

## **Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Pada Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani Berbasis Website**

**Yuliana<sup>1</sup>, Achmad Hisyam Syarif<sup>2</sup>, Fauzan Adetia Beruh<sup>3</sup>, Frim Edy Susanto<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[dosen02557@unpam.ac.id](mailto:dosen02557@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[hisyamunpam@gmail.com](mailto:hisyamunpam@gmail.com), <sup>3</sup>[fauzan728391@gmail.com](mailto:fauzan728391@gmail.com),  
<sup>4</sup>[frimedy93@gmail.com](mailto:frimedy93@gmail.com)

**Abstrak** Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani membutuhkan keberadaan online yang kuat dan representatif untuk meningkatkan visibilitas dan mencapai tujuan organisasinya dalam pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan dan sosial. Proyek ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah website profil yang mencerminkan identitas yayasan, menyediakan informasi yang jelas tentang program-program pendidikan dan sosial, serta memberikan sarana interaksi dan kolaborasi bagi stakeholder seperti donatur, relawan, dan masyarakat umum. Melalui observasi dan wawancara, ditemukan beberapa masalah utama seperti kurangnya keberadaan online yang representatif, minimnya interaksi dengan stakeholder, dan keterbatasan informasi online. Proyek ini diinisiasi untuk mengatasi masalah tersebut dengan membangun platform online yang efektif, meningkatkan interaksi dengan berbagai pihak, dan menyajikan informasi yang mudah diakses dan dipahami. Diharapkan proyek ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kegiatan yayasan dan mendukung misi yayasan dengan partisipasi dan dukungan dari berbagai pihak.

**Kata Kunci:** Website Profil, Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani, Keberadaan Online, Interaksi Stakeholder, Platform Online, Pendidikan, Sosial.

**Abstract** The Cahaya Islam Mutiara Imani Foundation requires a strong and representative online presence to enhance its visibility and achieve its organizational goals in empowering communities through education and social activities. This project aims to design and develop a profile website that reflects the foundation's identity, provides clear information about its educational and social programs, and offers an interaction and collaboration platform for stakeholders such as donors, volunteers, and the general public. Through observations and interviews, several main issues were identified, such as the lack of a strong online presence, minimal interaction with stakeholders, and limited online information. This project was initiated to address these issues by building an effective online platform, increasing interaction with various parties, and presenting easily accessible and comprehensible information. It is hoped that this project will raise public awareness about the foundation's activities and support its mission with participation and backing from various parties.

**Keywords:** Profile Website, Cahaya Islam Mutiara Imani Foundation, Online Presence, Stakeholder Interaction, Online Platform, Education, Social.

### **1. PENDAHULUAN**

Pada era digital saat ini, keberadaan online yang kuat dan representatif menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi organisasi, termasuk Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani. Yayasan ini memiliki fokus utama pada pemberdayaan masyarakat melalui berbagai program pendidikan dan sosial. Untuk meningkatkan visibilitas serta mencapai tujuan organisasinya, sebuah website profil yang informatif dan menarik diperlukan sebagai sarana utama dalam menjangkau berbagai pihak dan mempromosikan kegiatan-kegiatan yayasan.

Website profil yang efektif tidak hanya sekadar menampilkan informasi, tetapi juga harus mampu mencerminkan identitas yayasan, menyediakan informasi yang jelas mengenai program-program yang diselenggarakan, serta menjadi platform interaksi dan kolaborasi bagi para stakeholder, seperti donatur, relawan, dan masyarakat umum. Dalam konteks inilah proyek pembuatan website profil menjadi langkah strategis yang diambil oleh Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani.

Sebagai mahasiswa yang melaksanakan kerja praktik, kami memiliki tanggung jawab untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan website profil yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yayasan. Melalui proyek ini, kami berharap dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang berbagai kegiatan yang dilakukan oleh Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani, serta mendorong partisipasi dan dukungan dari berbagai pihak dalam mendukung misi yayasan.

Proyek ini dilatarbelakangi oleh beberapa masalah utama yang teridentifikasi melalui observasi dan wawancara dengan pihak terkait di yayasan. Beberapa masalah tersebut antara lain adalah kurangnya keberadaan online yang kuat dan representatif, minimnya interaksi dengan stakeholder, serta keterbatasan informasi yang tersedia secara online. Dengan memahami masalah-masalah ini, proyek pembuatan website profil diinisiasi untuk mengatasi kekurangan tersebut dan meningkatkan keberadaan online yayasan serta interaksi dengan berbagai pihak terkait.

Dalam upaya memperkuat peran dan keberadaan Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani di dunia digital, proyek ini juga bertujuan untuk menyajikan informasi yang tersedia secara online tentang program-program pendidikan dan sosial yang diselenggarakan oleh yayasan agar mudah diakses dan dipahami oleh masyarakat. Diharapkan melalui proyek ini, yayasan dapat mencapai tujuan strategisnya, yakni meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kegiatan yayasan dan mendapatkan dukungan yang lebih luas dari berbagai stakeholder.

Proyek ini juga memiliki batasan permasalahan yang fokus pada peningkatan keberadaan online yayasan, penekanan pada interaksi dengan stakeholder, dan perhatian terhadap masalah kesadaran masyarakat akibat keterbatasan informasi online. Adapun manfaat yang diharapkan dari proyek ini adalah mempromosikan profil yayasan, memberikan kemudahan bagi stakeholder dalam mencari informasi, dan meningkatkan kualitas yayasan melalui website profil yang bisa diakses secara online.

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dalam menyusun laporan ini dibagi sebagai berikut:

### **2.1 Kepustakaan**

Kepustakaan adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan sintesis informasi yang telah dipublikasikan sebelumnya. Tujuan dari kepustakaan adalah untuk memahami teori, konsep, dan hasil penelitian yang relevan dengan topik penelitian, serta untuk mengidentifikasi celah penelitian yang perlu diisi. (Ginting H., 2019)

### **2.2 Observasi**

Observasi adalah suatu cara untuk mengumpulkan data penelitian dengan mempunyai sifat dasar naturalistik yang berlangsung dalam konteks natural, pelakunya berpartisipasi secara wajar dalam interaksi.

Observasi juga merupakan metode penelitian yang melibatkan pengamatan langsung dan sistematis terhadap fenomena atau perilaku yang diteliti. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif (partisipasi aktif dalam kegiatan) atau non-partisipatif (partisipasi tidak aktif dalam kegiatan). Observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang dapat diukur secara numerik, seperti perilaku, perilaku sosial, atau perilaku lingkungan. (Zakky, 2020)

### **2.3 Wawancara**

Wawancara adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data melalui percakapan antara peneliti dengan partisipan penelitian. Wawancara dapat dilakukan secara individu atau kelompok dan dapat berupa wawancara terstruktur (berisi pertanyaan yang telah disiapkan) atau wawancara tidak terstruktur (berisi pertanyaan yang tidak disiapkan).

Menurut Lexy J. Moleong pengertian wawancara adalah suatu percakapan dengan tujuan-tujuan tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (face to face) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. (Maxmanroe, 2020)

### **2.4 Analisis**

Pengertian Analisis adalah aktivitas yang terdiri dari serangkaian kegiatan seperti, mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu dan kemudian dicari kaitannya lalu ditafsirkan maknanya.

Pengertian Analisis dapat juga diartikan sebagai usaha dalam mengamati sesuatu secara mendetail dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau menyusun komponen tersebut untuk dikaji lebih lanjut. (M., 2020)

## 2.5 Perancangan

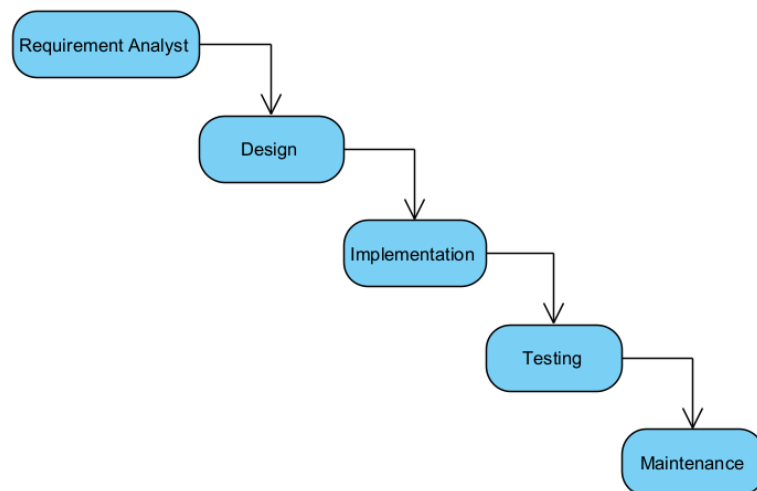
Pengertian Perancangan Langkah awal dalam membuat sebuah sistem adalah perancangan dari sistem tersebut. Perancangan juga merupakan metode penelitian yang melibatkan pengembangan model, sistem, atau produk yang baru. Peranan digunakan untuk mengembangkan solusi yang efektif dan efisien untuk masalah yang diteliti. Perancangan dapat dilakukan secara individu atau berkelompok dan dapat melibatkan berbagai disiplin ilmu. (Subhan, 2012)

## 2.6 Waterfall

Waterfall adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam classic life cycle (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah.

Penggunaan metode atau model waterfall pertama kali diperkenalkan oleh Herbert D. Benington di Symposium on Advanced Programming Method for Digital Computers pada tanggal 29 Juni 1956. Presentasi tersebut menjelaskan tentang pengembangan perangkat lunak untuk SAGE (Semi Automatic Ground Environment). (Panatagama, 2023) (Panatagama, 2023)

Berikut adalah tahapan dan penjelasan dari metode waterfall:



*Gambar 1. 1 Tahapan Metode Waterfall*

### 1) Requirement Analyst

Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan pengguna terhadap software. Misalnya seperti kegunaan software yang diinginkan oleh pengguna dan batasan software.

Informasi ini biasanya diperoleh dari wawancara, survey, ataupun diskusi. Setelah itu informasi dianalisis dan diolah sehingga mendapatkan data-

data yang lengkap mengenai detail kebutuhan pengguna akan software yang akan dikembangkan.

## 2) Design

Tahap metode waterfall selanjutnya yaitu desain. Tahap ini secara umum mencakup kepentingan desain teknis seperti bahasa pemrograman, lapisan data, layanan, dan sebagainya. Spesifikasi desain biasanya akan dibuat untuk menguraikan bagaimana logika bisnis yang tercakup dalam analisis akan diimplementasikan secara teknis.

Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu kebutuhan hardware dan sistem agar lebih spesifik serta mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

## 3) Implementation

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Jadi proses penulisan code (coding) ada di tahap ini. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya.

Pada fase ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat. Apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

## 4) Testing

Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya dan mengintegrasikannya dalam sistem secara keseluruhan.

Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan pada software.

## 5) Maintenance

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

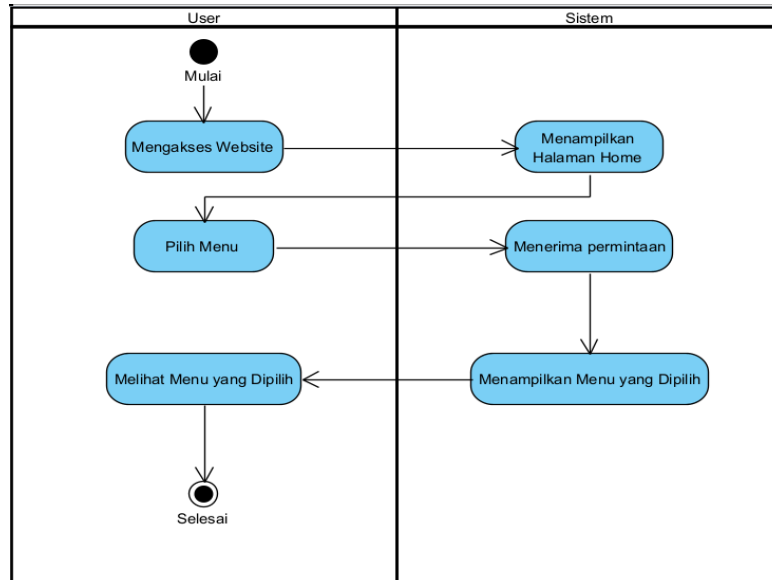
# 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

## 3.1 Perancangan Sistem

### a. Activity Diagram System Berjalan

Activity Diagram System Berjalan (current system activity diagram) menggambarkan alur kerja atau proses yang ada dalam sistem saat ini. Diagram ini digunakan untuk menganalisis bagaimana sistem saat ini beroperasi, termasuk langkah-langkah, keputusan, dan aktivitas yang terjadi secara berurutan atau paralel. Tujuan utama dari diagram ini adalah untuk memahami situasi yang ada, mengidentifikasi masalah atau hambatan dalam proses, dan memberikan gambaran yang jelas tentang operasi sehari-hari dari sistem yang sedang berjalan.

4. Berikut ini lampiran mengenai Activity Diagram System Berjalan untuk aplikasi Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani:



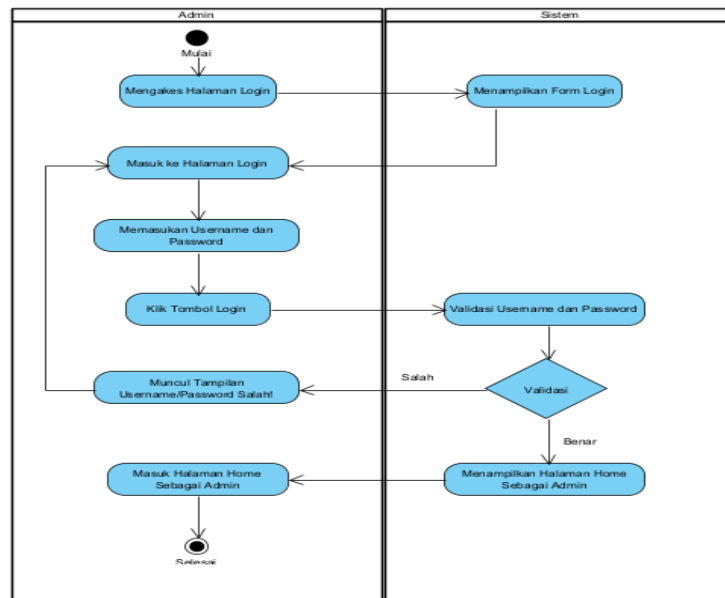
Gambar 3. 1 Actifity Diagram System Berjalan

**b. Activity Diagram System Usulan**

Activity Diagram System Usulan (proposed system activity diagram) menggambarkan bagaimana sistem yang diusulkan akan beroperasi setelah perubahan atau peningkatan diterapkan. Diagram ini digunakan untuk merancang solusi baru dengan memperlihatkan alur kerja atau proses yang diinginkan di masa depan. Fokusnya adalah pada pengoptimalan, efisiensi, dan pemecahan masalah yang telah diidentifikasi dalam sistem yang berjalan.

Berikut ini lampiran mengenai Actifity Diagram System Berjalan untuk aplikasi Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani:

**Actifity Diagram Login Admin**



Gambar 3. 2 Actifity Diagram Login Admin

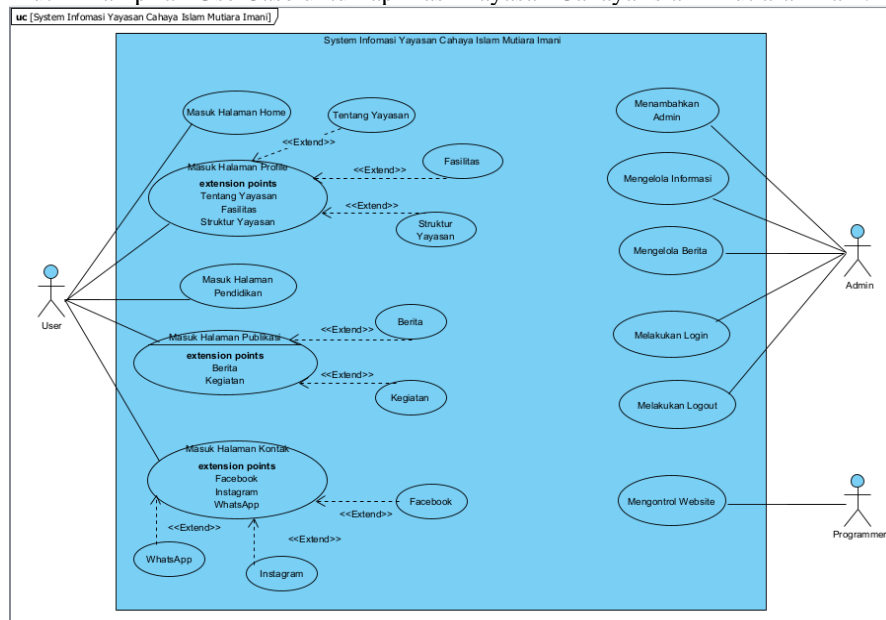
1) Use Case

Use case merupakan notasi UML yang paling awal digunakan dalam pengembangan sistem. Use cases mengidentifikasi bagaimana sistem akan digunakan dan kategori agen eksternal, dalam hal ini pengguna manusia atau eksternal lainnya yang dapat berinteraksi dengan sistem. Notasi Use case cukup sederhana, yaitu dengan menggunakan bentuk oval untuk mewakili Use case dan tempelkan actor untuk menggambarkan atau mewakili agen, yang dikenal sebagai pelaku dalam UML.

Use case diagram adalah model fungsional sebuah sistem yang menggunakan actor dan use case. Use case adalah layanan atau fungsi-fungsi yang disediakan oleh sistem untuk pengguna-penggunanya (Henderi et al, 2008). Use case adalah suatu pola atau gambaran yang menunjukkan kelakuan atau kebiasaan sistem. Setiap Use case adalah suatu urutan transaksi yang saling berhubungan dan dilakukan oleh sebuah actor dan sistem dalam bentuk sebuah dialog (Henderi, 2020). Use case diagram dibuat untuk menggambarkan hubungan antara actor dan Use case (Booch et al, 2001). Use case diagram mempresentasikan kegunaan atau fungsi-fungsi sistem dari perspektif pengguna.

Use case digaram menggambarkan aktifitas apa saja yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang luar (Gomaa, 2011), sebuah Use case memodelkan layanan yang ditawarkan oleh system (Roques, 2004). Pada Use case diagram, yang menjadi persoalan adalah apa yang dilakukan, dan bukan bagaimana melakukannya.

Berikut ini lampiran Use Case untuk aplikasi Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani:



Gambar 3. 3 Use Case untuk aplikasi Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani

**c. Normalisasi**

Normalisasi adalah suatu proses dalam database management yang digunakan untuk mengorganisir dan mengoptimalkan struktur data dalam suatu database. Proses ini dilakukan untuk mengurangi duplikasi data, meningkatkan keamanan, dan mempercepat akses data. Normalisasi dilakukan dengan cara membagi data menjadi beberapa tabel yang berbeda dan menghubungkan mereka menggunakan relasi.

Normalisasi terdiri dari beberapa tingkat, mulai dari Normalisasi Pertama hingga Normalisasi Kelima. Normalisasi Pertama menghilangkan duplikasi data dalam suatu tabel, sedangkan Normalisasi Kedua menghilangkan duplikasi data antar tabel. Normalisasi Ketiga menghilangkan duplikasi data yang terjadi karena adanya relasi antar tabel. Normalisasi Keempat dan Kelima menghilangkan duplikasi data yang terjadi karena adanya relasi antar tabel dan juga mengoptimalkan struktur data.

Normalisasi sangat berguna dalam database management karena membantu dalam mengurangi duplikasi data, meningkatkan keamanan, dan mempercepat akses data. Dengan menggunakan normalisasi, pengembang sistem dapat membuat database yang lebih efektif dan efisien.

Berikut ini adalah lampiran Normalisasi dalam database Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani:

**Tabel Kegiatan:**

id	judul_kegiatan	penulis	waktu_kegiatan	isi_kegiatan	gambar_utama	gambar1	gambar2	gambar3	gambar4
50	Bantuan Bencana Alam Erupsi Semeru	Frim	2024-06-07	Bantuan Bencana Alam Erupsi Semeru	6662b6f9ae90c5.jpg	6662b6f9ae9eb5.jpg	6662b6f9ae9fc.jpg	6662b6f9ae3bf.jpg	6662b6f9aebcc6.jpg
55	Bantuan Bencana Alam Gempa Lombok	Hisyam	2024-06-07	Kegiatan Kemanusiaan Yayasan CIML	6662b69d732db.jpg	6662b69d73e9b.jpg	6662b69d746f6.jpg	6662b69d74e3d.jpg	6662b69d7546d.jpg
56	Bimbingan Manasik Haji	Fauzan	2024-06-07	Bimbingan manasik haji	6662b6224070b.jpg	6662b6224106b.jpg	6662b62241540.jpg	6662b6224196a.jpg	6662b62241d97.jpg
57	Bantuan Bencana Alam Gempa Palu	Admin	2024-06-07	Bantuan Bencana Alam Gempa Palu	6662b69783241.jpg	6662b69783825.jpg	6662b69783da8.jpg	6662b697842de.jpg	6662b6978478c.jpg

*Gambar 3. 4 Tabel Kegiatan*

**Tabel Admin:**

id_admin	username	password
3	admin	\$2y\$10\$UqBacyx3CyneaG9DRn7Y8OBf175Gq1DVh1v9KqHzQ/T...
4	hisyam	\$2y\$10\$mnjQ6R/PQD6Dgseef/EmvOJvLih2eNwBdmmGo.bPzE...
5	frim	\$2y\$10\$1oho3fETjQzXL4/Pi.3lueiS1/LDZksdnNJTJQwer9b...
6	fauzan	\$2y\$10\$CbsLBr6mx.JoA9iTulliGuGYaND82Y6sBh1ZOT4KWvi...

*Gambar 3. 5 Tabel Admin*

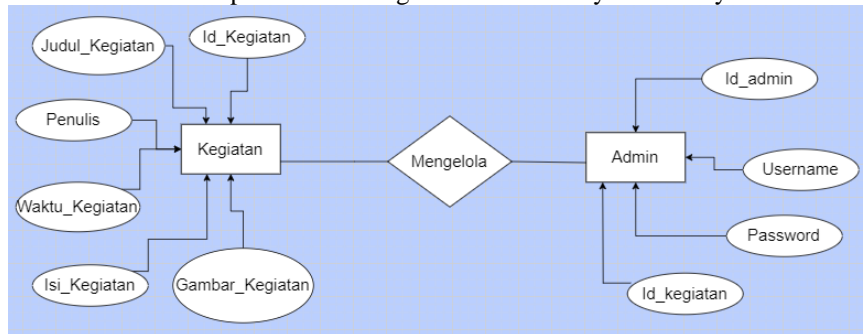
**d. ERD**

ERD (Entity-Relationship Diagram) adalah suatu diagram yang digunakan untuk menggambarkan struktur data dalam suatu database. Diagram ini membantu dalam mengidentifikasi entitas, atribut, dan relasi antar entitas dalam suatu sistem. ERD terdiri dari tiga komponen utama: entitas, atribut, dan relasi.

Entitas mewakili objek yang memiliki identitas unik, seperti pelanggan, produk, atau transaksi. Atribut mewakili karakteristik atau properti dari entitas, seperti nama, alamat, atau harga. Relasi mewakili hubungan antar entitas, seperti "pelanggan memesan produk" atau "produk terjual ke pelanggan".

ERD sangat berguna dalam desain database karena membantu dalam mengidentifikasi struktur data yang efektif dan efisien. Dengan menggunakan ERD, pengembang sistem dapat membuat database yang lebih mudah dipahami dan diatur.

Berikut lampiran ERD mengenai Database Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani:



Gambar 3. 6 ERD mengenai Database Yayasan Cahaya Islam

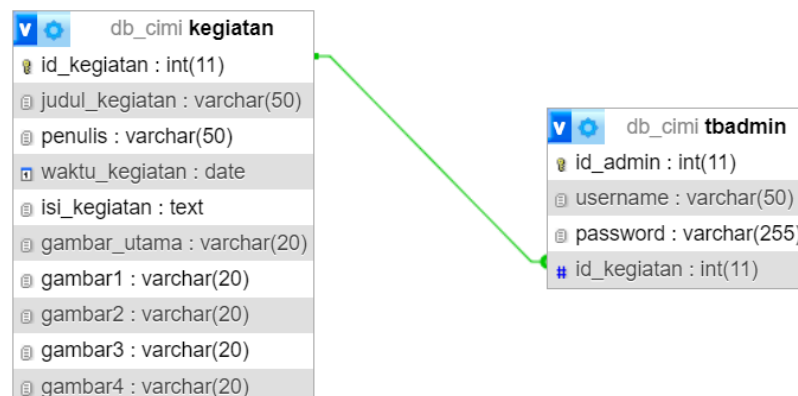
**e. Relasi Tabel**

Relasi tabel adalah suatu hubungan antar tabel dalam suatu database yang digunakan untuk menghubungkan data antar tabel. Relasi tabel digunakan untuk menunjukkan bagaimana data dalam suatu tabel terkait dengan data dalam tabel lain. Ada beberapa jenis relasi tabel, seperti one-to-one (1:1), one-to-many (1:N), many-to-many (M:N), dan self-relation.

One-to-one (1:1) relasi tabel digunakan ketika suatu entitas hanya memiliki satu entitas lain yang terkait dengannya. One-to-many (1:N) relasi tabel digunakan ketika suatu entitas memiliki beberapa entitas lain yang terkait dengannya. Many-to-many (M:N) relasi tabel digunakan ketika suatu entitas memiliki beberapa entitas lain yang terkait dengannya, dan entitas lain juga memiliki beberapa entitas lain yang terkait dengannya. Self-relation digunakan ketika suatu entitas memiliki relasi dengan dirinya sendiri.

Relasi tabel sangat berguna dalam database management karena membantu dalam mengorganisir data yang terkait dan memudahkan akses data. Dengan menggunakan relasi tabel, pengembang sistem dapat membuat database yang lebih efektif dan efisien.

Berikut lampiran tabel relasi dari Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani:





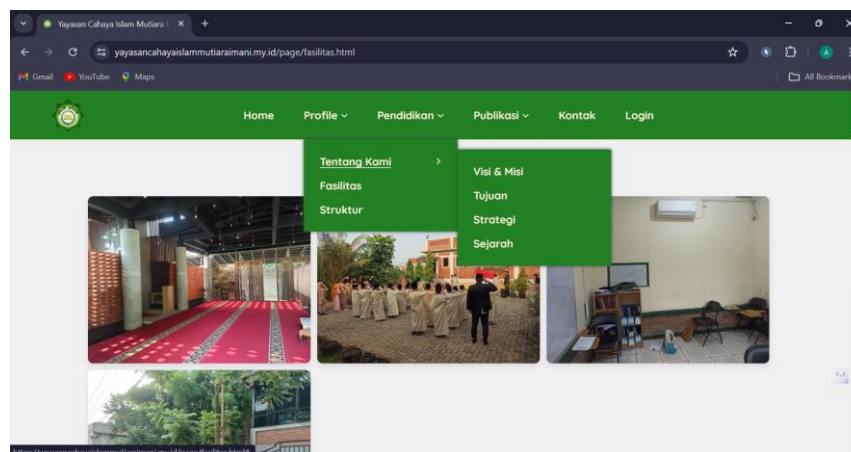
**3.2 Rancangan Layar**  
**a. Halaman Home**



*Gambar 3. 117 Halmaan Home*

Website Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani memiliki desain yang modern dan responsif untuk memudahkan pengunjung dalam menavigasi dan memahami informasi yang disediakan. Pada halaman utama (Home), terdapat header yang mencakup logo yayasan dan menu navigasi dengan tautan ke halaman-halaman utama seperti Profile, Pendidikan, Publikasi, Kontak, dan Login. Bagian hero section menampilkan sambutan dari Ketua Yayasan serta penjelasan singkat mengenai yayasan yang menarik untuk menciptakan kesan pertama yang kuat. Halaman ini juga menampilkan berita terbaru atau pengumuman penting dalam bentuk slider atau daftar untuk menjaga pengunjung tetap terinformasi.

**b. Halaman Profile**



*Gambar 3. 128 Halaman Profile*

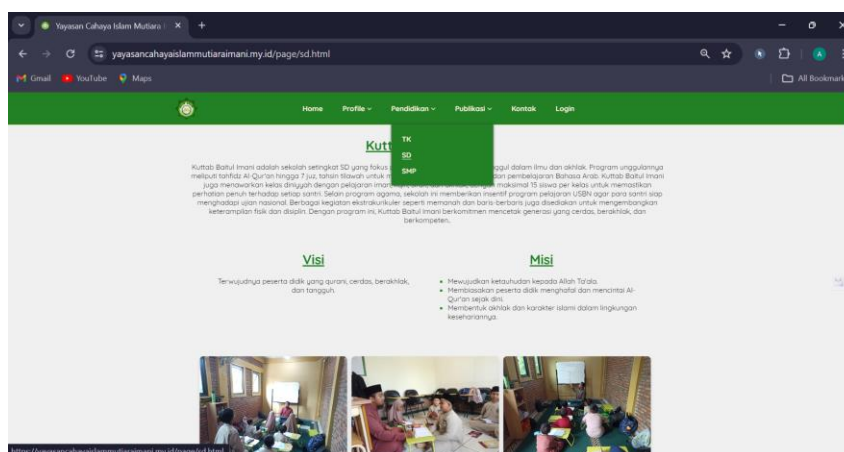
Pada halaman Profile, pengunjung dapat menemukan informasi mendetail tentang yayasan. Halaman ini dibagi menjadi beberapa bagian utama untuk memberikan gambaran yang komprehensif. Bagian pertama adalah Tentang Kami, yang mencakup visi dan misi yayasan, tujuan, strategi, dan sejarah. Visi dan misi menjelaskan cita-cita jangka panjang

dan peran yayasan dalam masyarakat, sementara tujuan merinci sasaran spesifik yang ingin dicapai. Strategi menggambarkan langkah-langkah dan pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut, dan sejarah memberikan latar belakang mengenai pendirian yayasan serta perjalanan yang telah dilalui hingga saat ini.

Bagian selanjutnya adalah Fasilitas, yang menjelaskan berbagai fasilitas yang disediakan oleh yayasan untuk mendukung kegiatan dan program yang dijalankan. Ini mencakup ruang kelas ber AC, masjid, lapangan, dan fasilitas lainnya yang mendukung proses belajar dan kegiatan lainnya di yayasan. Informasi ini penting untuk memberikan gambaran lengkap mengenai lingkungan fisik dan sumber daya yang tersedia bagi peserta program.

Terakhir, bagian Struktur menampilkan struktur organisasi yayasan. Ini mencakup daftar yang menunjukkan posisi dan peran masing-masing anggota tim manajemen dan staf yayasan. Dengan menampilkan struktur organisasi, pengunjung dapat memahami bagaimana yayasan diorganisasi dan siapa saja yang bertanggung jawab atas berbagai aspek operasionalnya.

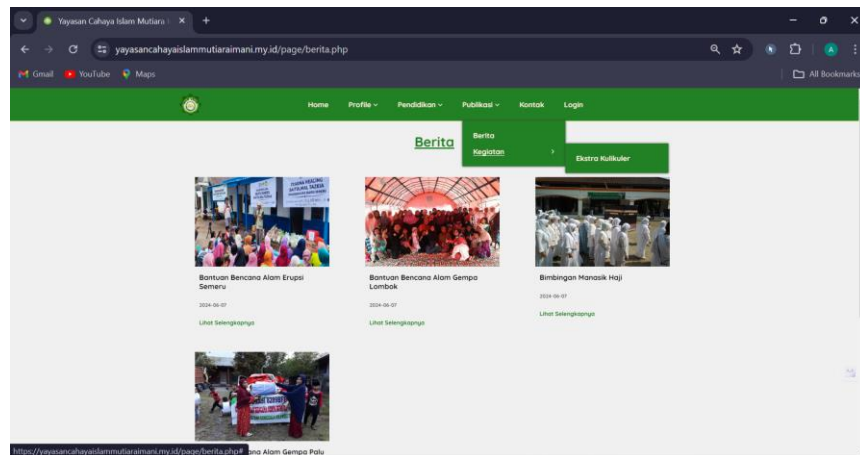
**c. Halaman Pendidikan**



Gambar 3. 13 Halaman Pendidikan

Halaman Pendidikan di website Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani mencakup tiga sub-menu utama: TK, SD, dan SMP, yang masing-masing memberikan penjelasan singkat tentang program pendidikan, visi dan misi, serta gambar kegiatan yang relevan. Pada bagian TK, fokusnya adalah pengembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak melalui metode belajar sambil bermain, dengan visi dan misi untuk membangun fondasi pendidikan yang kuat dan karakter anak yang berakhlak mulia. Bagian SD menjelaskan program yang membangun dasar akademik dalam mata pelajaran utama dan menanamkan nilai-nilai Islami, dengan visi dan misi menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan intelektual dan moral siswa. Di bagian SMP, programnya mempersiapkan siswa untuk tantangan akademik yang lebih tinggi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dengan visi dan misi membentuk generasi muda yang cerdas, berintegritas, dan berwawasan luas. Gambar-gambar kegiatan di setiap bagian menampilkan suasana belajar yang interaktif dan mendukung perkembangan siswa secara holistik.

**d. Halaman Publikasi**



*Gambar 3. 14 Halaman Publikasi*

Halaman Publikasi di website Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani adalah sumber informasi yang penting bagi pengunjung, menyajikan berita terbaru dan kegiatan ekstrakurikuler yang menarik. Dalam bagian berita, pengunjung dapat menemukan artikel-artikel terbaru yang mencakup perkembangan terbaru dari yayasan, prestasi, atau pengumuman penting. Sementara itu, bagian kegiatan ekstrakurikuler menampilkan informasi tentang berbagai aktivitas di luar kurikulum utama yang diadakan oleh yayasan, seperti klub, kompetisi, atau acara khusus. Halaman ini dirancang untuk memberikan akses yang mudah dan intuitif kepada pengunjung untuk tetap terinformasi tentang berbagai kegiatan dan perkembangan terkini dari yayasan, memastikan mereka tetap terhubung dengan komunitas dan misi yayasan.

**3.3 Uji Coba Program**

**a. Uji Coba BlackBox**

Pengujian BlackBox adalah metode pengujian perangkat lunak yang mengevaluasi fungsionalitas aplikasi tanpa memeriksa struktur internal atau kode sumbernya. Pengujian ini berfokus pada input dan output dari aplikasi untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sesuai dengan spesifikasi dan persyaratan. (Myers, 2011)

Contoh Pengujian BlackBox:

Masukkan e-mail dan password untuk login ke akun X. Ternyata, muncul pesan error yang tidak sesuai dengan spesifikasi aplikasi.

**b. Uji Coba WhiteBox**

Pengujian WhiteBox adalah metode pengujian perangkat lunak yang memeriksa struktur internal, desain, dan kode dari suatu aplikasi. Pengujian ini melibatkan pengetahuan mendalam tentang kode sumber, algoritma, dan logika kontrol yang digunakan dalam aplikasi. (Hassine, 2013)

Contoh pengujian WhiteBox:

Analisis kode aplikasi untuk memastikan bahwa struktur internal aplikasi sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan pengguna.

## 4. KESIMPULAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk memperkuat peran dan keberadaan Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani di dunia digital, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani telah berhasil membangun keberadaan online yang kuat dan representatif. Dengan adanya situs web yang informatif dan akun media sosial yang aktif, yayasan dapat mempromosikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan serta menyediakan informasi yang jelas dan akurat kepada masyarakat umum.
- 2) Melalui platform online yang telah dikembangkan, interaksi antara Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani dengan stakeholder, termasuk donatur potensial, relawan, dan masyarakat umum, telah meningkat secara signifikan. Fitur-fitur interaktif seperti WhatsApp, Instagram, Facebook dan update rutin pada website memungkinkan komunikasi yang lebih efektif dan efisien, memperkuat hubungan dengan para pendukung yayasan.
- 3) Informasi mengenai program-program pendidikan dan sosial yang diselenggarakan oleh Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani telah disajikan secara online dengan cara yang mudah diakses dan dipahami oleh masyarakat. Penggunaan konten berbasis gambar dan teks yang jelas dan ringkas telah membantu masyarakat untuk memahami manfaat dan tujuan dari setiap program, serta memotivasi mereka untuk terlibat dan berkontribusi.

### 4.1 Saran

Adapun saran yang perlu diperhatikan dalam Sistem Informasi Pemasaran Pada Yayasan Cahaya Islam Mutiara Imani sebagai berikut:

- 1) Karena keterbatasan waktu dan sumber daya, diharapkan bagi pengembang aplikasi selanjutnya dapat memperbaiki tampilan pada aplikasi sehingga lebih indah untuk dilihat.
- 2) Karena keterbatasan dana, diharapkan untuk selanjutnya aplikasi website yang dibuat dapat menggunakan hosting yang lebih efektif dan efisien seperti .com ataupun .co.id.
- 3) Gunakan jasa digital marketing agar promosi yang dilakukan dapat berjalan secara efektif dan efisien.

## REFERENCES

- Amikom, M. (den 28 Februari 2024). Puskomedia.id. Hämtat från PuskoMedia Indonesia: <https://www.puskomedia.id/blog/domain-yaitu-nama-unik-yang-digunakan-untuk-mengidentifikasi-server-komputer-misalnya-web-server-email-server-pada-jaringan-computer-atau-internet-untuk-memberikan-kemudahan-akses-bagi-pengguna-tan/>
- Evanda, S. N. (den Selasa November 2020). Gramedia Blog. Hämtat från Gramedia.com: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-hosting/>
- Ginting H., G. A. (2019). BEBERAPA TEORI DAN PENDEKATAN SEMANTIK. Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra, 492.
- GreatNusa. (den 9 Februari 2023). Pengolahan Data: Pengertian, Tujuan, Teknik, Metode, dan Siklusnya. Hämtat från greatnusa.com: <https://greatnusa.com/artikel/teknik-pengolahan-data/>
- Hartono, H. (2017). Pengertian Website dan fungsinya. Ilmu Teknologi Informasi, 391.
- Hassine, J. S. (2013). An Approach to White-Box Testing of Web Applications through Model Checking. International Journal of Software Engineering and Its Applications, 203-216.
- Husein, T. &. (2006). Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Andi.
- Jatmiko. (den 15 November 2018). lms-paralel.esaunggul.ac.id. Hämtat från Pluginfile.php: [https://lms-paralel.esaunggul.ac.id/pluginfile.php?file=%2F102556%2Fmod\\_resource%2Fcontent%2F1%2FMODUL+PA+JATMIKO-13.pdf](https://lms-paralel.esaunggul.ac.id/pluginfile.php?file=%2F102556%2Fmod_resource%2Fcontent%2F1%2FMODUL+PA+JATMIKO-13.pdf)
- Kotler, P. &. (2012). Marketing Management (14th ed.). New Jersey: Pearson.
- Krismiaji. (2015). Sistem Informasi Akuntansi. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Laudon, K. C. (2016). Management Information Systems: Managing the Digital Firm (14th ed.). New Jersey: Pearson.

- Laudon, K. C. (2017). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm* (15th ed.). Boston: MA: Pearson.
- Lovejoy, K. &. (den 1 April 2012). *Information, Community, and Action: How Nonprofit Organizations Use Social Media\**. Hämtat från [academic.oup.com: https://academic.oup.com/jcmc/article/17/3/337/4067685](https://academic.oup.com/jcmc/article/17/3/337/4067685)
- M., P. (2020). *Pengertian Analisis: Arti, Turunan Kata, dan Contoh Penggunaannya*. [www.maxmanroe.com](http://www.maxmanroe.com), 100.
- Maxmanroe. (2020). *Pengertian Wawancara Adalah, Tujuan, Jenis, Ciri-Ciri, Fungsi Wawancara*. [Maxmanroe.com](http://Maxmanroe.com), 231.
- Myers, G. J. (2011). *The Art of Software Testing*. *IEEE Transactions on Software Engineering*, 320-330.
- N Amirotu, I. (den 14 Desember 2023). [telkomuniversity.ac.id](https://telkomuniversity.ac.id). Hämtat från [Telkom University: https://telkomuniversity.ac.id/pengertian-data-fungsi-jenis-jenis-manfaat-dan-contohnya/](https://telkomuniversity.ac.id/pengertian-data-fungsi-jenis-jenis-manfaat-dan-contohnya/)
- Panatagama, A. (den Senen Februari 2023). *Metode Waterfal : Tahapan, Kelebihan dan Kekurangannya*. Hämtat från [TERALOGIC: https://terralogiq.com/metode-waterfall/](https://terralogiq.com/metode-waterfall/)
- PRATAMA, P. S. (den 23 September 2021). [sinergy.co.id](https://www.sinergy.co.id). Hämtat från [Sinergy Informasi Pratama: https://www.sinergy.co.id/](https://www.sinergy.co.id/)
- PuTI. (den Kamis Oktober 2021). *Layanan Infrastruktur Teknologi Informasi*. Hämtat från [it.telkomuniversity.ac.id: https://it.telkomuniversity.ac.id/layanan-infrastruktur-teknologi-informasi/](https://it.telkomuniversity.ac.id/layanan-infrastruktur-teknologi-informasi/)
- Putri, V. K. (den 02 Agustus 2021). [kompas.com](https://www.kompas.com). Hämtat från [KOMPAS.com: https://www.kompas.com/skola/read/2021/08/02/131754769/sistem-pengertian-para-ahli-karakteristik-elemen-dan-jenisnya#google\\_vignette](https://www.kompas.com/skola/read/2021/08/02/131754769/sistem-pengertian-para-ahli-karakteristik-elemen-dan-jenisnya#google_vignette)
- Romney, M. B. (2015). *Accounting Information Systems* (13th ed.). New Jersey: Pearson.
- Saxton, G. D. (2011). *Accountability online: Understanding the web-based accountability practices of nonprofit organizations*. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 270-295.
- Subhan. (2012). *Pengertian Perancangan Sistem Informasi*. *perancang sistem informasi*, 77.
- Susanto, A. (2013). *Sistem Informasi Akuntansi: Struktur - Pengendalian - Risiko - Pengembangan*. Bandung: Lingga Jaya.
- Sutarman. (2009). *Peranan dan Perencanaan teknologi Informasi*. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta : Bumi Aksara. , 15.
- Tamsir T., A. S. (2023). *ANALISIS PAKET ICMP WEBSITE UNIVERSITAS BINADARMA MENGGUNAKAN WIRESHARK*. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer* , 22.
- Waters, R. D. (2009). *Engaging stakeholders through social networking: How nonprofit organizations are using Facebook*. *ScienceDirect*, 102-106.
- Yuliana, R. (2021). *INFRASTRUKTUR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Zakky. (2020). *Pengertian Observasi Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. [Www.Zonareferensi.Com](http://Www.Zonareferensi.Com) , 602.
- Zeithaml, V. A. (2013). *Services Marketing: Integrating Customer Focus Across the Firm* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.