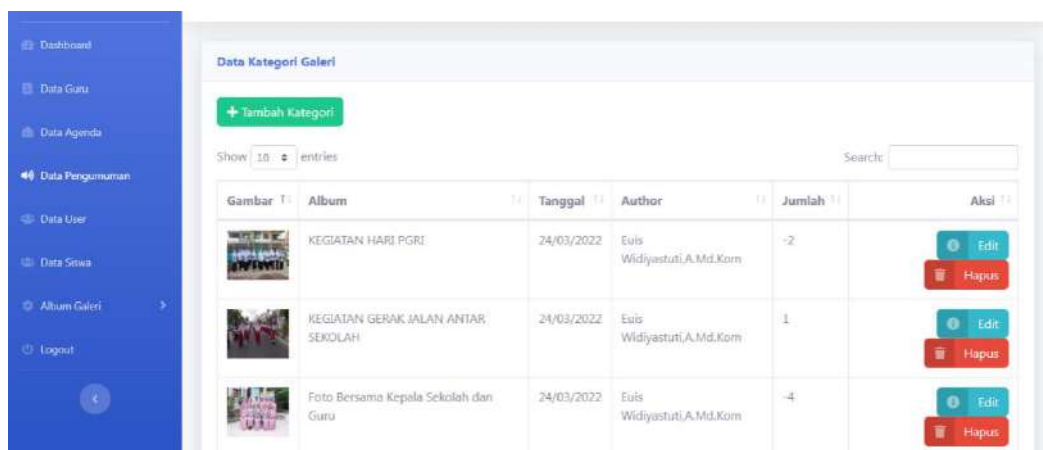
Pada halaman ini admin menyimpan data-data siswa yang ada di sekolah.



Gambar 16 Implementasi Data Siswa

5.8.8 Implementasi Data Galeri

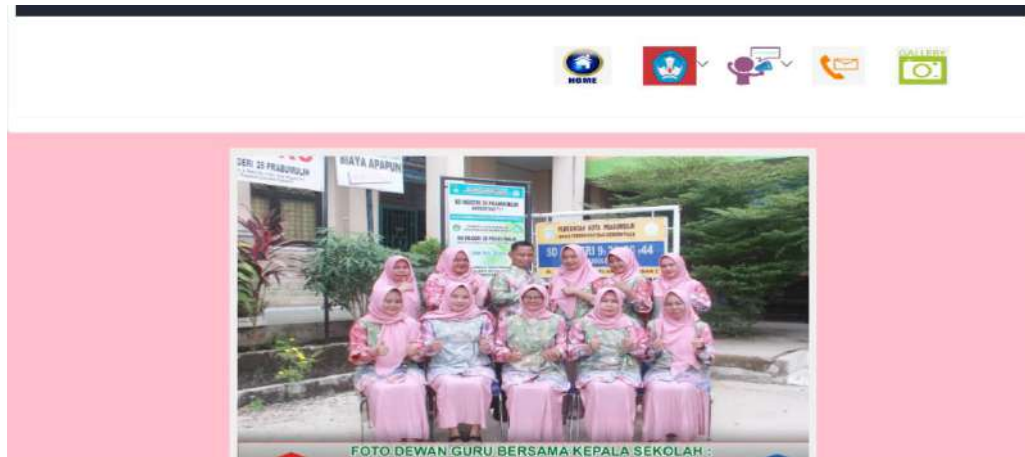
Pada halaman ini admin menyimpan galeri kegiatan sekolah.



Gambar 17 Implementasi Data Galeri

5.8.9 Implementasi Halaman Utama Pengunjung

Pada halaman menu utama ini berisi halaman utama *Website* sekolah SMKN 1 Penukal PALI.



Gambar 18 Implementasi Halaman Menu Utama

5.8.10 Implementasi Halaman Daftar Guru

Pada halaman ini menampilkan data-data Guru yang ada pada sekolah. Terdapat di bagian *profile*.



Gambar 19 Implementasi Halaman Daftar Guru

5.8.11 Implementasi Halaman Daftar Siswa

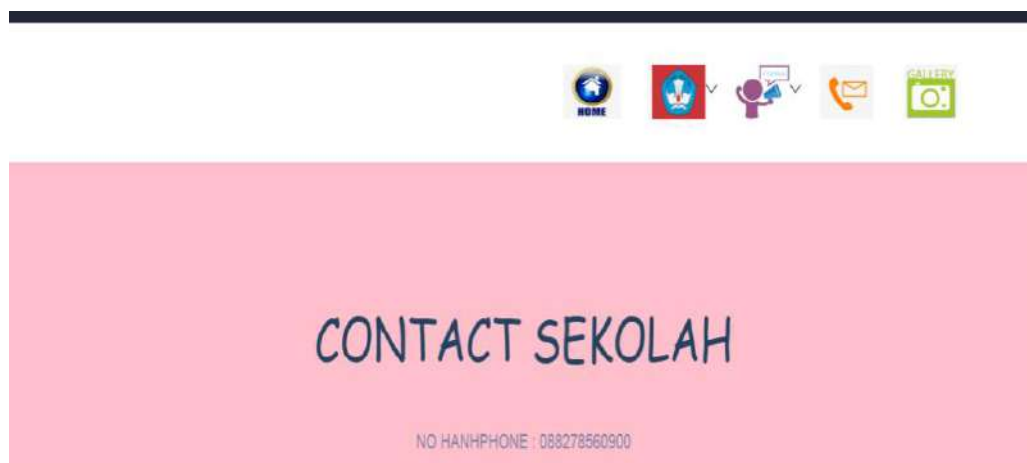
Pada halaman ini menampilkan data-data Siswa yang ada pada sekolah. Terdapat di bagian *profile*.



Gambar 20 Implementasi Halaman Daftar Siswa

5.8.12 Implementasi Halaman Kontak Sekolah

Pada halaman ini menampilkan kontak sekolah seperti No *Handphone*, *E-mail*, *Facebook*, dan Alamat.



Gambar 21 Implementasi Halaman Kontak Sekolah

5.8.13 Implementasi Halaman Pengumuman Sekolah

Pada halaman ini menampilkan pengumuman apa saja yang ada di buat oleh sekolah.



Gambar 22 Implementasi Halaman Pengumuman Sekolah

5.8.14 Implementasi Halaman Agenda Sekolah

Pada halaman ini menampilkan data-data agenda apa saja yang ingin di adakan di sekolah.



Gambar 23 Implementasi Halaman Agenda Sekolah

BAB VI

RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi Sistem Informasi Manajemen Promosi berbasis MVC pada SMKN 1 Penukal, PALI, diperlukan beberapa tahapan lanjutan agar sistem dapat dikembangkan secara berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih optimal dan integrasi media sosial (WhatsApp, Instagram, Facebook) untuk memperluas jangkauan promosi sebagai pengembangan untuk objek penelitian tersebut serta diharapkan agar penelitian ini dapat terpublikasi pada jurnal bereputasi 1 – 6.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, perancangan, implementasi dan pengujian dalam pembuatan *website* promosi sekolah ini, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Website* ini telah berhasil dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk mempromosikan SMKN 1 Penukal PALI ke publik .
2. *Website* ini dapat memudahkan guru, siswa atau wali siswa serta masyarakat umum lainnya untuk mengetahui informasi-informasi sekolah.
3. *Website* ini dibangun dengan tampilan yang sederhana dengan menggunakan HTML dan CSS sehingga dapat mudah dipahami oleh penggunanya.

7.2 Saran

Website ini mungkin masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis memberikan saran diantaranya :

1. Sebaiknya pihak sekolah menggunakan sistem informasi promosi sekolah ini, sehingga mempermudah untuk operator dalam penginputan data. Dan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi.
2. Sebaiknya admin menjelaskan secara singkat dan jelas mengenai *menu-menu* yang ada dalam *website* supaya siswa mudah untuk menggunakannya.
3. *Website* sekolah ini masih tergolong sederhana, sebaiknya lebih dikembangkan lagi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W. (2018). *Metode Penelitian Terpadu Sistem Informasi Pemodelan Teoretis, Pengukuran dan Pengujian Statis*. Yogyakarta: ANDI.
- Ahmad Faris, A. F. (2016). Rancangan Animasi Interaktif Alfabet pada Pendidikan Anak Usia Dini . *Jurnal Teknik Komputer*, Vol. II No.1 ISSN : 2442-2436.
- Akip Suhendra, Z. M. (2014). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna Berbasis Multimedia pada RA AL-A'RAF. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol.I ISSN : 2406-7741.
- Dana Pranata, H. D. (2015). Rancang Bangun Website Jurnal Ilmiah Bidang Komputer . *Jurnal Informatika Mulawarman*, Vol.1 No.2 .
- Eliza. (2012). *Program Terhebat Android*. Jakarta: Gramedia.
- Emanuel, A. W. (2017). *Metode Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- I Dewa Putu Agus Sudiatmika, A. K. (2014). Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah pada Smartphone Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 2 No.2 ISSN : 2252-3006.
- Muhammad Iqbal Hanafri, A. B. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa menggunakan Adobe Flash CS6 berbasis Android. *Jurnal SISFOTEK Global*, Vol.5 No.2 ISSN :2088-1762.
- Putri Ludviah Ekawati, A. Z. (2015). Pemnfaatan Teknologi Game untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia berbasis Android. *Jurnal Sistem Komputer*, Vol. 22 No.1 ISSN : 1858-4667.
- Rosa A.S, M. S. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung :.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anaka Usia Dini*. Jakarta: INDEKS.
- Supriadi, Y. (2017). *Semua Bisa Menjadi Programer Android Case Study*. Jakarta: Gramedia.

Lampiran 9 : Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas

No	Nama / NIDN	Instansi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1.	Fajriyah/0227088802	Universitas Prabumulih	Sistem Informasi	2 Jam	-Memimpin keseluruhan kegiatan penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. -Menyusun proposal penelitian, termasuk latar belakang, rumusan masalah, metodologi, jadwal, dan anggaran. -Mengkoordinasikan tim peneliti serta melakukan pembagian tugas kepada anggota -Mengatur komunikasi dengan pihak lembaga, LP3M/LPPM, atau penyelenggara hibah PDP. -Melaksanakan pengumpulan data utama sesuai metode yang ditetapkan. -Menganalisis hasil penelitian bersama anggota dan memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian. -Menyusun laporan kemajuan dan laporan akhir penelitian, serta memastikan ketepatan waktu pengumpulan. -Mempresentasikan hasil penelitian pada seminar atau forum ilmiah. -Menjamin integritas ilmiah, etika penelitian, dan kelancaran administrasi hibah.
2.	Khana Wijaya/	Universitas Prabumulih	Sistem Informasi	2 Jam	-Membantu ketua peneliti dalam penyusunan kajian pustaka terkait kualitas lingkungan, pencemaran, sanitasi, pengelolaan limbah, atau tema lain sesuai fokus penelitian. -Melakukan survei lapangan untuk pengambilan data lingkungan seperti kualitas air, kualitas udara, kualitas

					tanah, limbah domestik, atau variabel lingkungan lainnya. -Membantu dalam perancangan metode sampling, seperti menentukan titik sampling, frekuensi sampling, dan teknik pengambilan sampel yang sesuai standar. -Mengelola pengukuran parameter lingkungan dengan alat laboratorium atau instrumen lapangan. -Melakukan analisis laboratorium awal sesuai kebutuhan penelitian. -Membantu pengolahan data menggunakan metode statistik atau software pendukung. -Menyusun bagian metodologi teknis, hasil uji kualitas lingkungan, atau pembahasan aspek lingkungan. -Membantu proses identifikasi dampak lingkungan dan analisis risiko. -Berkontribusi dalam penyusunan artikel ilmiah dan visualisasi data. -Mendukung kegiatan diseminasi hasil penelitian.
3.	Tantri Oktapira/2022210022	Universitas Prabumulih	Informatika	2 Jam	Dokumentasi dan Perlengkapan dalam menyediakan kegiatan.

Lampiran 10 : Biodata ketua dan anggota

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Fajriyah, S.Kom., M.Kom
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Lektor
4.	NIY/NIK/Identitas lainnya	198808272014050040
5.	NIDN	0227088802
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Palembang, 27 Agustus 1988
7.	E-mail	rhieyah.mti12@gmail.com
8.	Nomor Telepon/HP	0838 0943 9736
9.	Alamat Kantor	Jl. Patra No. 50 Kel. Sukaraja
11.	Nomor Telepon/Faks	-
12.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = ... orang; D-3 = ... orang
13.	Mata Kuliah yg Diampu	Rekayasa Sistem Informasi

	Aplikasi Perkantoran
	Bahasa Pemrograman (Bahasa C)
	Rekayasa Perangkat Lunak

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	STMIK Prabumulih	Univ. Bina Darma	
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Teknik Informatika	
Tahun Masuk-Lulus	2010 - 2014	2015 - 2017	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Sistem Informasi Pengolahan Data Administrasi Pasien Askes pada Puskesmas Mangga Besar Prabumulih	Investigasi Peranan Social Media sebagai Alternatif Informasi Publik pada Pemerintah Kota Prabumulih	
Nama Pembimbing/Promotor	Pembimbing 1 : Neni Setiawati, M.Kom Pembimbing 2 : Muchlis, S.Kom., M.Si	Pembimbing 1 : Darius Antoni, S.Kom., M.M., PhD Pembimbing 2 : Muhamad Akbar, S.T., M.IT.	

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Jt/ Rp)
1	2024	Pengembangan Metode <i>Prototype</i> Pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat	Universitas Prabumulih	Rp. 5.000.000
2	2023	Analisis Aplikasi <i>Wampserver</i> Pada Bank Sampah Prabumulih Dengan Menggunakan Metode <i>Structural Equation Modeling</i>	Universitas Prabumulih	Rp. 5.000.000
3	2022	Implementasi Metode <i>Prototype</i> Pada Pembangunan Sistem Informasi <i>Recruitment</i> Pt. Tiga Putra Delapan Enam	Universitas Prabumulih	Rp. 5.000.000
4	2021	Implementasi Metode <i>Prototype</i> Pada Pengembangan Sistem Informasi <i>Open Journal System</i> (Ojs) Stmik Prabumulih	STMIK Prabumulih	Rp. 5.000.000
5	2020	Implementasi Metode <i>Webqual</i> Pada Analisis <i>Website</i> Stie Prabumulih	STMIK Prabumulih	Rp. 5.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Jt/ Rp)
1	2024	Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Di Sma Amaniyah Betung Abab Pali	Universitas Prabumulih	Rp. 2.500.000
2	2023	Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Guna Meningkatkan Kreativitas Guru Di Smk Negeri 2 Prabumulih	Universitas Prabumulih	Rp. 2.500.000
3	2022	Simulasi Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Menggunakan Adobe Flash Profesional Cs6 Pada Slb Negeri Prabumulih	Universitas Prabumulih	Rp. 2.500.000
4	2021	Pelatihan Simulasi <i>Website E-Commerce</i> Pada Umkm Di Kelurahan Sukaraja Prabumulih	STMIK Prabumulih	Rp. 2.500.000
5	2020	Pelatihan Simulasi Jaringan Dasar Router Menggunakan Cisco Paket Tracer Pada Smk Pgri 2 Prabumulih	STMIK Prabumulih	Rp. 2.500.000

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Internal Kampus Universitas Prabumulih.

Prabumulih, Desember 2025

Pengusul,



(Fajriyah, S.Kom., M.Kom)

NIDN : 0227088802

Lampiran 10 : Surat pernyataan ketua peneliti/pelaksana



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI/ PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajriyah, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0227088802
Pangkat / Golongan : Lektor / III.D
Jabatan Fungsional : Dosen

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

" Implementasi Model View Controller (Mvc) Dalam Sistem Informasi Manajemen Promosi Pada Smkn 1 Penukal, Pali Untuk Meningkatkan Efektivitas Penyebaran Informasi" yang diusulkan dalam **Penelitian Dosen** untuk tahun anggaran 2025 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Prabumulih, Januari 2026

Mengetahui,
Ketua Lembaga penelitian/pengabdian



(Nurmayanti, M.Kom)
NIDN : 0214039301

Ketua,

(Fajriyah, S.Kom., M.Kom)
NIDN : 0227088802

A. Lampiran 11 : Format Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Analisis Kebutuhan	■	■										
2	Perancangan Sistem		■	■	■								
3	Pembuatan & Perakitan Prototyping				■	■							
4	Pengembangan Firmware & Dashboard					■	■	■					
5	Pengujian Sistem					■	■	■	■				
6	Evaluasi & Perbaikan						■	■	■	■			
7	Implementasi Lapangan							■	■	■	■		
8	Pengumpulan Data								■	■	■	■	
9	Analisis Data & Penyusunan Hasil									■	■	■	■
10	Penyusunan Laporan Akhir										■	■	■
11	Submit Jurnal Bereputasi Internasional											■	■