



PERANCANGAN ULANG SISTEM INFORMASI BALAI PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (STUDI KASUS : BPMP SULAWESI TENGGARA)

Toga Abdi Hayat¹, Andi Nurhidaya², Nirwana³, Bambang Pramono⁴, Isnawaty⁵

nirwanamyunus25@gmail.com

^{1,2,3,4,5} Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo

Abstrak

Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, peran lembaga pendidikan menjadi semakin penting. Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP) adalah unit pelaksana teknis di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bertanggung jawab untuk memastikan kualitas pendidikan di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang sistem informasi Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP) Sultra dengan memanfaatkan teknologi informasi. Metodologi *Agile* digunakan untuk pengembangan perangkat lunak, dengan menggabungkan PHP, HTML, CSS, JavaScript, MySQL, dan Bootstrap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan ulang sistem informasi BPMP Sultra berhasil meningkatkan kualitas antarmuka, kemudahan navigasi, dan efisiensi pengelolaan data. Sistem ini juga memenuhi kebutuhan dan persyaratan pengguna, sehingga meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Penelitian ini menyoroti pentingnya teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan peran BPMP dalam memastikan kualitas pendidikan.

Keywords: Rancang Ulang Website, Metode Agile, JavaScript, MySQL

Abstract

In the era of information and communication technology development, the role of educational institutions becomes increasingly important. The Education Quality Assurance Agency (BPMP) is a technical implementation unit under the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology responsible for ensuring the quality of education in Indonesia. This study aims to redesign the information system of the BPMP Southeast Sulawesi by utilizing information technology. The Agile methodology was employed for software development, integrating PHP, HTML, CSS, JavaScript, MySQL, and Bootstrap. The study results indicate that the redesign of the BPMP Southeast Sulawesi information system successfully improved the quality of the interface, navigation ease, and data management efficiency. The system also meets the needs and requirements of users, thereby enhancing the quality of educational services. This study highlights the importance of technology in improving the quality of education and the role of BPMP in ensuring educational quality.

Keywords: Website Redesign, Agile methodology, JavaScript, MySQL

1. Pendahuluan

Dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, peran lembaga pendidikan menjadi semakin penting. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui penjaminan mutu. Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP) Sulawesi Tenggara merupakan unit pelaksana teknis yang bertanggung jawab memastikan mutu pendidikan di provinsi tersebut. Namun, website resmi BPMP masih memiliki kekurangan seperti tampilan yang kurang menarik, navigasi rumit, keterbatasan fitur interaktif, kurangnya pembaruan informasi terkini dan aksesibilitas terbatas. Hal ini mempengaruhi efektivitas penyampaian informasi dan pelayanan kepada masyarakat. Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan ulang website BPMP untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fatah dkk. (2022) bahwa antarmuka pengguna yang intuitif meningkatkan kepuasan pengguna [1]. Penelitian yang dilakukan oleh Kalua dkk. (2024) menunjukkan bahwa desain website yang responsif meningkatkan aksesibilitas [2]. Selain itu, Bramanta dkk. (2023) menemukan bahwa integrasi teknologi informasi dalam pendidikan dapat memudahkan masyarakat memperoleh informasi dan layanan pendidikan yang terpercaya [3]. Berdasarkan penelitian sebelumnya mendukung pentingnya perancangan ulang website BPMP untuk memperbarui tampilan dan desain agar lebih interaktif dan menarik. Selain itu, perancangan ini bertujuan untuk mempermudah navigasi dan pencarian informasi bagi pengguna. Dengan antarmuka yang lebih intuitif, responsif, dan mudah dinavigasi, diharapkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi terkait pendidikan akan lebih memuaskan dan terkini.

2. Metode

2.1. Sistem Informasi BPMP Sultra

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang mengkombinasikan antara aktivitas manusia dan penggunaan teknologi untuk mendukung manajemen dan kegiatan operasional, dimana hal tersebut merujuk pada sebuah hubungan yang tercipta berdasarkan interaksi manusia, data, informasi, teknologi, dan algoritma [4]. Sistem informasi BPMP Sulawesi Tenggara dirancang menggunakan HTML, PHP, CSS, dan JavaScript, menghadirkan lingkungan efisien dengan basis data terpusat menggunakan MySQL. Dengan operasional di dalam jaringan lokal (LAN), sistem ini menonjolkan kemudahan akses dan manajemen data yang terpusat. Antarmuka pengguna yang responsif memastikan pengalaman pengguna yang optimal [5]. Integrasi dengan Visual Studio Code untuk pengkodean menjamin keberlanjutan pengembangan, sementara sistem dirancang untuk ketersediaan tinggi dan kinerja optimal. Dengan demikian, pengguna dapat dengan mudah menjalankan tugas-tugas mereka dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fungsionalitas yang dioptimalkan.

2.2. Metode Agile

Metode Agile adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada fleksibilitas, adaptabilitas, dan kolaborasi antara anggota tim serta pemangku kepentingan. Metode ini memungkinkan pengembangan perangkat lunak secara bertahap dan berulang (iterasi) [6]. Setiap iterasi pada *Agile* memiliki durasi yang berbeda-beda, tergantung pada proyek dan metode yang digunakan. Fokus utama adalah menghasilkan perangkat lunak yang cepat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan konsumen. Berikut merupakan tahapan metode *Agile* padan Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode *Agile*

1) *Plan*

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan, tujuan, dan lingkup proyek. Tim membuat *backlog* (daftar tugas) yang berisi fitur-fitur yang akan dikembangkan. *Backlog* berfungsi sebagai panduan untuk seluruh tim selama proses pengembangan.

2) *Design*

Pada tahap ini, perancangan sistem secara keseluruhan dilakukan. Ini termasuk perancangan arsitektur sistem, desain *user interface*, *database structure*, dan rancangan integrasi dengan *library swiper* menggunakan bahasa pemrograman PHP.

3) *Develop*

Pada tahap ini, dilakukan pengkodean sistem berdasarkan desain yang telah dibuat dengan mengimplementasikan fitur-fitur dari *backlog*. Setiap iterasi menghasilkan versi perangkat lunak yang dapat diuji. Pengembangan dilakukan secara bertahap, sehingga perangkat lunak dapat terus diperbaiki dan dikembangkan.

4) *Testing*

Testing atau pengujian adalah proses evaluasi perangkat lunak atau sistem untuk menentukan apakah itu berfungsi dengan benar sesuai dengan persyaratan atau spesifikasi yang ditetapkan. Tujuannya adalah untuk menemukan kesalahan atau cacat dalam perangkat lunak atau sistem diperbaiki sebelum produk akhir dirilis ke pasar.

5) *Deployment*

Tahap ini dilakukan untuk menjamin kualitas perangkat lunak yang diciptakan dengan menguji kualitas sistem. *Deployment* dilakukan secara bertahap atau dalam siklus iterasi. Jika sistem yang diproduksi telah memenuhi syarat, perangkat lunak tersebut nantinya sudah siap untuk dikembangkan.

6) *Review*

Tahap ini setelah setiap iterasi dilakukan evaluasi hasil kerja. Review melibatkan penilaian terhadap fitur yang diimplementasikan selama iterasi dan menerima umpan balik untuk perbaikan selanjutnya.

7) *Launching*

Pada tahap ini dilakukan peluncuran secara resmi atau dalam bentuk *soft launch* setelah semua fitur selesai dan diuji, sehingga perangkat lunak siap digunakan oleh pengguna.

2.3. *Database*

Database didefinisikan kumpulan data yang dihubungkan secara bersama-sama, dan gambaran dari data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi. Perancangan basis data pada sistem dimaksudkan untuk mempermudah hubungan-hubungan antar tabel satu dengan tabel yang lainnya. Basis data mempunyai fungsi untuk memverifikasi, mencatat, menyimpan dan menampilkan hasil.

Database yang digunakan pada situs web BPMP Sulawesi Tenggara adalah MySQL. MySQL sering digunakan oleh orang karena merupakan sistem manajemen *database open-source* dengan kebijakan lisensi GNU (*General Public License*) yang memungkinkan penggunaan gratis untuk kepentingan pribadi maupun komersial [7]. Selain itu, MySQL dikenal karena performanya yang cepat dan efisien, kompatibilitasnya dengan berbagai sistem operasi dan bahasa pemrograman, serta memiliki kebijakan lisensi yang fleksibel. Dukungan dari komunitas pengguna yang aktif juga menjadi salah satu alasan mengapa MySQL menjadi pilihan populer dalam manajemen data, analisis data, dan pembuatan aplikasi.

2.4. *PHP*

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman *open-source* yang sering digunakan untuk mengembangkan aplikasi web dinamis dan interaktif. PHP dapat dijalankan pada server web dan sering digunakan bersama dengan HTML, CSS, dan JavaScript untuk menciptakan halaman web yang dinamis [8]. PHP telah menjadi salah satu bahasa pemrograman yang sangat populer di kalangan

pengembang web karena kemudahannya dalam dipelajari dan kekuatannya yang cukup. PHP mendukung berbagai jenis *database* seperti MySQL, PostgreSQL, dan Oracle, memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi web yang kompleks dan fungsional.

Selain itu, PHP juga memiliki berbagai kerangka kerja (*framework*) yang dapat digunakan oleh pengembang untuk mempercepat proses pengembangan aplikasi web. Beberapa kerangka kerja PHP yang terkenal termasuk Laravel, CodeIgniter, dan Symfony. Meskipun PHP, JavaScript, dan Python semua merupakan bahasa skrip yang digunakan untuk otomatisasi eksekusi tugas, perbedaan utama adalah penggunaan PHP yang lebih berfokus pada komunikasi di sisi server. JavaScript, di sisi lain, digunakan baik di sisi klien (*frontend*) maupun sisi server (*backend*), sedangkan Python cenderung digunakan secara eksklusif untuk pengembangan sisi server (*backend*).

2.5. JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan developer untuk membuat halaman web yang interaktif. Dari menyegarkan umpan media sosial hingga menampilkan animasi dan peta interaktif, fungsi JavaScript dapat meningkatkan pengalaman pengguna situs web [9]. Sebagai bahasa skrip sisi klien, JavaScript adalah salah satu teknologi inti dari *World Wide Web*. Misalnya, saat menjelajah internet dapat dilihat *carousel* gambar, menu tarik-turun klik untuk menampilkan, atau warna elemen yang berubah secara dinamis di halaman web dengan melihat efek JavaScript.

2.6. XAMPP

XAMPP merupakan media atau web server localhost yang bisa digunakan secara offline. Melalui XAMPP, pengguna dapat mengelola database yang berada di localhost tanpa memerlukan akses internet sehingga jika koneksi internet terganggu dan tidak dapat mengakses web server. Web server localhost tersebut juga cocok digunakan pada tahap *upgrading* pada aplikasi berbasis website maupun proses *development* aplikasi [10]. XAMPP dikembangkan oleh sekelompok tim Apache Friend pada 2002 dan bisa didapatkan secara gratis dengan label General Public License (GNU). Sebagai software open source berbasis web server, XAMPP ini memiliki berbagai program dan mendukung berbagai sistem operasi yang umum digunakan, seperti Linux, Windows, MacOS, dan Solaris. Aplikasi ini berfungsi sebagai server lokal yang sudah mencakup program Apache, MySQL, dan PHP. XAMPP disebut juga sebagai *stand alone server* atau server yang dapat berdiri sendiri sehingga memudahkan pengguna saat menjalankan proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi.

2.7. MySQL

MySQL merupakan sistem manajemen database yang bersifat open-source yang menggunakan perintah dasar atau bahasa pemrograman yang berupa *Structured Query Language* (SQL) yang cukup populer di dunia teknologi [11]. MySQL berguna sebagai database, adapun MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* dan *Shareware* atau perangkat lunak bermilik yang penggunaannya terbatas. Jadi, MySQL adalah database server gratis dengan lisensi GNU General Public License (GPL) yang bisa dipakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada. Dalam istilah pemrograman, SQL sendiri menjadi bahasa yang dipakai di dalam pengambilan data pada *relational database* atau database yang terstruktur. Dengan kata lain, MySQL merupakan *database management system* yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan database server.

2.8. HTML5

HTML5 adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk struktur dan presentasi dokumen hypertexts di World Wide Web. Ini adalah versi kelima dan terakhir dari HTML yang dianggap sebagai rekomendasi World Wide Web Consortium (W3C) yang telah pension [12]. HTML5 memiliki beberapa fitur yang membedakannya dengan versi sebelumnya. Salah satu fitur yang paling menonjol adalah dukungan multimedia yang lebih baik. HTML5 mendukung konten multimedia seperti video dan audio yang memungkinkan penggunaan multimedia tanpa perlu teknologi tambahan seperti Flash. Selain itu, HTML5 juga mendukung grafik vektor seperti SVG yang memungkinkan penggunaan gambar yang dapat diperbesar tanpa terdistorsi. Fitur lainnya yang membedakan HTML5 adalah fitur interaktif yang lebih luas. HTML5 memungkinkan penggunaan JavaScript di browser untuk meningkatkan interaktivitas website. Hal

ini memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi web yang lebih dinamis dan interaktif. Selain itu, HTML5 juga memanfaatkan database SQL untuk menyimpan *cache* sementara, berbeda dengan HTML yang hanya dapat memanfaatkan *cache browser*. Dalam keseluruhan, HTML5 telah menjadi versi HTML yang paling populer dan digunakan, dengan fitur-fitur yang lebih luas dan lebih efektif dalam membuat website yang modern dan interaktif.

2.9. CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk mengatur tampilan dan gaya dari dokumen yang ditulis dalam bahasa markup seperti HTML. CSS memungkinkan pengembang untuk mengontrol gaya, warna, ukuran, jarak, dan layout elemen HTML dengan cara yang lebih efektif dan mudah diatur. CSS memiliki beberapa fitur yang membedakannya dengan bahasa markup lainnya. Salah satu fitur yang paling menonjol adalah kemampuan untuk mengatur gaya dan warna elemen HTML. Dengan menggunakan CSS, pengembang dapat mengatur warna, gaya, dan ukuran teks, serta warna latar belakang dan border elemen HTML. Selain itu, CSS juga memungkinkan pengembang untuk mengatur layout dan tata letak elemen HTML dengan menggunakan grid, flexbox, dan positioning[13]. CSS juga memungkinkan pengembang untuk mengatur tampilan berbeda untuk perangkat yang berbeda, seperti desktop, tablet, dan smartpone. Dalam penggunaan, CSS dapat digunakan secara inline, internal, atau external. Kelebihan CSS adalah mudah digunakan, memiliki kontrol yang kuat, dan efisiensi. Namun, CSS juga memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan dan kompleksitas. Dalam keseluruhan, CSS adalah bahasa markup yang sangat penting dan berguna dalam membuat website yang modern dan interaktif. Dengan menggunakan CSS, pengembang dapat mengontrol gaya dan layout elemen HTML dengan cara yang lebih efektif dan mudah diatur, sehingga meningkatkan kualitas dan kenyamanan penggunaan website.

2.10. Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah framework CSS dan HTML yang digunakan untuk membuat website yang responsif dan modern. Dibuat oleh Twitter, Bootstrap pertama kali diperkenalkan pada tahun 2011 dan sejak itu telah menjadi salah satu framework CSS yang paling populer dan digunakan. Bootstrap memungkinkan pengembang untuk membuat website yang responsif dengan cepat dan mudah[14]. Dengan menggunakan Bootstrap, pengembang dapat membuat website yang dapat diakses melalui berbagai perangkat dan ukuran layar tanpa perlu membuat kode yang berbeda-beda untuk setiap perangkat. Bootstrap juga menyediakan berbagai komponen UI yang dapat digunakan untuk membuat website yang lebih interaktif dan dinamis. Salah satu fitur yang paling menonjol dari Bootstrap adalah sistem grid yang memungkinkan pengembang untuk membuat layout yang responsif dan mudah diatur. Sistem grid ini menggunakan sistem 12-column yang memungkinkan pengembang untuk membuat layout yang dapat diatur dengan mudah dan responsif terhadap perubahan ukuran layar.

Bootstrap juga memungkinkan pengembang untuk membuat website yang lebih cepat dan efisien dengan menggunakan sistem cache dan kompresi file yang efektif. Dengan demikian, Bootstrap menjadi pilihan yang tepat untuk pengembang yang ingin membuat website yang modern, responsif, dan efisien. Dalam penggunaan, Bootstrap dapat digunakan dengan cara mengunduh file CSS dan HTML yang disediakan oleh Bootstrap dan kemudian mengintegrasikan kode tersebut ke dalam proyek pengembangan. Bootstrap adalah sebuah framework CSS yang sangat berguna dan populer dalam pengembangan website yang modern dan responsif. Dengan menggunakan Bootstrap, pengembang dapat membuat website yang lebih cepat, efisien, dan mudah digunakan, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat dan ukuran layar tanpa perlu membuat kode yang berbeda-beda untuk setiap perangkat.

2.11. Laravel

Laravel adalah sebuah framework PHP yang digunakan untuk membuat aplikasi web yang modern dan skalabel. Dibuat oleh Taylor Otwell pada tahun 2011, Laravel sekarang ini menjadi salah satu framework PHP yang paling populer. Laravel berbasis model-view-controller (MVC) yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi web yang skalabel dan mudah diatur. Salah satu kelebihan utama adalah sederhana dan mudah digunakan, sehingga membuat pengembang lebih cepat dalam mengembangkan aplikasi web[15]. Laravel juga memiliki struktur modular yang memungkinkan pengembang untuk menggunakan komponen-komponen yang tersedia secara terpisah atau bersama-sama

untuk membuat aplikasi web yang berbeda-beda. Selain itu, Laravel memiliki komunitas yang sangat aktif dan berkontribusi pada pengembangan dan dokumentasi framework.

Laravel bekerja dengan cara mengikuti proses MVC yang melibatkan tiga komponen utama: model, view, dan controller. Model mengatur cara data diolah dan disimpan, view mengatur cara data ditampilkan, dan controller mengatur cara data diolah dan disimpan serta ditampilkan. Dengan menggunakan Laravel, pengembang dapat membuat aplikasi web yang lebih cepat dan lebih efisien. Laravel juga digunakan untuk membuat aplikasi web yang berbasis database dan memiliki fitur-fitur seperti autentikasi, routing, dan caching.

2.12. Unified Modeling Language (UML)

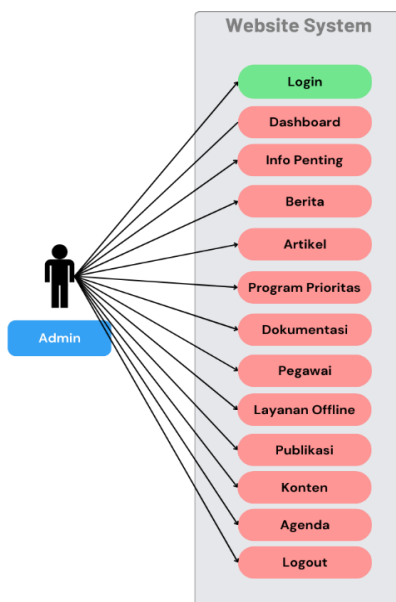
Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang telah distandarisi sebagai media penulisan cetak biru (*blueprints*) perangkat lunak (Pressman). UML bisa saja digunakan untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi dan dokumentasi beberapa bagian-bagian dari sistem yang ada dalam perangkat lunak [16].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Perancangan Sistem

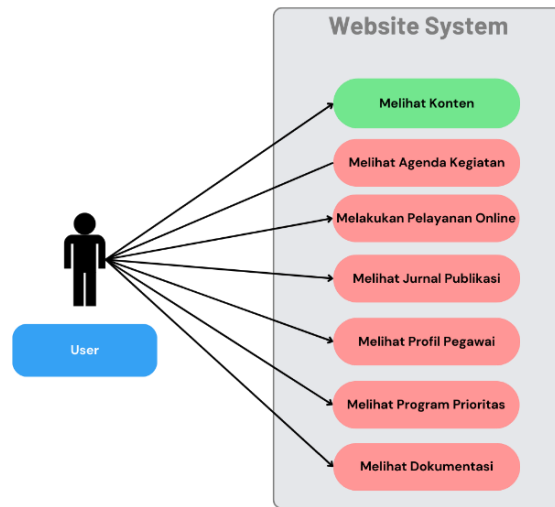
Setelah melakukan analisis kebutuhan sistem melalui review website serta wawancara bersama pihak kantor Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Sulawesi Tenggara, dapat disimpulkan hasil berupa batasan-batasan kebutuhan pengguna terhadap sistem yang dibuat. Batasan ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu sistem yang mendukung pelaporan mutu dan akses informasi secara daring. Selain itu, sistem harus dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna dengan berbagai latar belakang, termasuk yang tidak memiliki keterampilan khusus dalam teknologi. Selanjutnya dilakukan perancangan sistem. Pada tahap perancangan sistem dilakukan perancangan dari hasil analisis kebutuhan ke dalam diagram agar mempermudah dalam pengembangan sistem.

Untuk perancangan menggunakan *Unified Modeling Language*. Diagram yang digunakan dalam permodelan yaitu *Use case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. Untuk *Use case diagram* telah di buat rancangan sistem seperti Gambar 2 dan Gambar 3.



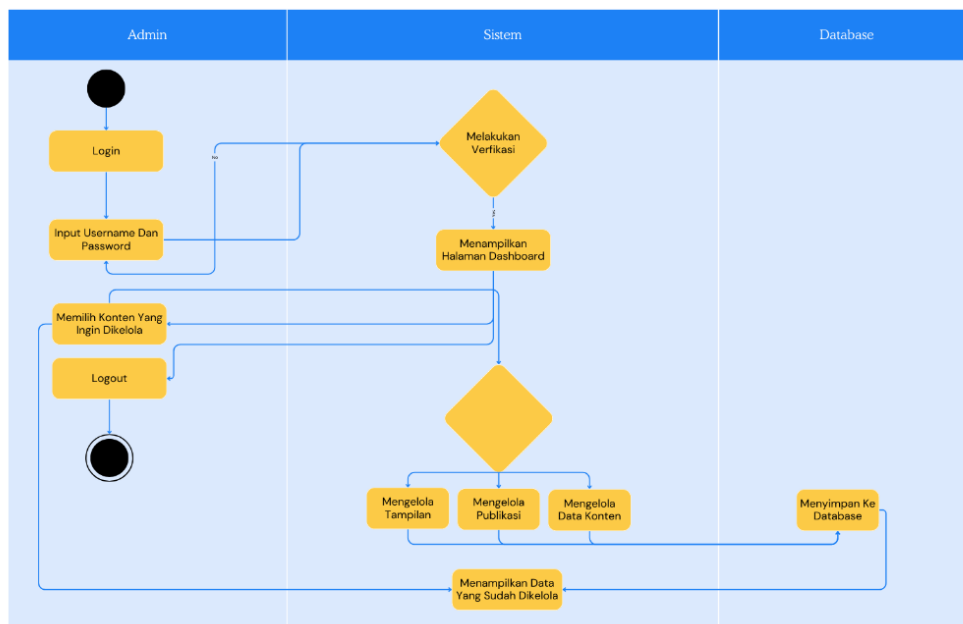
Gambar 2. Use Case Admin

Diagram *use case* pada Gambar 2 menggambarkan kemudahan penggunaan dan kontrol administratif. Pengguna dapat dengan mudah menavigasi website, mengakses konten, dan menghadiri acara.

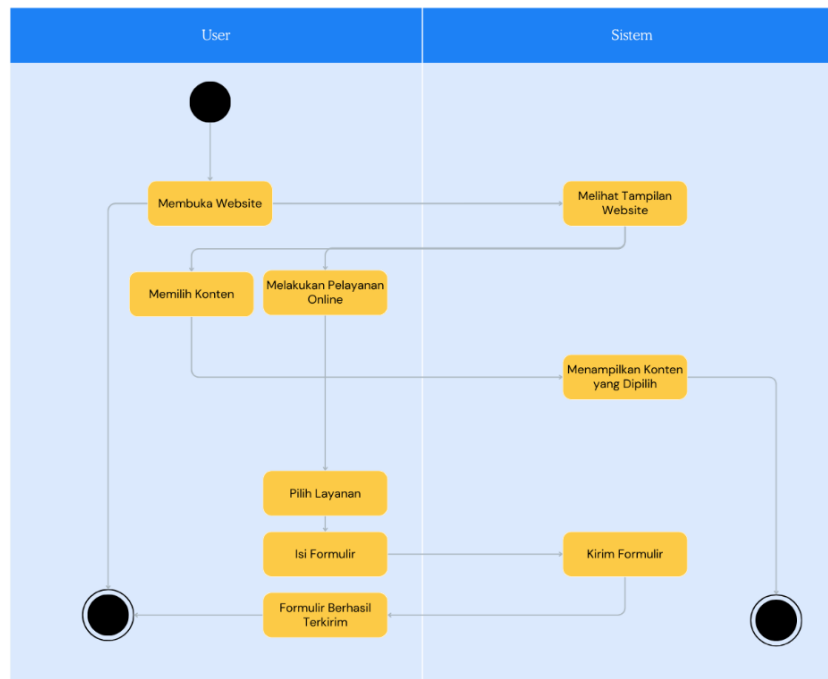


Gambar 3. Use Case User

Alur kerja sistem database digambarkan dalam bagan alir yang menunjukkan proses pembuatan dan pengelolaan database secara sistematis.



Gambar 4. Activity Diagram Admin



Gambar 5. Activity Diagram User

3.2. Implementasi

Setelah merampungkan perancangan dan desain basis data, alur aktivitas para aktor dalam sistem, serta antarmuka sistem yang telah dirancang. Tahap Selanjutnya yaitu implementasi desain model Sistem Informasi Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP) Provinsi Sulawesi Tenggara. Berikut merupakan tampilan dari Sistem Informasi Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP) Provinsi Sulawesi Tenggara.



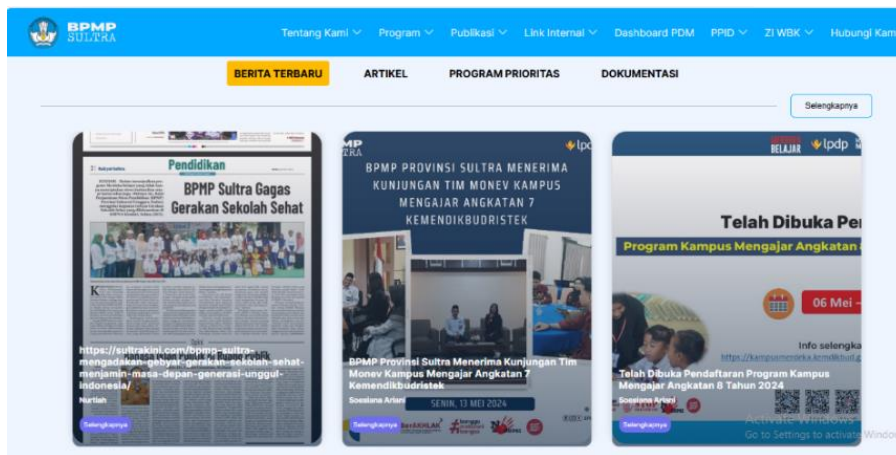
Gambar 6. Tampilan Header

Pada Gambar 6 disajikan tampilan header. Di dalam bagian header ini terdapat sebuah navbar yang berfungsi sebagai navigasi untuk mengakses halaman-halaman lainnya. Menu pada navbar terdiri dari menu Tentang Kami, Program, Publikasi, Link Internal, Dashboard PDM, PPID, ZI WBK, dan Hubungi Kami.



Gambar 7. Tampilan Info Terkini

Pada Gambar 7 menggambarkan tampilan info terkini. Pada bagian informasi terkini ini, menggunakan *image slider* untuk menampilkan informasi terbaru.



Gambar 8. Tampilan Berita Terbaru

Pada Gambar 8 merupakan tampilan berita terbaru, yang berfungsi untuk menampilkan berita-berita terbaru yang diambil dari database.



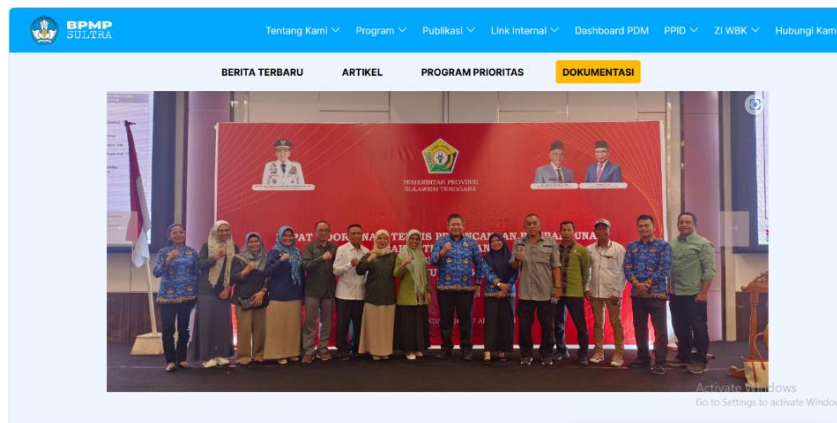
Gambar 9. Tampilan Artikel

Pada Gambar 9 merupakan tampilan artikel, yang berfungsi untuk menampilkan artikel.



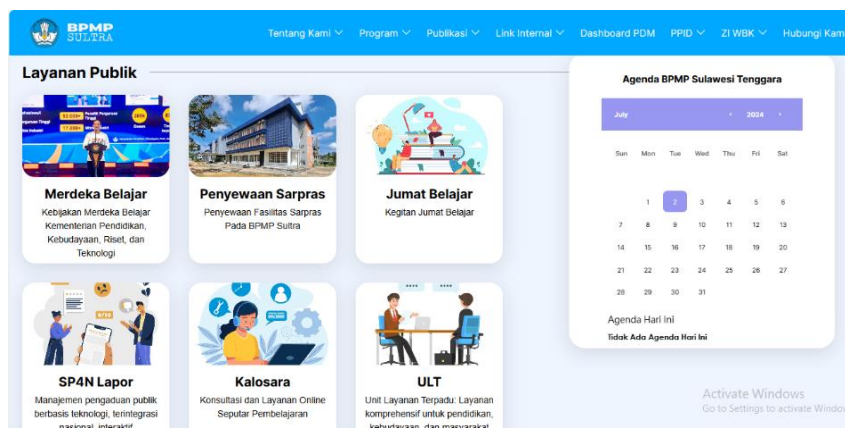
Gambar 10. Tampilan Program Prioritas

Gambar 10 menggambarkan tampilan program prioritas. Pada gambar tersebut, berbagai program PDM yang ada di BPMP Sulawesi Tenggara dipresentasikan dalam bentuk *card*.



Gambar 11. Tampilan Dokumentasi

Pada Gambar 11 merupakan tampilan bagian dokumentasi. pada bagian dokumentasi ini menggunakan *image slider* untuk menampilkan berbagai macam foto dokumentasi kegiatan.



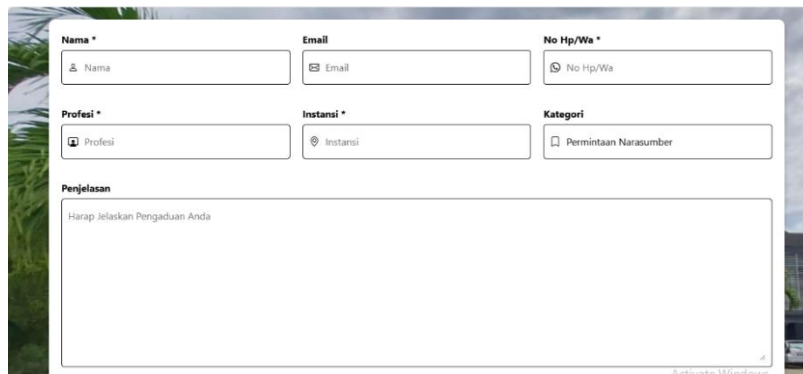
Gambar 12. Tampilan Layanan Publik dan Agenda

Pada Gambar 12 merupakan bagian layanan publik dan agenda. Pada bagian layanan publik menggunakan *card* untuk menampilkan semua layanan publik yang ada pada BPMP Sulawesi Tenggara.



Gambar 13. Tampilan Unita Layanan Terpadu (ULT)

Pada Gambar 13 ULT (Unit Layanan Terpadu) adalah unit layanan informasi pendidikan yang diberikan BPMP Sulawesi Tenggara dengan menyediakan akses informasi terbaru tentang pendidikan semua jenjang, kebijakan Merdeka Belajar, serta informasi layanan sarana dan prasarana.



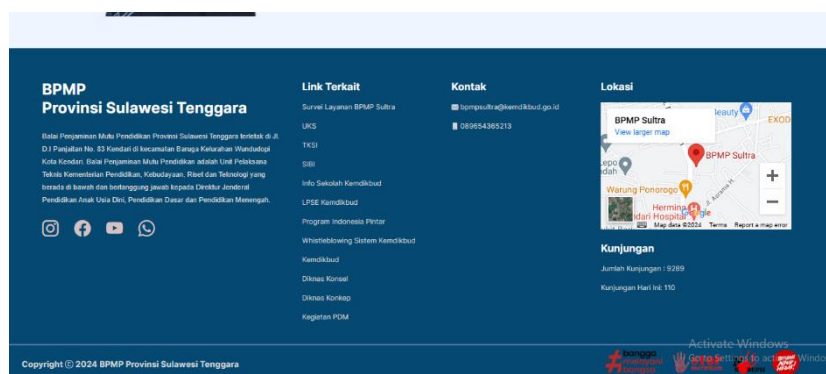
Gambar 14. Tampilan Form Permintaan Narasumber

Gambar 14 merupakan tampilan yang berfungsi sebagai media untuk masyarakat mengajukan permintaan terkait narasumber kepada BPMP Sulawesi Tenggara. Form ini dirancang agar pengguna dapat dengan mudah mengajukan permintaan narasumber sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 15. Tampilan Profil Pimpinan BPMP Sultra

Gambar 15 merupakan bagian yang menampilkan foto dan profil singkat pimpinan BPMP Sulawesi Tenggara.



Gambar 16. Tampilan Footer

Gambar 16 merupakan tampilan bagian footer. Footer adalah bagian paling bawah dalam tampilan sebuah website. Pada bagian footer ini terdapat beberapa pilihan seperti link terkait, kontak dan lokasi.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Sistem informasi Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Sulawesi Tenggara menggunakan metode agile memungkinkan pengembangan perangkat lunak secara bertahap dan berulang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa situs web BPMP Sultra yang baru dirancang lebih interaktif, menarik, mudah dinavigasi, dan informatif bagi pengguna. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi informasi dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan BPMP dapat memastikan kualitas pendidikan melalui perancangan ulang dan pengembangan situs web yang efektif.

4.2 Saran

Adapun saran penelitian dapat dilanjutkan dengan pengembangan fitur-fitur baru pada situs web BPMP Sultra, seperti forum diskusi, *e-learning*, dan sistem penilaian. Selain itu, penelitian ini juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas situs web BPMP Sultra terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Provinsi Sulawesi Tenggara.

Daftar Pustaka

- [1] D. A. Fatah, F. A. Mufarroha, dan O. M. A. Husnah, "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Akademik Berbasis Wireframing," *J. SimanteC*, vol. 11, no. 1, hal. 97–106, 2022.
- [2] A. L. Kalua, R. Mantiri, C. Rumondor, dan E. Mogogibung, "Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa dan Jadwal Legalisir Berbasis Website Responsif (Studi Kasus: Dinas Pendidikan Sulawesi Utara)," *J. Inf. Technol. Softw. Eng. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 2, hal. 58–74, 2024.
- [3] I. G. N. A. B. Bramanta dan N. A. N. Dewi, "Multimedia Interaktif Pengenalan Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali," in *Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer (SPINTER)/ Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali*, 2023, hal. 334–339.
- [4] D. Apriani, T. Ramadhan, dan E. Astriyani, "Kerja lapangan berbasis website untuk sistem informasi manajemen praktek (studi sistem informasi program studi kasus merdeka belajar kampus merdeka (mbkm) universitas raharja," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 3, no. 1, hal. 24–29, 2022.
- [5] D. Abdullah, "Perancangan dan pembuatan aplikasi file server berbasis web menggunakan metode interpolation search," 2020.
- [6] I. Herliawan, "Perancangan Website E-commerce Barang Bekas Dengan Metode Agile Programming," *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 4, no. 01, hal. 42–50, 2024.
- [7] A. Taufik, G. Sudarsono, I. K. Sudaryana, dan T. T. Muryono, "Pengantar teknologi informasi," *Yayasan Drestanta Pelita Indones.*, hal. 1–113, 2022.
- [8] A. Febriyani dan M. Martanto, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Kebutuhan Pokok Berbasis Web Pada Toko Khansaa," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 1, hal. 510–515, 2023.

- [9] A. L. Soba, D. Syahputra, dan M. Adriansyah, “Pembuatan Website Untuk Meningkatkan Pelayanan Bidang Informasi Dan Komunikasi Publik Di Diskominfo Provinsi Bengkulu,” *Generic*, vol. 15, no. 2, hal. 32–36, 2023.
- [10] A. Benning, “Aplikasi Pelayanan Dan Pengaduan Keluhan Jasa Porter Pada Cv Buana Adhi Karya Berbasis Website.” Politeknik Negeri Sriwijaya, 2023.
- [11] F. D. Silalahi, “Manajemen Database MySQL (Structured Query Language),” *Penerbit Yayasan Prima Agus Tek.*, hal. 1–158, 2022.
- [12] S. Suendri, *Diktat Kuliah Pemrograman Berbasis Web Dasar Semester Ganjil 2019/2020*. Fakultas Sains Dan Teknologi UINSU Medan, 2019.
- [13] T. Rachmadi dan S. Kom, *10 Skill Wajib Dimiliki Oleh Front End Developer*, vol. 1. TIGA Ebook, 2020.
- [14] R. Hernowo, “LKP: Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Data Produksi di Perumnas Cabang Gresik Driyorejo.” Universitas Dinamika, 2021.
- [15] M. W. P. Dananjaya, “Rancang Bangun Aplikasi Produksi Pertanian & Perkebunan Berbasis Website Dengan Menggunakan Framework Laravel,” *J. Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 10, no. 1, 2024.
- [16] M. Sumiati, R. Abdillah, dan A. Cahyo, “Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta,” *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 2, hal. 79–86, 2021.