

PENGEMBANGAN WEBSITE SMK AL - AMIEN KOTA KEDIRI MENGGUNAKAN FRAMEWORK NEXT JS

Moh. Yusuf Hidayatulloh¹, Halimahtus Mukminna², Yudo Bismo Utomo³

^{1,2,3}Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri, Kediri

E-mail: lysfhidayatulloh12@gmail.com, halimahtusm@uniska-kediri.ac.id, yudobismo@uniska-kediri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Submitted:
July 09, 2024

Accepted:
July 13, 2024

Published:
July 31, 2024

ABSTRACT

Al Amien Vocational School, Kediri City is a vocational high school which operates in the field of vocational education. In this digital era, the existence of a website is important for schools to improve image and branding, provide information to students, parents, alumni and the general public, as well as increase the efficiency and effectiveness of information and communication management. This research aims to develop a website for Al Amien Vocational School, Kediri City that is modern, informative and easy to access using the Next.js framework. The research method used is the waterfall development research method. Research stages include: needs analysis, website design, website development, website testing, and website evaluation. The research results show that the Kediri City Al Amien Vocational School website which was developed using the Next.js framework has succeeded in achieving the research objectives. This website is modern, informative, and easy to access.

Keywords:

Al Amien Vocational School, Kediri City, website, Next.js development, website, information, communication, image, branding.

Kata Kunci:

SMK Al Amien Kota Kediri, website, pengembangan Next.js, website, informasi, komunikasi, citra, branding.

ABSTRAK

SMK Al Amien Kota Kediri adalah sekolah menengah kejuruan yang bergerak di bidang pendidikan vokasi. Dalam era digital ini, keberadaan website menjadi penting bagi sekolah untuk meningkatkan citra dan branding, menyediakan informasi kepada siswa, orang tua, alumni, dan masyarakat umum, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan informasi dan komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website SMK Al Amien Kota Kediri yang modern, informatif, dan mudah diakses menggunakan framework Next.js. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan waterfall. Tahapan penelitian meliputi: analisis kebutuhan, perancangan website, pengembangan website, pengujian website, dan evaluasi website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website SMK Al Amien Kota Kediri yang dikembangkan dengan framework Next.js telah berhasil mencapai tujuan penelitian. Website ini modern, informatif, dan mudah diakses.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Moh. Yusuf Hidayatulloh,
Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri
Jalan Sersan Suharmadji No. 38, Kota Kediri, Jawa Timur, Indonesia.
Email: lysfhidayatulloh12@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pada jaman sekarang ini, kebutuhan suatu Website sudah sangat penting bagi setiap instansi atau suatu perusahaan baik itu swasta ataupun pemerintahan. Karena Website sangat berpengaruh dalam memberikan suatu informasi kepada masyarakat luas yang sangat membutuhkan informasi yang serba cepat pada era teknologi informasi sekarang ini. Perkembangan website terus tumbuh seiring meningkatnya kemajuan industri dalam berbagai bidang. Selain berfungsi sebagai sarana informasi, bagi kalangan pelaku industri website juga berguna sebagai sarana branding atau promosi industry yang dijalankannya. Perkembangan pesat website baik dari sisi pengguna maupun teknologi pendukung.

Dari sistem informasi yang sangat diminati dari suatu instansi atau lembaga ialah website yang mana sebuah fasilitas yang menampilkan dan mencari informasi. Sebuah website diciptakan dengan tujuan nantinya dapat memberikan informasi kepada user secara cepat dan mudah serta dapat berinteraksi dengan user melalui internet. Sesuai dengan pendapat, dimana media komunikasi maupun media promosi yang sangat efektif sekarang ini ialah website, karena di dalam website ditampilkan berbagai data dari suatu instansi, keunggulan dan informasi-informasi bahkan kegiatan-kegiatan terbaru sehingga masyarakat luas dapat lebih mengenal instansi tersebut dengan tanpa harus mengunjunginya secara langsung.

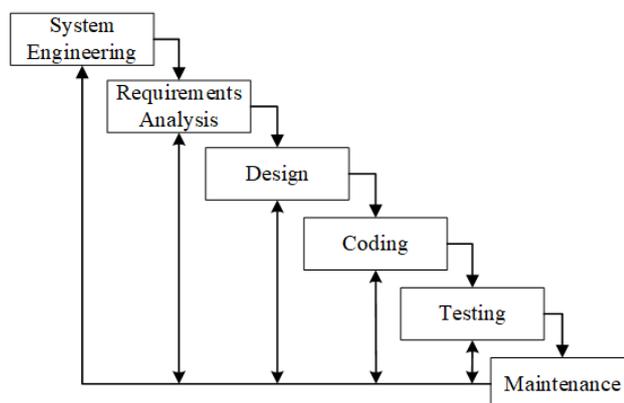
Sebagian besar sekolah di Kediri telah memiliki situs website yang memuat informasi seputar profil, galeri, fasilitas, ekstrakurikuler, dan hal-hal yang berkaitan dengan sekolah. Sedangkan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Al-Amien ialah suatu instansi yang masih belum mempunyai fasilitas website sebagai sarana penyedia dan pemberi informasi kepada warga sekolah dan masyarakat luas.

SMK Al-Amien Kota Kediri merupakan suatu sekolah swasta yang terletak di Rejomulyo, Kota Kediri. SMK Al-Amien Kota Kediri memiliki fasilitas laboratorium komputer yang sudah cukup banyak tersedia komputer dengan spesifikasi sedang serta LCD proyektor, tidak hanya di laboratorium komputer saja, di ruang tata usaha pun juga dilengkapi dengan komputer. Selain itu, di SMK Al-Amien Kota Kediri juga sudah dilengkapi dengan fasilitas koneksi internet. Namun, dikarenakan SMK Al-Amien Kota Kediri masih minim profil, tidak adanya website resmi sekolah membuat orang lain akan kesulitan mencari informasi terkait dengan SMK Al-Amien Kota Kediri. SMK Al-Amien Kota Kediri melakukan promosi sekolahnya melalui media cetak brosur dan sosial media instagram.

Dari hal diatas dapat disimpulkan bahwa SMK Al – Amien Kota Kediri merupakan salah satu instansi yang bergerak di bidang pendidikan yang belum memiliki website informasi dan dirasa sangat memerlukan website tersebut guna memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam hal informasi mengenai keadaan sekolah serta sebagai sarana promosi untuk menarik calon siswa baru.

2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan website SMK Al-Amien Kota Kediri menggunakan metode penelitian yaitu SDLC atau Software Development Life Cycle. SDLC adalah salah satu metode pengembangan sistem informasi yang populer pada saat sistem informasi pertama kali dikembangkan [1]. SDLC model waterfall merupakan metode SDLC yang paling tua dan paling banyak digunakan karena prosesnya yang efisien dan runtut. Karena tiap proses dilakukan secara sekuensial, dimana sebuah proses tidak bisa dilakukan sebelum proses sebelumnya selesai. [2]



Gambar 1. SDLC Waterfall

Tahapan pertama yang dilakukan sebelum memulai proses analisis kebutuhan adalah tahapan *System Engineering*. Proses ini untuk mengetahui persyaratan sistem yang akan dirancang pada perangkat lunak. Software yang dibutuhkan adalah *Visual Studio Code*, dan *NodeJs*. Kemudian, dilakukan sebuah penelitian untuk mendapatkan informasi kebutuhan sistem dengan cara melakukan observasi [3].

Tahapan kedua adalah requirements analysis. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hal tersebut akan membantu penelitian untuk mendapatkan gambaran jelas mengenai kebutuhan software yang akan dirancang [3] [4]. Proses ini dilakukan dengan cara melakukan observasi di SMK AL-Amien Kota Kediri.

Tahapan ketiga adalah dengan membuat desain terlebih dahulu sebelum melakukan implementasi pada sebuah program. Dalam proses ini, bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai reaksi pengguna dengan rancangan yang sedang dikembangkan. Karena cukup untuk menggambarkan sebuah sistem yang sesungguhnya [5]. Tahap ini juga dapat dengan mudah untuk ditambahkan dan dikurangi selama proses pengembangan. Hal tersebut juga berfungsi untuk menghemat waktu, uang, dan sumber daya [6].

Tahapan keempat adalah *coding* atau dengan melakukan pengkodean. Tahapan ini dilakukan setelah melakukan tahapan *system engineering*, *requirements analysis*, dan desain. Proses ini mengubah sebuah desain menjadi program dengan mengimplementasikan dalam bentuk sebuah program. Tahapan proses implementasi menggunakan *visual studio code*.

Tahapan kelima adalah *testing*. *Testing* dilakukan untuk mengetahui apakah program yang telah dibuat akan mengalami permasalahan atau tidak pada saat pemakaian. Selain itu, tata letak, desain, dan navigasi juga diuji agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara nyaman dan tidak kesulitan..

Tahapan keenam adalah *maintenance*. *Proses ini dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang sebelumnya ditemukan pada tahap testing. Hal ini juga dapat dilakukan untuk menangani permasalahan yang tidak terdeteksi.*

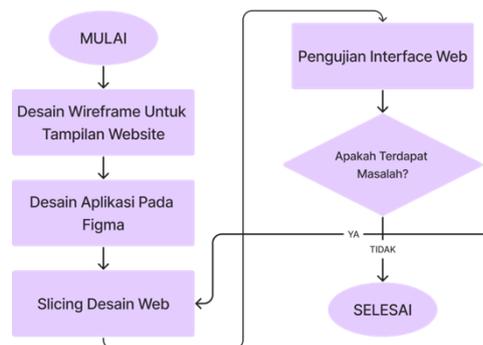
2.1. Perancangan Desain Sistem

Terdapat beberapa alur yang diperlukan untuk membuat sebuah perancangan sistem. Hal tersebut mencakup flowchart, use case dan dfd pada sistem. Berikut adalah penjelasan mengenai alur tersebut, antara lain :

2.1.1 Flowchart

Flowchart atau bagan alur merupakan diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah.

Flowchart berperan penting dalam memutuskan sebuah langkah atau fungsionalitas dari sebuah proyek pembuatan program yang melibatkan banyak orang sekaligus. Selain itu dengan menggunakan bagan alur proses dari sebuah program akan lebih jelas, ringkas, dan mengurangi kemungkinan untuk salah penafsiran. Penggunaan flowchart dalam dunia pemrograman juga merupakan cara yang bagus untuk menghubungkan antara kebutuhan teknis dan non-teknis [7].



Gambar 2. Flowchart Website SMK

Bagan alur ini menunjukkan langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan website menggunakan framework Next.js. Alur dimulai dengan kotak bertuliskan "MULAI" (Mulai). Dari sana, alur terbagi menjadi dua jalur:

Jalur 1: Jalur ini mengarah ke kotak bertuliskan "Desain Wireframe untuk Tampilan Website" (Desain Wireframe untuk Tampilan Website). Dari sana, alur terbagi menjadi dua jalur lagi: Jalur 2: Jalur ini mengarah ke kotak bertuliskan "Desain Aplikasi pada Figma" (Desain Aplikasi pada Figma). Dari sana, alur menuju kotak bertuliskan "Slicing Desain Web" (Memotong Desain Web), Pengujian Interface. Alur diakhiri dengan kotak bertuliskan "SELESAI" (Selesai).

2.1.2 Use Case Diagram

merupakan salah satu *tools* yang digunakan untuk membuat pemodelan interaksi user dengan sistem. Penelitian ini bertujuan untuk membuat pemodelan interaksi user dengan sistem pada sistem informasi penjualan dengan

menggunakan usecase. Metode untuk pemodelan use case menggunakan UML (Unified Modelling Language) yang merupakan standar pemodelan secara visual, perancangan dan pendokumentasian sebuah sistem yang menghasilkan sebuah *blueprint* dari aplikasi [8].

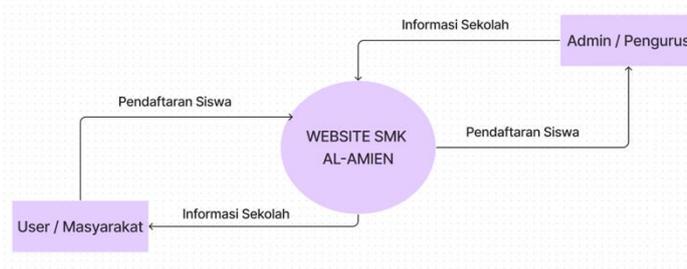


Gambar 3. Use Case Diagram Website SMK

Website SMK AL-Amien menyediakan berbagai fungsi bagi penggunanya, termasuk siswa, orang tua, guru, dan administrator. Pengguna dapat mengakses halaman utama website untuk melihat informasi tentang sekolah, berita, dan acara. Mereka juga dapat melihat galeri foto yang berisi foto kegiatan sekolah, siswa, dan staf. Administrator sekolah memiliki akses tambahan untuk mengelola galeri foto, menambahkan atau menghapus foto, dan mengolah data dan informasi terkait siswa, orang tua, dan staf. Pengguna baru dapat mendaftarkan diri melalui website dengan mengisi formulir pendaftaran dan mengikuti instruksi dalam email konfirmasi. Secara keseluruhan, website SMK AL-Amien menyediakan platform yang mudah digunakan untuk berbagai kebutuhan komunitas sekolah.

2.1.3 Data Flow Diagram

Suatu diagram yang menggambarkan aliran data dari sebuah proses yang sering disebut dengan sistem informasi. Di dalam *data flow diagram* juga menyediakan informasi mengenai *input* dan *output* dari tiap entitas dan proses itu sendiri. Dalam diagram alir data juga tidak mempunyai kontrol terhadap *flow*-nya, sehingga tidak adanya aturan terkait keputusan atau pengulangan. Bentuk penggambaran berupa data *flowchart* dengan skema yang lebih spesifik. Menurut Kenneth Kozar, tujuan dari adanya DFD sendiri adalah sebagai penyedia atau menjembatani antara pengguna dengan sistem. *Data flow diagram* berbeda dengan **UML** (*Unified Modelling Language*), dimana hal mendasar yang menjadi pembeda antara kedua skema tersebut terletak pada *flow* dan *objective* penyampaian informasi di dalamnya.



Gambar 4. DFD Level 0

Website SMK AL-Amien memfasilitasi interaksi antara pengguna (siswa, orang tua, guru, dan administrator) dengan sistem melalui berbagai proses. Pengguna dapat mengakses halaman utama untuk melihat informasi sekolah, galeri foto untuk melihat kegiatan sekolah, dan proses pendaftaran untuk menjadi pengguna baru. Administrator

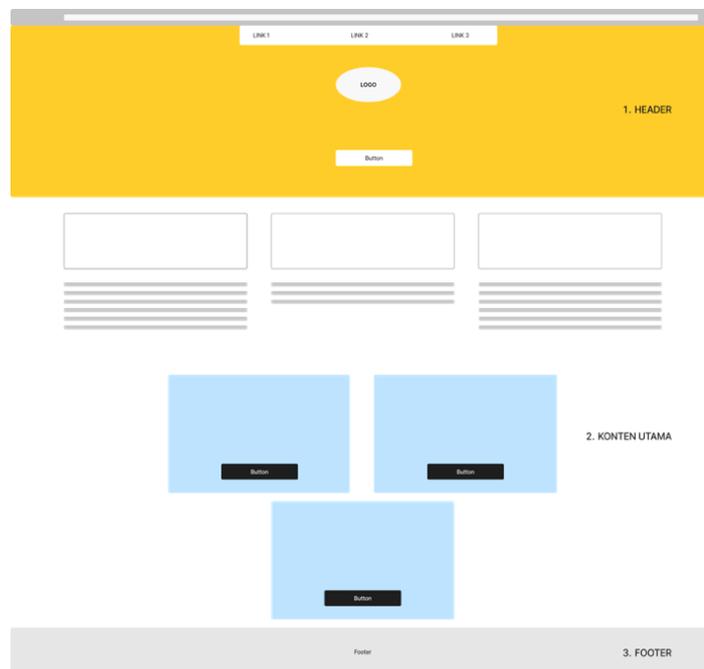
memiliki akses tambahan untuk mengelola galeri foto dan mengolah data dan informasi terkait siswa, orang tua, dan staf. Sistem ini terhubung dengan basis data sekolah, email, dan internet untuk menjalankan fungsinya. DFD level 0 ini menunjukkan gambaran umum alur data utama dalam website SMK AL-Amien. Detail lebih lanjut tentang proses dan penyimpanan data dapat ditambahkan di level DFD yang lebih rendah

2.2 Perancangan Wireframe

Sebelum melakukan tahapan implementasi pada sebuah program. UI/UX dilakukan dengan membuat desain menggunakan wireframe terlebih dahulu. Hal ini dapat meminimalisir kesalahan pada saat proses implementasi. Perancangan ini tidak merubah section-section yang sudah ada karena hanya akan berfokus untuk memperbaiki tampilan antarmuka yang akan disajikan ke pengunjung. Sehingga diperlukan wireframe sebelum memulai perancangan ulang menggunakan Bahasa pemrograman. Karena wireframe juga digunakan desainer untuk mengukur dan menilai bagaimana pengguna website atau aplikasi berinteraksi dengan antarmuka yang didesain [9]. Berikut adalah desain UI/IX menggunakan wireframe :

2.2.1 Halaman Website

Pada halaman web SMK Al-Amien Kota Kediri dengan tata letak standar yang terdiri dari header, footer, dan tiga bagian utama: "Beranda", "Galeri", dan "Kontak".



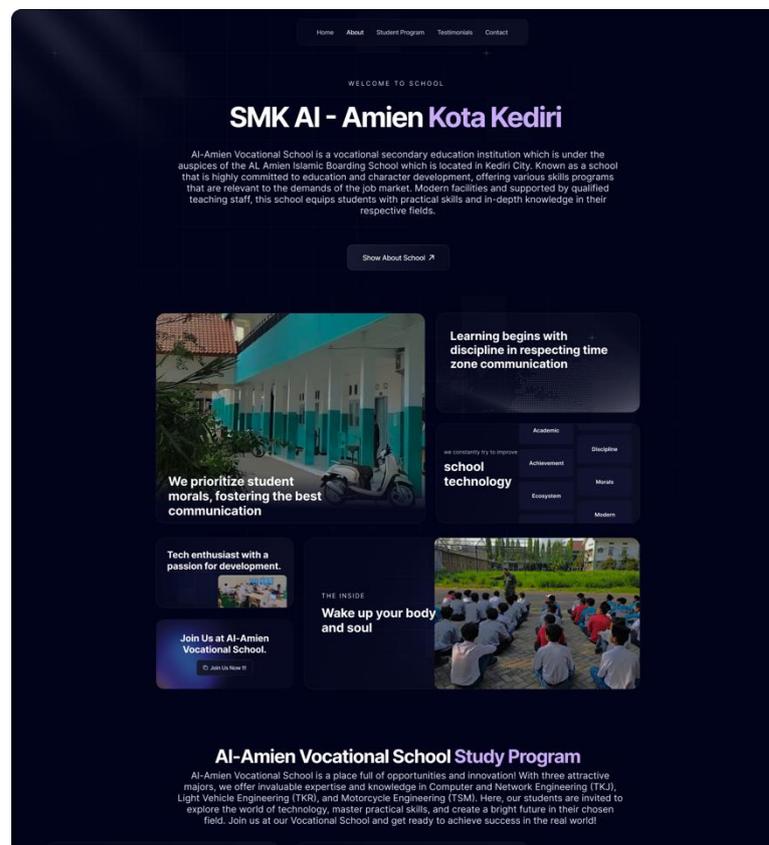
Gambar 5. Wireframe Halaman Utama

Header: Logo: Berada di sisi kiri, mewakili identitas perusahaan atau organisasi. Tautan Navigasi: Memberikan akses cepat ke bagian utama situs web, Bagian Konten Utama: Beranda: Gambar Hero: Menarik perhatian pengguna dan menyampaikan esensi situs web, Deskripsi Singkat: Merangkum tujuan situs web dan menyoroti fitur utamanya, Tautan ke Bagian Lain: Mendorong pengguna untuk menjelajahi situs web lebih lanjut. Footer: Informasi Hak Cipta: Menunjukkan tahun pembuatan dan kepemilikan situs web, Tautan Media Sosial: Menghubungkan pengguna ke profil media sosial instansi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan selanjutnya setelah melakukan perancangan desain menggunakan wireframe adalah melakukan tahap desain menggunakan figma implementasi menjadi sebuah program. Perancangan tersebut akan diubah menjadi kode Javascript dan Next.js Implementasi ini memastikan bahwa tampilan website yang diinginkan sesuai dengan yang direncanakan. Tampilan seperti tata letak, warna, navigasi dll, dibuat dengan lebih menarik agar pengguna nyaman dan mudah memahami saat menggunakannya. Berikut adalah hasil dari implementasi menjadi sebuah program :

3.1.1 Desain Tampilan Website



Gambar 6. Halaman Website

Gambar 6. yang disediakan menunjukkan tangkapan layar desain situs web yang dibuat menggunakan Figma. Situs web ini memiliki estetika yang bersih dan modern, dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan aksesibilitas. Header: Menempati bagian paling atas situs web, header menetapkan identitas merek situs web dan menyediakan opsi navigasi utama. 1) Logo: Ditampilkan dengan jelas di sisi kiri, logo menampilkan nama perusahaan, "SMK AI-Amien Kota Kediri," dalam font bergaya, memperkuat pengenalan merek. 2) Tautan Navigasi: Disusun secara horizontal di bagian atas, tautan navigasi memberi pengguna akses cepat ke bagian utama situs web: "Beranda," "Galeri," dan "Kontak." Tautan ini diberi label dengan jelas dan konsisten, memastikan kemudahan navigasi. Beranda: Beranda berfungsi sebagai pengantar situs web, menyambut pengunjung dan memberikan gambaran umum tentang penawaran sekolah. Deskripsi Singkat: Teks yang ringkas dan informatif merangkum tujuan dan proposisi nilai sekolah, menekankan kekuatan dan manfaat utamanya. Dalam wireframe ini, deskripsi menyoroti komitmen sekolah untuk menyediakan pendidikan berkualitas dan perannya dalam membentuk masa depan siswa. Gambar Hero: Visual yang menawan, menempati bagian atas bagian "Beranda", menarik perhatian pengguna dan menyampaikan esensi sekolah. Dalam wireframe ini, gambar hero menampilkan sekelompok siswa, menyoroti fokus sekolah pada pendidikan.

2.1.2 Implementasi Framework Next.Js

Next.js dapat dikonfigurasi melalui file `next.config.js` di root direktori

```

N next.config.mjs > ...
MohammadYusuf H, 2 weeks ago | 1 author (MohammadYusuf H)
1  /** @type {import('next').NextConfig} */
2  const nextConfig = {
3    images: {
4      domains: ["aceterernity.com"], "acatern
5    },
6  };
7
8  export default nextConfig;
9

```

Gambar 7. Konfigurasi Next.Js

Gambar 7. yang Anda berikan menunjukkan konfigurasi file *next.config.mjs* untuk aplikasi Next.js. File ini digunakan untuk mengatur berbagai aspek aplikasi Next.js, termasuk pengaturan gambar, font, dan routing. Dalam gambar tersebut, terdapat beberapa bagian penting: Komentar: Bagian komentar diawali dengan `/**` dan diakhiri dengan `*/`. Komentar digunakan untuk menjelaskan kode yang ada di bawahnya. Dalam gambar tersebut, komentar menjelaskan bahwa kode yang ada di bawahnya adalah konfigurasi Next.js. Objek konfigurasi Next.js: Bagian ini diawali dengan kata kunci `const nextConfig = {`. Di sini, variabel `nextConfig` dideklarasikan dan diinisialisasi dengan objek kosong. Objek ini akan digunakan untuk menyimpan berbagai pengaturan konfigurasi Next.js. Pengaturan gambar: Bagian ini diawali dengan kunci `images: {`. Di sini, pengaturan gambar untuk aplikasi Next.js didefinisikan. Dalam gambar tersebut, terdapat pengaturan berikut:

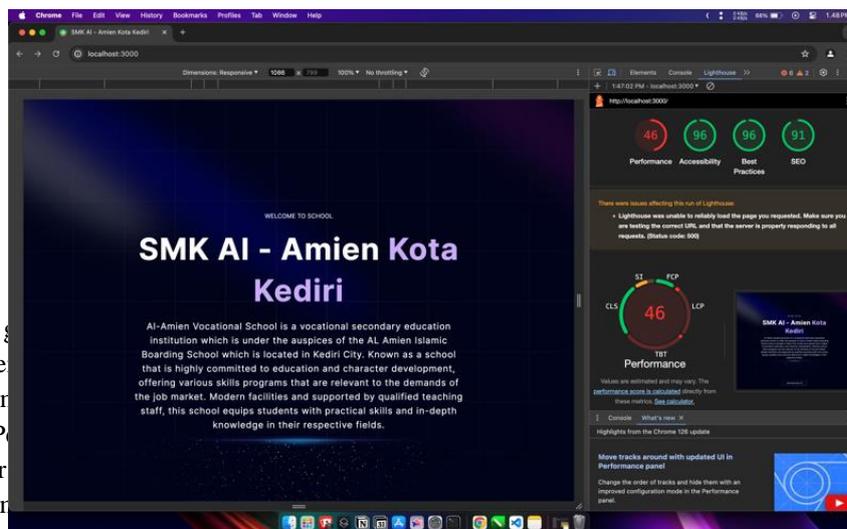
1. `domains: ["aceternity.com"]`: Pengaturan ini menentukan domain mana yang diizinkan untuk memuat gambar dalam aplikasi. Dalam gambar tersebut, hanya domain `aceternity.com` yang diizinkan.
2. `"acetern"`: Pengaturan ini kemungkinan belum selesai diketik dan belum memiliki nilai.

Mengekspor konfigurasi Next.js: Bagian ini diawali dengan kata kunci `export default nextConfig;`. Di sini, variabel `nextConfig` diekspor sebagai konfigurasi default untuk aplikasi Next.js.

2.1.3 Pengujian Website Menggunakan Tools

Dalam penelitian pengujian menggunakan Lighthouse dan Maintenance fixing dan bug

Tools yang digunakan untuk mengaudit atau memeriksa bertujuan untuk memeriksa Performance: Secara garis besar aksesnya. Ini nyaman atau bahkan langsung meninggalkan website-mu. Karena saat ini mayoritas traffic di internet datang dari mobile, Lighthouse sangat memperhatikan load speed dari mobile. Website ini memiliki skor performa 46, yang



merupakan skor yang buruk. Artinya, website ini lambat memuat dan mungkin tidak memberikan pengalaman pengguna yang baik. Skor ini didasarkan pada faktor-faktor berikut: First Contentful Paint (FCP): Waktu yang diperlukan untuk menampilkan konten pertama di layar. FCP website ini adalah 6,9 detik, yang jauh lebih lambat dari waktu yang disarankan yaitu kurang dari 2,5 detik, Largest Contentful Paint (LCP): Waktu yang diperlukan untuk memuat dan mewarnai seluruh halaman sepenuhnya. LCP website ini adalah 10,6 detik, yang juga jauh lebih lambat dari waktu yang disarankan yaitu kurang dari 4,5 detik, Cumulative Layout Shift (CLS): Jumlah pergerakan konten pada halaman saat dimuat. Skor CLS website ini adalah 0,03, yang merupakan skor yang baik.

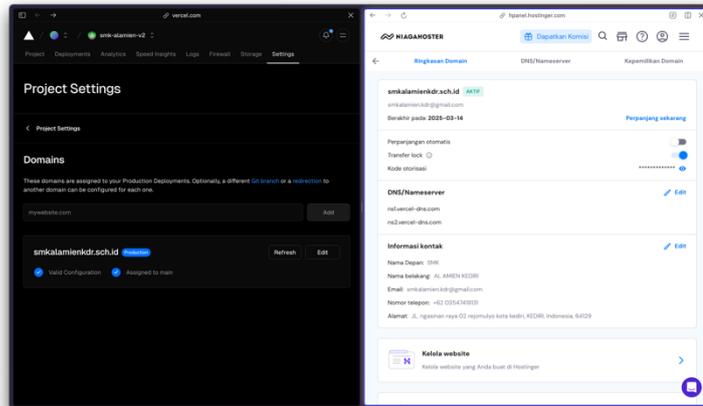
Accessibility: penilaian aksesibilitas halamanmu bagi orang-orang dengan keterbatasan fisik maupun kognitif. Jadi, sebaiknya, website-mu benar-benar bisa diakses siapa saja tanpa kendala. Untuk penilaian aksesibilitas ini, Google Lighthouse akan mengecek HTML tags, ALT text, ARIA landmark, dan masih banyak lagi. Berdasarkan hasil pengujian, website tersebut memiliki skor aksesibilitas 96%. Hal ini menunjukkan bahwa website tersebut sangat mudah diakses oleh orang-orang dengan disabilitas. Skor 96% ini didasarkan pada beberapa faktor, antara lain: Alternatif teks (alt text) untuk gambar: Website ini menyediakan alt text yang deskriptif untuk semua gambar. Alt text ini memungkinkan orang-orang yang menggunakan pembaca layar untuk memahami konten gambar, Struktur heading yang jelas: Website ini menggunakan struktur heading yang jelas untuk membagi konten menjadi bagian-bagian yang mudah dipahami. Struktur heading ini membantu orang-orang yang menggunakan pembaca layar untuk menavigasi website dengan mudah, Kontras warna yang memadai: Website ini menggunakan kontras warna yang memadai antara teks dan latar belakang. Kontras warna yang memadai membantu orang-orang dengan gangguan penglihatan untuk membaca teks dengan mudah, Keyboard navigasi: Website ini dapat dinavigasi menggunakan keyboard. Keyboard navigasi ini memungkinkan orang-orang yang tidak dapat menggunakan mouse untuk mengakses konten website, Kompatibilitas dengan pembaca layar: Website ini kompatibel dengan pembaca layar. Kompatibilitas dengan pembaca layar memungkinkan orang-orang yang menggunakan pembaca layar untuk mengakses konten website dengan mudah.

Best practices: Google Lighthouse menganalisis penggunaan best practices atau cara-cara terbaik untuk membangun sebuah situs. Biasanya, yang dinilai adalah penggunaan HTTPS untuk keamanan, outbound link yang aman, dan JavaScript yang terbaru. Berdasarkan gambar yang Anda berikan, website tersebut memiliki skor best practices 91%. Hal ini menunjukkan bahwa website tersebut sangat mengikuti best practices untuk website. Skor 91% ini didasarkan pada beberapa faktor, antara lain: Kinerja website: Website ini memiliki kinerja yang baik, dengan waktu muat yang cepat dan skor SEO yang tinggi, Aksesibilitas website: Website ini mudah diakses oleh orang-orang dengan disabilitas, Penggunaan bahasa: Bahasa yang digunakan di website ini jelas, ringkas, dan mudah dipahami, Desain website: Website ini memiliki desain yang menarik dan mudah dinavigasi, Konten website: Konten website ini relevan, informatif, dan berkualitas tinggi, Optimasi untuk pencarian: Website ini dioptimalkan untuk mesin pencari, sehingga mudah ditemukan oleh pengguna, Penggunaan media: Media yang digunakan di website ini relevan dan berkualitas tinggi, Ketersediaan informasi kontak: Informasi kontak website ini mudah ditemukan dan akurat, Kejelasan kebijakan privasi: Website ini memiliki kebijakan privasi yang jelas dan mudah dipahami, Kecocokan dengan standar web: Website ini mengikuti standar web yang berlaku.

SEO: Tentunya, SEO adalah penilaian Google Lighthouse yang tak kalah penting. Lighthouse akan menilai seberapa patuh kontenmu terhadap aturan-aturan algoritma SEO yang berlaku. Jadi, pastikan kontenmu dapat di-crawl dengan baik.

2.1.4 Deploy Website Menggunakan Web Hosting

Hosting yang digunakan dalam penelitian ini memakai Vercel dan Niagahoster



Gambar 9. Deployment Website

Memindahkan hosting website dari Vercel ke Niagahoster adalah proses yang relatif mudah. Dengan mengikuti langkah-langkah, Anda dapat memindahkan website Anda dengan cepat dan mudah.

Vercel adalah platform berbasis cloud untuk situs statis dan fungsi tanpa server. Platform ini memungkinkan pengembang untuk membangun dan menyebarkan proyek web dengan mudah. Dengan Vercel, Anda dapat menyebarkan proyek Anda ke cloud dan mendapatkan CDN global, domain khusus, dan HTTPS otomatis.

Gambar yang berikan menunjukkan pengaturan domain di Vercel. Gambar tersebut menunjukkan bahwa domain "[URL yang tidak valid dihapus]" dikonfigurasi untuk menggunakan Vercel sebagai penyedia hosting. Untuk memindahkan hosting website dari Vercel ke Niagahoster, Penulis perlu mengubah nama server domain di Vercel menjadi nama server Niagahoster. Setelah Penulis mengubah nama server, perlu waktu beberapa saat agar perubahan tersebut diterapkan di seluruh internet. Proses ini disebut propagasi DNS.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Pengembangan website SMK Al Amien Kota Kediri menggunakan framework Next.js, dengan desain UI/IX yang *user-friendly* akan memudahkan pengguna untuk memahami dalam proses penggunaan diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi sekolah, siswa, orang tua, alumni, dan masyarakat umum. Website ini dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan citra dan branding sekolah, meningkatkan kualitas pelayanan informasi dan komunikasi, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan informasi dan komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Balaji, "Waterfall vs v-model vs agile : A comparative study on SDLC," *WATEERFALL Vs V-MODEL Vs AGILE : A COMPARATIVE STUDY ON SDLC*, vol. 2, no. 1, pp. 26-30, 2012.
- [2] M. B. Heramwan, H. Mukminna, A. A. Alfin and Y. B. Utomo, "Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Poli Berbasis Web Menggunakan Framework "Laravel" (Studi Kasus RSI Madinah Ngunut)," *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7 Agustus 2023.
- [3] H. M. a. D. A. W. Kusumastutie, ""Geographic Information Systems for Road Damage Complaints Based on Mobile,"" *JTECS J. Sist. Telekomun. Elektron. Sist. Kontrol Power Sist. dan Komput.*, vol. 2, no. 1, p. 55, 2022.
- [4] S. T. Reymar, F. C. F. Saputra and H. Mukminna, "Perancangan Website Penjadwalan Piket Kebersihan di Diskominfo Kabupaten Kediri," *J. Fasilkom*, vol. 12, no. 3, pp. 165-171, 2023.
- [5] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *JIMP-Jurnal Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54-61, 2017.
- [6] M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film," *Jeis J. Elektro Dan Inform. Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43-47.
- [7] Dicoding, "Apa Itu JavaScript? Fungsi dan Contohnya.," 2 Desember 2020. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-javascript-fungsi-dan-contohnya/>. [Accessed 6 Juli 2024].

- [8] L. Setiyani, "Desain Sistem : Use Case Diagram," *Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi 2021*, pp. 247-248, 2021.
- [9] M. M. Salam, "Perancangan Ulang Tampilan Pengguna Dari Website Perusahaan Central Spring Bed," *Jurnal Ilmu Teknik*, vol. 1, pp. 102-114, 2 Januari 2024,.