# Rancang Bangun Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis *Website* pada SMAN 6 Palopo

**Siti Rahmayani[1], Fitra Ekasusilawati[2]**
**Universitas Cokroaminoto Palopo**
rahmayani@yahoo.co.id, fitra@uncp.ac.id

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi ekstrakurikuler berbasis *website* pada SMAN Palopo. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian proposal ini adalah *Research And Development* (R&D) yang saat ini merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak dikembangkan. Produk dalam hal ini berupa *software*. Adapun dalam pengembangan perangkat lunak tersebut menggunakan metode pengembangan *waterfall*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti setelah melalui tahapan- tahapan penelitian, penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi ekstrakurikuler berbasis *website* pada SMAN 6 Palopo untuk memudahkan siswa dalam mencari informasi terkait ekstrakurikuler apa saja yang ada di SMAN 6 Palopo serta menjadikan proses pendaftaran lebih efektif. Dalam pembuatan sistem ini peneliti menggunakan *boostrap* 5.1 untuk memperindah tampilan *website*. Peneliti juga menggunakan *sublime text* sebagai *text editor*, *XAMPP* sebagai *webservel local*, *MySql* sebagai pengelola *database,* serta menggunakan ckeditor untuk memudahkan kita dalam form posting pada form input. Adapun pengujian sistem yang digunakan yaitu *black box*, pengujian ahli desain, pengujian ahli informasi oleh dosen dan pengujian praktisi. Berdasarkan pengujian *black* box pada sistem diketahui bahwa setiap tombol yang ada pada sistem dinyatakan sukses dijalankan dan dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibuat peneliti layak digunakan. Pengujian ahli desain dan ahli media informasi memperoleh nilai 3, 85, hasil nilai yang didapatkan ini menyatakan bahwa sistem yang dibuat sangat layak digunakan. Serta hasil pengujian praktisi oleh pengguna juga memuaskan.

**Kata kunci**: *Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis Website*

## Pendahuluan

Pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi menuntut seseorang untuk beradaptasi menyesuaikan diri mengikuti perkembangan dan kemajuan tersebut. Dalam hal pengelolaan dan pemanfaatan informasi Perkembangan dan kemajuan teknologi ini menjadi peluang besar menjadikannya lebih efisien dan akurat. Penerapan teknologi yang baik mampu meminimalisir tahapan-tahapan dalam proses kerja karena pekerjaan yang semula dikerjakan secara manual tergantikan dengan sistem (Lazim, M. dkk, dalam Hanafi. dkk, 2021).

Perkembangan teknologi digital berdampak besar terhadap perubahan perilaku dalam pengelolaan institusi termasuk pada institusi Pendidikan (Susila. dkk, dalam Hanafi. dkk, 2021). Pengelolaan Pendidikan yang baik secara kualitas dan kuantitas memiliki peran penting dalam membentuk manusia dengan pemikiran dan pemahaman yang berkualitas. Salah satu kegiatan yang dapat menunjang dalam bidang Pendidikan adalah kegiatan ekstrakulikuler. Kegiatan ekstrakulikuler dapat menjadikan siswa yang mengikutinya memiliki wawasan yang luas, dan penerapan nilai-nilai pengetahuan dan kemampuan dalam berbagai hal meningkat. Kegiatan ekstrakulikuler juga menjadi wadah bagi siswa setelah mengikuti pelatihan khusus sesuai dengan ekstrakulikuler yang diikuti dalam menyalurkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki menjadi sebuah keterampilan.

Kegiatan ekstrakurikuler pada Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Palopo menjadi salah satu wadah untuk meningkatkan potensi serta bakat yang dimiliki oleh siswa. Terdapat 7 ekstrakurikuler yang ada di SMA Negeri 6 Palopo, diantaranya yaitu Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), Pasukan Pengibar Bendera (PASKIBRA), Palang Merah Remaja (PMR), Pramuka, Futsal, *Volly* dan Tari. Dengan pilihan ekstrakurikuler tersebut, sebagian siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler masih belum mengetahui prestasi apa saja yang telah diraih oleh ekstrakurikuler yang diikutinya dan juga mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi terkait serangkaian kegiatan ekstrakurikuler. Adapun proses pendaftaran ekstrakulikuler yang sedang berjalan, masih secara manual. Setelah mengisi angket, siswa diberikan selembaran berisi pertanyaan yang kemudian dikumpulkan kembali pada penanggung jawab. Hal tersebut akan memakan banyak waktu.

Melihat kondisi tersebut, penulis memberikan solusi dalam perolehan informasi tentang kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler termasuk proses pendaftaran bagi siswa yang ingin bergabung dalam suatu kegiatan ekstrakulikuler dengan membuat "Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis *Website* Pada SMA Negeri 6 Palopo". Sehingga dengan adanya sistem informasi berbasis *website* ini, diharapkan dapat menjadikan siswa dengan mudah mendapatkan informasi terkait ekstrakurikuler serta menjadikan proses pendaftaran lebih efektif.

Menurut Ahmad dan Hasti (2018), Sistem Informasi adalah suatu perpaduan antara manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang berfungsi menata jaringan komunikasi bagi penerima atau pengguna.

Sistem informasi mencakup beberapa komponen yang di dalamnya tediri dari manusia, prosedur, data dan teknologi komputer yang digunakan untuk melakukan sebuah proses guna menghasilkan informasi yang bernilai untuk pengambilan keputusan. (Yubarda dan Puspita, 2021)

Paryati dan Yosef (dalam Rahmawati dan Bachtiar, 2018) menyatakan bahwa sistem informasi merupakan kumpulan elemen yang didalamnya mencakup sekelompok orang, media, teknologi, prosedur dan pengendalian yang dapat dimanfaatkan dalam berkomunikasi, transaksi, serta menyediakan informasi dalam pengambilan keputusan.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan sekumpulan elemen yang saling terkait yang didalamnya terdiri dari sekelompok orang, media, data, teknologi, prosedur dan pengendalian yang berfungsi menata jaringan komunikasi dan transaksi bagi penerima atau pengguna serta menyediakan informasi dalam pengambilan keputusan.

## Ekstrakurikuler

Sari (2021) menyatakan bahwa ekstrakurikuler merupakan suatu kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling yang memiliki tujuan untuk membantu pengembangan bakat dan minat peserta didik, yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik yang berkemampuan dan berwenang di sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah terdiri dari berbagai macam, mulai dari yang bersifat pendidikan, kedisiplinan, olahraga, seni budaya dan masih banyak lagi.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu upaya pembinaan yang diselenggarakan dalam lingkungan sekolah. Kegiatan ini akan membantu siswa dalam meningkatkan keterampilannya dengan berbagai bentuk latihan khusus sesuai dengan cabang olahraga yang diikuti atau diminati. Hal ini sangat penting agar pembibitan dan pembinaan olahraga dikalangan siswa akan terus meningkat serta mencapai hasil yang maksimal (Mulyani & Fadillah, 2017).

***Website***

Romadhon, dkk. (2021) menyatakan bahwa *website* adalah sekumpulan informasi yang dapat diakses melalui internet. Setiap orang dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun selama masih terhubung dengan jaringan internet.

Menurut Waryanto (dalam Ningsih dan Abidin, 2021). *Website* adalah kumpulan halaman yang dibuat dengan tujuan tertentu pada domain tertentu di internet. Kemudian halaman-halaman tersebut saling terkait serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan menggunakan browser dengan URL *website*. Sedangkan menurut Anna dan Suparmono (2021) mengemukakan bahwa *website* merupakan sekumpulan halaman-halaman yang digunakan sebagai media untuk mempublikasikan informasi berupa teks, gambar, dan program multimedia yang berupa animasi (gambar bergerak dan tulisan bergerak), suara, atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian yang saling terkait antara satu *page* dengan *page* lainnya yang disebut *hyperlink*.

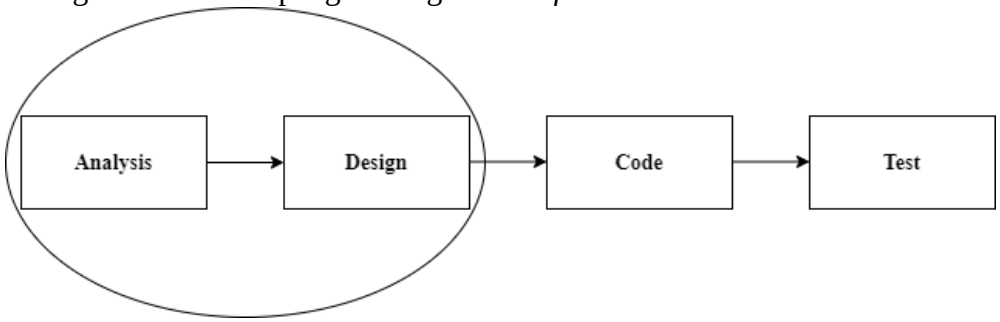
Pendapat lain dari Syabania dan Rosmawarni (2021) menyatakan bahwa *website* merupakan halaman yang berisi berbagai informasi yang dapat dilihat apabila komputer yang digunakan terkoneksi internet. Dengan bantuan *website*, semua orang di dunia bisa mendapatkan dan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang telah disediakan di internet.

## Metode

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian proposal ini adalah *Research And Development* (R&D) yang saat ini merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak dikembangkan. *Research And Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini karena penelitian ini menghasilkan produk yang akan diuji kevalidan dan keefektifan produk. Produk dalam hal ini berupa *software*. Adapun dalam pengembangan perangkat lunak tersebut menggunakan metode pengembangan *waterfall*.

Metode *waterfall* ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari tahapan analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Alasan peneliti menggunakan metode *waterfall* dikarenakan metode *waterfall* memiliki tahapan-tahapan yang lebih terstruktur mulai dari tahap satu dan seterusnya, ketika tahap satu telah selesai maka tidak dapat diganggu lagi apapun hasilnya begitupun dengan tahap selnjutnya. Berikut adalah gambar metode pengembangan *waterfall*:




Gambar 3. Tahapan metode *waterfall*
Sumber: Utami & Asnawati (2015)

a. *Analysis*

Analisis kebutuhan merupakan persyaratan proses pengumpulan diintensifkan dan difokuskan secara khusus pada *software*.

b. *Design*

Desain perangkat lunak merupakan langkah yang berfokus pada empat atribut yang berbeda dari sebuah program, yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan *procedural* (algoritmik) rinci.

c. *Code*

Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang dapat dibaca. Dalam tahap ini dilakukan pembuatan kode.

d. *Test*

Setelah kode telah dihasilkan. Pengujian yang dilakukan secara internal (benar tidaknya pernyataan yang dibuat dalam *coding*) dan eksternal (melakukan tes untuk menemukan kesalahan dan memastikan bahwa input sesuai dengan apa yang dibutuhkan).

**Tahapan Penelitian**

**Pengumpulan Data**

a. Wawancara (*Interview*)

Pada tahap ini penulis akan melakukan wawancara dengan melakukan wawancara secara langsung kepada Kepala Sekolah SMAN 6 Palopo. Penulis akan menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan terkait dengan sistem informasi ekstrakurikuler yang berjalan saat ini di SMAN 6 Palopo.

b. Observasi

Peneliti pada tahap ini menggunakan teknik observasi partisipan yaitu suatu pendekatan dengan terjun langsung ke lapangan untuk mengamati bagaimana sistem informasi ektrakurikuler mulai dari sistem pendaftarannya serta informasi lainnya terkait kegiatan ekstrakurikuler. Tujuan dari observasi yang dilakukan oleh penulis dalam penyusunan proposal ini adalah untuk mengamati sistem pendaftaran ekstrakurikuler serta informasi lainnya dalam civitas akademik khususnya sistem informasi ekstrakurikuler.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan cara mengambil data, membaca, dan mempelajari literature dari sumber-sumber yang terkait penelitian berupa buku, skripsi, jurnal, dan sumber lainnya kemudian informasi yang diperoleh dijadikan sebagai acuan dalam membangun sistem.

**Pengujian**

a. Pengujian Sistem

Pengujian sistem harus dilakukan karena pengujian sistem merupakan hal yang paling penting dalam proses rekayasa perangkat lunak. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan kesalahan atau kekurangan perangkat lunak yang diuji. Pengujian sistem ini dilakukan setelah pembuatan *coding* sistem dilakukan, proses ini dilakukan untuk mengetahui apakahh sistem dapat berjalan sesuai dengan rencana yang diterapkan. Pada pengujian ini menggunakan *blackbox testing* untuk menguji program aplikasi yang dirancang.

b. Pengujian Ahli

Pengujian ini dilakukan oleh ahli pakar atau dosen yang ahli dalam bidang rekayasa perangkat lunak untuk menilai apakah aplikasi yang dibuat memenuhi kriteria layak untuk dipakai atau belum.

**Hasil Akhir**

Hasil akhir dari penelitian ini akan menghasilkan suatu produk atau aplikasi sistem informasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat

memudahkan siswa dalam mencari informasi ekstrakurikuler serta dapat memudahkannya dalam melakukan pendaftaran ekstrakurikuler

# Hasil

## Perancangan Sistem

Dalam merancang sebuah aplikasi penulis menggunakan pendekatan UML yang didesain menggunakan aplikasi *draw.io*. Rancangan UML pada sistem yang diusulkan merupakan *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Sistem yang diusulkan pada aplikasi ini untuk *admin* adalah *admin* dapat *login* sebagai administrator, *admin* mengelola menu utama, mengelola data ekstrakurikuler, mengelola pendaftaran, serta mengelola pengumuman. Sedangkan *user* dapat melakukan buat akun baru kemudian *login*, dapat melihat informasi ekstrakurikuler, dapat melakukan pendaftaran serta dapat melihat informasi pengumuman.

## Pembuatan sistem

Dalam membuat aplikasi yang telah dirancang dengan menggunakan beberapa *software* yaitu aplikasi *xampp* sebagai *web server*, *database* yang digunakan adalah *MySQL* dan juga aplikasi *sublime text* untuk membuat kerangka aplikasi. Perancangan sistem yang diusulkan memiliki beberapa langkah dalam membuat rancangan *interface* yaitu:

1) Membuat halaman *login* sebagai tahapan awal untuk bisa masuk ke dalam sistem, didalam halaman *login* terdapat 2 pilihan yaitu *login user* dan *login admin*.
2) Halaman *login user* terdapat tombol buat akun dan tombol masuk kedalam sistem. Sebelum masuk kedalam sistem *login user*, terlebih dahulu harus membuat akun baru. Pada halaman pembuatan akun baru, *user* diarahkan untuk mengisi beberapa data diantaranya yaitu Nama, nisn, email, nomor hp, *password* dan konfirmasi *password*. Setelah membuat akun baru, *user* dapat *login* ke sistem dengan memasukkan email dan password yang sebelumnya telah dibuat.
3) Halaman *login admin* terdapat tombol masuk ke dalam sistem yaitu dengan memasukkan terlebih dahulu *username* dan *password.*
4) Menu beranda pada *admin* menampilkan menu *setting*, ekstrakurikuler, pendaftaran, pengumuman dan data *user.*
5) Menu *setting* pada *admin* menampilkan menu profil, agenda, berita dan galeri. Pada halaman ini *admin* dapat melakukan edit data pada menu profil, agenda, berita dan galeri.
6) Menu ekstrakurikuler pada *admin* menampilkan pilihan ekstrakurikuler yaitu osis, paskibraka, pmr, pramuka, futsal, volly dan tari. Pada halaman ini *admin* dapat melakukan edit data pada pilihan menu ekstrakurikuler.
7) Menu pendaftaran pada *admin* menampilkan data dari pendaftar yang telah melakukan pendaftaran.
8) Menu pengumuman pada *admin* menampilkan pengumuman yang dapat di edit oleh *admin*
9) Menu data *user* pada *admin* menampilkan data dari pengguna yang telah bergabung dalam sistem informasi ekstrakurikuler ini.
10) Menu beranda pada *user* menampilkan pilihan menu ekstrakurikuler, pendaftaran dan pengumuman.
11) Menu ektrakurikuler pada *user* menampilkan informasi yang terkait pilihan ekstrakurikuler yaitu osis, paskibraka, pmr, pramuka, futsal, volly, dan tari.
12) Menu pendaftaran pada *user* menampilkan halaman form pendaftaran ekstrakurikuler yang dapat dilakukan oleh user yang telah bergabung didalamnya.

13) Menu pengumuman pada *useri* menampilkan informasi pengumuman terkaiit ekstrakurikuler.

**Pengujian Sistem**

Pengujian sistem pada aplikasi adalah pengujian *blackbox*. Pengujian ini dilakukan dengan memeriksa setiap media yang telah dibuat dari antarmuka serta tombol-tombol pada setiap menu untuk melihat apakah itu berfungsi sesuai dengan yang diharapkan atau tidak sesuai. Pengujian ini dilakukan oleh dua validator ahli sistem untuk menguji kelayakan aplikasi untuk melihat apakah aplikasi siap digunakan atau tidak. Adapun penilaian ini menghasilkan nilai-nilai berupa angka untuk menentukan kelayakan aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti. Nilai validasi akan dihitung dan dirata-ratakan untuk melihat hasil dari pengujian kedua validator. Pengujian ini dilakukan oleh dosen Universitas Cokroaminoto Palopo. Data dari validasi ini akan mendukung kelayakan aplikasi untuk dipakai pada SMAN 6 Palopo.

Pengujian *black box* ini menggunakan dua penguji. Pengujian aplikasi ini dilakukan oleh dosen Universitas Cokroaminoto Palopo Fakultas Teknik Komputer Program Studi Informatika. Pengujian ini dilakukan untuk melihat kelayakan aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti.

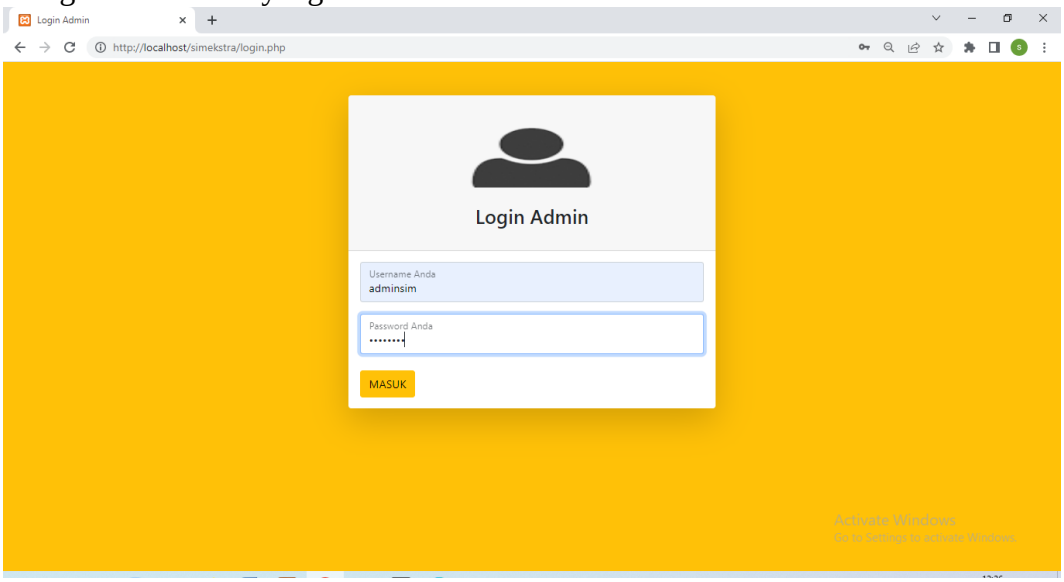
Berdasarkan tabel pengujian diatas, dapat dilihat bahwa setiap tombol pada aplikasi diatas dinyatakan sukses dijalankan. Setelah melihat tabel diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat oleh peneliti layak digunakan.

**Implementasi**

Setelah tahapan pengujian dari sistem ini telah dilakukan maka peneliti melanjutkan tahapan penelitian selanjutnya yaitu tahapan implementasi yang kemudian dapat diimplementasikan pada SMAN 6 Palopo.

1) *Login admin*

Pada halaman *login admin* harus memasukkan *username* dan *password* terlebih dahulu sesuai dengan akses akun yang telah diberikan oleh *admin*




Gambar 64. *Login admin*

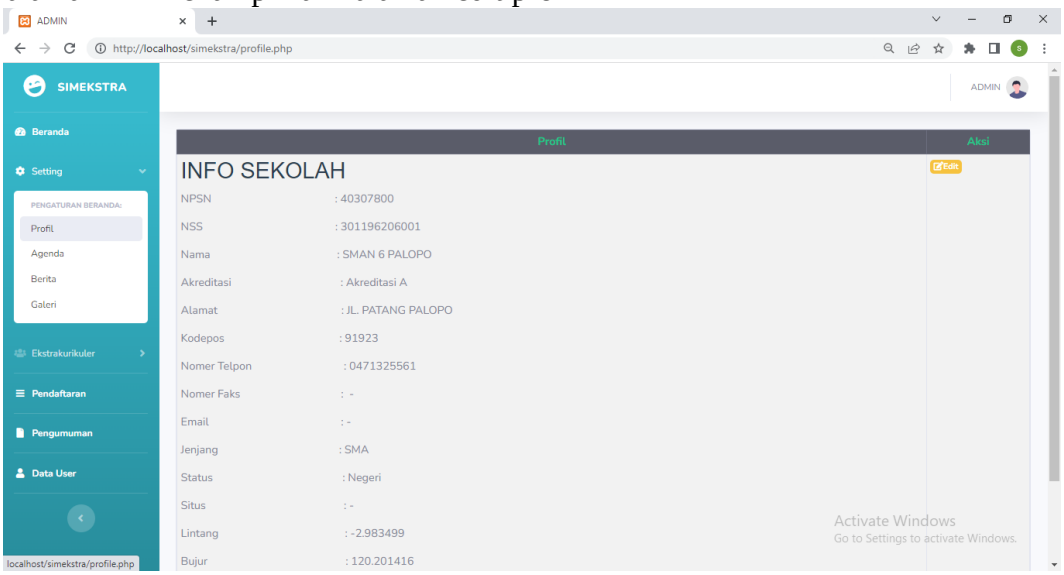
2) Halaman beranda *admin*

Pada halaman ini menampilkan pilihan menu *setting*, ekstrakurikuler, pendaftaran, pengumuman, dan data *user*.



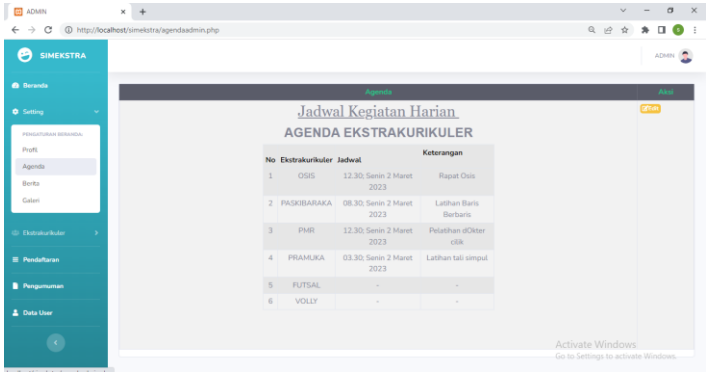

Gambar 65. Beranda *admin*

3) Halaman menu *setting* profil
   Halaman ini menampilkan halaman edit profil



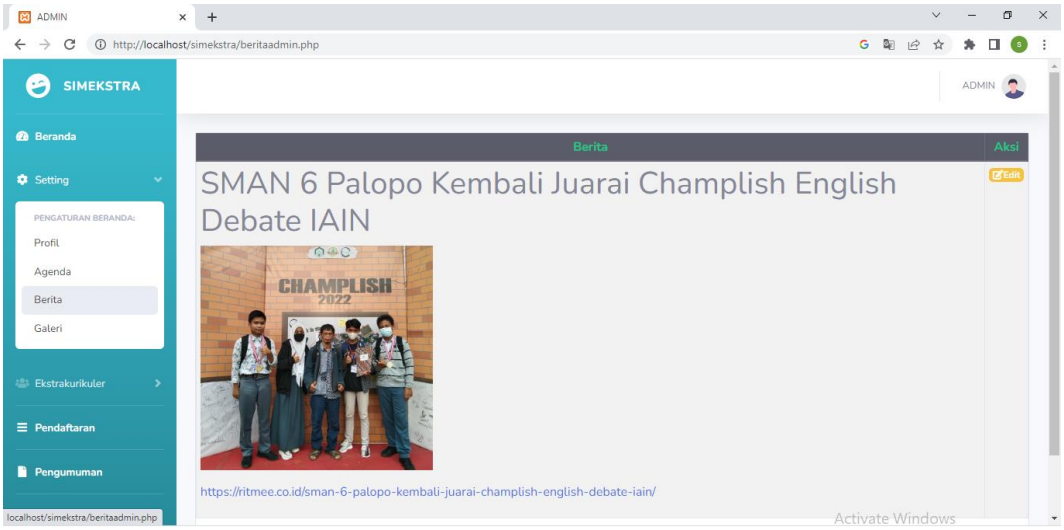

Gambar 66. Menu *setting* profil

4) Halaman menu *setting* agenda
   Halaman ini menampilkan halaman edit agenda



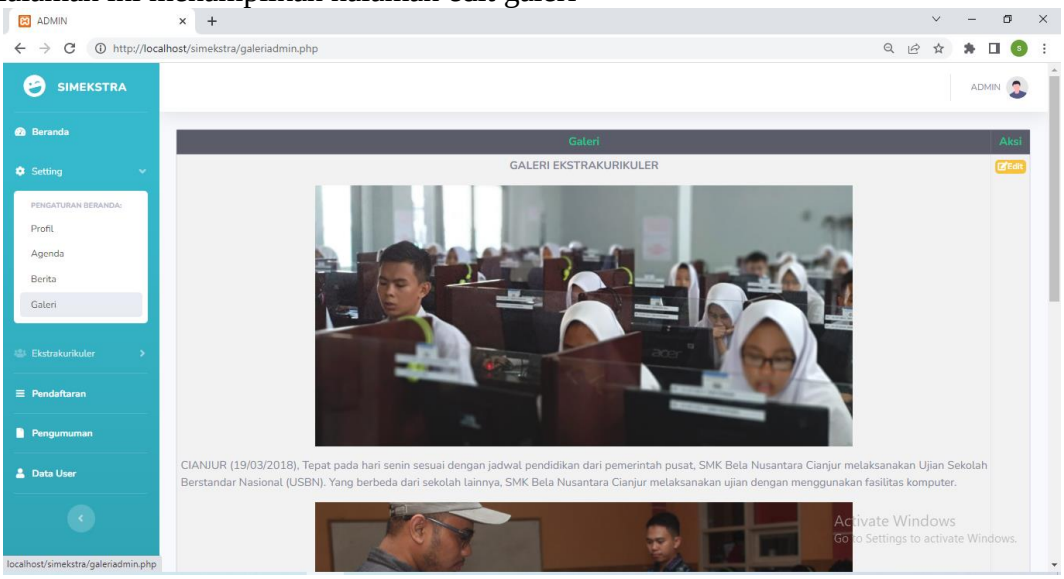

Gambar 67. Menu *setting* agenda

5) Halaman menu *setting* berita
Halaman ini menampilkan halaman edit berita



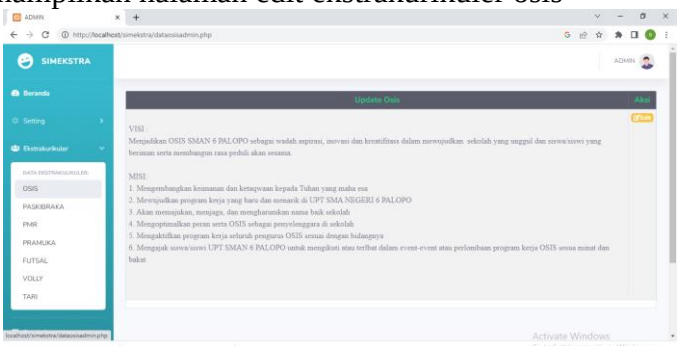

Gambar 68. Menu *setting* berita

6) Halaman menu *setting* galeri
Halaman ini menampilkan halaman edit galeri



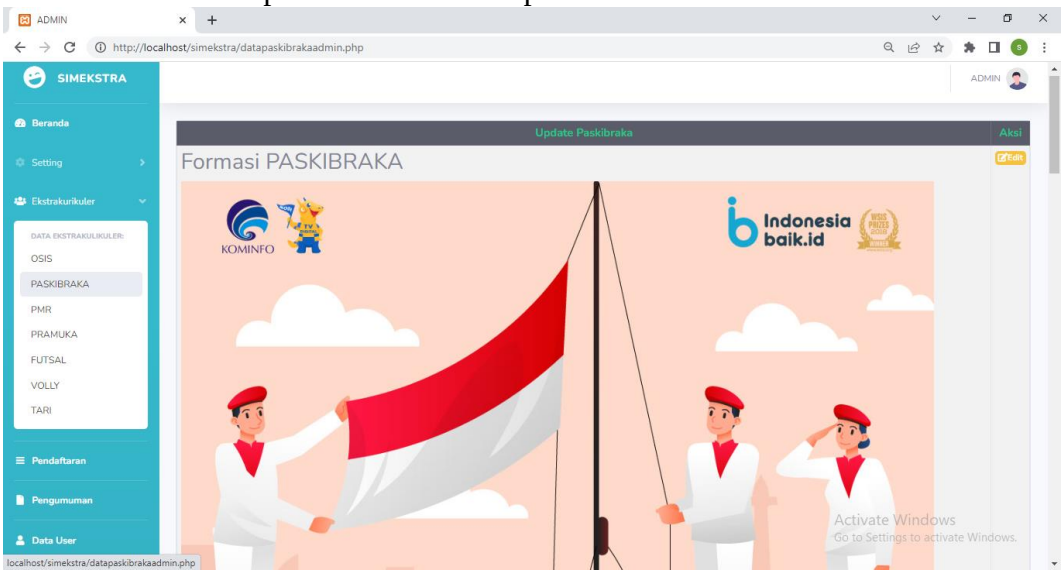

Gambar 69. Menu *setting* galeri

7) Halaman menu ekstrakurikuler edit osis
Halaman ini menampilkan halaman edit ekstrakurikuler osis




Gambar 70. Menu ekstrakurikuler edit osis

8) Halaman menu ekstrakurikuler edit paskibraka
Halaman ini menampilkan halaman edit paskibraka



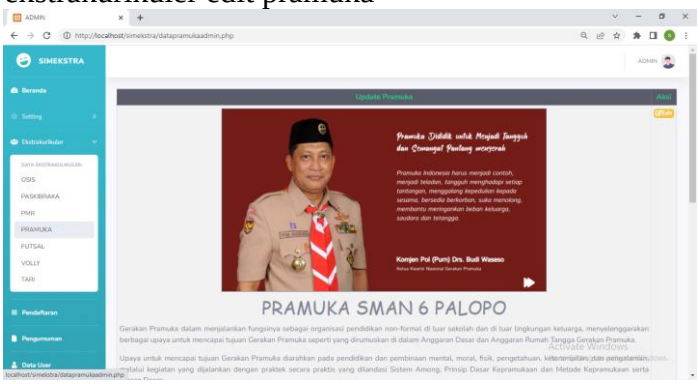

Gambar 71. Menu ekstrakurikuler edit paskibraka

9) Halaman menu ekstrakurikuler edit pmr
Halaman ini menampilkan halaman edit pmr



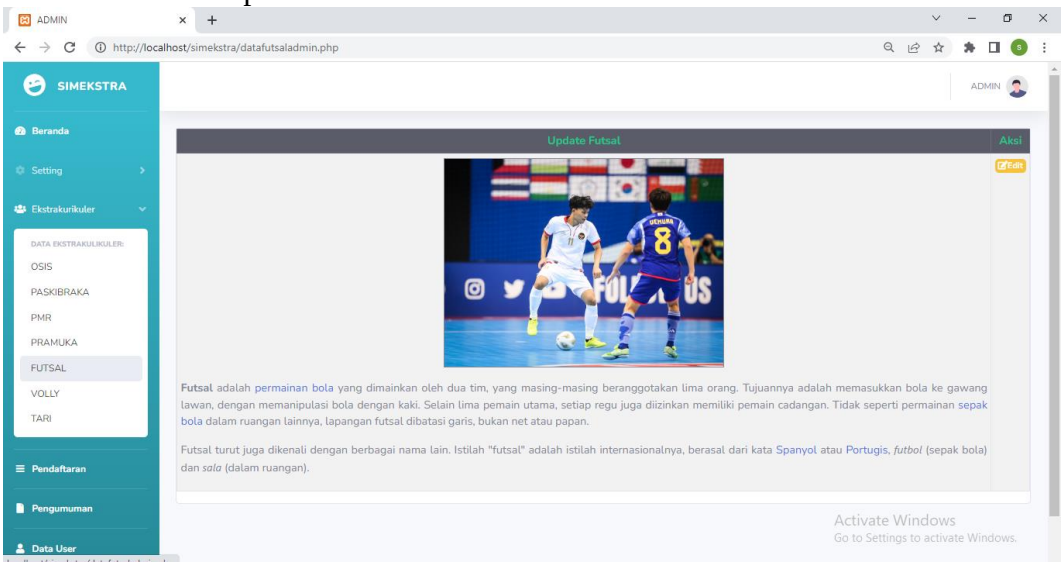

Gambar 72. Menu ekstrakurikuler edit pmr

10) Halaman menu ekstrakurikuler edit pramuka



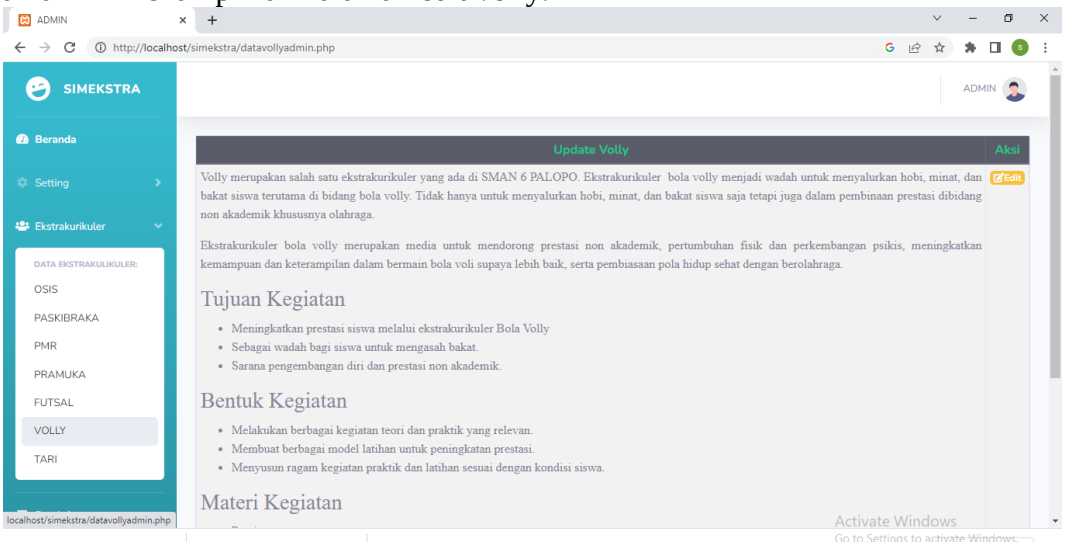

Gambar 73. Menu ekstrakurikuler edit pramuka

11) Halaman menu ekstrakurikuler edit futsal
Halaman ini menampilkan halaman edit futsal



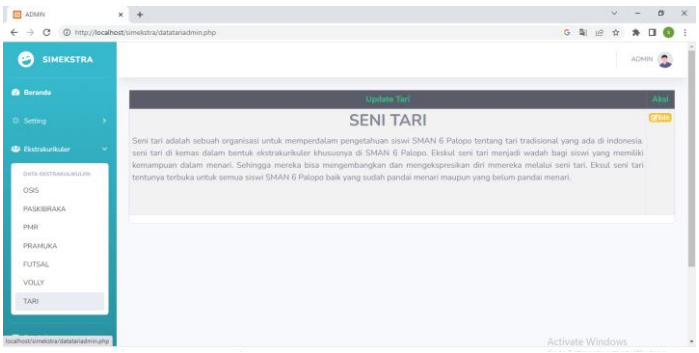

Gambar 74. Menu ekstrakurikuler edit futsal

12) Halaman menu ekstrakurikuler edit volly
Halaman ini menampilkan halaman edit volly.




Gambar 75. Menu ekstrakurikuler edit volly

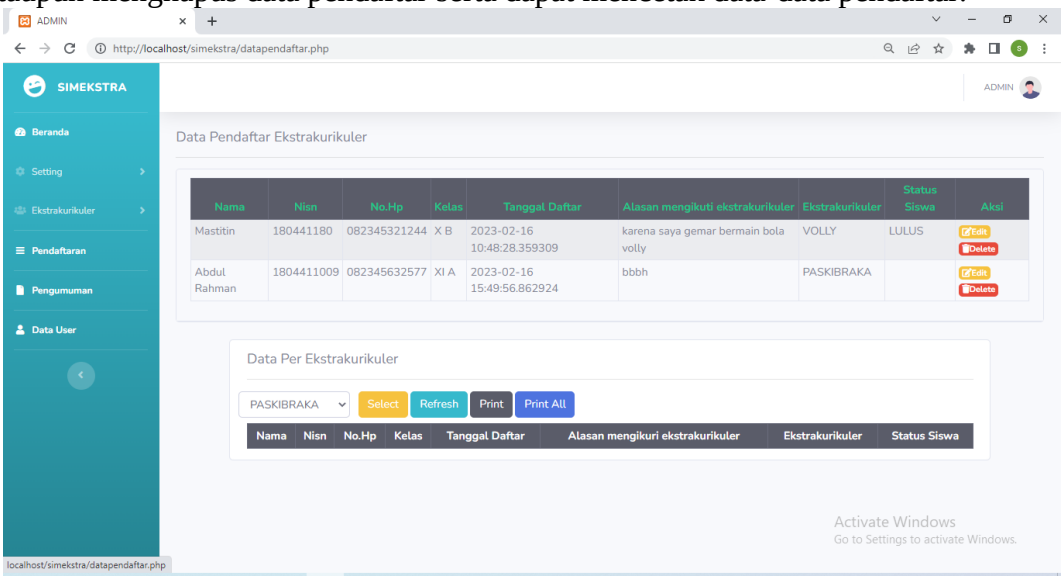
13) Halaman menu ekstrakurikuler edit tari
Halaman ini menampilkan halaman edit tari




Gambar 76. Menu ekstrakurikuler edit tari

14) Halaman menu pendaftaran

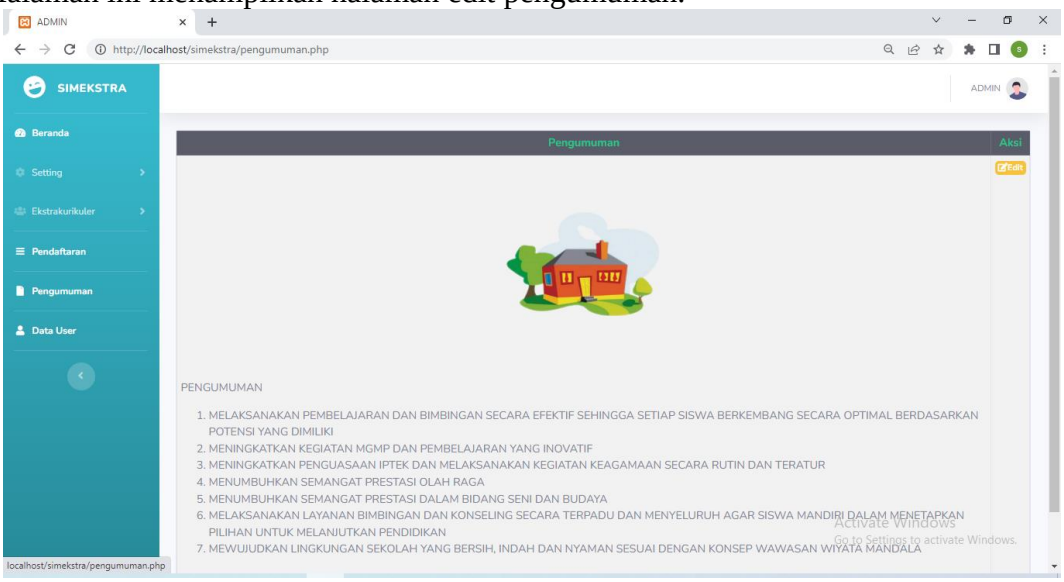
Halaman ini menampilkan data-data pendaftar , pada halaman ini admin dapat melakukan edit ataupun menghapus data pendaftar serta dapat mencetak data-data pendaftar.




Gambar 77. Menu pendaftaran *admin*

15) Halaman menu edit pengumuman

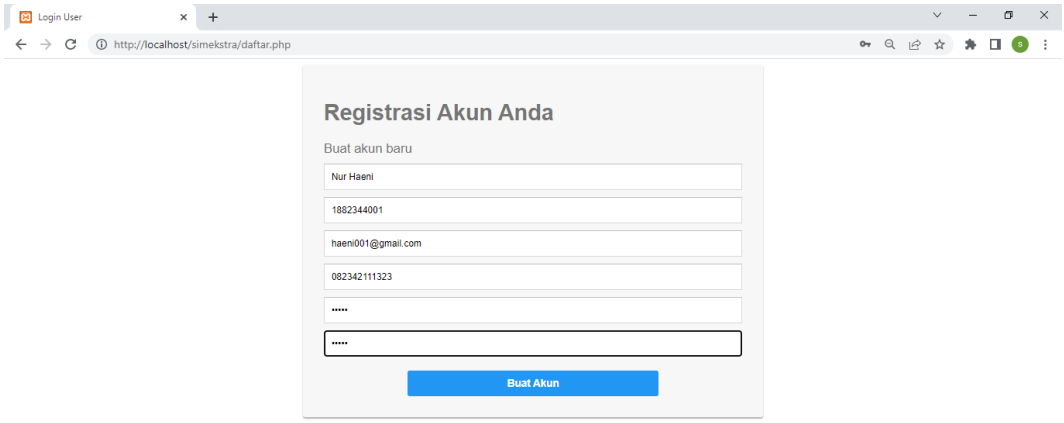
Halaman ini menampilkan halaman edit pengumuman.




Gambar 78. Menu edit pengumuman

16) Halaman registrasi *user*

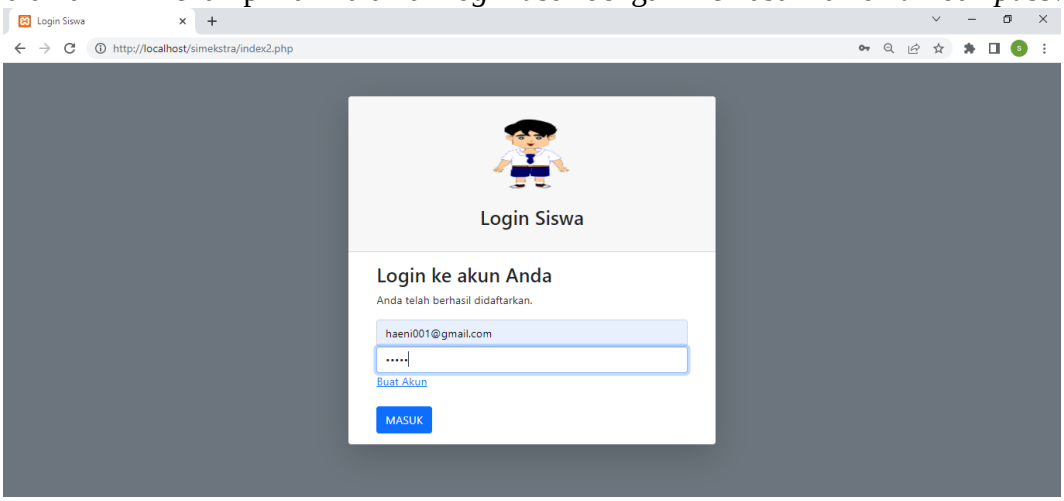
halaman ini menampilkan halaman buat akun baru bagi user yang hendak ingin bergabung ke sistem.




Gambar 79. Registrasi akun

17) Halaman *login user*

Halaman ini menampilkan halaman *login user* dengan memasukkan *email* dan *password*.




Gambar 80. *Login* user

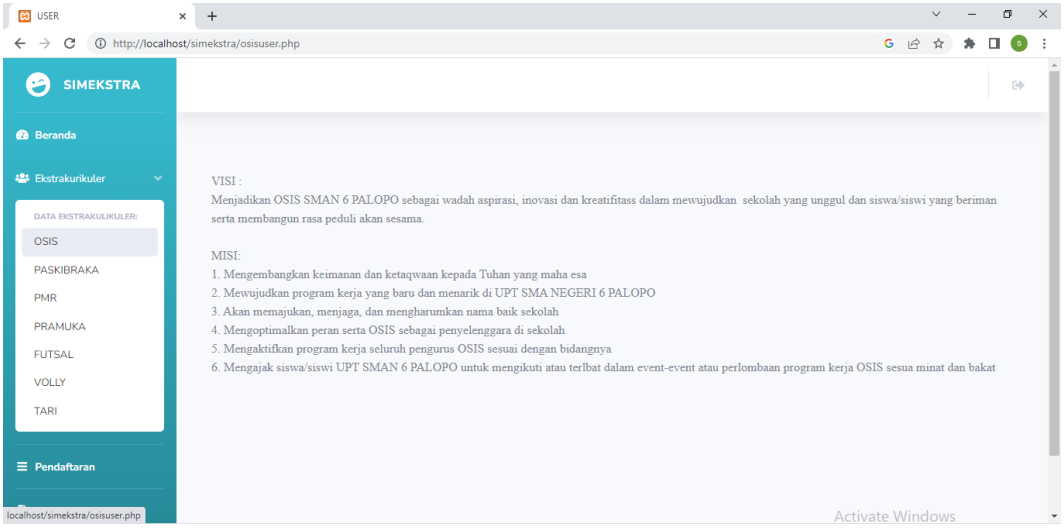
18) Halaman menu beranda *user*




Gambar 81. Menu beranda *user*

19) Halaman menu ekstrakurikuler osis

Halaman ini menampilkan halaman informasi ekstrakurikuler osis




Gambar 82. Menu ekstrakurikuler osis

20) Halaman menu ekstrakurikuler paskibraka

Halaman ini menampilkan halaman informasi ekstrakurikuler paskibraka




Gambar 83. Menu ekstrakurikuler paskibraka

21) Halaman menu ekstrakurikuler pmr

Halaman ini menampilkan halaman informasi ekstrakurikuler pmr.



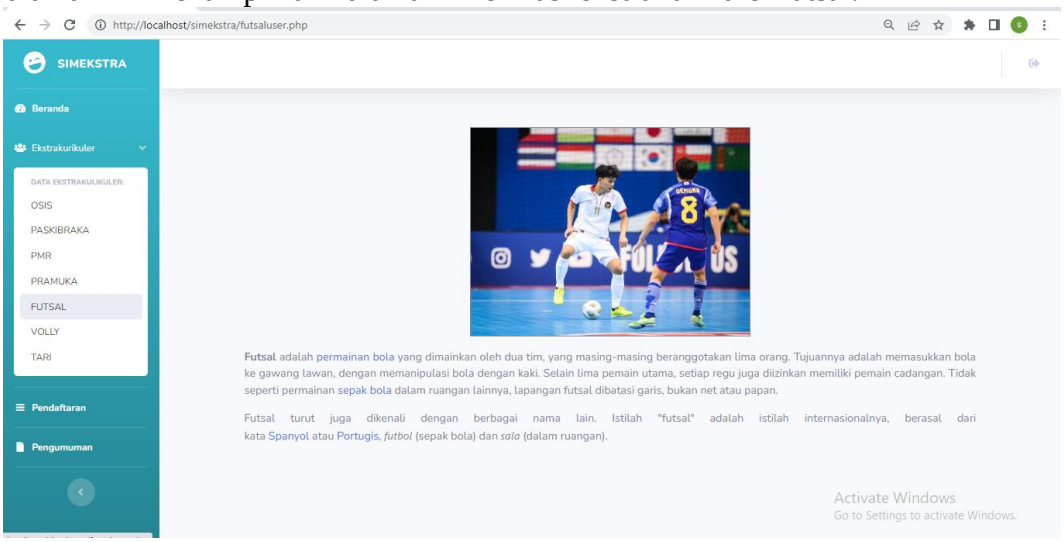

Gambar 84. Menu ekstrakurikuler pmr

22) Halaman menu ekstrakurikuler pramuka
Halaman ini menampilkan halaman informasi ekstrakurikuler pramuka.



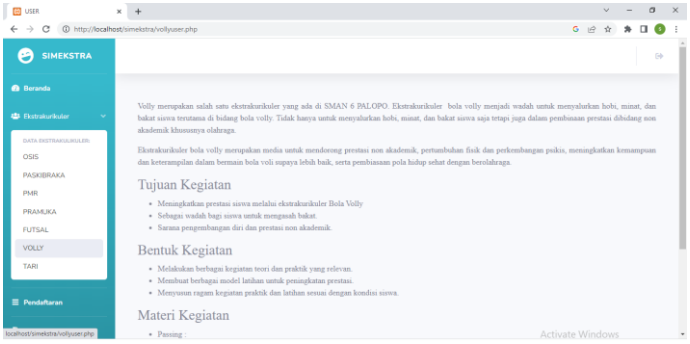

Gambar 85. Menu ekstrkurikuler pramuka

23) Halaman ekstrakurikuler futsal
Halaman ini menampilkan halaman informasi ekstrakurikuler futsal.




Gambar 86. Menu ekstrakurikuler futsal

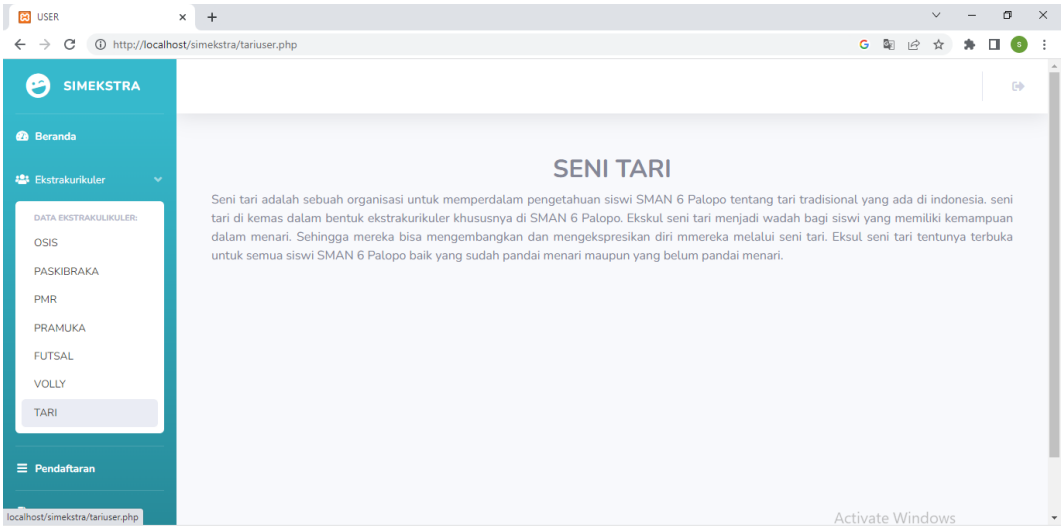
24) Halaman ekstrakurikuler volly
Halaman ini menampilkan halaman informasi ekstrakurikuler volly.




Gambar 87. Menu ekstrakurikuler volly

25) Halaman menu tari

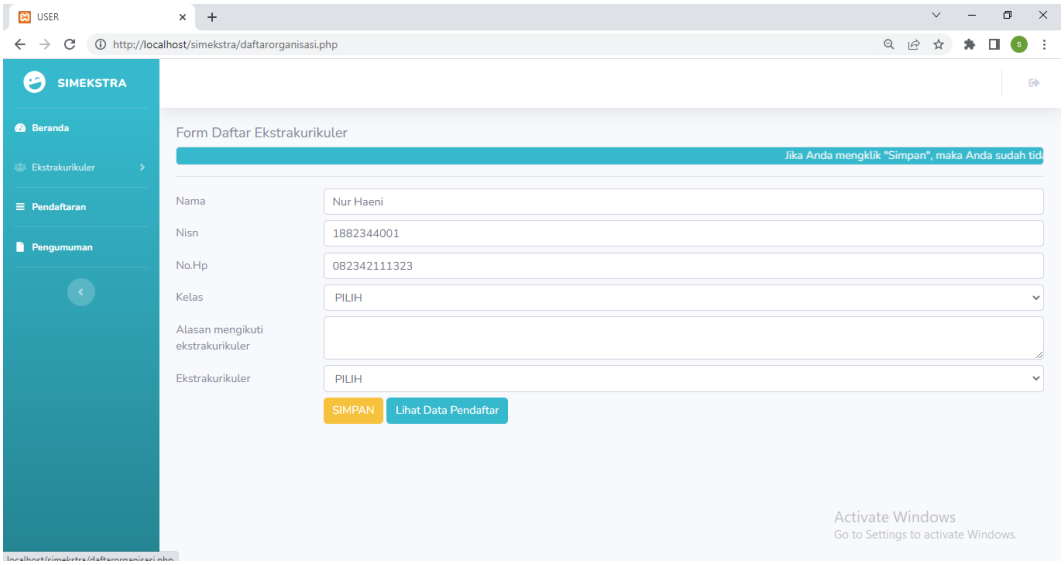
Halaman ini menampilkan halaman informasi ekstrakurikuler tari.




Gambar 89. Menu ekstrakurikuler tari

26) Halaman menu pendafataran

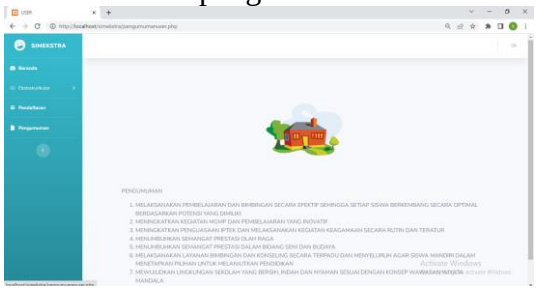
Halaman ini menampilkan form pendaftaran ekstrakurikuler dan *user* yang *login* dapat melakukan pengisian form pendaftaran.




Gambar 90. Menu pendaftaran

27) Halaman menu pengumuman

Halaman ini menampilkan informasi pengumuman



Gambar 91. Menu pengumuman

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti setelah melalui tahapan-tahapan penelitian, penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi ekstrakurikuler berbasis *website* pada SMAN 6 Palopo untuk memudahkan siswa dalam mencari informasi terkait ekstrakurikuler apa saja yang ada di SMAN 6 Palopo serta menjadikan proses pendaftaran lebih efektif. Dalam pembuatan sistem ini peneliti menggunakan *boostrap* 5.1 untuk memperindah tampilan *website*. Peneliti juga menggunakan *sublime text* sebagai *text editor*, *XAMPP* sebagai *webservel local*, *MySql* sebagai pengelola *database,* serta menggunakan ckeditor untuk memudahkan kita dalam form posting pada form input. Adapun pengujian sistem yang digunakan yaitu *black box*, pengujian ahli desain, pengujian ahli informasi oleh dosen dan pengujian praktisi. Berdasarkan pengujian *black* box pada sistem diketahui bahwa setiap tombol yang ada pada sistem dinyatakan sukses dijalankan dan dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibuat peneliti layak digunakan. Pengujian ahli desain dan ahli media informasi memperoleh nilai 3, 85, hasil nilai yang didapatkan ini menyatakan bahwa sistem yang dibuat sangat layak digunakan. Serta hasil pengujian praktisi oleh pengguna juga memuaskan.

## Daftar Pustaka

Akramunnisa. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Google Classroom pada Mata Kuliah Logika Informatika. *Jurnal Literasi Digital Vol 1.No 2. 102-107*

Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran : Beriorentasi StandarProses Pendidikan.* Jakarta: KENCANA.

Nur, I. M. (2017). Pemanfaatan Program Geogebra Dalam Pembelajaran Matematika. *Delta Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *5*(1).

Jalinus, N dan Ambiyar.2016. *Media & Sumber Pembelajaran.* Jakarta : Kencana.

Sartika, D. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif PadaMata Kuliah SistemKemudi,Rem dan Suspensi di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan TeknikMesin*, *2*(1).

Sugiantono, M, S.T. 2007. *Microsoft Visio 2007: Membuat Beragam Desain Diagram dan Flowchart*. Salemba Infotek. Semarang.

Sugiyono.2012.*Metode Penelitian Kuanititatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung:Penerbit Alfabet

Wahyono, T. 2006.36 Jam Belajar Komputer Animasi dengan Macromedia Flash 8. Jakarta: Elex Media Kompitindo.

Meilinda, N. V., Nuraisyah, L. F., & Senjayawati, E. (2019). *Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.* Journal On Education, 1(3), 512-524.