



## PERANCANGAN WEBSITE PROMOSI KURSUS LKP KARYAPRIMA BERBASIS WEB

Supiyandi<sup>1,\*</sup>, Chairul Rizal<sup>2</sup>, Muhammad Iqbal<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan

<sup>23</sup>Sains dan Teknologi, Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan

e-mail: <sup>1,\*</sup>supiyandi.mkom@gmail.com, <sup>2</sup>chairulrizal@dosen.pancabudi.ac.id,

<sup>3</sup>muhammadiqbal@dosen.pancabudi.ac.id

\*Corresponding Author

### Abstrak

Berdirinya Lkp Karya Prima Kursus di Kota Medan merupakan salah satu lembaga kursus dan pelatihan yang mendidik siswa-siswi dalam memahami dan memperdalam ilmu pengetahuan dan informasi teknologi khususnya dalam bidang komputer dan juga mendidik siswa-siswi dalam pemahaman tentang Teknologi Informasi dan Komputer, bukan hanya itu saja juga dibuka kela Bahasa Inggris, Toefl dan Akuntansi. Seiring dengan perkembangan zaman terutama dalam bidang komputer, bahasa dan keuangan, pada saat ini komputer sangat dibutuhkan untuk perkembangan teknologi dalam pekerjaan sehari-hari. Karena sangat dibutuhkan informasi yang lebih akurat, maka dibukalah Kursus dan Pelatihan tersebut di Lkp Karya Prima Kursus. Dalam media promosi maka dirancang sebuah sistem berbasis web dalam promosi Lembaga tersebut. Dengan adanya sistem tersebut dampak perkembangan kursus lebih efektif dibanding dengan menyebar brosur kertas. Maka sistem ini dirancang berbasis website dengan menggunakan model pengembangan sistem model *prototyping*.

**Kata kunci** : Sistem Informasi, Website, Promosi, Lkp Karyaprima, Kursus

### Abstract

*The establishment of Lkp Karya Prima Courses in Medan City is one of the courses and training institutions that educates students in understanding and deepening science and information technology, especially in the field of computers and also educates students in understanding Information Technology and Computers, not only that but also opened English, Toefl and Accounting classes. Along with the times, especially in the fields of computers, languages and finance, computers are currently needed for the development of technology in daily work. Because more accurate information is needed, the course and training was opened at Lkp Karya Prima Courses. In the promotion media, a web-based system is designed in the promotion of the Institute. With this system, the impact of course development is more effective than spreading paper brochures. So this system is designed based on a website using a prototyping model system.*

**Keywords** : Information System, Website, Promotion, Lkp Karyaprima, Course.

### I. PENDAHULUAN

Lembaga Kursus & Pelatihan KARYAPRIMA KURSUS(Harefa & Sinurat, 2020). Merupakan suatu lembaga Pendidikan Non Formal yang didirikan pada 2 Februari 2011, dan disahkan berdasarkan Akta Pendirian Lembaga

Kursus & Pelatihan KARYAPRIMA KURSUS No. 32 tanggal 14 Februari 2011 dihadapan Notaris, terletak di Jalan Aksara No. 161A Medan. Lembaga Kursus & Pelatihan KARYA PRIMA KURSUS menyelenggarakan kegiatan kursus Komputer, Akuntansi, Bahasa Inggris dan

Pelatihan Ahli Bisnis Terapan 1 Tahun dengan jurusan Teknik Komputer & Jaringan dan Programmer(*Sejarah Dan Gambaran Umum LKP KARYA PRIMA - LKP KARYAPRIMA*, n.d.).

Dalam penelitian(Syahputra, 2019). Promosi merupakan salah satu bagian dari rangkaian kegiatan pemasaran suatu barang. Promosi adalah suatu kegiatan bidang marketing yang merupakan komunikasi yang dilaksanakan pebisnis kepada pembeli atau konsumen yang memuat pemberitaan, membujuk, dan mempengaruhi segala sesuatu mengenai barang maupun jasa yang di hasilkan untuk konsumen. Tujuan promosi(Sugiarti et al., 2018) adalah untuk mempengaruhi suatu konsumen dalam mengambil keputusan untuk meningkatkan volume penjualan. Dalam promosi kita tidak hanya sekedar berkomunikasi ataupun menyampaikan informasi(Supiyandi et al., 2022), tetapi juga menginginkan komunikasi yang mampu menciptakan suasana atau keadaan dimana para konsumen bersedia memilih dan memiliki produk.

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan TI menjadikan teknologi internet sebagai alat komunikasi utama yang sangat diminati oleh masyarakat. Dengan adanya teknologi internet akan mempermudah dan mempercepat pencarian informasi, salah satu sumber informasi yang dapat dijadikan rujukan adalah website. Dalam penelitian(Josi, 2017). Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web ( WWW ) di dalam internet, website(Pamungkas & Saifullah, 2019) juga dapat diartikan sebagai sebuah halaman yang berisi data, baik data text, gambar, suara dan lainya yang dapat diakses secara online. ada banyak model pengembangan

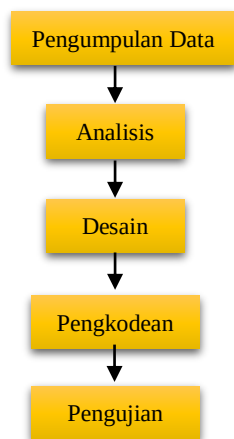
sistem yang bisa dimanfaatkan untuk membangun website salah satunya model Prototyping.

Dalam penelitian(Supiyandi et al., n.d.). Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan Pressman. Dengan metode prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendaknya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efisiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan interface yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk mengatasi ketidak serasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah sistem untuk merancang website promosi kursus yang dimulai dengan proses pengumpulan data, analisis, design, kode dan pengujian agar dalam pembuatan aplikasi sistem informasi desa ini dapat berjalan dengan lancar. Dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

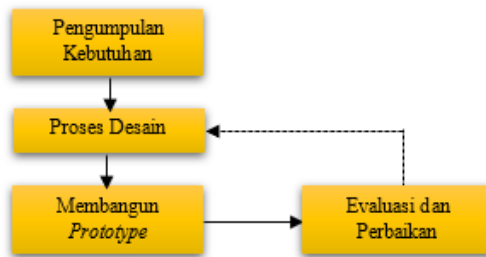
Dimana pada langkah Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Oleh karena itu, tahap ini tidak boleh salah dan harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur dan ciri-ciri penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini hanya akan di analisa mengenai permasalahan perancangan sistem di dalam perancangan sistem informasi desa menggunakan model *prototyping*. Desain modeling tujuan dari fase desain modeling yaitu melakukan perancangan sistem berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pengkodean sistem informasi (Trisnani et al., 2018) merupakan proses penulisan bahasa program agar sistem informasi tersebut dapat dijalankan oleh mesin. Proses ini akan menguji kode program yang telah dibuat dengan memfokuskan pada bagian dalam sistem informasi. Tujuannya untuk memastikan bahwa semua pernyataan telah diuji dan memastikan juga bahwa input yang digunakan akan menghasilkan output yang sesuai (Susanti, 2016).

## 2.2 Model Prototyping

Dalam penelitian (Purnomo, 2017) Ogedebe, dkk (2012), menyampaikan bahwa *prototyping* merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode *prototyping* ini akan dihasilkan *prototype* sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan pada tahap awal, yaitu pengembang dan pengguna harus satu pemahaman bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal. *Prototype* akan dihilangkan atau ditambahkan pada bagiannya sehingga sesuai dengan perencanaan dan analisis yang dilakukan oleh pengembang sampai dengan ujicoba dilakukan secara simultan seiring dengan proses pengembangan.

## 2.3 Tahapan Model Prototyping

Desain cepat mengarah ke pembangunan prototipe, prototipe dievaluasi oleh pengguna dan bagian analisis desain dan digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. *prototype* diatur untuk memenuhi kebutuhan pengguna, dan pada saat itu pula pengembang memahami secara lebih jelas dan detail apa yang perlu dilakukannya. Setelah keempat langkah *prototyping* dijalankan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan atau perancangan produk yang sesungguhnya. Menurut Ogedebe (2012) dalam penelitian (Purnomo, 2017), *prototyping* dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, melibatkan pengembang dan pengguna sistem untuk menentukan tujuan, fungsi dan kebutuhan operasional sistem. Langkah-langkah dalam *prototyping* adalah sebagai berikut : Pengumpulan Kebutuhan, Proses desain yang cepat, Membangun prototipe, Evaluasi dan perbaikan seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Langkah-langkah membangun model *prototyping*

Dalam penelitian (Purnomo, 2017) mengumpulkan kebutuhan melibatkan pertemuan antara pengembang dan pelanggan untuk menentukan keseluruhan tujuan dibuatnya perangkat lunak; mengidentifikasi kebutuhan berupa garis besar kebutuhan dasar dari sistem yang akan dibuat. Desain berfokus pada representasi dari aspek perangkat lunak dari sudut pengguna; ini mencakup input, proses dan format output.

## 2.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa Teknik. Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian kuantitatif dikenal teknik pengumpulan data: wawancara, angket dan observasi. Sedangkan dalam penelitian kualitatif dikenal teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi (Maulida, 2020). Dalam penelitian ini ada beberapa Teknik yang digunakan yaitu :

### 1) Wawancara

Menurut (Moleong, 2011, p. 186) dalam penelitian (Linarwati et al., 2016). Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*Interviewee*) yang

memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

### 2) Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan. Kegiatan observasi dilakukan untuk memproses objek dengan maksud untuk merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan ide-ide yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dan melanjutkan ke proses investigasi (OBSERVASI - UNIVERSITAS RAHARJA, n.d.).

### 3) Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Data-data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusun dengan analisis, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya (Habsy, 2017).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Kegiatan LKP KARYAPRIMA KURSUS

Beberapa kegiatan yang diselenggarakan Lkp Karya Prima Kursus antara lain :

- 1) Menyiapkan sumber daya manusia yang terampil dalam penyelenggaraan kursus Komputer, Akuntansi, Bahasa Inggris dan TOEFL;
- 2) Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar kursus Komputer, Akuntansi, Bahasa Inggris dan TOEFL;
- 3) Membina siswa-i kursus dalam meningkatkan skill bidang komputer, akuntansi dan bahasa inggris.

Dalam pelaksanaan kegiatan-kegiatan tersebut maka diperlukanlah sebuah aplikasi website promosi kursus pada Lkp Karya Prima Kursus.

### 3.2 Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan *system* dibagi menjadi dua bagian yaitu Analisa kebutuhan fungsional dan Analisa kebutuhan non-fungsional.

Analisa kebutuhan fungsional menggambarkan fitur yang perlu ada di dalam *system* yang akan dibangun. Kebutuhan fungsional Website Promosi Lkp Karya Prima Kursus termasuk proses menambahkan data, melakukan perubahan data, menghapus data, menampilkan data dan pencarian data dari data berikut:

Sedangkan kebutuhan non-fungsional untuk membangun *system* website promosi kursus Lkp Karya Prima Kursus antara lain:

1. Kebutuhan Software
  - a. Text editor atau IDE untuk membuat kode program berbasis *website* (atom /notepad++)
  - b. *Cross-platform* web server (*xampp*)
  - c. Browser
2. Kebutuhan Hardware
  - a. Processor intel core i3
  - b. Ram 4 Gb
  - c. 1 set PC atau laptop

### 3.3 Perancangan Sistem

Perancangan *system website* promosi kursus pada Lkp Karya Prima Kursus menggunakan alat bantu perancangan yaitu UML (*Unified Modelling Language*).

Dalam penelitian(Wahyuni & Rosnelly, 2021). UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa untuk menentukan visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artefak (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam proses pembuatan perangkat lunak. Artefak dapat berupa model,deskripsi atau perangkat lunak) pada sistem perangkat lunak, seperti dalam pemodelan bisnis dan perangkat lunak non-sistem lainnya. UML adalah kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti berhasil dalam memodelkan sistem yang besar dan kompleks. UML tidak hanya digunakan dalam proses perangkat lunak pemodelan, tetapi di hampir semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

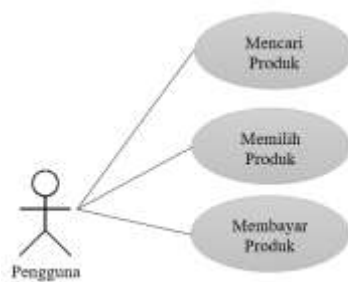
Dalam proses perancangan website promosi kursus pada Lkp Karya Prima Kursus menggunakan beberapa diagram utama yaitu *Use case Diagram*.

### 3.4 Use case diagram

*Use case diagram* menggambarkan kemungkinan interaksi antara *user* dengan *system*. Website promosi kursus pada Lkp Karya Prima Kursus, admin yang mengelola promosi dari *system*. Selain itu juga dapat diakses oleh pengguna umum.



Gambar 2. Use Case Diagram



Gambar 3. Use case Diagram Pengguna Umum

Data admin dan pengguna akan di implementasikan dalam satu menu yaitu di dalamnya akan ada pilihan jenis produk. Admin dapat melakukan pengubahan data pada profil wbe, menambahkan data produk, menambahkan data photo, mengelola data kegiatan, mengenerate laporan, dan mengubah kata sandi akun.

Pengguna umum dapat mengunjungi website promosi dengan tampilan home berupa informasi-informasi kegiatan dan informasi kursus pada LKP KARYA PRIMA.

### 3.5 Hasil

Setelah tahap desain selesai tahap berikutnya adalah coding. Berikut adalah beberapa tampilan system yang dibangun.

Halaman beranda menampilkan informasi ringkas seperti menu website, profil, slide gambar, dll.

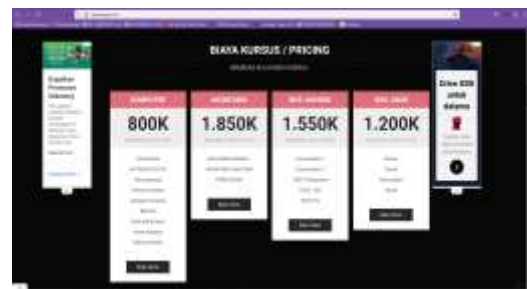


Gambar 4. Beranda Website Promosi

Gambar 5 merupakan tampilan data kursus pada website promosi LKP KARYA PRIMA KURSUS. Di halaman ini pengguna dapat melihat produk-produk kursus yang buka kelas baru.



Gambar 5. Tampilan Halaman Produk Kursus



Gambar 6. Tampilan Website Biaya Kursus

## 4 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : Website promosi kursus LKP KARYA PRIMA KURSUS sangat efektif dalam memberi informasi kepada masyarakat banyak terbukti dengan meningkat siswa-I kursus yang ingin mengikuti kursus yang diselenggarakan pada LKP KARYA PRIMA KURSUS. Juga meningkatnya traffic website promosi.

## 5 SARAN

System yang dibangun memiliki komunikasi satu arah yaitu menyajikan informasi dari sisi lembaga ke khalayak umum. Akan lebih bagus lagi kedepannya jika system juga dilengkapi dengan fungsi komunikasi dua arah antara khalayak umum dengan lembaga, misalkan dengan menambah fitur chat yang tidak hanya admin system saja yang dapat mengupdate namun juga warga dapat memasang dan membalas chat di system.





## 6 DAFTAR PUSTAKA

- Habsy, B. A. (2017). Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling: studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90–100.
- Harefa, Y. M., & Sinurat, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Instruktur Pada LKP Karya Prima Menggunakan Metode TOPSIS. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 1(2), 58–67.
- Josi, A. (2017). Penerapan metode prototyping dalam pembangunan website desa (studi kasus desa sugihan kecamatan rambang). *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 9(1).
- Linarwati, M., Fathoni, A., & Minarsih, M. M. (2016). Studi deskriptif pelatihan dan pengembangan sumberdaya manusia serta penggunaan metode behavioral event interview dalam merekrut karyawan baru di bank mega cabang kodus. *Journal of Management*, 2(2).
- Maulida, M. (2020). Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian. *Darussalam*, 21(2).
- OBSERVASI - UNIVERSITAS RAHARJA. (n.d.). Retrieved February 22, 2023, from <https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi/>
- Pamungkas, R., & Saifullah, S. (2019). Evaluasi Kualitas Website Program Studi Sistem Informasi Universitas PGRI Madiun Menggunakan Webqual 4.0. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 22–31.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61.  
<https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Sejarah dan Gambaran Umum LKP KARYA PRIMA - LKP KARYAPRIMA. (n.d.). Retrieved February 21, 2023, from <https://lkpkaryaprima.id/2022/09/12/sejarah-dan-gambaran-umum-lkp-karya-prima/>
- Sugiarti, S., Nahulae, D. K., Syafrizal, S., Panggabean, T. E., & Sianturi, M. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kebijakan Strategi Promosi Kampus Dengan Metode Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 5(2), 103–108.
- Supiyandi, S., Rizal, C., Fachri, B., Wijaya, R. F., & Hariyanto, E. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Desa Menggunakan Model Prototyping*.
- Supiyandi, S., Rizal, C., Zen, M., & Eka, M. (2022). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DESA UNTUK E-GOVERNMENT DESA TOMUAN HOLBUNG KECAMATAN BANDAR PASIR MANDOGGE KABUPATEN ASAHAN. *JURNAL PENGABDIAN AL-IKHLAS UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARY*, 8(2).
- Susanti, M. (2016). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Pasar Minggu Jakarta. *Informatika*, 3(1), 91–99.
- Syahputra, R. (2019). Strategi Pemasaran Dalam Alquran Tentang Promosi Penjualan. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 6(2), 83–88.
- Trisnani, A. A., Anwar, D. U., Ramadhani, W., Manurung, M. M., & Siahaan, A. P. U. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Berprestasi Menerapkan Metode Vise Kriterijumska Optimizajica I Kompromisno Resenje (VIKOR). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 5(2), 85–90.
- Wahyuni, L., & Rosnelly, R. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: UNIVERSITAS POTENSI UTAMA). *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 13(3a), 358–369.