



Perancangan Media Informasi Pusat Bahasa Dan Pelatihan Berbasis *Website*

Rahmalia Syahputri^{*1}, Anggi Andriyadi², Handoyo Widi Nugroho³, Handi Yuga⁴, Taufik⁵

^{1,4}Teknik Informatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung

^{2,3}Sistem Informasi, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung

⁵Sistem Informasi, STMIK Peringsewu, Peringsewu

e-mail: *rahmalia@darmajaya.ac.id, anggi.andriyadi@darmajaya.ac.id,

handoyo.wn@darmajaya.ac.id, handiyuga97@gmail.com, taufiktsani@gmail.com

Abstrak

Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa dan Training center (TC) merupakan salah satu unit usaha yang dimiliki oleh Institusi Pendidikan. Saat ini metode yang digunakan oleh UPT ini, mayoritas, hanya menggunakan brosur-brosur saja sehingga promosi yang ditawarkan belum terakses oleh masyarakat luas. Sedangkan kebutuhan terhadap lembaga kursus dan pelatihan sangat diminati oleh pangsa pasar, baik nasional maupun internasional. Untuk mengtasi hal ini, telah dibangun media promosi berbasis website yang berisi informasi dan promosi mengenai fungsi dan program-program yang ditawarkan oleh unit ini. Sistem ini dibangun menggunakan metode Prototype dan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Dreamweaver, dan database MySQL. Media ini memiliki fitur news, gallery, program bahasa dan pelatihan, pendaftaran, dan cetak laporan. Website ini telah diuji berdasarkan masukan dan luarannya. Uji coba menunjukkan tiap-tiap halaman telah berfungsi sesuai rancangan dan tujuannya.

Kata kunci—Website, Media promosi, Pusat Pelatihan, Pusat Bahasa

Abstract

Technical Implementation Unit (Bahasa: Unit Pelaksana Teknis or UPT) Language and Training center is one of the business units in education institution. Currently, the service method in these units, majority, use brochures so that the promotions offered have not been accessed by the community. Meanwhile, the need for courses and training institutions is in great demand by the market share, both nationally and internationally. To overcome this, a website-based promotional media had been designed to contain information and promotions regarding the functions and programs offered by UPT Language and Training center. This system was designed using the Prototype method, PHP programming language, Dreamweaver, and MySQL database. This media featured news, gallery, language and training programs, registration, and print reports. This website had been tested based on feedback and output. The result of the test showed that each page had functioned as intended and for its purpose. importance of research topics, research methods and a summary of the results. Abstract should end with a comment about the importance of the results or conclusions brief.

Keywords—Website, Promotional media, Training center, Language center

1. PENDAHULUAN

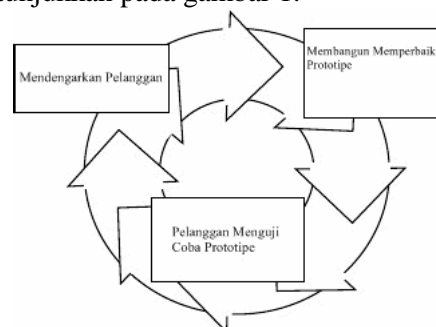
Saat ini Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa dan *Training center* (TC) telah bersatu *International office* dan berubah nama menjadi *Biro International office*, UPT Bahasa dan *Training center*. Bergabungnya lembaga-lembaga tersebut akan merubah pandangan terhadap UPT Bahasa dan *Training center* yang selama ini dikenal sebagai lembaga pelatihan komputer dan kursus bahasa inggris di berbagai deaerah. banyak model pelatihan yang ditawarkan oleh UPT Bahasa dan *Training center* yang lebih bervariasi seperti menawarkan kursus bahasa Inggris, prancis, mandarin, dan bahasa-bahasa asing lainnya. Sama halnya *training center*, tidak hanya menawarkan pelatihan computer saja, tapi menawarkan pelatihan lain yang lebih *advance* sesuai dengan kebutuhan dari pasar.

Saat ini banyak metode yang digunakan oleh UPT Bahasa dan *Training center* hanya menggunakan brosur-brosur saja sehingga promosi yang ditawarkan belum terakses oleh masyarakat luas. Sedangkan saat ini kebutuhan terhadap lembaga kursus dan pelatihan sedang diminai oleh pangsa pasar, baik nasional maupun internasional. Menindaklanjuti hal tersebut maka dibutuhkan sebuah media promosi berupa *website* khusus UPT Bahasa dan *Training center* yang berisi informasi dan promosi mengenai fungsi dan program-program yang ditawarkan oleh lembaga tersebut. Harapan lain dari media promosi *website* ini adalah memasuki pangsa pasar dan juga menjadi pendapatan bagi institusi. Oleh karena itu, penulis ingin mengajukan sebuah media promosi dalam bentuk *website* yang dapat menjelaskan secara umum dan rinci mengenai fitur-fitur terbaru dari UPT ini. Berdasarkan masalah diatas, dapat dirumuskan bagaimana membangun sebuah *website* UPT Bahasa dan *Training center*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Prototype

Pada penelitian ini penulis menggunakan Metode *prototype*. *Prototype* dapat hanya mencakup fungsi-fungsi yang paling penting atau mencakup seluruh sistem [1]. Dalam pengembangan dengan metode *prototype/prototyping*, perangkat lunak yang dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada klien dan klien tersebut diberikan kesempatan untuk memberikan masukan dan kritikan, sehingga perangkat lunak / *software* yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan. Perubahan perangkat lunak dapat dilakukan berulang kali hingga dicapai kesepakatan bentuk dari *software* yang akan dikembangkan [2]. seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Model *Prototype*

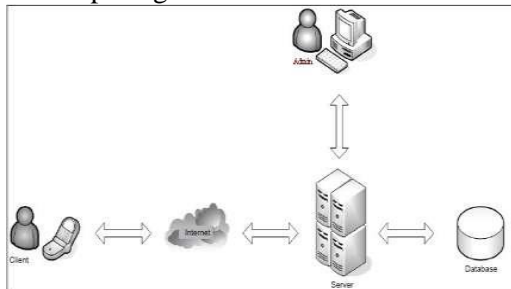
Perubahan perangkat lunak dapat dilakukan berkali-kali hingga dicapai kesepakatan bentuk dari *software* yang akan dikembangkan. Adapun Kelebihan menggunakan metode *prototype* adalah [3] [4]:

1. Menghemat waktu pengerjaan dalam pengembangan sistem.
2. Penentuan kebutuhan lebih mudah diwujudkan.
3. Pelanggan / klien berpartisipasi aktif dalam pengembangan sistem, sehingga hasil perangkat lunak mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan.
4. Komunikasi yang baik antara pelanggan dan pengembang.

5. Pengembang dapat lebih mudah dalam menentukan kebutuhan pelanggan.

2.2 Rancangan Sistem

Adapun rancang bangun *website training center* dan *language center* dapat di lihat pada gambar 2.



Gambar 2. Rancangan Sistem

2.3 Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dalam perancangan media informasi pusat bahasa dan pelatihan berbasis *website* yaitu:

1. Sistem menampilkan data *training*
2. Sistem menampilkan data *language*
3. Sistem menampilkan data *news*
4. Sistem menampilkan *input* data *news*
5. Sistem menampilkan data *gallery*
6. Sistem melakukan *input* pendaftaran
7. Sistem menampilkan jadwal *training*

2.4 Perancangan Aplikasi

Adapun perancangan aplikasi menggunakan diagram *unified modelling language* (UML) yang merupakan diagram untuk memodelkan pengembangan piranti lunak dan sistem [5]. Aada UML terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu *structured* diagram, *behaviour* diagram dan *interaction* diagram [6] dengan penjelasan sebagai berikut [7]:

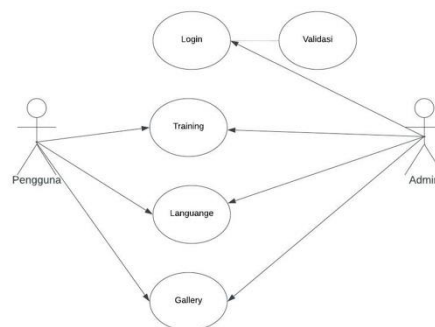
1. *Structure* diagram, yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan. *Structure diagram* terdiri dari *class* diagram, *object* diagram, *component* diagram, *composite structure* diagram, *package* diagram dan *deployment* diagram.

2. *Behavior* diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem. *Behavior* diagram terdiri dari *Use case* diagram, *Activity* diagram, *State Machine System*[8].
3. *Interaction* diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem. *Interaction* diagram terdiri dari *Sequence* Diagram, *Communication* Diagram, *Timing* Diagram, *Interaction Overview* Diagram [9].

Pada penelitian ini penulis menggunakan diagram usecase, activity dan sequence diagram seperti yang dijelaskan dibawah ini:

1. Usecase Diagram

Usecase diagram digunakan untuk menggambarkan *behaviour* sistem [6]. *Use case* diagram perancangan media informasi pusat bahasa dan pelatihan berbasis *website* adalah (gambar 3):

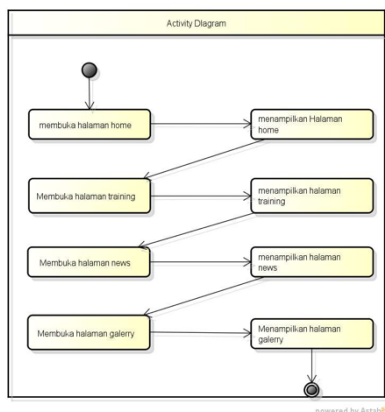


Gambar 3. Usecase Sistem

Dari *use case* diagram diatas terdapat 2 aktor yaitu pengguna dan admin. Aktor pengguna mempunyai aktivitas *training*, *language*, *news* dan *gallery*. Aktor admin mempunyai aktivitas *training*, *language*, *news*.

2. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak [10]. Adapun *activity* diagram perancangan media informasi pusat bahasa dan pelatihan berbasis *website* ditunjukkan pada gambar 4.

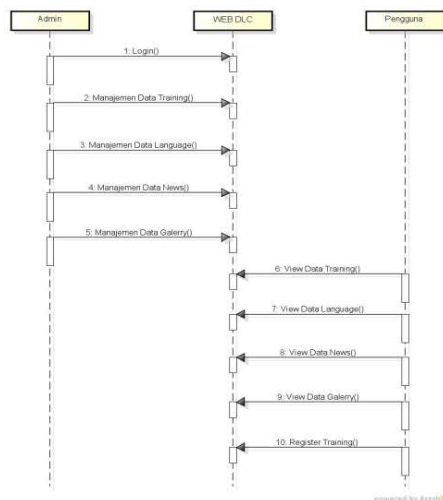


Gambar 4. Activity Diagram

Dari gambar 4, pengguna memilih menu *home* maka sistem akan menampilkan halaman *home*, yang selanjutnya pengguna dapat memilih menu *language* untuk memilih kursus bahasa yang tersedia pada UPT Bahasa, pengguna selanjutnya dapat memilih halaman *news* untuk membaca berita dan pengumuman biro dan UPT. Lebih lanjut, pengguna selanjutnya diarahkan ke menu *gallery* yang menampilkan kegiatan UPT.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan alur dari sebuah pesan-pesan yang akan dikirimkan ke aktor yang mendeskripsikan tentang alur berjalannya sistem pada media informasi pusat bahasa dan pelatihan berbasis *website* [8]. Berikut ini adalah *sequence diagram* perancangan media informasi pusat bahasa dan pelatihan seperti yang ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Sequence Diagram

Dari gambar 5 diatas, admin dapat melakukan *login* yang selanjutnya pesan *login* akan disampaikan kepada *website*. Setelah *admin* melakukan *login* maka selanjutnya admin mengelola data *training*, data *language*, *news*, dan data *gallery*. Adapun pengguna melakukan *view data training*, *data language*, *news* dan data *gallery*, juga melakukan pendaftaran *training*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Program

Implementasi Program Perancangan Media Informasi Pusat Bahasa Dan Pelatihan Berbasis *Website*, dibuat menggunakan pemrograman PHP dan *database* MySQL.

3.2 Implementasi Halaman Login

Implementasi halaman *login* merupakan tampilan awal untuk mengelola *website*. Halaman *login* digunakan untuk mengotorisasi pengguna yang dapat mengakses sistem. Selanjutnya *login* akan melakukan verifikasi *username* dan *password* yang diinputkan oleh admin. Halaman *login* ini hanya bisa diakses oleh admin sistem UPT *Training Center* dan Bahasa. Tampilan halaman *login* ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Login

Dari gambar 6, ketika pengguna akan melakukan *login* aplikasi, pengguna harus terlebih dahulu mengisi *username* dan *password* untuk dapat mengakses sistem. Setelah *username* dan *password* diisi maka akan sistem akan melakukan validasi dengan mencocokkan *username* dan *password* yang ada di *database*.

3.3. Implementasi Halaman Home

Implementasi halaman *home* merupakan tampilan awal untuk mengelola *website* setelah berhasil *login* aplikasi. Tampilan halaman *home* dapat dilihat pada gambar 7.

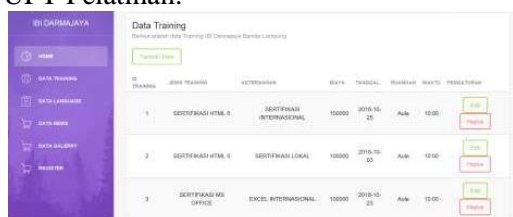


Gambar 7. Halaman Home

Dari gambar diatas ketika berhasil melakukan *login* aplikasi akan tampil halaman *home* yang berisi logo tentang institusi

3.4. Implementasi Halaman Training

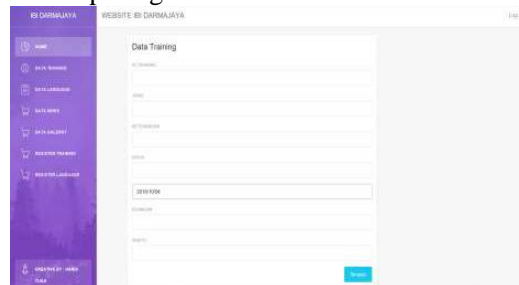
Implementasi halaman *training* pada gambar 8 merupakan tampilan untuk mengelola *website* dengan memilih menu *training*. Pada halaman ini, admin dapat memasukkan data *training* yang ada pada UPT Pelatihan.



Gambar 8. Data Training

Dari gambar 8, dijelaskan setelah memilih menu *training* akan menampilkan informasi *training* yang tersimpan dalam *database*. Informasi tersebut berisi tentang ID *training*, jenis *training*, dan keterangan *training*. Data *training* tersebut bisa dimanipulasi dengan menambah data *training*, mengubah data *training*, dan menghapus data *training*.

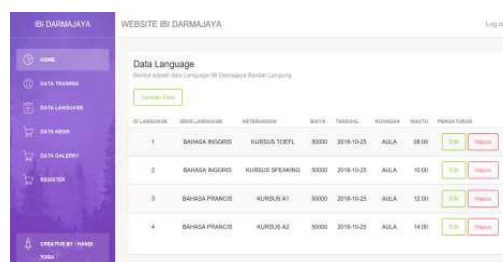
Selanjutnya terdapat Implementasi tambah data *training* yang merupakan tampilan untuk menambah data pada *training*. Tampilan halaman tambah data *training* dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Tambah Data

3.5 Implementasi Halaman Language

Implementasi halaman *language* merupakan halaman untuk mengelola *website* dengan memilih menu *language*. Tampilan halaman *language* dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Language

Dari gambar diatas setelah memilih menu *language* akan menampilkan informasi *language* yang tersimpan dalam *database*. Informasi tersebut berisi tentang ID *language*, jenis *language*, dan keterangan *language*. Data *training* tersebut bisa dimanipulasi dengan menambah data *language*, mengubah data *language*, dan menghapus data *language*.

Untuk melakukan tambah data *language* maka admin dapat melakukannya pada halaman tambah data *language*. Tampilan halaman tambah data *language* dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman *Language*

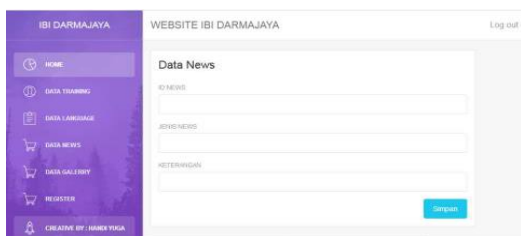
3.6 Implementasi Halaman News

Implementasi pada halaman *news* merupakan sistem untuk mengelola *news* yang ada pada *website* UPT Pelatihan dan Pusat Bahasa. Tampilan halaman *news* dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Tambah Data *News*

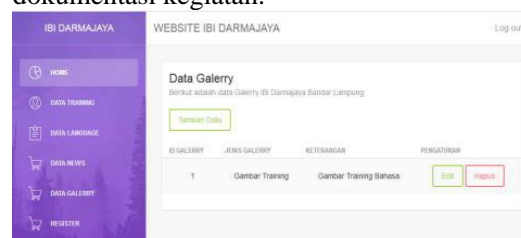
Dari gambar 9 setelah memilih menu *news* akan menampilkan informasi *news* yang tersimpan dalam *database*. Informasi tersebut berisi tentang ID *news*, jenis *news*, dan keterangan *news*. Data *news* tersebut bisa dimanipulasi dengan menambah data *news*, mengubah data *news*, dan menghapus data *news*. Admin juga dapat melakukan tambah data seperti pada gambar 13.



Gambar 13 Form Tambah Data *News*

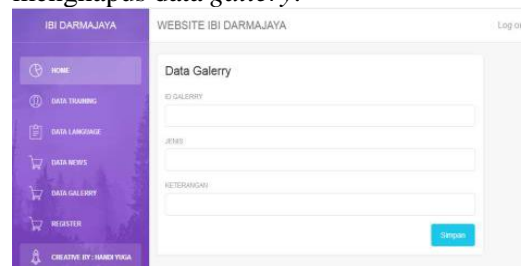
3.7 Implementasi Halaman Gallery

Implementasi halaman *gallery* merupakan tampilan untuk mengelola *website* dengan memilih menu *gallery*. Menu *gallery* digunakan untuk mengelola dokumentasi kegiatan UPT bahasa dan *Training* Tampilan halaman *gallery* dapat dilihat pada gambar 14 dimana admin bisa menambahkan *gallery* dokumentasi kegiatan.



Gambar 14. Data *Gallery*

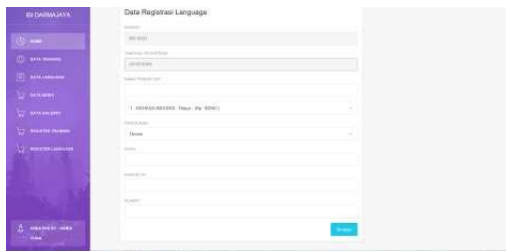
Dari gambar 15 setelah memilih menu *gallery* akan menampilkan informasi *gallery* yang tersimpan dalam *database* mysql. Informasi tersebut berisi tentang id *gallery*, jenis *gallery*, dan keterangan *gallery*. Data *gallery* tersebut bisa dimanipulasi dengan menambah data *gallery*, mengubah data *gallery*, dan menghapus data *gallery*.



Gambar 15. Tambah Data *Gallery*

3.8 Implementasi Halaman Registrasi

Implementasi halaman tambah data registrasi merupakan tampilan untuk mengelola *website* dengan memilih menu registrasi. Pada halaman registrasi, admin dapat menambahkan data pendaftaran bagi mahasiswa dan masyarakat umum yang akan mendaftarkan pelatihan bahasa dan pelatihan lainnya. Tampilan halaman tambah data registrasi dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Tambah Data Registrasi

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Sebuah media promosi berbasis *website* untuk meningkatkan promosi di UPT Bahasa dan *Training Center* dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan SQL.
2. Media promosi ini memiliki fitur data pelatihan dan Bahasa yang ditawarkan, berita, galeri, dan pendaftaran.
3. Informasi menjadi lebih mudah dan cepat tersampaikan kepada mahasiswa dan masyarakat umum terkait dengan kegiatan UPT Pelatihan dan Pusat Bahasa.

5. SARAN

Sistem ini belum dibangun halaman dari sisi akun pengguna, sehingga pengguna tidak bisa melihat pengumuman skoring dan mengunduh hasil sertifikasi yang dilaksanakan UPT *Training Center* dan Pusat Bahasa, sehingga bagian dari sisi *pengguna* dapat dibangun di penelitian selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tim Redaksi Jurnal Teknika Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberi memberi kesempatan, sehingga artikel ilmiah ini dapat diterbitkan. Kami juga berterimakasih kepada Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya terutama UPT *Training Center* dan Pusat Bahasa

yang mendukung penelitian dan pengembangan sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 1, pp. 16–23, Apr. 2020, doi: 10.35969/INTERKOM.V15I1.64.
- [2] "SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PASIEN PADA PUSKESMAS ABUNG PEKURUN MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE | Susanto | MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika." <http://ojs.ummetro.ac.id/index.php/mikrotik/article/view/751> (accessed Nov. 04, 2022).
- [3] R. Aditya, V. Handrianus Pranatawijaya, P. Bagus Adidyana Anugrah Putra, J. Hendrik Timang, K. Palangkaraya, and K. Tengah, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype," *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 1, no. 1, pp. 47–57, Jun. 2021, Accessed: Nov. 04, 2022. [Online]. Available: <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/jcoms/article/view/2955>
- [4] Y. Firmansyah, D. Purwaningtias, and L. pratiwi, "Prototype Sistem Informasi Pengolahan Dana Bos (Sip Bos) Berbasis Web Studi Kasus SMA N 1 Sekayam Kabupaten Sanggau," *INFORMATIKA*, vol. 11, no. 2, pp. 8–16, Dec. 2019, doi: 10.36723/JURI.V11I2.160.
- [5] R. Destriana, S. M. Husain, N. Handayani, and A. T. P. Siswanto, *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase*. DEEPUBLISH, 2021.

- [6] Muhamad Syarif and Wahyu Nugraha, "Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce," *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, vol. 4, no. 1, pp. 64–70, Jan. 2020, Accessed: Jun. 17, 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240>
- [7] H. N. Putra, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya," *Sinkron: jurnal dan penelitian teknik informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 67–77, Mar. 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/130>
- [8] R. Aditya, V. H. Pranatawijaya, and P. B. A. A. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype," *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 1, no. 1, pp. 47–57, Jun. 2021, Accessed: Nov. 04, 2022. [Online]. Available: <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/jcoms/article/view/2955>
- [9] D. Hari Pertiwi, M. Informatika, P. PalComTech Palembang Jalan Basuki Rahmat No, and P. Sumatera Selatan, "SISTEM INFORMASI REALISASI BEBAN KERJA SALES DAN MARKETING BERBASIS WEB DENGAN PERMODELAN UML (STUDY KASUS: LKP PALCOMTECH)," *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 37–51, Dec. 2017, Accessed: Nov. 04, 2022. [Online]. Available: <http://ojs.ummetro.ac.id/index.php/mikrotik/article/view/690>
- [10] F. Sonata and V. Winda Sari, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 8, no. 1, pp. 22–31, Jun. 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.