

## Perancangan Website Sekolah Untuk Peningkatan Brand Image Dan Informasi

Dede Handayani<sup>1</sup>, Ichsan Alkahfi<sup>2</sup>, Ilham Panji Nugroho<sup>3</sup>

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

Email: <sup>1</sup>[dosen02411@unpam.ac.id](mailto:dosen02411@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[Ichsan.Alkahfi12@gmail.com](mailto:Ichsan.Alkahfi12@gmail.com), <sup>3</sup>[Bangoxid@gmail.com](mailto:Bangoxid@gmail.com),

**Abstrak**Proyek ini bertujuan untuk merancang website profil Yayasan RA Dzulfikar guna meningkatkan keberadaan online dan menyediakan informasi yang jelas serta menarik tentang program pendidikan dan sosial yayasan. Kebutuhan akan keberadaan online yang kuat dan representatif diidentifikasi sebagai hal yang penting untuk meningkatkan visibilitas dan mencapai tujuan yayasan. Website ini dirancang untuk mencerminkan identitas yayasan, menyediakan informasi lengkap tentang program-programnya, serta memfasilitasi interaksi dan kolaborasi dengan para stakeholder seperti donatur, relawan, dan masyarakat umum. Proyek ini berhasil mengatasi masalah minimnya keberadaan online dan interaksi dengan stakeholder dengan menciptakan platform yang kuat untuk mempromosikan kegiatan yayasan, meningkatkan visibilitas di kalangan masyarakat, dan memungkinkan interaksi yang lebih baik dengan berbagai pihak terkait. Proyek ini diselesaikan tepat waktu dan sesuai dengan kebutuhan yayasan, menunjukkan kerjasama tim yang efektif dan keterampilan pengembangan web yang baik. Disarankan agar yayasan terus melakukan perawatan dan pembaruan website secara berkala guna memastikan informasi yang disajikan tetap relevan dan menarik.

**Kata Kunci:** Website Profil, Yayasan Raudhatul AthfaL Dzulfikar, Keberadaan Online, Interaksi Stakeholder, Platform Online, Pendidikan, Sosial.

**Abstract**This project aimed to design a profile website for RA Dzulfikar Foundation to enhance its online presence and provide clear and engaging information about its educational and social programs. The need for a strong and representative online presence was identified as crucial for increasing visibility and achieving the Foundation's goals. The website was designed to reflect the Foundation's identity, provide detailed information on its programs, and facilitate interaction and collaboration with stakeholders such as donors, volunteers, and the general public. The project successfully addressed the issues of limited online presence and stakeholder interaction by creating a robust platform to promote the Foundation's activities, increasing its visibility among the public, and enabling better engagement with various stakeholders. The project was completed on time and met the Foundation's needs, demonstrating effective teamwork and web development skills. Continuous maintenance and updates of the website are recommended to ensure the information remains relevant and appealing.

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

### 1. PENDAHULUAN

Latar belakang proyek ini terletak pada kebutuhan Yayasan RA Dzulfikar untuk memiliki keberadaan online yang kuat dan representatif. Sebagai sebuah yayasan yang berfokus pada pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan dan sosial, memiliki website profil yang informatif dan menarik adalah krusial untuk meningkatkan visibilitas dan mencapai tujuan Yayasan.

Dalam konteks ini, proyek pembuatan website profil menjadi langkah strategis untuk memenuhi kebutuhan akan platform online yang efektif. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan sebuah website yang mencerminkan identitas yayasan, menyediakan informasi yang jelas tentang program-program pendidikan dan sosial yang diselenggarakan, serta memberikan sarana interaksi dan kolaborasi bagi para stakeholder, seperti donatur, relawan, dan masyarakat umum.

Dalam peran kami sebagai mahasiswa yang melaksanakan kerja praktek, kami bertanggung jawab untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan website profil ini dengan memperhatikan kebutuhan dan tujuan yayasan. Melalui proyek ini, diharapkan dapat tercapai peningkatan kesadaran masyarakat tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh Yayasan RA Dzulfikar, serta meningkatkan 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 Raudhaul Athfal Dzulfikar 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.

## **2. METODE**

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

### **2.1 Observasi**

Observasi adalah metode penelitian yang melibatkan pengamatan langsung dan sistematis terhadap fenomena atau perilaku yang diteliti. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif (partisipan aktif dalam kegiatan) atau non-partisipatif (partisipan tidak aktif dalam kegiatan).

### **2.2 Wawancara**

Wawancara adalah metode pengumpulan data di mana peneliti mengajukan pertanyaan langsung kepada responden untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan rinci. wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, melalui telepon, atau secara virtual menggunakan platform video conference, wawancara terbagi menjadi 3 (terstruktur, semi-terstruktur dan tidak terstruktur)

### **2.3 Analisis**

Analisis adalah pendekatan yang digunakan untuk mengolah dan mengkaji data yang telah dikumpulkan guna menemukan pola, hubungan, dan makna yang mendalam dari data tersebut. Metode ini dapat bersifat kualitatif (menggunakan analisis deskriptif), kuantitatif (menggunakan statistik), atau kombinasi keduanya.

### **2.4 Perancangan**

Perancangan dalam metode penelitian mengacu pada proses perencanaan dan penataan langkah-langkah yang akan diambil untuk menjalankan sebuah studi penelitian. Ini melibatkan berbagai elemen yang saling terkait untuk memastikan bahwa penelitian dapat dilaksanakan dengan sistematis, valid, dan dapat diandalkan.

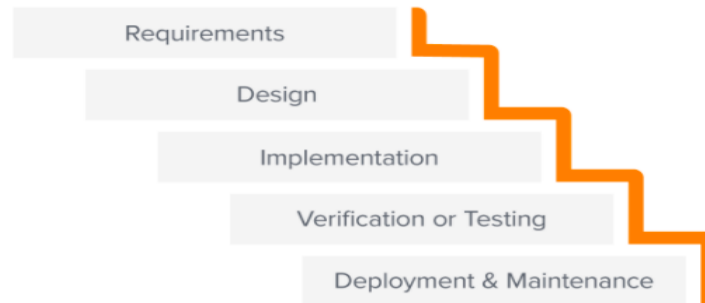
Pengertian Analisis dapat juga diartikan sebagai usaha dalam mengamati sesuatu secara mendetail dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau menyusun komponen tersebut untuk dikaji lebih lanjut. (M., 2020)

### **2.5 Waterfall**

Proses pengembangan sebuah sistem tentu melewati beberapa tahapan sistematis untuk memastikan bahwa setiap kebutuhan telah dilakukan. Metode sistematis ini disebut dengan *Software Development Life Cycle* (SDLC) dan salah satu contohnya adalah metode waterfall. Pendekatan melalui metode waterfall adalah cara yang paling tua dan natural karena setiap proses dilakukan secara runtut mulai dari atas ke bawah, seperti air terjun.

Penggunaan metode atau model waterfall pertama kali diperkenalkan Metode ini pertama kali diutarakan lewat Symposium on Advanced Programming Methods for Digital Computers ada 28-29 Juni 1956 di Washington DC.

Berikut adalah tahapan dan penjelasan dari metode waterfall:



*Gambar 1. 1 Tahapan Metode Waterfall*

#### 1) Requirement

Tahapan metode waterfall yang pertama adalah analisis kebutuhan. Pengembang harus melakukan riset untuk mengidentifikasi apa saja kebutuhan pengguna dari sistem yang dibangun. Hal ini dapat menjadi acuan dalam menentukan layanan atau fitur yang perlu dikembangkan

Ada beberapa cara untuk dilakukan dalam memperoleh informasi tersebut, beberapa di antaranya, yaitu melalui wawancara, survey, atau mengikuti diskusi forum terkait untuk mendapatkan wawasan dan informasi terkait.

#### 2) Design

Tahapan metode waterfall adalah proses perancangan dan pengembangan berdasarkan informasi kebutuhan pengguna. Perancangan tentu dilakukan untuk lebih mempermudah proses pengerjaan dan mendapatkan gambaran detail terkait tampilan sebuah sistem.

Selain itu, tahapan desain pada metode ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan hardware dan sistem yang diperlukan untuk keseluruhan proses pengembangan

#### 3) Implementation

Metode waterfall adalah implementasi yang mengarah pada proses **coding**. Proses pengembangan sistem akan melalui tahapan dalam bentuk modul-modul kecil yang pada tahapan metode waterfall selanjutnya akan digabungkan. Selain itu, pemeriksaan setiap modul yang telah dibuat juga dicek pada fase ini. Tujuannya adalah memastikan bahwa modul tersebut memenuhi fungsi yang telah ditetapkan dan sesuai standar.

#### 4) Testing

metode waterfall adalah mengacu pada proses pengintegrasian setiap modul yang telah dibuat. Setelah proses ini selesai, pengembang akan melakukan testing untuk mengecek jalannya fungsi sistem secara keseluruhan. Selain itu, pengembang juga dapat mengidentifikasi jika ada kegagalan atau error pada sistem.

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**

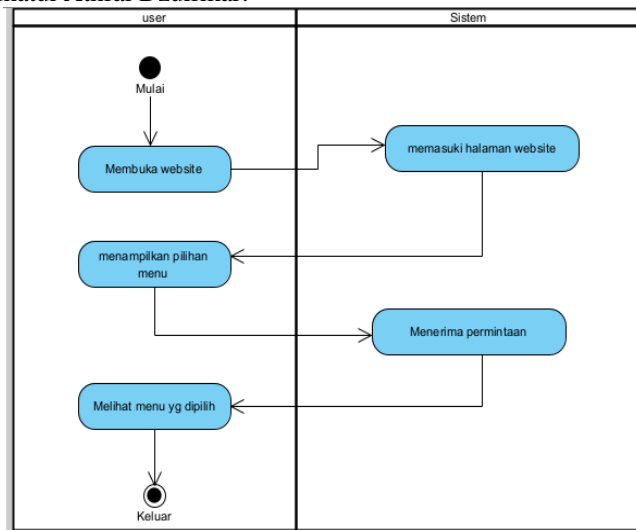
**3.1 Perancangan Sistem**

**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.

Berikut ini lampiran mengenai Activity Diagram System Berjalan untuk aplikasi Yayasan Raudhatul Athfal Dzulfikar:



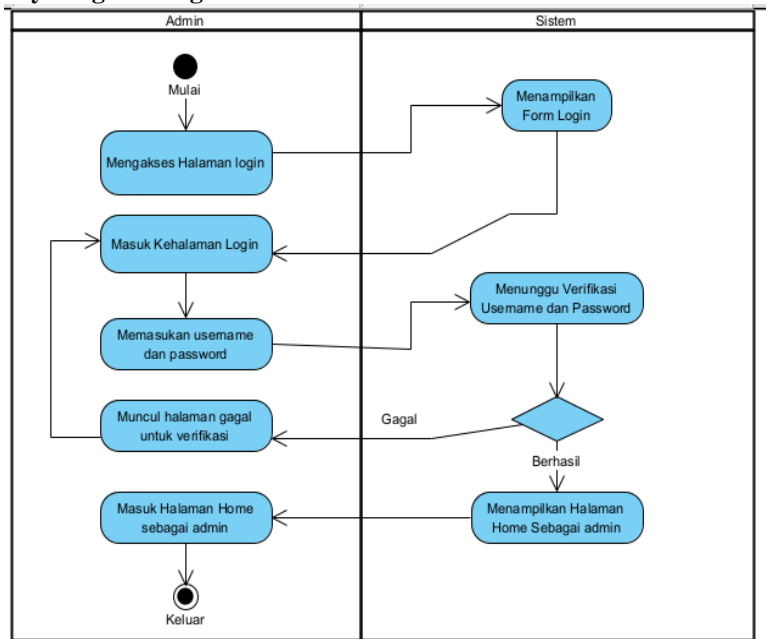
Gambar 3. 1 Activity Diagram System Berjalan

**b. Activity Diagram System Usulan**

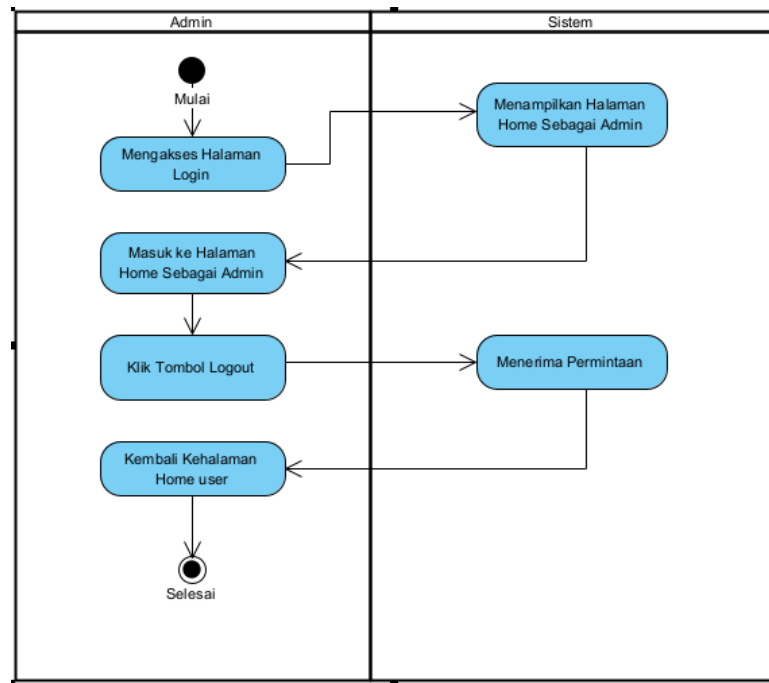
Activity Diagram System Usulan (proposed system activity diagram) diagram aktivitas yang dibuat untuk menggambarkan alur kerja atau proses dalam sistem yang diusulkan. Sistem usulan ini bisa merujuk pada sistem baru yang sedang dirancang atau modifikasi dari sistem yang sudah ada. Tujuannya adalah untuk memvisualisasikan bagaimana berbagai elemen dalam sistem usulan berinteraksi satu sama lain melalui serangkaian aktivitas atau tindakan.

Berikut ini lampiran mengenai Activity Diagram System Berjalan untuk aplikasi Yayasan Raudhatul Athfal Dzulfikar:

1) Actifity Diagram Login Admin



Gambar 3. 2 Actifity Diagram Login Admin

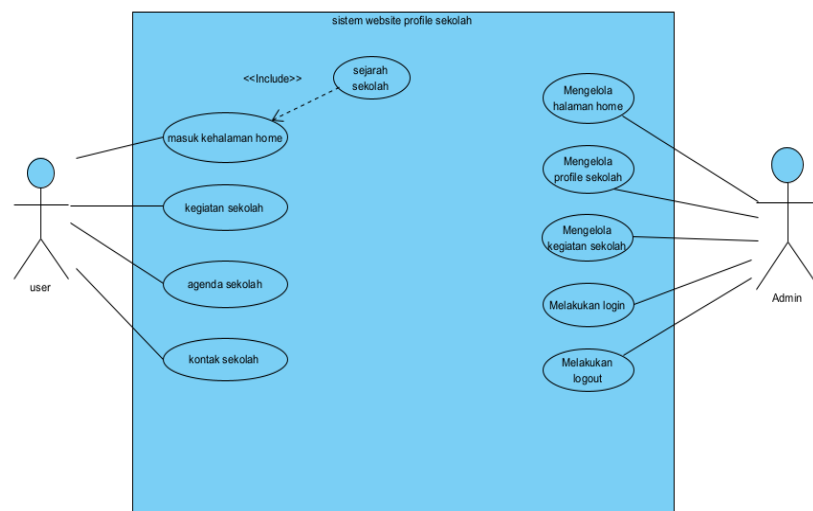


Gambar 3. 3 Actifity Diagram Logout

## 2) Use Case

use case diagram sendiri ternyata merupakan bagian dari UML (*Unified Modeling Language*) yang umumnya digunakan untuk menggambarkan hubungan sistem dengan pengguna. Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) yang menggambarkan hubungan interaksi antara aktor dan system Yang dimaksud aktor disini dapat berupa manusia atau perangkat. Jadi, secara umum bisa didefinisikan bahwa pengertian use case diagram adalah teknik guna menunjukkan hubungan antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Hasilnya berupa skema sederhana untuk memudahkan user membaca dan memahami informasi yang diberikan.

Berikut ini lampiran Use Case untuk aplikasi Yayasan Raudhatul Athfal Dzulfikar:



Gambar 3. 4 Use Case untuk aplikasi Yayasan Raudhatul Athfal Dzulfikar

## c. Normalisasi

Normalisasi adalah proses mengorganisir data dalam basis data untuk mengurangi redundansi dan meningkatkan integritas data. Dalam konteks basis data relasional, normalisasi melibatkan pemecahan tabel besar menjadi beberapa tabel lebih kecil dan mendefinisikan hubungan di antara mereka untuk memastikan bahwa data disimpan secara efisien dan konsisten.

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.

## d. ERD

Entity-Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah model visual yang digunakan dalam desain basis data untuk menggambarkan entitas (objek atau konsep dalam dunia nyata) dan hubungan antara entitas tersebut. ERD membantu dalam memodelkan struktur data dengan menunjukkan bagaimana entitas berinteraksi satu sama lain dalam suatu sistem informasi. Diagram ini menggunakan simbol-simbol grafis untuk merepresentasikan

entitas sebagai kotak (disebut sebagai tabel dalam konteks basis data), atribut-atribut entitas sebagai lingkaran (yang merupakan kolom dalam tabel), dan hubungan antara entitas sebagai garis yang menghubungkan kotak-kotak tersebut. Dengan menggunakan ERD, para desainer basis data dapat menggambarkan dengan jelas dan terstruktur bagaimana data harus disimpan, digunakan, dan diakses dalam sistem informasi yang direncanakan, memfasilitasi proses perancangan, implementasi, dan pemeliharaan basis data yang efektif dan efisien.

**e. Relasi Tabel**

Relasi tabel dalam konteks basis data adalah konsep yang merujuk pada hubungan antara dua atau lebih tabel yang memungkinkan data di dalam tabel-tabel tersebut untuk dihubungkan dan diintegrasikan secara logis. Relasi ini memungkinkan pengguna basis data untuk menggabungkan informasi dari beberapa tabel berdasarkan satu atau lebih kolom yang memiliki nilai yang sama. Relasi tabel biasanya diimplementasikan melalui penggunaan kunci primer (primary key) dan kunci asing (foreign key), di mana kunci primer adalah kolom yang secara unik mengidentifikasi setiap baris dalam suatu tabel, sedangkan kunci asing adalah kolom yang merujuk pada kunci primer di tabel lain. Dengan demikian, relasi tabel memungkinkan pencarian data yang lebih kompleks dan terstruktur, mendukung integritas referensial, dan mempermudah proses normalisasi data untuk mengurangi redundansi dan memastikan konsistensi data di seluruh basis data.

**f. Sequence Diagram**

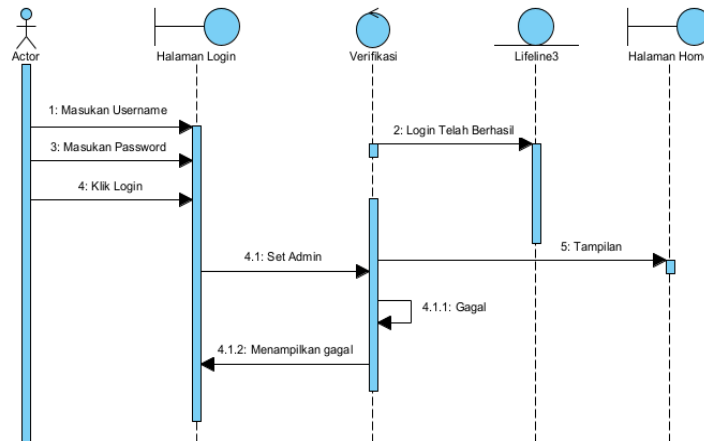
Sequence Diagram adalah suatu diagram yang memperlihatkan/menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu. Interaksi antar objek tersebut termasuk pengguna, display, dan sebagainya berupa "pesan/message". Sequence diagram juga didefinisikan suatu diagram yang menggambarkan interaksi-interaksi yang ada antar class dalam suatu hubungan perubahan dengan sebuah pesan pada akhir waktu (Randy, 2008, Dennis et al, 2012).

sequence diagram membantu tim pengembangan untuk menggambarkan interaksi dan aliran informasi yang terjadi antara komponen-komponen sistem secara detail. Ini tidak hanya membantu dalam memahami struktur keseluruhan sistem, tetapi juga dalam mengidentifikasi ketergantungan antar objek serta urutan eksekusi dari pesan-pesan yang dikirim (Martin Fowler).

sequence diagram merupakan bagian integral dari notasi UML yang efektif untuk memodelkan logika bisnis yang kompleks dan interaksi yang terjadi di antara objek-objek. Diagram ini memberikan pandangan yang jelas tentang bagaimana objek-objek berperilaku dan berkomunikasi satu sama lain dari waktu ke waktu, yang penting untuk merancang implementasi sistem yang efisien dan efektif (Scott Ambler).

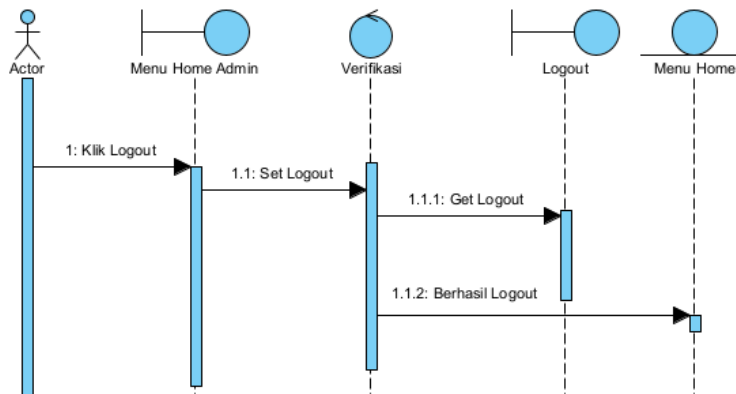
Berikut ini lampiran terkait Sequence Diagram untuk aplikasi Yayasan Raudhatul Athfal Dzulfikar:

1) **Sequence Diagram Login Admin**



Gambar 3. 5 Sequence Diagram Login Admin

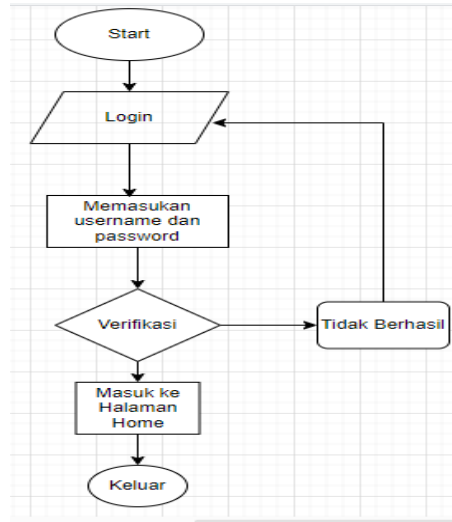
2) **Sequence Diagram Logout Admin**



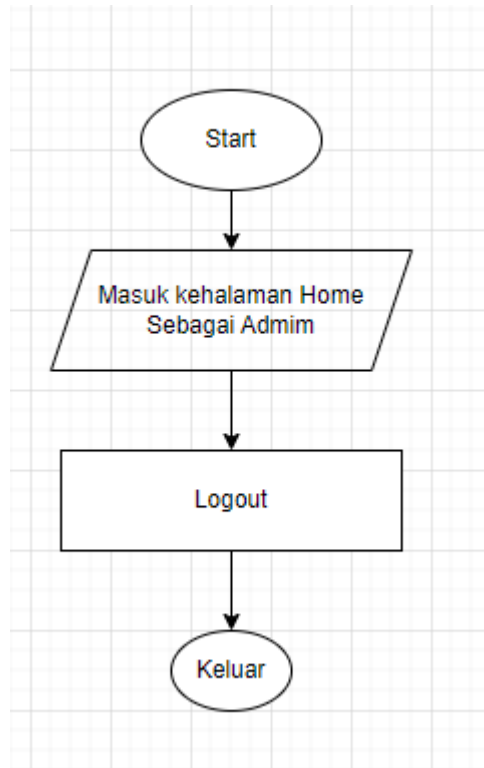
Gambar 3. 4 Sequence Diagram LogOut Admin



g. Perancangan Perangkat Lunak: Flowchart  
1) Flowchart Login



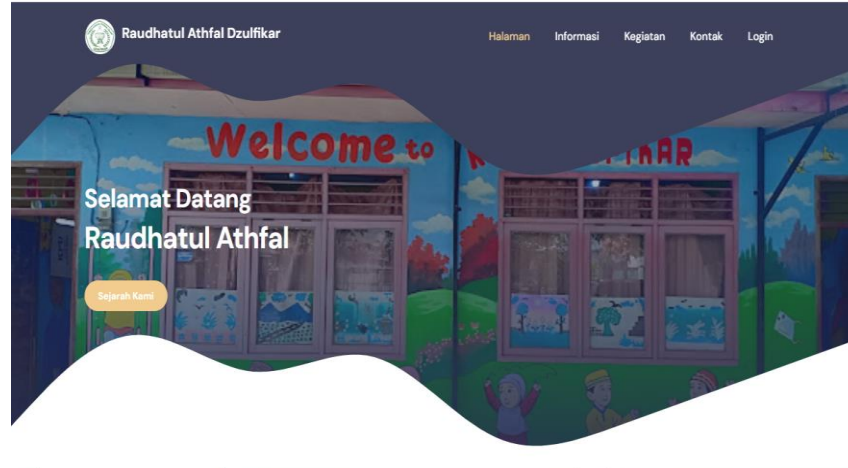
Gambar 3. 5 Flowchart Login



Gambar 3. 6 Flowchart Logout Admin

### 3.2 Rancangan Layar

#### a. Halaman Home



Gambar 3.9 Halaman 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, Informasi, Kegiatan, Kontak, dan Login.

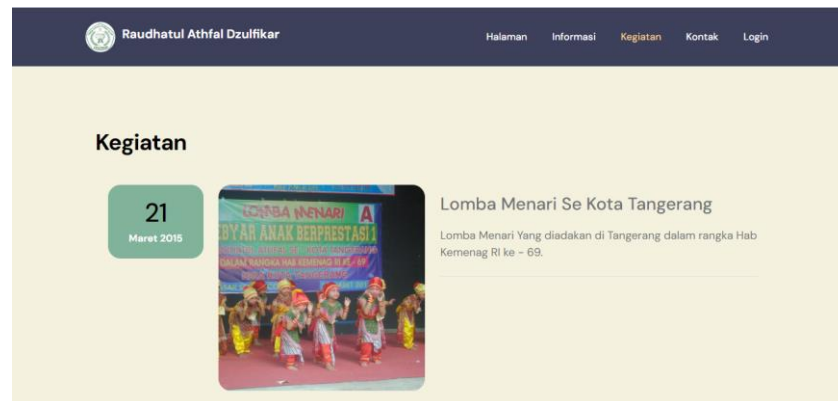
#### b. Halaman Profile



c. Gambar 3. 10 Halaman Profile

bagian dari sebuah situs web yang dirancang khusus untuk memberikan detail dan penjelasan mengenai topik tertentu, produk, layanan, atau informasi perusahaan. Halaman ini biasanya mencakup teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya untuk menjelaskan informasi secara jelas dan komprehensif kepada pengunjung situs. Halaman informasi sering digunakan untuk mendukung pemahaman pengguna, menjawab pertanyaan umum, dan memberikan rincian yang lebih mendalam tentang subjek yang dibahas.

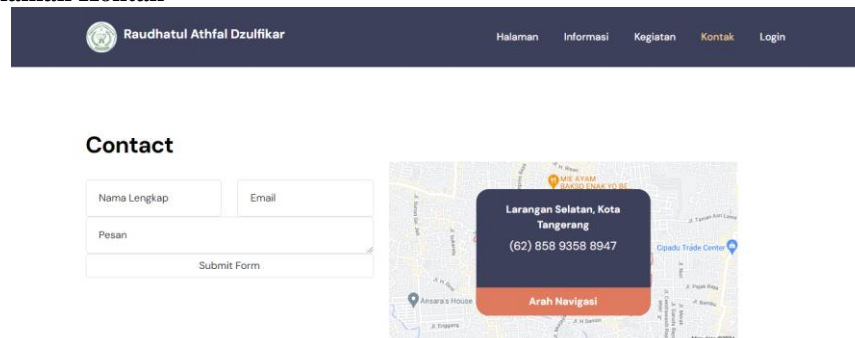
#### d. Halaman Kegiatan



Gambar 3. 11 Halaman Kegiatan

Halaman yang dirancang untuk menampilkan informasi mengenai berbagai aktivitas, acara, atau program yang diselenggarakan oleh organisasi, perusahaan, atau Yayasan. Halaman ini biasanya mencakup detail seperti deskripsi kegiatan, tanggal dan waktu, lokasi, agenda, cara pendaftaran, dan kontak yang bisa dihubungi. Tujuan dari halaman kegiatan adalah untuk memberikan informasi yang lengkap dan menarik agar pengunjung situs dapat mengetahui, tertarik, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang ditawarkan.

e. **Halaman Kontak**



Gambar 3. 12 Halaman Kontak

Halaman kontak pada sebuah website adalah bagian yang sangat penting karena menyediakan berbagai informasi dan sarana bagi pengunjung untuk dapat menghubungi pemilik atau pengelola website tersebut. Fungsi utama dari halaman ini adalah untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif antara pengunjung dan pemilik situs, baik untuk keperluan bisnis, mengajukan pertanyaan, mendapatkan dukungan teknis, atau memberikan umpan balik yang berharga. Pada halaman kontak, biasanya terdapat berbagai elemen penting yang sering kali mencakup formulir kontak yang memungkinkan pengunjung mengirim pesan langsung melalui situs tanpa harus membuka aplikasi email mereka. Formulir ini biasanya memiliki bidang untuk nama, alamat email, subjek, dan pesan. Selain itu, halaman kontak juga sering kali mencantumkan alamat email langsung yang dapat dihubungi oleh pengunjung untuk mempermudah komunikasi. Untuk kontak yang lebih cepat dan langsung, halaman ini sering kali juga menyertakan nomor telepon yang bisa dihubungi oleh pengunjung. Jika website tersebut mewakili bisnis dengan lokasi fisik, halaman kontak biasanya akan mencantumkan alamat fisik dari kantor atau toko tersebut, yang kadang-kadang juga disertai dengan peta lokasi yang terintegrasi dengan layanan peta seperti Google Maps, sehingga memudahkan pengunjung untuk menemukan

lokasi tersebut. Selain itu, halaman kontak sering kali mencantumkan link ke akun media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, atau LinkedIn, memberikan alternatif saluran komunikasi bagi pengunjung. Terakhir, halaman kontak sering kali juga mencantumkan informasi tentang jam operasional yang memberi tahu pengunjung kapan mereka dapat mengharapkan respon atau kapan mereka bisa mengunjungi lokasi fisik jika ada.

### **3.3 Uji Coba Program**

#### **a. Uji Coba BlackBox**

Pengujian black box, yang juga dikenal sebagai uji coba kotak hitam, adalah suatu metode pengujian perangkat lunak di mana penguji menilai dan mengevaluasi fungsionalitas perangkat lunak berdasarkan spesifikasi dan persyaratan tanpa melihat atau mempertimbangkan struktur internal, kode sumber, atau cara kerja internal dari perangkat lunak tersebut. Dalam pendekatan ini, penguji hanya memperhatikan input yang diberikan dan output yang dihasilkan oleh perangkat lunak, sehingga mereka tidak perlu memiliki pengetahuan teknis mendalam tentang bagaimana perangkat lunak dirancang atau dikembangkan di dalamnya.

Metode pengujian black box berfokus pada pengujian fungsionalitas untuk memastikan bahwa perangkat lunak bekerja sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya oleh pemangku kepentingan atau pengembang.

#### **b. Uji Coba WhiteBox**

Pengujian white box, yang juga dikenal sebagai pengujian kotak putih, adalah sebuah metode pengujian perangkat lunak yang melibatkan pemeriksaan yang sangat mendetail terhadap struktur internal, kode sumber, dan cara kerja internal dari perangkat lunak tersebut. Berbeda dengan metode pengujian black box, di mana penguji hanya menilai perangkat lunak berdasarkan input dan output tanpa memeriksa proses yang terjadi di dalamnya, pengujian white box memberikan akses penuh kepada penguji untuk melihat dan memahami logika dan implementasi di balik fungsionalitas perangkat lunak. Dalam pengujian ini, penguji memiliki akses langsung ke kode sumber dan bertugas untuk memastikan bahwa setiap bagian dari kode tersebut berfungsi sesuai dengan desain dan spesifikasi yang telah ditentukan. Salah satu karakteristik utama dari pengujian white box adalah bahwa penguji memiliki pengetahuan mendalam tentang bahasa pemrograman yang digunakan, struktur data yang diterapkan, dan konsep-konsep pemrograman lainnya yang relevan.

## **4. KESIMPULAN**

### **4.1 Kesimpulan**

Proyek perancangan website Yayasan RA Dzulfikar yang bertujuan untuk meningkatkan brand image dan menyediakan informasi yang jelas serta menarik tentang program-program yayasan berhasil dilaksanakan dengan baik. Identifikasi masalah yang ditemukan, seperti kurangnya keberadaan online yang representatif dan kurangnya interaksi dengan stakeholder, telah diatasi dengan baik melalui proyek ini. Website yang dirancang telah berhasil menciptakan platform yang kuat untuk mempromosikan kegiatan yayasan, meningkatkan visibilitas di kalangan masyarakat, dan memungkinkan interaksi yang lebih baik dengan para stakeholder seperti donatur, relawan, dan masyarakat umum. Mahasiswa yang melaksanakan kerja praktek menunjukkan kemampuan yang baik dalam menguasai teknologi web development serta kerjasama tim yang efektif selama proyek berlangsung, yang terbukti dari penyelesaian proyek tepat waktu dan sesuai dengan kebutuhan yayasan. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar yayasan terus melakukan perawatan dan pembaruan website secara berkala guna memastikan informasi yang disajikan tetap relevan dan menarik. Selain itu, penting bagi yayasan untuk mengadakan pelatihan lanjutan bagi stafnya agar mereka mampu mengelola dan

memperbarui konten website secara mandiri sehingga keberlanjutan dan efektivitas website dapat terjaga dalam jangka panjang.

#### 4.1 Saran

1. **Pemeliharaan Berkala:** Lakukan pemeliharaan rutin terhadap website untuk memastikan performa optimal dan menghindari masalah teknis yang mungkin muncul.
2. **Pembaruan Konten:** Pastikan konten website selalu diperbarui dengan informasi terbaru tentang kegiatan, program, dan berita yayasan agar tetap menarik bagi pengunjung.
3. **Pelatihan Staf:** Adakan pelatihan berkala untuk staf yayasan mengenai pengelolaan konten website, sehingga mereka bisa secara mandiri memperbarui dan mengelola website.
4. **Integrasi Media Sosial:** Pertimbangkan untuk mengintegrasikan website dengan platform media sosial yayasan untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan masyarakat secara lebih luas.
5. **Penggunaan SEO:** Optimalisasi mesin pencari (SEO) harus terus diterapkan agar website lebih mudah ditemukan oleh calon donatur, relawan, dan pihak-pihak yang berkepentingan.
6. **Feedback Pengguna:** Selalu buka ruang untuk feedback dari pengunjung website guna mengetahui kekurangan dan area yang perlu ditingkatkan.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, Yayasan RA Dzulfikar dapat memastikan bahwa website yang telah dirancang tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini tetapi juga dapat terus berkembang dan memberikan manfaat jangka panjang bagi yayasan dan para stakeholdernya.

#### REFERENCES

- Beck, K., et al. (2001). *Manifesto for Agile Software Development*. Agile Alliance.
- Deitel, P. J., & Deitel, H. M. (2012). *Internet & World Wide Web: How to Program* (5th ed.). Pearson Education.
- Hackler, D., & Saxton, G. D. (2007). The Strategic Use of Information Technology by Nonprofit Organizations: Increasing Capacity and Untapped Potential. *Public Administration Review*, 67(3), 474-487.
- Lovejoy, K., & Saxton, G. D. (2012). Information, Community, and Action: How Nonprofit Organizations Use Social Media. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 17(3), 337-353.
- Nah, S., & Saxton, G. D. (2013). Modeling the Adoption and Use of Social Media by Nonprofit Organizations. *New Media & Society*, 15(2), 294-313.
- Saxton, G. D., & Guo, C. (2011). Accountability Online: Understanding the Web-Based Accountability Practices of Nonprofit Organizations. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 40(2), 270-295.
- Sommerville, I. (2016). *Software Engineering* (10th ed.). Addison-Wesley.
- Waters, R. D., et al. (2009). Engaging stakeholders through social networking: How nonprofit organizations are using Facebook. *Public Relations Review*, 35(2), 102-106.
- W3Techs. (2021). Usage statistics of content management systems. Retrieved from [https://w3techs.com/technologies/overview/content\\_management/all](https://w3techs.com/technologies/overview/content_management/all).
- Zeithaml, V. A., et al. (2013). *Services Marketing: Integrating Customer Focus Across the Firm* (6th ed.). McGraw-Hill Education.