

ABSTRAK

PERANCANGAN *WEBSITE* EKSTRAKURIKULER MENGUNAKAN METODE *PROTOTYPING* (STUDI KASUS: SMA NEGERI 1 DAYEUHLUHUR CILACAP)

Oleh

Amal Nur Faizi

Kegiatan yang dilakukan di luar jam sekolah dapat dilakukan di dalam atau di luar lingkungan sekolah. Ini dikenal sebagai kegiatan tambahan atau ekstrakurikuler. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman siswa serta membentuk karakter yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Pada pendaftaran kepesertaan anggota ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Dayeuhluhur Cilacap, masih dilakukan dengan cara manual dengan menggunakan berupa formulir kertas yang dirasa kurang praktis dan menambah biaya anggaran. Tujuan dari pendaftaran ekstrakurikuler melalui *website* adalah untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam mendaftar ekstrakurikuler. Pada *website* pendaftaran ekstrakurikuler, siswa dapat melihat daftar ekstrakurikuler yang tersedia beserta deskripsi dan jadwal kegiatan. Selain itu, siswa juga dapat mendaftar langsung melalui *website* dengan mengisi formulir pendaftaran yang disediakan. Metode *prototyping* dipilih karena pengguna berpartisipasi aktif dalam pengembangan sistem sehingga produk yang dikembangkan semakin mudah disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Selain itu menggunakan metode *prototyping* juga dapat mempersingkat durasi pengembangan perangkat lunak sehingga dapat lebih menghemat waktu. Serta pengujian *blackbox testing* dapat memberikan informasi tentang kinerja sistem pendaftaran ekstrakurikuler pada *website* dan membantu untuk menemukan *bug* atau kesalahan dalam sistem. Dalam kesimpulannya, Pengujian *blackbox testing* dapat menghasilkan persentase kelayakan sebesar 100% sehingga dapat memberikan informasi tentang kinerja sistem pendaftaran ekstrakurikuler pada *website* dan membantu untuk menemukan *bug* atau kesalahan pada sistem. Pendaftaran ekstrakurikuler melalui *website* dapat memberikan kemudahan dan efisiensi bagi siswa dalam mendaftar ekstrakurikuler sehingga tidak menggunakan formulir kertas lagi.

Kata kunci : *ekstrakurikuler, blackbox, pendaftaran, prototyping, website.*