RANCANG BANGUN *WEBSITE PROFILE* EKSKUL *CLUB* DESAIN GRAFIS PADA SMK NEGERI 1 HANAU

TUGAS AKHIR

Disusun untuk memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolat Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

SUBASTIANTO
(E2157401001)
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN *WEBSITE PROFILE* EKSKUL *CLUB* DESAIN GRAFIS PADA SMK NEGERI 1 HANAU

Tugas Akhir ini telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I	Pembimbing II
Frengklin Matondang, S.Kom., M.MSI	Moch. Ichsan, S.T., M.Kom.
NIK.198611012015102	NIK.198001192006101

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

RANCANG BANGUN WEBSITE PROFILE EKSKUL *CLUB* DESAIN GRAFIS PADA SMKN 1 HANAU

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan

Oleh Tim Penguji pada hari Selasa, 02 Desember 2024

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Sherly Jayanti,ST ,M.Cs
   Ketua .....

2. Frengklin Matatula, S.Kom , M.MSI
   Anggota Sekretaris .....

3. Moch. Ichsan, S.T ,M.Kom
   Anggota .....

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Subastianto

NIM : E2157401001

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan Judul :

RANCANG BANGUN WEBSITE PROFILE EKSKUL CLUB DESAIN GRAFIS PADA SMKN 1 HANAU

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain. Kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yanh sudah ada

Palang Raya, 28/Nov/2024
Pembuat pernyataan



Subastianto
NIM. E2157401001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras.
Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan.
Tidak ada kemudahan tanpa doa.

Persembahan :

Sebagai Ucapan Terimakasih Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

1. Almarhum Bapak dan Ibuku tercinta. Hiduplah selamanya dihatiku yang membuat kuat.
2. Sahabat-sahabat ku yang tidak menghilang ketika diriku dalam kesulitan
3. Teruntuk sosok yang telah membersamai dan memberi semangat selama saya menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "Rancang Bangun website profile ekskul club desain grafis pada smkn 1 hanau" yang merupakan salah satu syarat kelulusan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah meluangkan waktu Untuk membantu dalam penulisan tugas akhir ini, kepada yang terhormat :

1. Bapak Suparno, M.Kom, Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Bapak Billy, selaku pembina Club Desain Grafis
3. Bapak Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI, selaku dosen Pembimbing I yang banyak memberikan saran dan pengetahuan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Moch. Ichsan, S.T., M.Kom, selaku dosen Pembimbing II dalam Tugas Akhir yang banyak memberikan koreksi dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Kedua Orang Tua dan Kakak saya yang sudah memberi dukungan moril, materil dan doa selama ini
6. Serta teman-teman seangkatan semoga kita menjadi orang sukses dan berguna bagi orang lain.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun, akhir kata ucapkan terimakasih.

Palangka Raya, 02 Desember 2024

Penulis

ABSTRAK

Subastianto, E2157401001 *Rancang Bangun Website Profile Ekskul Club Desain Grafis* Pada *SMKN 1 Hanau* Pembimbing I Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI dan pembimbing II Moch. Ichsan, S.T.,M.Kom

Club Desain Grafis adalah salah satu ekskul yang berada di SMKN 1 Hanau yang menunjukan eksistensinya di bidang perlombaan ditingkat nasional. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah *website profile* yang dapat di akses melaui *website*, diharapkan *Club* Desain Grafis dapat meningkatkan produtivitas dan efisiensi.

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membuat suatu website profile yang mampu mendukung dan mempermudah kegiatan Club Desain Grafis. Metode yang dipakai digunakan dalam pengumpulan data yaitu, studi literatur, analisis kebutuhan, rancang bangun, implementasi dan pengujian dan evaluasi. Dalam pembuatan website ini menggunakan aplikasi berupa *Figma* sebagai alat untuk membuat *Wireframe*, *Sublime Text* sebagai *Code Editor*, dan Menggunakan *Codeigniter* 3 sebagai *framework.*

Hasil dari tugas akhir ini adalah pembuatan Rancang Bangun *Website Profile*. Dan fitur yang dibuat pada *Website* ini meliputi informasi tentang *Club* Desain Grafis, menampilkan home, menampilkan profil, menampilkan berita, pendaftaran anggota, menampilkan *login*, menampilkan *admin* dan *user*, dan menampilkan kelas modul pembelajaran. *web* ini sangat mempermudah kegiatan *Club* Desain Grafis.

Kata Kunci : Rancang, Bangun, Web, Profile.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
PENGESAHAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
LEMBAR PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
Lampiran 1. Lembar Surat Tugas xii
Lampiran 2. Lembar Surat Penguji Tugas Akhir xii
Lampiran 3. Lembar Wawancara xii
Lampiran 4. Lembar Surat Keterangan xii
Lampiran 5. Lembar Dokumentasi xii
Lampiran 6. Lembar Konsultasi xii
Lampiran 7. Lembar Berita Acara Ujian Tugas Akhir xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Batasan Masalah 2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penulisan 3
1.4.1. Tujuan 3
1.4.2. Manfaat 3
1.5. Metodologi Penelitian 4
1.6. Penjelasan Istilah Kunci 4
BAB II TUJUAN PUSTAKA 6
2.1. Kajian Teori 6
2.1.1. Pengertian Rancang Bangun 6
2.1.2. Pengertian Website 7
2.1.3. Pengertian Ekstrakurikuler 8
2.1.4. Pengertian Desain Grafis 9
2.1.5. Pengertian *Figma* 9

2.1.6. Pengertian *Sublime Text* 10
2.1.7. *Wireframe* 10
2.1.8. Penelitian yang Relevan 11

BAB III PEMBAHASAN 13

3.1. Analisa Masalah 13
3.2. Analisa Kebutuhan 13
3.3. Rancangan Desain 13
3.4. Struktur Database 17
3.5. Implementasi 21
3.6. Uji Coba 27
3.7. *Hosting Website* 29

BAB IV PENUTUP 30

4.1. Kesimpulan 30
4.2. Saran 31

DAFTAR PUSTAKA 32

DAFTAR PUSTAKA 34

LAMPIRAN 34

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Wireframe 14
Tabel 3. 2 Tabel Galeri 17
Tabel 3. 3 Tabel info 18
Tabel 3. 4 Tabel Kategori 18
Tabel 3. 5 Tabel Materi 18
Tabel 3. 6 Tabel validasi 19
Tabel 3. 7 Tabel pendaftar 19
Tabel 3. 8 Tabel pendaftaran 20
Tabel 3. 9 Tabel profil 20
Tabel 3. 10 Tabel User 20
Tabel 3. 11 Uji Coba 27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Halaman Home 21
Gambar 3. 2 Profil Sejarah 22
Gambar 3. 3 Profil Visi dan Misi 22
Gambar 3. 4 Struktur Organisasi 23
Gambar 3. 5 Berita Ekskul 23
Gambar 3. 6 Galeri Foto 24
Gambar 3. 7 Galeri Video 24
Gambar 3. 8 Tampilan Login 25
Gambar 3. 9 Tampilan Registrasi 25
Gambar 3. 10 Halaman User 26
Gambar 3. 11 Halaman Admin 26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Surat Tugas
Lampiran 2. Lembar Surat Penguji Tugas Akhir
Lampiran 3. Lembar Wawancara
Lampiran 4. Lembar Surat Keterangan
Lampiran 5. Lembar Dokumentasi
Lampiran 6. Lembar Konsultasi
Lampiran 7. Lembar Berita Acara Ujian Tugas Akhir

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi *website profile* telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Dulu, *website profile* hanyalah halaman sederhana yang mencantumkan informasi dasar tentang perusahaan atau individu. Namun, dengan kemajuan teknologi informasi, *website profile* telah bertransformasi menjadi alat yang sangat interaktif dan dinamis. Dalam era digital saat ini, sebuah *website profile* tidak hanya menjadi representasi *online*, tetapi juga menjadi alat penting dalam membangun merek, berinteraksi dengan audiens, dan mencapai tujuan bisnis atau pribadi. *Website profile* merupakan salah satu sarana sumber informasi yang tidak lepas dari dunia pendidikan. *Website profile* berperan untuk mempresentasikan visi dan misi perusahaan/sekolah/instansi yang ditawarkan kepada konsumen. Selain itu *Website profile* juga bisa digunakan sebagai *marketing tool* karena didalamnya terdapat *visual* berupa gambar, video, teks.

Website profile harus dibuat semenarik mungkin agar para konsumen tertarik dan percaya terhadap perusahaan/sekolah/instansi penyedia jasa. Jika sebuah *website profile* tidak menarik dapat menimbulkan keraguan dari konsumen terhadap kepercayaan perusahaan/sekolah/instansi tersebut. Begitu juga halnya dengan *Website profile* Ekskul Club Desain Grafis yang menjadi sebuah identitas dari Sekolah dan Ekskul tersebut yang dapat berguna sebagai media penyalur informasi untuk para wali murid yang sedang mencari sekolahan dengan Ekskul yang menarik dan pendidikan yang baik.

SMK Negeri 1 Hanau adalah sebuah sekolah menengah kejuruan yang berdiri pada tahun 2008. SMK Negeri 1 Hanau terakreditasi B dan tidak hanya bagus pada bidang akademik saja tapi dilain hal SMK Negeri 1 Hanau juga berprestasi di non-akademik. SMKN 1 Hanau juga memiliki Ekskul yang menarik yaitu Ekskul Club Desain Grafis, Ekskul ini sudah berdiri pada tahun 2019. Ekskul ini sudah banyak menjuarai beberapa Graphic Design tingkat Provinsi Kalteng. Ekstrakurikuler adalah sebuah program study non akademik yang diadakan oleh pihak sekolah untuk mengasah bakat para siswa dan siswa di beberapa bidang yang dijalani. Diharapkan dapat mengurangi pemborosan dan mengurangi pada biaya pencetakan untuk mempublikasikan media informasi. *Website profile* hanya bisa diubah-ubah oleh *admin* dan hanya bisa dilihat oleh *user*.

Saat ini Ekskul Club Desain Grafis dalam mempublikasian media informasi masih menggunakan brosur dan media sosial yang dari cakup tersebarnya masih di wilayah sekitar SMK Negeri 1 Hanau, *Website profile* Ekskul Club Desain Grafis ini, isi kontennya yang ada di dalam brosur dan hasil dokumentasi kegiatan langsung tertera pada *Website profile* tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dirumuskan masalah tentang bagaimana rmerancang dan membangun *Website profile*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah, maka dapat ditentukan batasan masalahnya yaitu :

a. Hanya dilingkup *Website profile* media informasi untuk Ekskul Club Desain Grafis.
b. Hanya merancang dan membangun *Website profile* Ekskul Club Desain Grafis dan tidak terintegrasi dengan *Website sekolah* yang sudah ada.
c. Penulis menggunakan *Sublime Text* sebagai *code editor* nya, *Codeigniter* versi 3 sebagai *Framework*, dan *Figma* untuk membuat *wireframe* dari *website.*
d. *Website* yang dibuat memuat fitur berita, galeri foto kegiatan, sejarah, visi misi, modul belajar, dan sistem manajemen konten.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1. Tujuan

Menghasilkan Rancang Bangun *Website profile* Ekskul Club Desain Grafis SMK Negeri 1 Hanau

1.4.2. Manfaat

Dalam pembuatan *website profile* Ekskul Club Desain Grafis diharapkan akan memberikan manfaat yang berguna antara lain :

1. Bagi penulis
    a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan *website profile.*
    b. Mempraktekkan ilmu yang telah didapat selama dalam bangku kuliah agar dapat terealisasikan dengan baik.
2. Bagi Sekolah/Ekskul
    a. Membantu untuk mempermudah para guru/staff untuk mempublikasikan kegiatan informasi dalam Ekskul tersebut.

3. Bagi akademik
    a. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pengenalan dan referensi perpustakaan Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika (STMIK) Palangkaraya.

1.5. Metodologi Penelitian

a. Observasi, merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan hal-hal yang berhubungan dengan objek
b. Wawancara, (interview), merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait mengenai masalah yang diteliti
c. Studi pustaka ialah pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku literatur atau hasil-hasil peneltian yang terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan obyek penelitian.
d. Eksperimen metode penelitian eksperimen ujicoba merupakan salah satu metode dalam penelitian yang bertujuan untuk menguji efektivitas atau kelayakan suatu model, produk, atau perlakuan tertentu pada kelompok kecil sebelum diterapkan secara luas.

1.6. Penjelasan Istilah Kunci

a. Rancang Bangun : penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

b. Ekstrakurikuler : adalah kegiatan tambahan yang dilakukan diluar jam pelajaran yang dilakukan baik di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk mendapatkan tambahan pengetahuan, keterampilan dan wawasan serta membantu membentuk karakter siswa sesuai dengan minat bakatnya.
c. *Website Profile* : *website* yang dibuat untuk menampilkan *profile* tentang sebuah perusahaan, sekolah, instansi agar pembaca dapat mengenal secara mendetail tentang perusahaan, sekolah, instansi tersebut.

BAB II
TUJUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Pengertian Rancang Bangun

Menurut Putri dan Jarti (2022:2) rancang bangun adalah suatu istilah umum untuk membuat suatu objek dari awal sampai akhir pembuatan. Rancang bangun berawal dari kata desain yang memliki arti perancangan, rancang, desain, bangun. Sedangkan merancang artinya mengatur, mengerjakan atau melakukan sesuatu.

Menurut Rahayu, Fajri, dan Hambali (2019:21) rancang bangun merupakan suatu bentuk produk yang diciptakan dari hasil penelitian untuk memudahkan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terdapat pada objek penelitian. Rancang bangun merupakan istilah yang terdiri dari kata rancang dan bangun. Kata “rancang” adalah kata sifat yang terdiri dari “perancangan” yang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dari sebuah *system* ke dalam Bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan rinci bagaimana komponen-komponen system diimplementasikan.

Rancang bangun adalah sebuah istilah yang mencakup keseluruhan proses pembuatan suatu objek dari awal hingga akhir. Menurut Putri dan Jarti (2022:2), konsep ini terkait dengan aktivitas desain, yang mencakup perencanaan, pengaturan, dan pelaksanaan suatu proyek. Sementara itu, Rahayu, Fajri, dan Hambali (2019:21) menekankan bahwa rancang bangun mengacu pada pembuatan suatu produk yang merupakan hasil dari penelitian, yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Kata "rancang" dalam konteks ini melibatkan perancangan dan penerjemahan hasil analisis ke dalam langkah-langkah yang diperlukan untuk implementasi. Dengan demikian, rancang bangun melibatkan berbagai tahapan dari perencanaan, desain,

hingga implementasi dengan fokus pada pemecahan masalah dan realisasi ide.

2.1.2. Pengertian Website

Menurut Awwaliah (2021:17) *website* adalah sebuah kumpulan dari halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah *browser* dan juga jaringan internet. *Website* adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan.

Menurut Abdulloh (2023:1) *website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital, baik berupa teks, gambar, animasi suara, dan video, atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman website dibuat menggunakan Bahasa standar yaitu *HTML*. Skrip *HTML* ini akan diterjemahkan oleh web browser sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang.

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan browser. Awwaliah (2021:17) menyatakan bahwa website terdiri dari halaman web yang berisi berbagai jenis informasi seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video, atau kombinasi dari semuanya, yang biasanya dibuat untuk keperluan pribadi, organisasi, atau perusahaan. Di sisi lain, Abdulloh (2023:1) menambahkan bahwa halaman website disusun menggunakan bahasa standar seperti HTML, yang kemudian diterjemahkan oleh browser untuk menampilkan informasi dalam bentuk yang dapat dibaca oleh semua orang di seluruh dunia. Website berfungsi sebagai sumber informasi digital yang dapat diakses oleh siapa saja dengan koneksi internet dan memiliki fleksibilitas dalam jenis konten yang

dapat disajikan. Oleh karena itu, *website* merupakan media digital yang penting untuk menyampaikan informasi secara luas dan beragam.

2.1.3. Pengertian Ekstrakurikuler

Menurut Hamdiyati (2023:4) kegiatan ekstrakulikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakulikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan, bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Menurut Sundari, dan Sinuraya (2018:11) kegiatan ekstrakurikuler yang biasa disingkat dengan ekskul menjadi hal yang menarik, karena ekskul adalah kegiatan tambahan di mana siswa dapat menyesuaikan hobby dengan ekskul yang diikuti. Ekskul juga menjadi ajang untuk kumpul-kumpul dengan geng atau teman-teman yang mempunyai hobby yang sama.

Ekstrakurikuler, atau ekskul, adalah kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah di luar jam pelajaran resmi untuk mengembangkan potensi siswa, menghilangkan kejenuhan, dan memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi minat serta bakat, ekskul bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang tertentu sekaligus menjadi sarana untuk mengurangi kebosanan akibat rutinitas pembelajaran di kelas. Sundari dan Sinuraya (2018:11) menambahkan bahwa ekskul juga menjadi tempat di mana siswa dapat menyesuaikan hobi mereka dengan kegiatan yang diminati, serta menjadi sarana untuk bersosialisasi dengan teman-teman yang memiliki minat yang sama. Secara keseluruhan, ekskul memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan keterampilan, bakat, dan interaksi sosial siswa di luar lingkungan akademis.

2.1.4. Pengertian Desain Grafis

Menurut Basuki, dan Kristien (2021:3) desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggabungkan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain kamunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, pengertian desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan.

Menurut Migotuwio (2020:4) desain grafis merupakan sebuah cabang seni rupa yang sering kita dengar dan hampir setiap hari kita dengar dan hampir setiap hari kita jumpai dalam berbagai aktivitas. Sebagai contoh, ketika dipagi hari anda hendak menggosok gigi dan menggunakan pasta gigi, disana tertera visual yang menampilkan nama atau logo sebagai identitas merek, tulisan komposisi produk, informasi dan ilustrasi bahan-bahan, yang menjadikan anda tertarik, bangga dan juga percaya pada produk tersebut.

Kedua definisi tersebut menegaskan bahwa desain grafis adalah alat komunikasi yang kuat, menggabungkan aspek seni, keterampilan teknis, dan pemahaman tentang kebutuhan bisnis atau pesan yang ingin disampaikan. Desain grafis berperan sebagai perantara yang efektif antara pemberi informasi dan publik, memfasilitasi pertukaran informasi, ide, dan konsep melalui bahasa visual.

2.1.5. Pengertian *Figma*

Menurut Wibowo (2023:1) *Figma* adalah alat desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang berkualitas tinggi untuk membuat desain yang berkualitas tinggi untuk website, aplikasi, dan produk digital lainnya. Figma sangat popular di kalangan desainer dan pengembang karena fiturnya yang lengkap dan mudah digunakan.

Menurut Mulyadi, Sulhan, dan Sevtiana (2020:211) *Figma* adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi *windows, linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX, web design* dan bidang lainnya yang sejenis.

Kedua definisi tersebut menggarisbawahi bahwa Figma adalah alat yang digunakan untuk desain UI dan UX berbasis web yang populer di kalangan desainer dan pengembang. Ini menunjukkan bahwa Figma dapat digunakan untuk membuat desain yang berkualitas tinggi untuk berbagai platform digital dan dapat digunakan dalam berbagai konteks proyek desain.

2.1.6. Pengertian *Sublime Text*

Menurut Hartono, Sofya, dan Nawassyarif (2021:34) Sublime text adalah perangkat lunak text editoryang digunakan utuk membuatatau mengedit suatu aplikasi dan mempunyai fitur plugintambahan yang dapat memudahkan programmer. Sublime text merupakan sebuah text editoryang elegan, memiliki banyak fitur, mudah dan cukup terkenal dikalangan develover dan desainer.

Menurut Annisak, astalini, pathoni (2017:2) Sublime text adalah teks editor berbasis Python, sebuah teks editor yang elegan, kaya fitur, cross platform, mudah dan simpleyang cukup terkenal di kalangan developer(pengembang), penulis source code dan desaigner. Untuk penyimpanan hasil input dari pengguna menggunakan MySQL yang adalah system manajemen database SQL yang bersifat open Source.

Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Sublime Text adalah teks editor yang sangat populer di kalangan komunitas pengembang, penulis, dan desainer. Selain itu, Sublime Text memiliki fitur-fitur yang menjadikannya pilihan utama karena kemudahan penggunaan, kaya fitur, dan kemampuannya untuk mempercepat proses pengembangan aplikasi.

2.1.7. *Wireframe*

Menurut puspita, dan Astriani (2023:40) Wireframe adalah representasi visual sederhana dari tata letak dan struktur suatu produk atau antarmuka. Wireframe biasanya digunakan dalam desain grafis, pengembangan situs web, dan pengembangan aplikasi untuk menggambarkan elemen-elemen utama dari desain tanpa terlalu mendetailkan unsur-unsur visual seperti warna, tekstur, atau grafis yang kompleks.

Menurut Sugiyarti, Hasani, dan Nuryanto (2023:96) Wireframe adalah kerangka kerja aplikasi yang sederhana dan praktis, berfungsi untuk memulai desain dan mengkomunikasikan fitur-fitur yang akan ditampilkan kepada pengguna, termasuk fungsi-fungsi utama, tata letak, dan susunan dari aplikasi atau produk tersebut.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *wireframe* adalah representasi visual sederhana yang berfungsi sebagai kerangka kerja dalam proses perancangan aplikasi, situs web, atau produk digital. *Wireframe* menggambarkan tata letak, struktur, dan elemen-elemen utama dari desain tanpa fokus pada detail visual seperti warna, tekstur, atau grafis yang kompleks. Selain itu, *wireframe* juga berperan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan fitur, fungsi utama, serta susunan elemen kepada pengguna atau tim pengembang. Dengan demikian, *wireframe* menjadi langkah awal yang praktis dan penting dalam proses desain dan pengembangan produk digital.

2.1.8. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Rizky Amelia, Syamsul Mujahidin, Mayati Isabell, Arif Ramadhani, Endah Wulandari, Bella Nur Rafisah, Dewa Akbar A, Eka Widya N, Anandi Saputra, Muhammad Bilal, Pingki Tornanda P 2023	Rancang Bangun Company Profile berbasis Websitesebagai Media Promosi Kampung Wisata pada Kampung Banyumas RT32 Balikpapan Utara	Website yang dibuat digunakan untuk pronmosi kampung wisata	Website yang peneliti buat digunakan untuk profil dari eskul club desain grafis pada SMK Negeri 1 Hanau

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
2	Ahmad Martani, Saripuddin M, Nurul Ikhsan 2022	Rancang Bangun Website Company Profile Berbasis Framwrodk Bootstrap Dan Framerowk Codeigniter Pada Yayasan Khalifah Cendekia Mandiri	Website yang dibuat diperuntukan untuk Yayasan	Peneliti membuat website untuk salah satu ekskul di SMK Negeri 1 Hanau
3	Nur Jamilah, Utami Mizani Putri 2023	Rancang Bangun Profil Sekolah SMP Negeri 13 Bayung Lencir Berbasis Website	Website yang dibuat diperuntukan untuk website profil pada sekolah SMP Negeri 13 Bayung Lencir	Website yang peneliti buat hanya diperuntukan sebagai website profil ekskul club desain grafis di SMK Negeri 1 Hanau

BAB III
PEMBAHASAN

3.1. Analisa Masalah

Analisa masalah dilakukan untuk memahami permasalahan yang ada pada publikasi informasi Ekstrakurikuler (Ekskul) *Club* Desain Grafis SMK Negeri 1 Hanau. Saat ini, media publikasi masih mengandalkan brosur fisik dan media sosial, yang memiliki keterbatasan jangkauan serta efisiensi. Dibutuhkan sebuah *website profil* yang mampu:

a. Menyediakan informasi lengkap dan mudah diakses.
b. Memuat konten interaktif seperti galeri dokumentasi kegiatan.
c. Mengurangi ketergantungan pada media cetak.

3.2. Analisa Kebutuhan

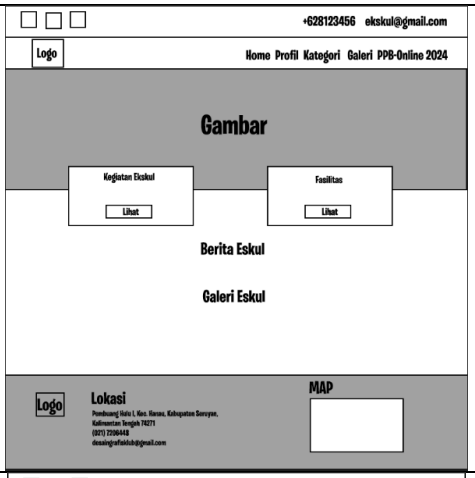
Kebutuhan untuk pengembangan *website* meliputi:

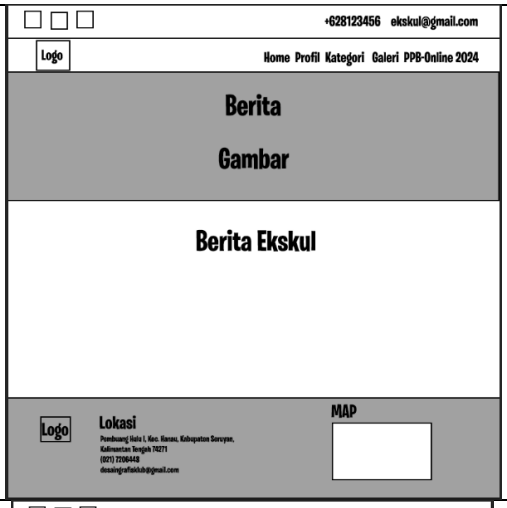
a. Halaman utama yang menampilkan ringkasan informasi Ekskul.
b. Halaman profil yang memuat visi, misi, dan sejarah Ekskul.
c. Galeri foto kegiatan.
d. Kontak bagi pengguna untuk mengirimkan pertanyaan.
e. Kemudahan penggunaan oleh admin melalui sistem manajemen konten.

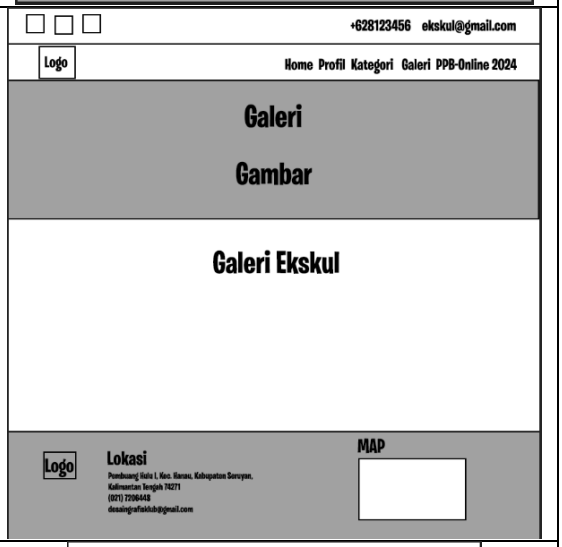
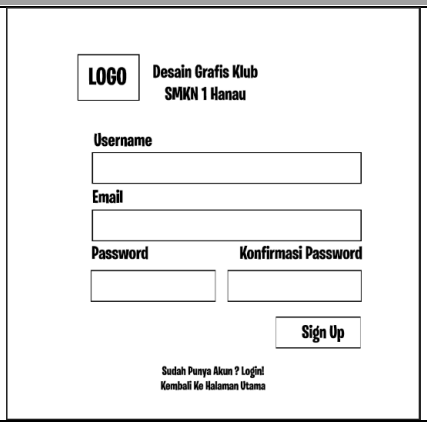
3.3. Rancangan Desain

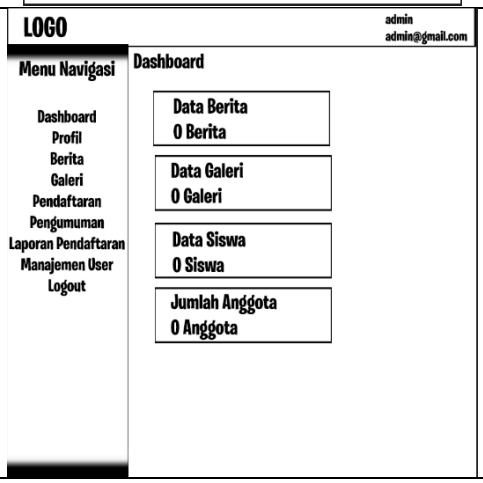
Website ini dirancang menggunakan figma untuk membuat tampilannya. Pada tahap ini, dibuat *wireframe* yang menggambarkan dari tata letak atau struktur dari *website* Ekskul Klub Desain Grafis, berikut ini merupakan tabel yang berisi *wireframe* dari *website* tersebut.

Tabel 3. 1 *Wireframe*

No.	Keterangan	Gambar
1.	Halaman awal *website* yang berisi *navbar*, berita ekstrakurikuler, galeri ekstrakurikuler foto dan video, *footer* yang berisi informasi lokasi dan *map* lokasi sekolah.	
2.	Halaman *profile* sejarah dari ekstrakurikuler yang berisi *logo* dan deskripsi dari sejarah ekstrakurikuler klub desain grafis.	
3	Halaman visi & misi yang berisi visi dan misi dari ekstrakurikuler klub desain grafis.	

No.	Keterangan	Gambar
4	Halaman Struktur Organisasi yang berisi struktur organisasi ekskul klub desain grafis.	
5	Halaman berita yang berisi kumpulan dari berita ekskul yang sudah di publish	
6	Halaman kegiatan yang berisi foto kegiatan ekskul klub desain grafis yang telah di publish.	

No.	Keterangan	Gambar
7	Halaman foto ini berisi foto yang menunjukan fasilitas yang ada pada di klub di desain grafis	
8	Halaman foto & video ini berisi foto dan video kegiatan ekstrakurikuler desain grafis yang telah di publish.	
9	Halaman ini berisi halaman registrasi yang digunakan untuk *user* agar dapat mendaftarkan akun yang digunakan untuk membuka tampilan dari *user* atau pengguna.	

No.	Keterangan	Gambar
10	Halaman *login* ini berisi tampilan login yang digunakan untuk masuk sebagai *user* atau *admin*.	
11	Halaman *admin* ini merupakan tampilan *admin* ketika admin berhasil masuk yang berisi *dashboard*, halaman *profil*, halaman berita, halaman modul, halaman galeri, halaman pendaftaran, manajemen *user*, *log out*.	

3.4. Struktur Database

Pada bagian ini menjelaskan mengenai struktur dari database “ppdb”, berikut adalah kolom dan tabelnya :

a. Tabel galeri

Tabel 3. 2 Tabel *Galeri*

Nama	Type	Keterangan
Galeri_id	*Int*(5)	*Primary Key*
Judul	*Varchar*(100)	Judul pada gambar yang di upload
Kategori	*Int*(2)	Kategori foto/video
Isi	*Mediumtext*	Isi keterangan dari foto/video

Nama	Type	Keterangan
Foto	*Varchar*(35)	Nama dari foto
Link	*Mediumtext*	*Link video*
Created_at	*Timestamp*	Waktu konten di upload
Updated_at	*Timestamp*	Waktu konten di ubah

b. Tabel info

Tabel 3. 3 Tabel info

Nama	Type	Keterangan
Info_id	*Int*(5)	*Primary Key*
Id_kategori	*Int*(5)	Id untuk kategori berita
Judul	*Varchar*(100)	Bagian judul dari berita
Isi	*Mediumtext*	Bagian isi dari berita
Foto	*Varchar*(35)	Foto dari berita
Created_at	*Timestamp*	Waktu dibuat
Updated_at	*Timestamp*	Waktu di update

c. Tabel kategori

Tabel 3. 4 Tabel Kategori

Nama	Type	Keterangan
Kategori_id	*Int*(5)	*Primary Key*
Nama_kategori	*Varchar*(25)	Kategori berita
Created_at	*Timestamp*	Waktu dibuat
Updated_at	*Timestamp*	Waktu di update

d. Tabel materi

Tabel 3. 5 Tabel Materi

Nama	Type	Keterangan
Materi_id	*Int*(11)	*Primary Key*

Nama	Type	Keterangan
Judul	*Varchar*(255)	Judul dari materi/modul
Deskripsi	*Text*	Deskripsi dari modul
File	*Varchar*(255)	Nama file yang di *upload*
Created_at	*Datetime*	Waktu dibuat

e. Tabel validasi

Tabel 3. 6 Tabel validasi

Nama	Type	Keterangan
Validasi_id	*Int*(5)	*Primary Key*
Id_user	*Int*(5)	*Index key*
Created	*Timestamp*	Waktu dibuat

f. Tabel pendaftar

Tabel 3. 7 Tabel pendaftar

Nama	Type	Keterangan
Pendaftar_id	*Int*(5)	*Primary Key*
User_id	*Int*(5)	Id akun *user*
Nis	*Varchar*(15)	Nomor induk siswa
Nama_siswa	*Varchar*(50)	Nama lengkap siswa
Panggilan_siswa	*Varchar*(50)	Nama panggilan siswa
Tempat_lahir	*Varchar*(25)	Tempat lahir siswa
Tgl_lahir	Date	Tanggal lahir siswa
Jk	Char(2)	Jenis kelamin siswa
Agama	*Varchar*(10)	Agama siswa
Alamat	*Mediumtext*	Alamat siswa
Hobi	*Varchar*(50)	Hobi siswa
Foto3x4	*Varchar*(40)	Foto siswa
Created_at	*Timestamp*	Waktu pembuatan
Updated_at	*Timestamp*	Waktu di *update*

g. Tabel pendaftaran

Tabel 3. 8 Tabel pendaftaran

Nama	Type	Keterangan
Id	*Int*(11)	*Primary Key*
Nama_ekskul	*Varchar*(255)	Nama ekskul
Maksimal_pendaftar	*Int*(11)	Jumlah maksimal pendaftar
Waktu_buka	*Time*	Jam kegiatan ekskul
Waktu_tutup	*Time*	Jam selesai kegiatan ekskul
Hari_buka	*Varchar*(50)	Hari pendaftaran
Hari_tutup	*Varchar*(50)	Hari selsai pendaftaran
Created_at	*Timestamp*	Waktu pembuatan
Updated_at	*Timestamp*	Waktu *update*

h. Tabel profil

Tabel 3. 9 Tabel profil

Nama	Type	Keterangan
Profil_id	*Int*(5)	*Primary Key*
Judul	*Varchar*(100)	Judul dari profil
Isi	*Mediumtext*	Isi dari konten
Foto	*Varchar*(35)	Nama foto konten
Created_at	*Timestamp*	Waktu dibuat
Updated_at	*Timestamp*	Waktu di *update*

i. Tabel User

Tabel 3. 10 Tabel User

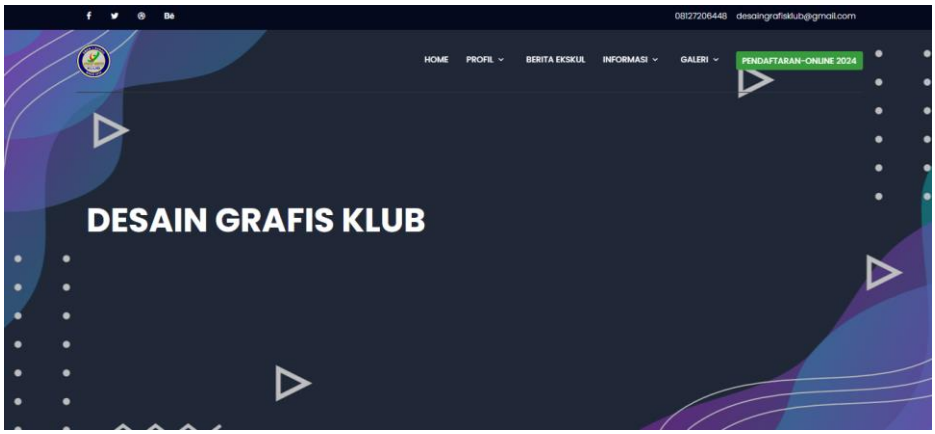
Nama	Type	Keterangan
Id	*Int*(5)	*Primary Key*
Username	*Varchar*(100)	Username dari user
Email	*Varchar*(100)	Email dari user
Password	*Varchar*(150)	Password dari user
Role	*Int*(2)	Role dari user (*admin/user*)
Status	*Int*(2)	Status akun

Nama	Type	Keterangan
Created_at	*Timestamp*	Waktu dibuat
Updated_at	*Timestamp*	Waktu di update

3.5. Implementasi

Bagian pembuatan website adalah tahap yang sangat penting dalam pengembangan sebuah website. Pada tahap ini, desain dan konsep yang telah dirancang akan diwujudkan menjadi website yang fungsional dan dapat diakses oleh pengguna. Pada bagian ini, akan dijelaskan mengenai halaman login dan admin dari website Ekstrakulikuler Desain Grafis Klub SMKN1 Hanau yang telah dibuat sesuai dengan rancangan yang telah dibahas sebelumnya. Berikut adalah penjelasan mengenai tahap pembuatan website:

a. Halaman Home



Gambar 3. 1 Halaman Home

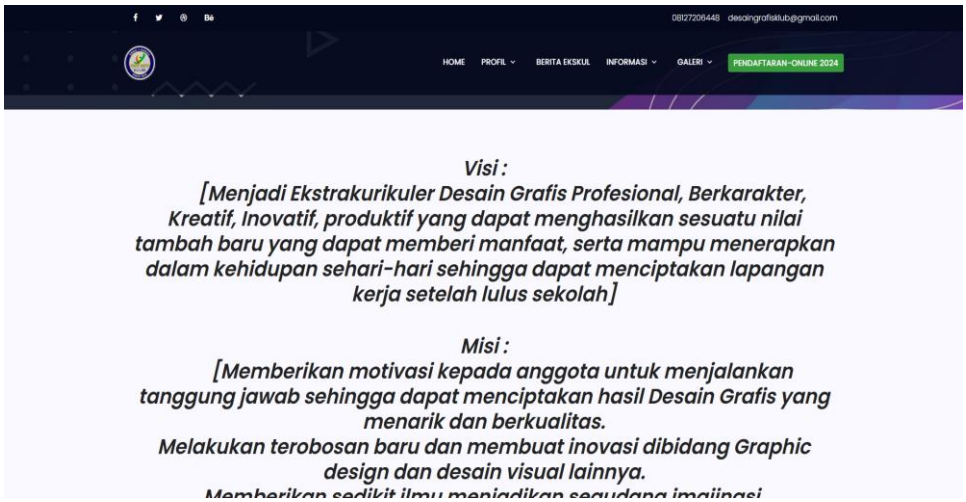
Pada halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.1 terdapat sebuah halaman awal website yang berisi *navbar*, berita eksul, galeri ekskul foto dan video, footer yang berisi informasi lokasi dan *map* lokasi sekolah.

b. Halaman Profil



Gambar 3. 2 Profil Sejarah

Pada halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.2 terdapat sebuah halaman profile sejarah dari ekskul yang menampilkan logo dan deskripsi dari sejarah ekskul desain grafis klub.



Gambar 3. 3 Profil Visi dan Misi

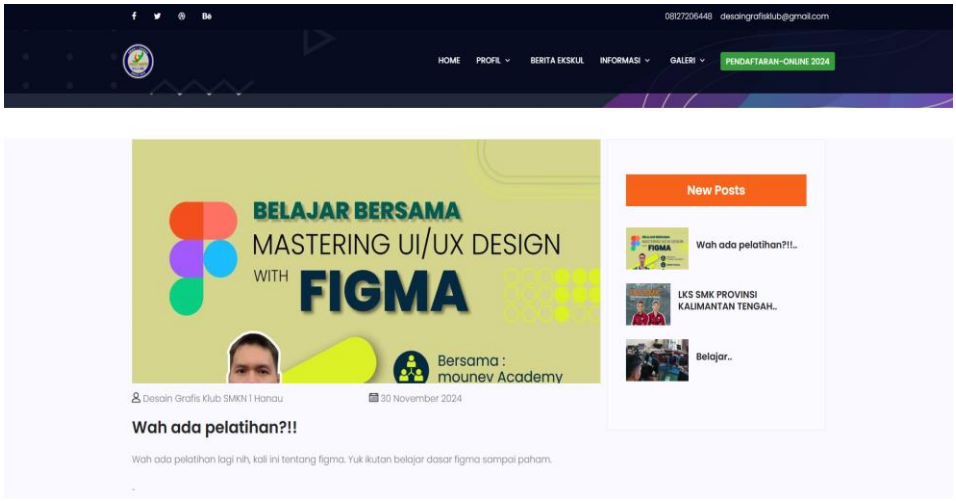
Pada halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.3 terdapat sebuah halaman yang menampilkan visi dan misi dari ekskul desain grafis.



Gambar 3. 4 Struktur Organisasi

Pada halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.4 terdapat sebuah halaman yang menampilkan struktur organisasi ekskul desain grafis .

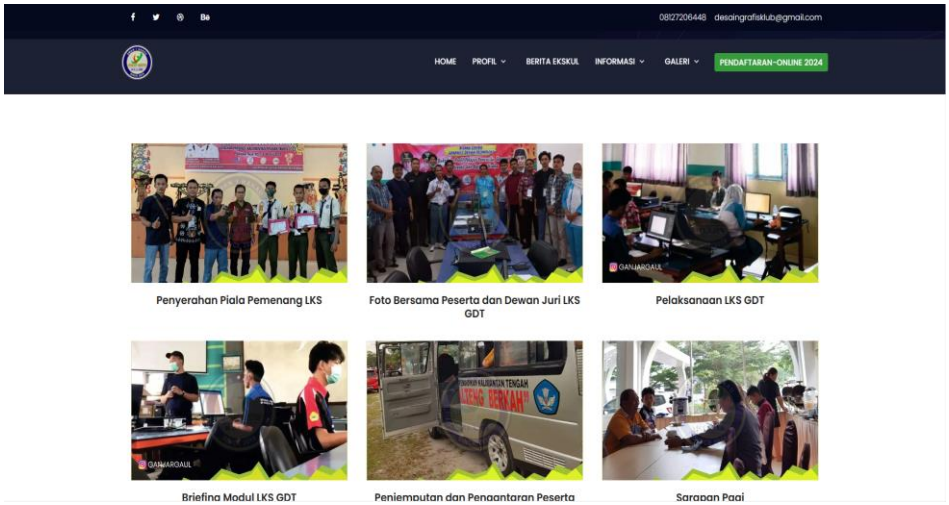
c. Halaman Berita Ekskul



Gambar 3. 5 Berita Ekskul

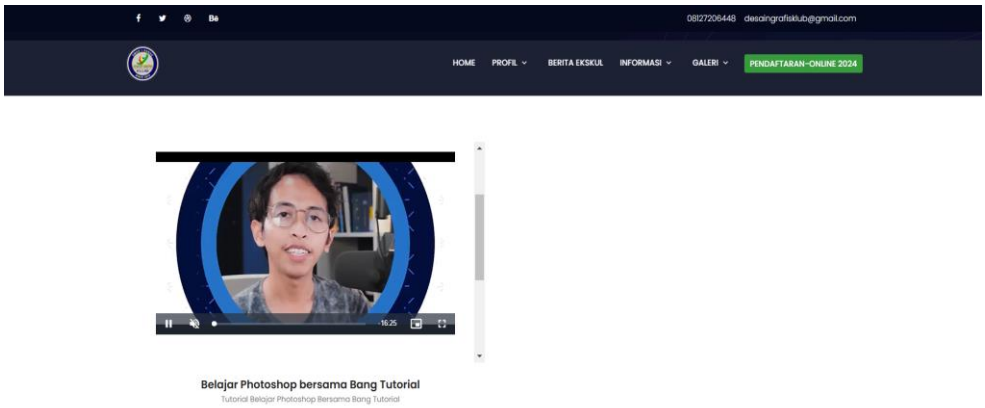
Pada halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.5 terdapat sebuah halaman berita sekolah yang menampilkan kumpulan dari berita ekskul yang sudah di publish.

d. Halaman Galeri



Gambar 3. 6 Galeri Foto

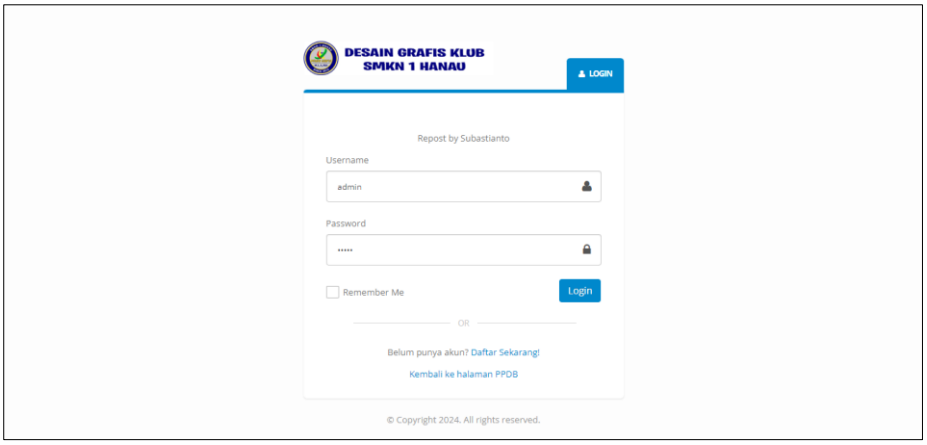
Pada Gambar 3.6 terdapat halaman yang menampilkan foto kegiatan ekskul desain grafis yang telah dipublish.



Gambar 3. 7 Galeri Video

Pada Gambar 3.7 terdapat tampilan dari halaman yang menampilkan video kegiatan ekskul klub desain grafis yang telah di publish.

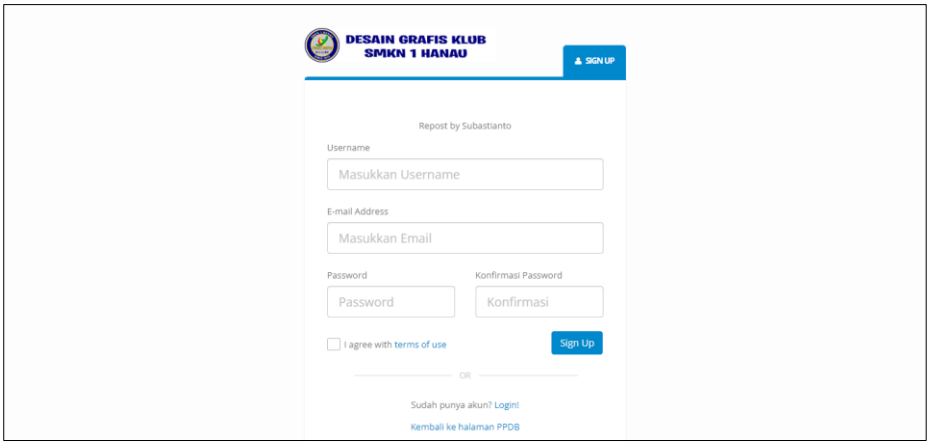
e. Halaman Login



Gambar 3. 8 Tampilan Login

Pada Gambar 3.8 terdapat tampilan Gambar dari halaman login yang digunakan untuk masuk sebagai user atau admin.

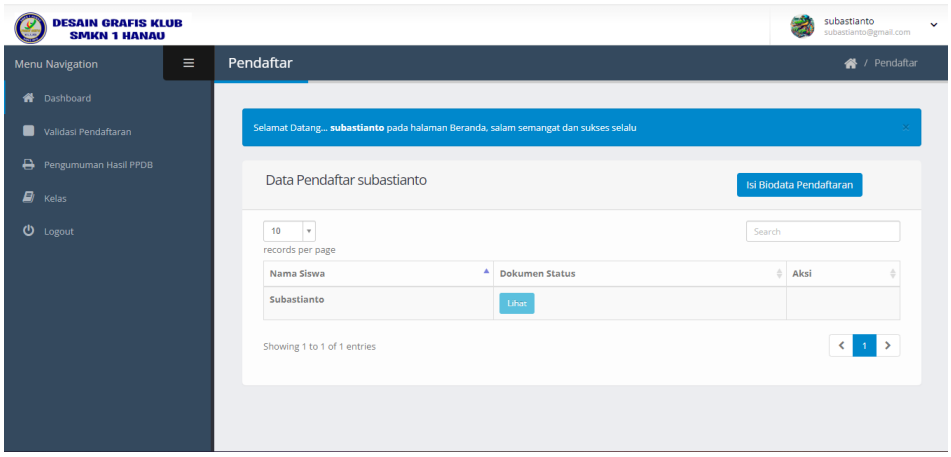
f. Halaman Registrasi



Gambar 3. 9 Tampilan Registrasi

Pada Gambar 3.9 terdapat tampilan Gambar dari halaman registrasi yang digunakan untuk user agar dapat mendaftarkan akun yang digunakan untuk membuka tampilan dari user atau pengguna.

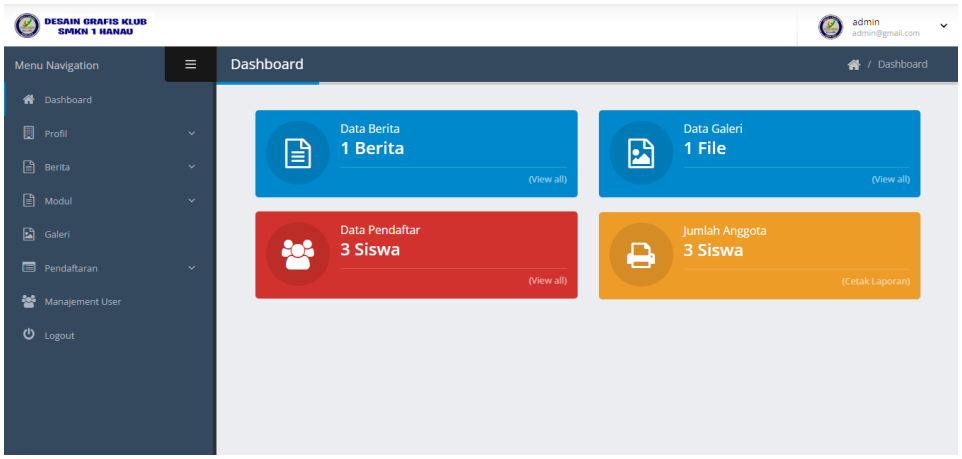
g. Halaman User



Gambar 3. 10 Halaman User

Pada Gambar 3.10 terdapat tampilan gambar dari halaman user ketika masuk menggunakan akun yang telah di daftarkan sebelumnya, terdapat tampilan menu *dashboard*, validasi pendaftaran, pengumuman hasil PPDB, dan halaman kelas.

h. Halaman Admin



Gambar 3. 11 Halaman Admin

Pada Gambar 3.11 terdapat tampilan gambar dari halaman admin ketika admin berhasil masuk akan menampilkan halaman *dashboard*, dan

terdapat navigasi ke halaman *dashboard*, halaman profil, halaman berita, halaman, modul, halaman galeri, halaman pendaftaran, manajemen user, log out.

3.6. Uji Coba

Pada bagian ini menjelaskan pengenai proses uji coba terhadap website ekskul desain grafis klub SMKN 1 Hanau yang telah dibuat. Proses Uji Coba ini telah dilakukan bersama dengan Pembina. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa website berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna, dan memiliki kinerja yang baik :

Tabel 3. 11 Uji Coba

Indikator	Capaian	Hasil
Ketika website dibuka tampil halaman home	Menampilkan halaman home	Berhasil
Ketika halaman profil/sejarah dibuka menampilkan halaman sejarah ekskul	Menampilkan halaman sejarah	Berhasil
Ketika halaman profil/visi dan misi dibuka menampilkan halaman visi dan misi	Menampilkan halaman visi dan misi	Berhasil
Ketika halaman berita ekskul dibuka menampilkan halaman berita	Menampilkan halaman Berita	Berhasil
Ketika halaman informasi/pendaftaran dibuka menampilkan halaman informasi pendaftaran	Menampilkan halaman informasi pendaftaran	Tidak Berhasil
Ketika halaman informasi/jadwal ekskul dibuka menampilkan halaman jadwal ekskul	Menampilkan halaman jadwal ekskul	Tidak berhasil

Indikator	Capaian	Hasil
Ketika halaman galeri/foto dibuka menampilkan halaman foto	Menampilkan halaman foto	Berhasil
Ketika Halaman galeri/video dibuka menampilkan halaman video	Menampilkan Halaman Video	Berhasil
Membuka halaman login	Menampilkan halaman login	Berhasil
Membuka halaman registrasi	Menampilkan halaman registrasi	Berhasil
Membuka halaman admin	Menampilkan Halaman Admin	Berhasil
Membuka halaman user	Menampilkan Halaman user	Berhasil
Menambahkan konten sejarah ekskul	Konten sejarah ekskul ditampilkan	Berhasil
Menambah konten visi dan misi	Konten visi dan misi ditampilkan	Berhasil
Menambah konten struktur organisasi	Konten struktur organisasi ditampilkan	Berhasil
Menambahkan berita	Menampilkan konten berita	Berhasil
Menambahkan materi belajar	Menambahkan dan menampilkan materi/modul belajar	Berhasil
Menambahkan foto dan video	Menampilkan foto dan video kegiatan	Berhasil
Melihat data pendaftar ekskul	Menampilkan siswa yang mendaftar ekskul	Berhasil
Validasi penerimaan siswa	Menerima siswa yang masuk kriteria	Berhasil
Menampilkan data anggota	Menampilkan data anggota	Berhasil
Informasi pendaftaran	Menambah informasi pendaftaran berupa jadwal hari buka/tutup dan waktu	Berhasil

Indikator	Capaian	Hasil
Manajemen user	Menambahkan user, edit dan hapus	Berhasil
Menekan tombol logout	Keluar akun	Berhasil
Mengisi biodata siswa pendaftar	Menambahkan biodata	Berhasil
Validasi pendaftaran	Mengirim data biodata ke admin	Berhasil
Ketika siswa diterima sebagai anggota ekskul menampilkan pengumuman dan kelas	Menampilkan pengumuman dan kelas	Berhasil

3.7. *Hosting Website*

Pada tahapan ini penulis melalukan tahapan *hosting website* melalui *hostinger.com* dengan alamat *domain* *https://papayawhip-caterpillar-839023.hostingersite.com/* untuk tahapan *hosting* akan dijelaskan tahapan berikut ini :

1. File website dimasukan ke dalam hosting melalui hostinger
2. Konfigurasi database
3. Membuka website melalui alamat domain *https://papayawhip-caterpillar-839023.hostingersite.com/*

BAB IV
PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan website profil untuk ekstrakurikuler (Ekskul) Club Desain Grafis SMK Negeri 1 Hanau, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses perancangan: website profil ekskul club desain grafis SMK Negeri 1 Hanau dirancang dengan menggunakan metodologi perancangan berbasis Figma untuk wireframe. Hal ini memungkinkan visualisasi awal yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, termasuk fitur seperti halaman utama, profil ekskul, galeri, dan sistem manajemen konten untuk admin.
2. Proses pembangunan: pembangunan website dilakukan dengan menggunakan Sublime Text sebagai code editor dan framework CodeIgniter 3 untuk mendukung pengembangan yang efisien. Website memuat informasi penting seperti visi dan misi ekskul, berita, dokumentasi kegiatan, serta memungkinkan pengelolaan konten secara mandiri oleh admin.
3. Efektivitas website: uji coba menunjukkan bahwa website berhasil memenuhi kebutuhan publikasi informasi ekskul dengan menyediakan media yang interaktif, mudah diakses, dan lebih luas jangkauannya dibandingkan brosur fisik atau media sosial.

4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut website profil ekstrakulikuler desain grafis klub SMKN 1 Hanau ini :

1. Pemeliharaan website agar website tetap berfungsi optimal, diperlukan pemeliharaan rutin, termasuk pembaruan konten dan perbaikan jika ditemukan masalah teknis.
2. Pengintegrasian dengan sistem sekolah sebaiknya website ini diintegrasikan dengan sistem informasi sekolah secara keseluruhan agar informasi yang disediakan lebih lengkap dan terpusat.
3. Penggunaan *SEO (Search Engine Optimization)* disarankan untuk mengimplementasikan teknik SEO agar website lebih mudah ditemukan di mesin pencari, sehingga dapat meningkatkan jumlah pengunjung.
4. Evaluasi dan pengembangan lanjutan perlu dilakukan evaluasi secara berkala untuk mengukur efektivitas website dalam memenuhi kebutuhan informasi dan mempertimbangkan pengembangan fitur tambahan sesuai kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh. (2023). *Easy & Simple - Web Programming.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Ahmad Martani, Saripuddin M, Nurul Ikhsan. (2020). *Rancang Bangun Website Company Profile Berbasis Framework Boostrap dan Framework Codeigniter pada Yayasan Khalifah Cendekia Mandiri*. *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)*.

Annisak, W., Astalini, & Pathoni, H. (2017). Desain Pengemasan Tes Diagnostik Miskonsepsi berbasis CBT. *Jurnal EduFisika*, 2.

Awwaliah, W. (2021). *Aplikasi Pemilihan Paket Pernikahan Berbasis Web.* Makassar: UIN Alauddin Makassar.

Basuki, W., & Kristien, A. (2021). *Desain Grafis Percetakan SMK/MAK Kelas XI.* Jakarta: Gramedia.

Hamdiyati, N. (2023). *Manajemen Ekstrakurikuler di Madrasah Ibtidaiyah.* Cirebon: Arr Rad Pratama.

Hartono, R., Sofya, N. D., & Nawassyarif. (2021). Aplikasi Pendaftaran Sertifikasi Kompetensi Pada Career Development Center (CDC) Universitas Teknilogi Sumbawa Berbasis Web. *Hexagon Jurnal Teknik dan Sains*, 34.

Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis kemarin, kini, dan nanti.* Lampung Selatan: Alinea Media Dipantara.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 211.

Nur Jamilah, Utami Mizani Putri. (2023). Rancang Bangun Profil Sekolah SMP Negeri 13 Bayung Lencir Berbasis Website. Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan.

Puspita, R., & Astriani, R. (2023). Perancangan Desain UI/UX pada Website Toko Mister Shop ID menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik dan Science*, 40.

Putri, W. L., & Jarti, N. (2022). *Rancang Bangun Manajemen Akuntansi Berbasis Web Mobile.* Batam: CV.Batam Publisher.

Rahayu, W. I., Fajri, R. R., & Hambali, P. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Penentuan dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan dari Website ke Media Sosial Berbasis Desktop.* Bandung: Kreatif.

Rizky Amelia, Syamsul Mujahidin, Mayati isabell, Arif Ramadhani, Endah Wulandari, Bella Nur Rafidah, Dewa Akbar A, Eka Widya N, Anandi Saputra, Muhammad Bilal, Pingki Tornanda P. (2023). *Rancang Bangun Company Profile berbasis Website sebagai Media Promosi Kampung Wisata pada Kampung Banyumas RT32 Balikpapan Utara. WAHANA Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat.*

Sugiyarti, N., Hasani, R. A., & Nuryanto. (2023). Re-Design UI/UX IBSCore dengan Metode Design Thinking untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 96.

Sundari, S., & Sinuraya, Y. A. (2018). *Langkah Kakiku setelah SMA.* Jakarta: Publica Institute.

Wibowo, H. S. (2023). *Desain Interaktif dengan Figma.* Jakarta: Tiram Media.

L A M P I R A N

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 084/STMIK-4.E.1/AU/XI/2023

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Moch. Ichsan, ST., M.Kom
NIK : 1980 0119 2006 101
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI
NIK : 198611012015102
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Subastianto
Np Handphone : 085750591966
NIM : E2157401001
Judul TA : Rancang Bangun Website Profile Ekskul Club Desain Grafis Pada SMK Negeri 1 Hanau
Berlaku s/d : 13 Nopember 2024

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 13 Nopember 2023
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 059/STMIK-4.E.1/AU/XII/2024

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
   NIK : 198501102012004
   Sebagai Ketua
2. Nama : Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI
   NIK : 198611012015102
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Moch Ichsan,ST., M.Kom
   NIK : 198001192006101
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Subastiano
NIM	: E2157401001
Hari / Tanggal	: Selasa, 03 Desember 2024
Waktu	: 09.00 WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir	: Rancang Bangun Website Profile Ekskul *Club* Desain Grafis Pada SMK Negeri 1 Hanau

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 02 Desember 2024
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Ariyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Arsip

LEMBAR WAWANCARA

Pada hari kamis tanggal 14 bulan Juni sampai dengan 13 bulan November saya penelitian dan pengumpulan data untuk Tugas Akhir

NAMA : SUBASTIANTO

NIM : E2157401001

JUDUL : RANCANG BANGUN WEBSITE PROFILE EKSKUL CLUB DESAIN GRAFIS

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana sistem pendaftaran dan keanggotaannya pada Klub Desain Grafis?	Sistemnya masih manual dengan kita sebagai Pembina membuka dan menyebarkan pendaftaran di mading sekolah
2.	Apakah Klub Desain Grafis ini terbuka untuk umum?	Tentu terbuka saja bagi pelajar yang mau belajar tentang apa itu desain grafis
3.	Sudah berapa lama kah Klub Desain Grafis ini dibentuk dan sudah ikut kompetisi dan mejuarai apa?	Klub ini dibentuk pada tahun 2019 dan masih berjalan sampai sekarang dan kejuraan apa saja yang didapatkannya seperti Juara LKS Graphic Design Tingkat Kalteng yang di selengarakan di Kota Palangka Raya
4.	Dan apa saja perkembangan-perkembangan dari tahun ke tahun dan kekurangannya dari Klub Desain Grafis?	Untuk perkembangannya dari segi materi sudah berkembang dan juga dari segi pelajarnya punya produktivitas untuk berlajar. Dan kekurangannya

		dari segi pendaftaran pelajar untuk masuk ke Klub yang masih manual, dan juga dari materi yang tidak dapat share to share ke pelajar-pelajar yang lain

Palangkaraya, 19 Juni 2023

Narasumber

Billy Guntoro Septiawara, ST

Mahasiswa

Subastianto
NIM. E2157401001

PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

DINAS PENDIDIKAN

SMK NEGERI 1 HANAU

Alamat : Jl.Bakri Entong, Pembuang Hulu, Kecamatan Hanau

Website : smkn1hanau.sch.id Email : smknhanau@gmail.com

KABUPATEN SERUYAN

Nomor : 422.2 / 1324b / 14 / SMKN1-H / VI / 2024

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Ketua Club Desain Grafis Sekolah SMK Negeri 1 Hanau Dengan Ini Menyatakan bahwa mahasiswa program studi Manajemen Informatika/Diploma-III STIMIK Palangkaraya :

Nama : Subastianto

NIM : E2157401001

Jurusan : Manajemen Informatika

Judul : Rancang Bangun Website Profile Ekskul Club Desain Grafis (Studi Kasus : SMKN 1 Negeri 1 Hanau)

Telah melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Hanau pada tanggal 2 Desember 2023 – 15 Januari 2024. Demikian surat balasan dari kami.

SMK Negeri 1 Hanau 14 Juni 2024

Ketua Club Desain Grafis

Billy G. Septiawara, S.T.

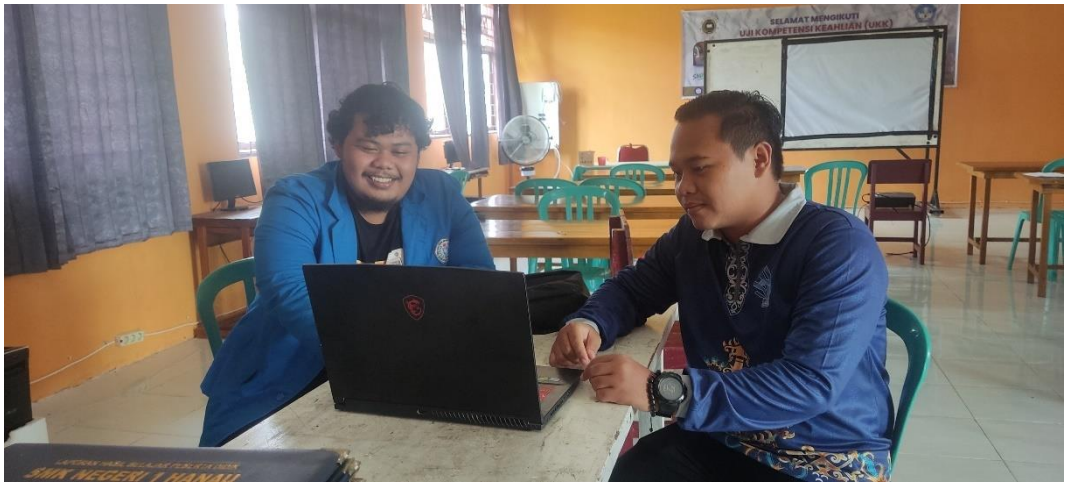
NIP. 199509172022211001



Gambar 1. Lokasi SMKN 1 Hanau



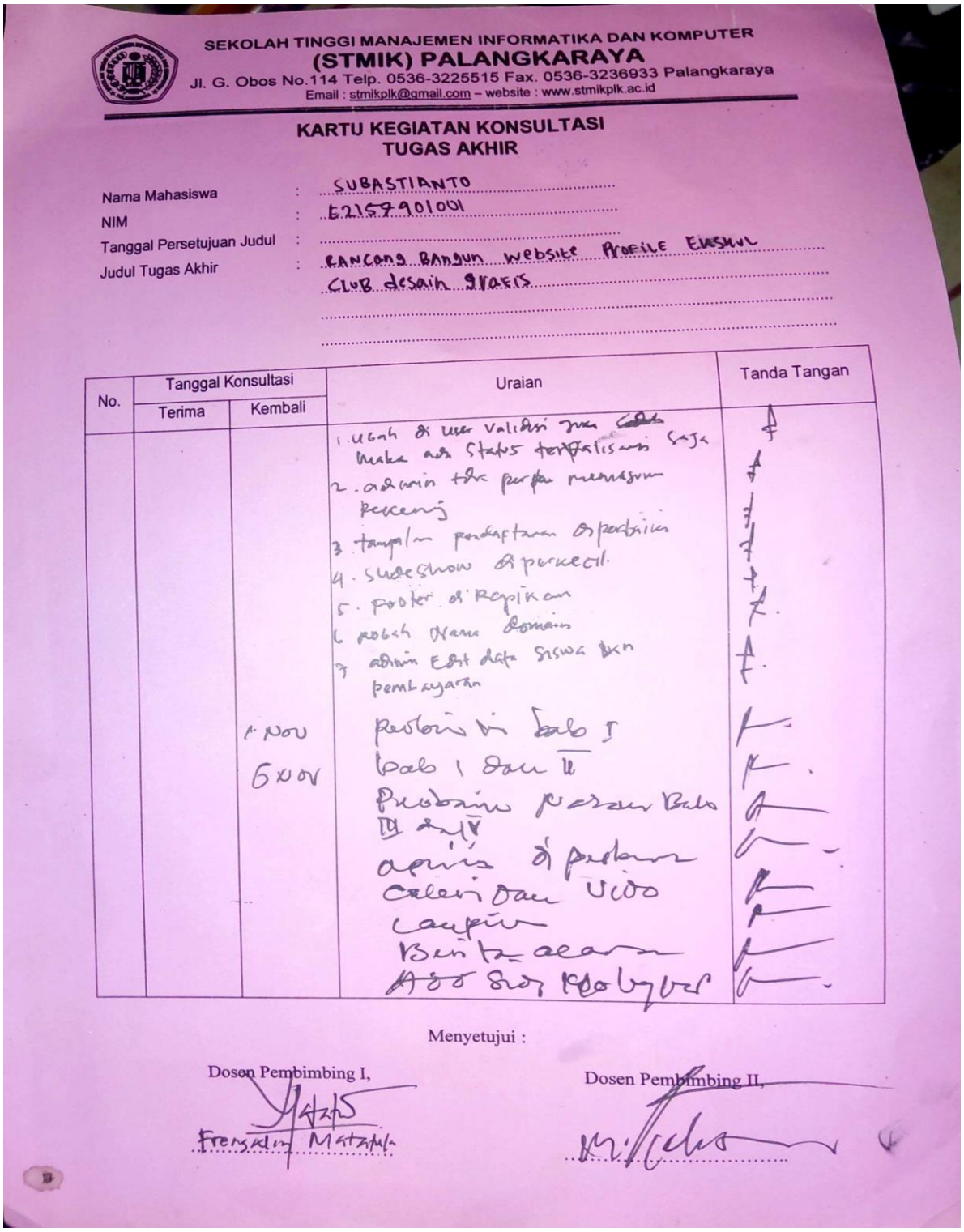
Gambar 2. Pembina Klub Desain Grafis



Gambar 2. Sesi Wawancara dengan Pembina Club Desain Grafis



Gambar 3. Ruangan Club Desain Grafis



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : SUBASTIANTO
NIM : 62157901001
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : RANCANG BANGUN WEBSITE PROFILE EKSKUL CLUB desain GRAFIS

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
			1. Ubah di user validasi jika Cabut maka ada status terverifikasi saja 2. admin tdk perlu menasukan password 3. tampilan pendaftaran diperbaiki 4. slideshow di perkecil. 5. poster di Replikan 6. pabah Nama domain 7. admin Edit data siswa dan pembayaran	
		1 Nov	Revisi bab I	
		6 Nov	bab I dan II	
			Perbaiki rancangan Bab III dan IV	
			acc di perbaiki Calon dan UCOO	
			Lanjut	
			Bimbingan	
			ACC Sidang Kolokium	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Fransiskus Matatula

Dosen Pembimbing II,

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No 114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikpk.ac.id – website : www.stmikpk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) ..... Tahun .....

1. Hari/Tanggal Ujian : Selasa / 3 desember 2024
2. Waktu (Jam) : 10.00 WIB sampai dengan Selesai WIB
3. Nama Mahasiswa : Sebastian to
4. Nomor Induk Mahasiswa : E2157A01001
5. Program Studi : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : ~~2021/2022~~ 2020/2021
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Rancang bangun website Profile Ekskul Club Desain Grafis pada SMKN 1 Hanau
8. Dosen Penguji :

	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1.	Shirly J.	=	( )
2.	F. Matatui	=	( )
3.	M. Lolo	=	( )

9. Hasil Ujian : LULUS / ~~TIDAK LULUS~~ *) NILAI = 75,16
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 14 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 03 - 12 - 2024

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom.
NIK. 198510082010002

Ketua Penguji,

Shirly Jayanti
NIK. 19858110201 2004

Tembusan :
1. Ketua Prodi Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*