

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya dunia teknologi komputer yang sangat pesat, banyak dari instansi pendidikan maupun non pendidikan yang berlomba – lomba merancang sebuah website yang mudah dalam penggunaannya, baik dari segi perancangan antarmuka (*interface*) maupun segi teknis lainnya. Hal ini dimaksudkan agar user tidak cepat bosan dan dapat dengan cepat memahami maksud dari tata letak berbagai macam navigasi yang ada pada website.

Web profil merupakan sebuah sarana informasi berbasis web yang digunakan melalui internet. Adanya web profil dijadikan sebagai nilai tambah bagi sebuah instansi yang menggunakannya sebagai sarana promosi yang dapat diakses oleh pengguna secara *real time* atau setiap saat, sehingga instansi tersebut tidak mengeluarkan biaya lagi untuk promosi.

GRUP PEMBELAJARAN SENI TOMBO LORO merupakan salah satu sanggar seni di Kecamatan Sanden. Berdasarkan diskusi dengan para pengurus sanggar permasalahan yang timbul di sanggar adalah kurangnya dikenalnya sanggar seni di masyarakat luas, sehingga dengan adanya *website* lebih dikenal oleh masyarakat sekarang yang cenderung menggunakan media teknologi dalam mencari informasi. Sanggar ini sekarang menghadapi kesulitan seperti kurangnya media propaganda untuk menyampaikan informasi sehingga berefek pada kurangnya dukungan dari masyarakat terutama kaum muda. Informasi yang ingin disampaikan misalnya berupa profil, kegiatan kesenian, dan informasi lainnya masih menggunakan media sosial *facebook* yang dalam penggunaannya masih kurang dan ketidakpercayaan publik terhadap informasi yang disampaikan lewat *facebook* karena banyak informasi yang kurang aktual dan tidak akurat banyak di unggah dan juga tidak semua kalangan menggunakan media sosial yang dianggap seperti itu sehingga kurang efektif dari target penyampaian informasi kepada masyarakat luas.

Dengan adanya website instansi akan dengan mudah mempromosikan dan memberitahukan kepada masyarakat luas tentang profil, kegiatan, informasi, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan instansi tersebut. Diharapkan dengan adanya website dapat mempermudah dan memperlancar arus informasi kepada orang tua siswa dan masyarakat luas sehingga informasi lebih cepat diterima dan dapat diakses dari manapun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi secara rinci mengenai permasalahan yang ada yaitu :

1. Keterbatasan dalam menyampaikan informasi dikarenakan kurangnya pengetahuan dari pihak pengelola sanggar tentang pentingnya penyampaian informasi dalam bentuk *website*.
2. Keterbatasan pihak pengelola sanggar dalam menentukan user interface yang dapat diterima dan mudah di pahami oleh masyarakat.

C. Batasan Masalah

Agar tidak terlepas dari maksud dan tujuan perancangan user interface web profil, maka batasan masalahnya adalah pada perancangan web profil Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro berisi tentang informasi profil, sejarah sanggar, visi dan misi, struktur organisasi, saran dan prasarana sanggar, tujuan dan fungsi sanggar, kegiatan sanggar, prestasi, kontak dan halaman admin.

D. Perumusan Masalah

Pada dasarnya setiap sanggar kesenian memerlukan sarana untuk menyampaikan informasi melalui media internet. Sehubungan dengan hal itu, penulis merumuskan masalah merancang dan membuat user interface Website Profil Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro ini dapat mengatasi permasalahan yang ada.

E. Tujuan

Adapun tujuan dari kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat tampilan user interface web profil untuk Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro sebagai sarana untuk menyebarkan informasi yang baik, nyaman dan mudah di pahami masyarakat.
2. Mencari permasalahan atau kendala yang ada di sanggar seni tersebut dalam hal teknologi informasi.
3. Mendokumentasikan data yang berhubungan dengan akademik sekolah

F. Manfaat

Adapun manfaat dari kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Admin Sanggar
 - a. Memudahkan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat umum agar mengetahui informasi tentang Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro
 - b. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menyampaikan informasi di internet melalui media website.
2. Bagi Masyarakat

Menyediakan informasi sekolah yang dapat di peroleh dengan mudah dimana saja dan kapan saja oleh masyarakat

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

A. Gambaran Umum

Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro merupakan salah satu sanggar kesenian di Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sanggar ini telah berdiri sejak tahun 1990. Sanggar ini beralamat di Dayu, Gadingsari, Sanden, Bantul, Yogyakarta. Berdirinya sanggar Grup Pembelajaran Seni Tamba Lara atas swadaya masyarakat dikala tahun 1990 untuk melestarikan kesenian jawa yang merujuk pada kesenian islami. Di Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro terdapat lebih dari 50an anggota. Sanggar seni ini sempat berubah nama seiring dengan pergantian pengurus dan masalah masalah lainnya sejak tahun 1990an. Pergantian nama pertama dilakukan pada tahun 2006 setelah terjadi gempa di Jogjakarta, nama sanggar tersebut berubah menjadi sanggar seni Sido Eleng, kemudian berubah nama kembali pada tahun 2010 menjadi Tombo Loro lagi, dan pada tahun 2017 diresmikan sebagai lembaga pendidikan seni non negeri yang berbadan hukum dengan nama Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro. Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro ini menggunakan logo Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro yang dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro

Beberapa fasilitas-fasilitas yang terdapat di sanggar seperti alat-alat musik, Pendopo Latihan, Berbagai macam perlengkapan kesenian. Dari fasilitas-fasilitas tersebut beberapa sudah digunakan dengan baik seperti alat musik yang menyediakan berbagai instrumen sebagai media pembelajaran dan melestarikan budaya bagi para anggota dan masyarakat sekitar,.

B. Lokasi Instansi

Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro Sanden Bantul Yogyakarta berlokasi di Dayu, Gadingsari, Bantul, Yogyakarta.

C. Visi dan Misi

Penetapan visi dan misi Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro Sanden Bantul Yogyakarta didasarkan kepada hasil analisis tentang keunggulan dan kelemahan yang dimiliki serta rintangan dan peluang yang dihadapi. Proses analisis tersebut dilaksanakan diantaranya melalui kegiatan workshop yang diikuti oleh komite sanggar, perwakilan anggota sanggar dan masyarakat sekitar:

1. Visi
 - a. Taqwa
 - b. Cerdas
 - c. Berkhak Mulia
 - d. Disiplin
 - e. Terampil
 - f. Unggul
2. Misi
 - a. Menumbuhkan penghormatan dan pengalaman ajaran agama islam
 - b. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan kesenian secara efektif dan efisien
 - c. Membudayakan sikap sopan santun dalam lingkungan sanggar
 - d. Meningkatkan minat masyarakat tentang kesenian jawa islami
 - e. Menerapkan suasana tertib dan disiplin
 - f. Membekali siswa dengan life skill melalui keterampilan seni

D. DAFTAR SUSUNAN PENGURUS GRUP PEMBELAJARAN SENI TOMBO LORO (GPS T)

Pelindung	: Bapak Camat Kec. Sanden
Penasehat	: Bapak Lurah Gadingsari Bapak Dukuh I Dayu
Pembina/ Pembimbing	: Bpk Budi Rohmat Bpk Marwanto Bpk Kiswanto Bpk Gunawan

Ketua	: Pratomo Bakuh Waskito
Sekretaris	: Nagita Pramesti Dewi
Bendahara	: Rahma Fadlilah
Seksi seksi	
Seksi Humas	: Haris Nur Wikanto
Seksi Seni & Budaya	: Dimas Daneswara
Seksi Perlengkapan	: Kapindo Aji Sanyata
Seksi Publikasi & Dokumentasi	: Lina Rohmawati
Anggota	:

Tabel 2.1. Daftar Anggota Tamba Lara

NO	NAMA	NO	NAMA
1	Aktiva Febriatmi	28	Ulfa Maulida Hasanah
2	Anggitya Mei	29	Wahyu Setiawan
3	Aprilia Larasati	30	Wahtyu Saputro
4	Asri Nur Latifah	31	Wahyuni
5	Astiana Imam	32	Yusuf Effendi
6	Agung Pangestu	33	Fathan Runtut s
7	Dimas Daneswara	34	Mahmud Aziz
-8	Dona Irfan	35	Navi Nur Iqbal
9	Fajar Heni M	36	Anggita Cahyani
10	Farid Nur I		
11	Haris Nur w		
12	Hendri A		
13	Iqbal K		
14	Khusnul Latif		
15	Kapindo Aji		
16	Lina Rahmawati		
17	Sarah Nur Fadhilah		
18	Katelu Satrio M		
19	Marlina Wulandari		
20	Nagita Pramesti		

21	Nur Wiji Astuti		
----	-----------------	--	--

Tabel Lanjutan 2.1. Daftar Anggota Tamba Lara

22	Nurlaily Putri		
24	Rahmah Fadhilah		
25	Dian Dwi		
26	Septian Imam		
27	Thomi Hidayat		
23	Pratomo Bakuh		

E. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik

Sumber daya manusia adalah salah satu faktor yang sangat penting bahkan tidak dapat dilepaskan dari sebuah organisasi, baik institusi maupun perusahaan. Sanggar Tamba Lara pada tahun 2017 diresmikan sebagai lembaga pendidikan non negeri yang berbadan hukum dengan nama Grup Pembelajaran Seni Tamba Lara dengan pengurus berjumlah 14 orang dan beranggotakan 37 orang penggiat seni. Sumber daya fisik adalah sumber daya yang memiliki wujud yang berfungsi membantu menjalankan proses bisnis organisasi. Adapun sumber daya fisik yang terdapat di sanggar sebagai berikut :

1. Alat-alat music
2. Pendopo latihan
3. Berbagai macam perlengkapan kesenian seperti kostum dll
4. Dua unit laptop
5. Satu unit hotspot portable
6. Peralatan satu set sistem suara

BAB III

TAHAPAN KEGIATAN KP

A. Lokasi

Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro Sanden Bantul Yogyakarta berlokasi di Dayu, Gadingsari, Bantul, Yogyakarta. Untuk menjangkau tempat tersebut membutuhkan waktu tempuh 45 menit dari pusat kota Yogyakarta.

B. Metode pengambilan data KP

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam menyelesaikan Kerja Praktek ini. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Dokumen

Metode ini merupakan metode yang menggunakan sumber data yang ada dalam bentuk dokumen atau file-file dari arsip sanggar yang diperlukan untuk mengambil data-data penting

2. Metode *Interview*

Merupakan metode yang cara kerjanya adalah dengan mewawancarai secara langsung dari sumber yang merupakan ketua pengurus sanggar Grup Pembelajaran Seni Tombo Loro bernama Pratomo Bakuh Waskita yang mengalami masalah seperti halnya yang telah tercantum diatas.

C. Rancangan jadwal kegiatan KP

Adapun rancangan jadwal kegiatan yang dapat saya buat selama melakukan kegiatan Kerja Praktek dapat dilihat pada Tabel 3.1.

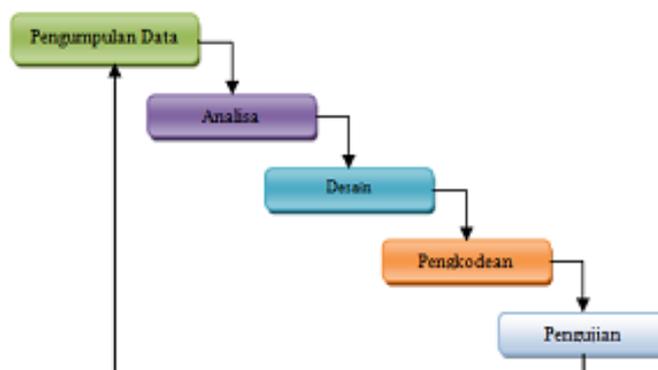
Tabel 3.1. Rencana dan Realisasi Kegiatan Kerja Praktek

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/ Tidak	%
1	Survei lokasi															Ya	100

D. Rancangan Sistem

Website profil merupakan *website* yang berisikan informasi mengenai objek wisata maupun organisasi yang berisi visi dan misi, lokasi, kontak, dan lain sebagainya. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat dengan melalui internet. Dalam membangun sebuah *website* perlu melewati beberapa tahap-tahap tertentu agar *website* menjadi sempurna dan dapat terus dikembangkan. Dalam merancang sistem proses desain menggunakan teknologi komputasi, antarmuka pengguna grafis atau APG (*Graphical User Interface*) adalah jenis antarmuka pengguna yang menggunakan metode interaksi pada peranti elektronik secara grafis antara *user* dan komputer.

Metode atau model SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model proses air terjun (*waterfall*) atau lebih dikenal dengan istilah siklus kehidupan klasik. Air terjun, ciri khas dari air terjun adalah aliran searah dari atas ke bawah secara teratur. Begitu juga dengan model ini, setiap fase/tahap dalam SDLC *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase/tahap berikutnya seperti pada Gambar 3.1. dibawah ini.

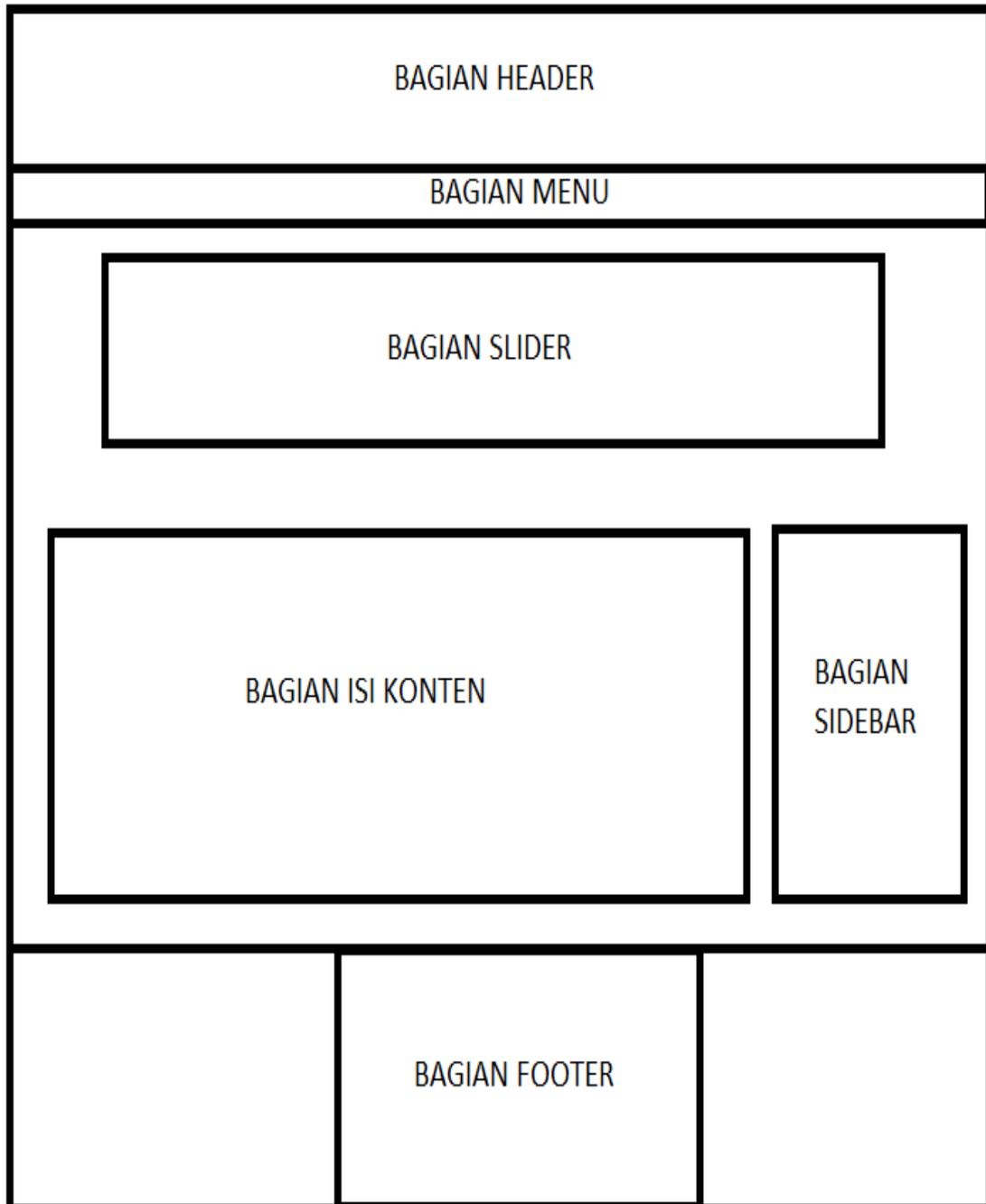


Gambar 3.1. Tahapan SDLC Waterfall

Adapun tahapan/fase yang harus dilakukan/dilewati dalam SDLC waterfall meliputi tahap pengumpulan data, analisa, tahap perancangan, tahap pengkodean, dan tahap pengujian.

E. Rancangan Desain

Pada tampilan *Homepage*, ada beberapa struktur tampilan *website*. Struktur pembagian tampilan *website* merupakan tata letak bagian – bagian pada halaman *website* seperti pada Gambar 3.2. Rancangan Desain *Web*.



3.2. Rancangan Desain *Web*

Beberapa bagian pada Web Gambar 3.2. Rancangan Desain Web yaitu :

A. Bagian *Header*

Bagian *Header* adalah bagian kepala website yang berada posisi paling atas halaman website. Bagian header biasanya berisi tentang informasi singkat sebuah website seperti logo website, title dan tag line website. Bagian header logo berisi tentang nama instansi dan alamat, bagian header title berisi nama sekolah, bagian header tagline berisi tentang alamat instansi.

B. Bagian Menu

Bagian menu adalah bagian yang berfungsi untuk navigasi di dalam *website*. Bagian Menu website instansi berisi tentang Home atau halaman awal.

C. Bagian Isi Konten

Bagian isi konten adalah bagian utama website yang berisi materi / artikel yang akan di sampaikan pemilik *website* kepada pengunjung atau pembaca dan memiliki porsi paling luas di halaman *website*. Bagian isi konten *website* instansi berisi tentang berita sanggar dll.

D. Bagian *Sidebar*

Bagian *sidebar* adalah bagian yang biasanya berada samping bagian isi. Bagian ini berasal dari bagian isi yang di bagi menjadi beberapa bagian dan bagian selain isi utama inilah yang di sebut sebagai *sidebar*. Bagian *sidebar website* instansi ada kalender, sosial media sanggar dan berita terakhir.

E. Bagian *Footer*

Bagian *footer* adalah bagian yang merupakan kaki halaman *website*. Bagian footer pada umumnya berisi tentang informasi pemilik *website*, *copyright* dan desainer *web*. Bagian *footer Website* instansi berisi beberapa *footer* seperti alamat , kontak dan social media sanggar.

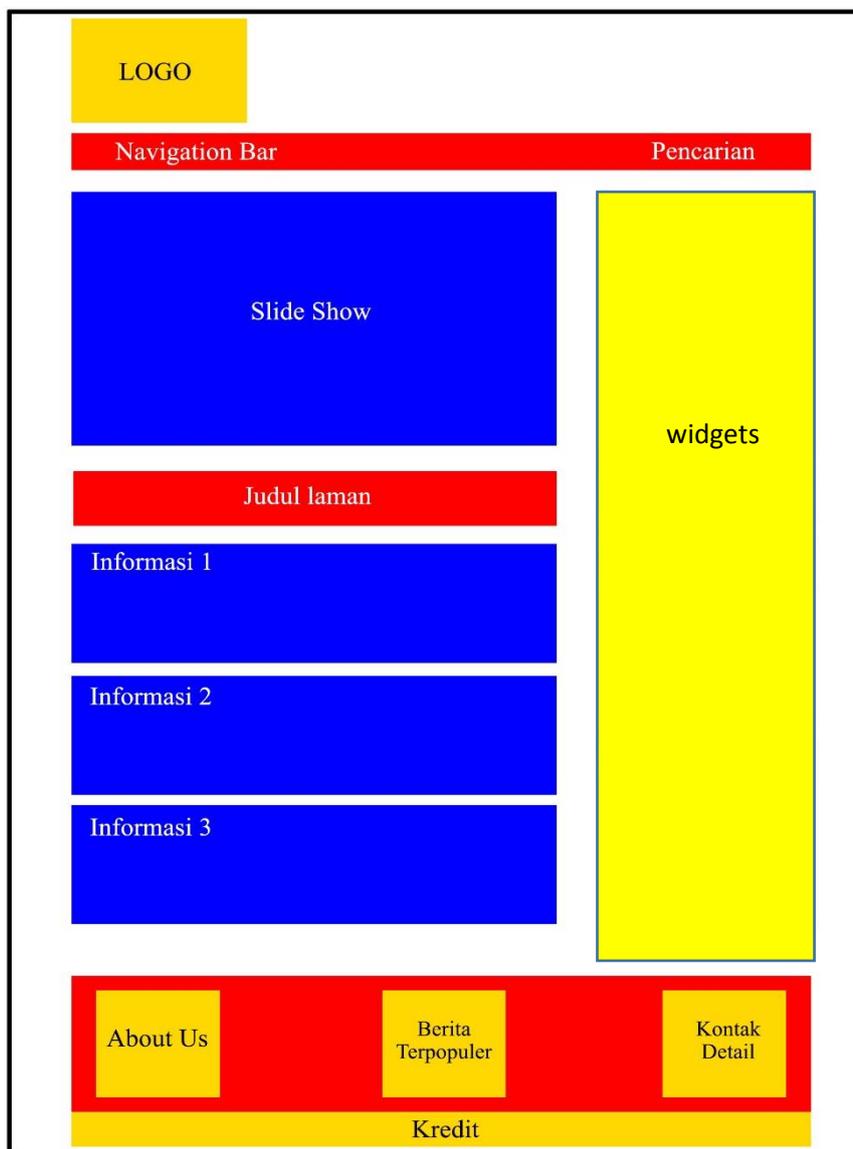
F. Desain Interface

1. Perancangan Tampilan

Pada rancangan tampilan web, berisi struktur kerangka tampilan *web* serta posisi letak dari komponen-komponen *web* yang ada.

a. Home

Home adalah fitur *website* yang digunakan untuk menampilkan informasi-informasi tentang sanggar seperti pada Gambar 3.3. Sketsa Tampilan Home.

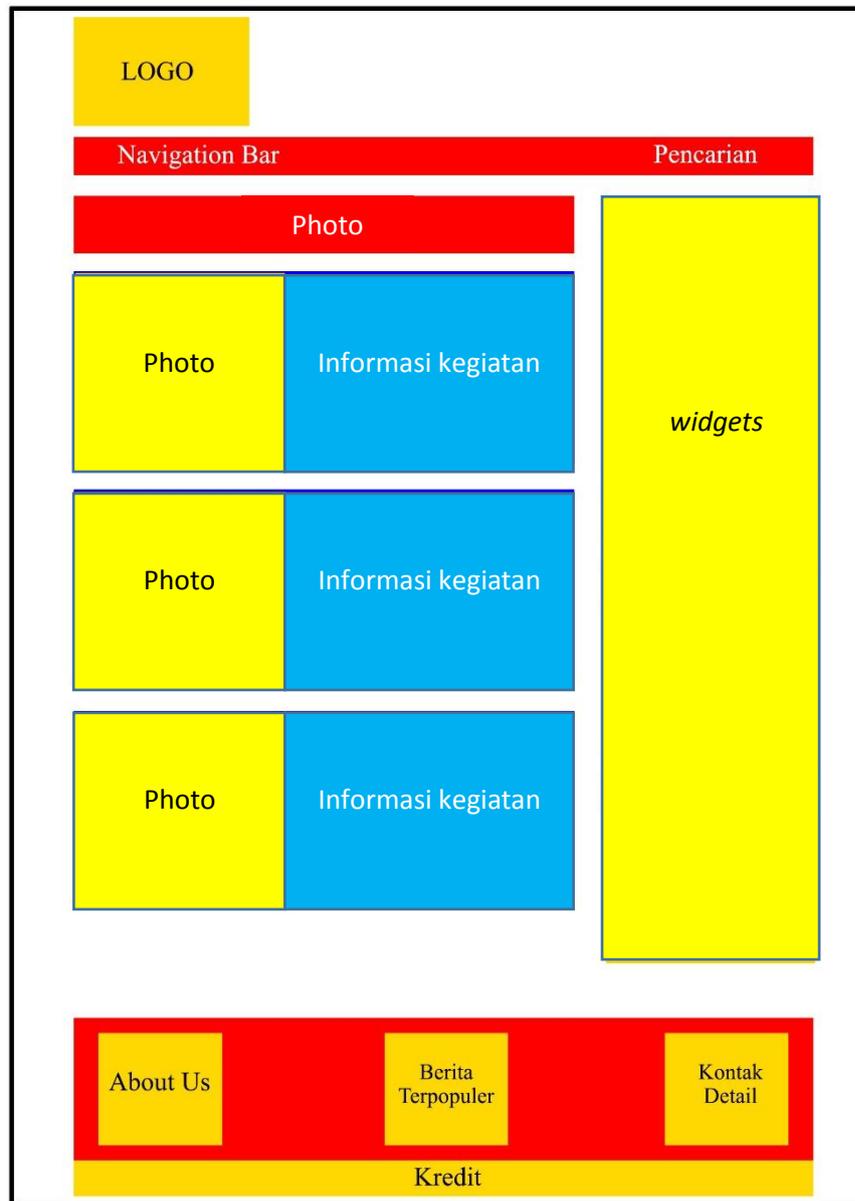


Gambar 3.3. Sketsa Tampilan Home

Fitur Home yang menampilkan informasi-informasi umum tentang sanggar memudahkan pengguna mengetahui gambaran umum tentang *web* ini.

b. Photo

Menu ini merupakan fitur *website* yang berisi dokumentasi kegiatan berupa gambar yang sedang diselenggarakan oleh sanggar Gambar 3.4. Sketsa Menu Photo.



Gambar 3.4. Sketsa Menu Photo

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan di sanggar dapat di lihat di menu ini, sehingga masyarakat umum dapat melihat kegiatan apa saja yang dilakukan di sanggar.

c. Peta

Menu Peta merupakan fitur *website* yang berisi denah lokasi sanggar seperti Gambar 3.5. Sketsa Menu Photo yang ada di bawah ini.

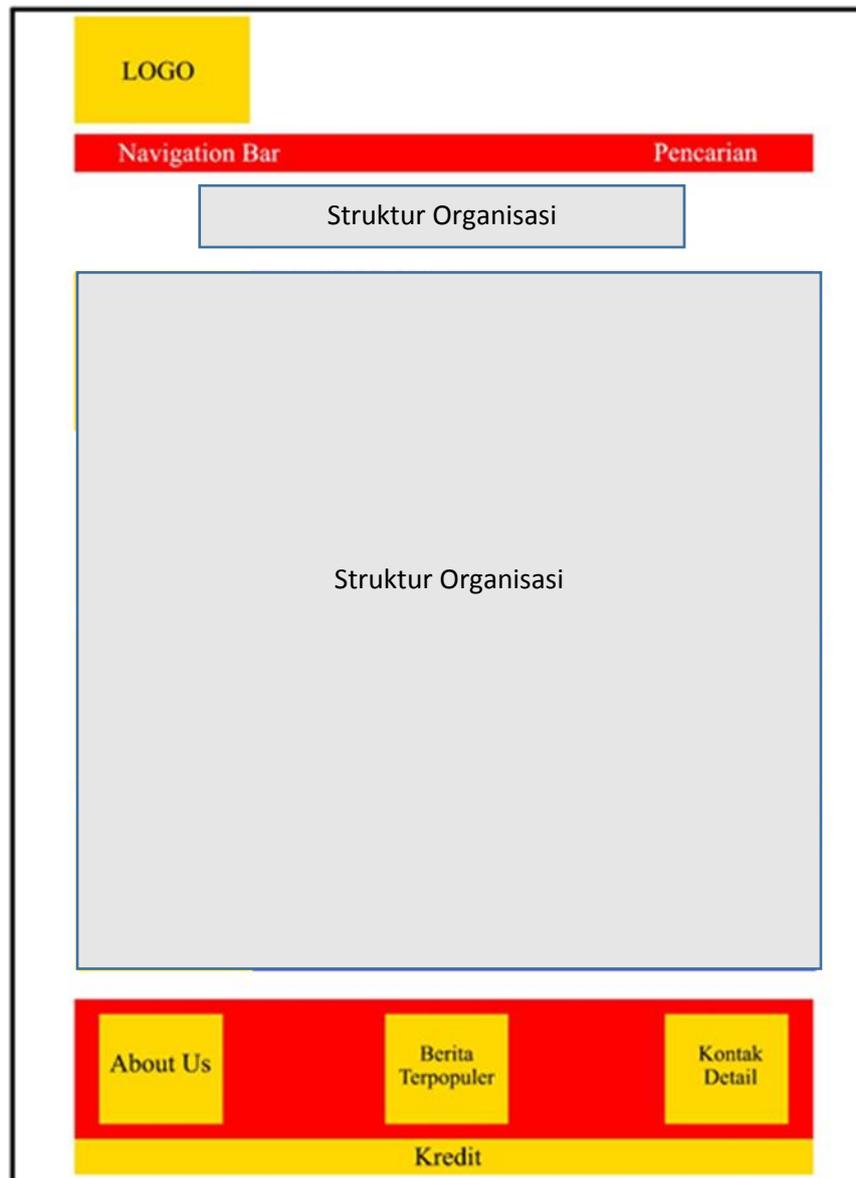


Gambar 3.5. Sketsa Menu Peta

Menu peta memperlihatkan denah menuju lokasi sanggar guna mempermudah masyarakat mengakses lokasi.

d. Struktur Organisasi

Merupakan fitur *website* yang berisi struktur organisasi sanggar seperti Gambar 3.6. Sketsa Menu Struktur Organisasi sehingga masyarakat luas mengetahui periode ini siapa saja yang menjabat menjadi pengurus



Gambar 3.6. Sketsa Menu Struktur Organisasi

Pengguna atau user secara kolektif dapat melihat siapa saja yang menjabat di struktur organisasi sanggar, memudahkan mengakses informasi kepada mereka.

BAB IV

Hasil Pelaksanaan KP

A. Deskripsi Sistem yang Dibangun

Website profil merupakan *website* yang berisikan informasi mengenai kegiatan kesenian maupun organisasi yang berisi visi dan misi, lokasi, kontak, dan lain sebagainya. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan olah kesenian berteater dan sebagainya kepada masyarakat dengan melalui internet. Dalam membangun sebuah *website* perlu melewati beberapa tahap-tahap tertentu agar *website* menjadi sempurna dan dapat terus dikembangkan. Dalam merancang sistem proses desain menggunakan teknologi komputasi, antarmuka pengguna grafis atau APG (*Graphical User Interface*) adalah jenis antarmuka pengguna yang menggunakan metode interaksi pada peranti elektronik secara grafis (bukan perintah teks) antara *user* dan komputer.

Metode atau model SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model proses air terjun (*waterfall*) atau lebih dikenal dengan istilah siklus kehidupan klasik. Air terjun, ciri khas dari air terjun adalah aliran searah dari atas ke bawah secara teratur. Begitu juga dengan model ini, setiap fase/tahap dalam SDLC *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase/tahap berikutnya.

Adapun tahapan/fase yang harus dilakukan/dilewati dalam SDLC *waterfall* meliputi tahap pengumpulan data, analisa, tahap perancangan, tahap pengkodean, dan tahap pengujian.

B. Pembahasan sistem yang dibangun

1. Hasil Analisis

Pada tampilan *Home*, ada beberapa struktur tampilan *website*. Beberapa bagian pada *Web* yaitu :

F. Bagian *Header*

Bagian *Header* adalah bagian kepala website yang berada posisi paling atas halaman *website*. Bagian header biasanya berisi tentang informasi singkat sebuah website seperti logo *website*, *title* dan *tagline website*. Bagian header logo berisi tentang nama instansi dan alamat, bagian header title berisi nama sekolah, bagian header *tagline* berisi tentang alamat instansi.

G. Bagian Menu

Bagian menu adalah bagian yang berfungsi untuk navigasi di dalam *website*. Bagian Menu *website* instansi berisi tentang *Home* atau halaman awal, profil, galeri, dan lokasi.

H. Bagian Isi Konten

Bagian isi konten adalah bagian utama *website* yang berisi materi / artikel yang akan di sampaikan pemilik *website* kepada pengunjung atau pembaca dan memiliki porsi paling luas di halaman *website*. Bagian isi konten *website* instansi berisi tentang berita sanggar dll.

I. Bagian *Sidebar*

Bagian *sidebar* adalah bagian yang biasanya berada samping bagian isi. Bagian ini berasal dari bagian isi yang di bagi menjadi beberapa bagian dan bagian selain isi utama (main konten) inilah yang di sebut sebagai *sidebar*. Bagian *sidebar website* instansi ada kalender, sosial media sanggar dan berita terakhir.

J. Bagian *Footer*

Bagian *footer* adalah bagian yang merupakan kaki halaman *website*.

Bagian *footer* pada umumnya berisi tentang informasi pemilik *website*,

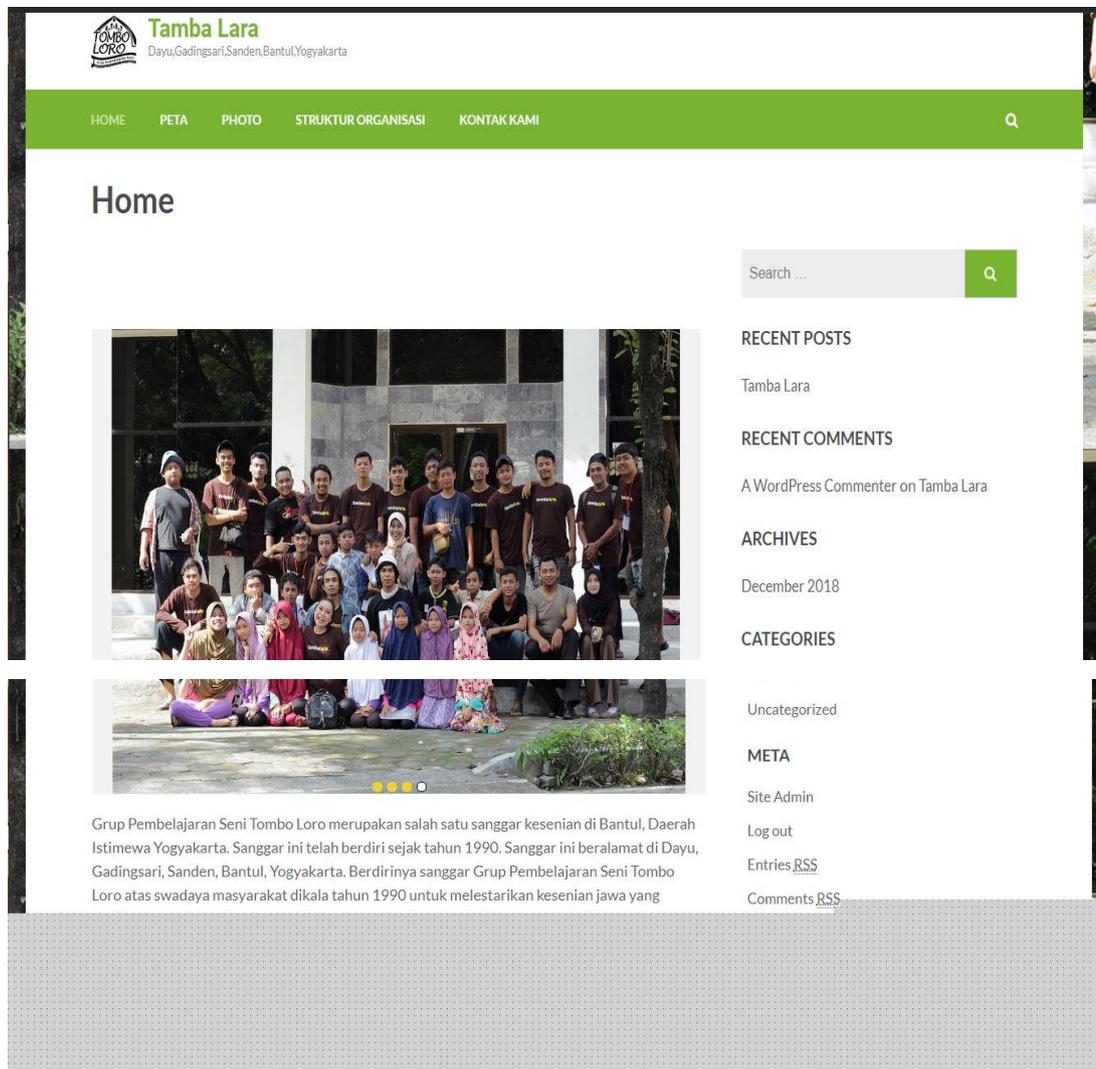
copyright dan desainer *web*. Bagian footer *Website* instansi berisi

beberapa footer seperti alamat sanggar, kontak sanggar dan sosial media sanggar.

2. Hasil implementasi

a) Home

Pada tampilan halaman *web* ini saya menggunakan *CMS Wordpress* dan tema *school zone* seperti Gambar 4.1 Tampilan home.

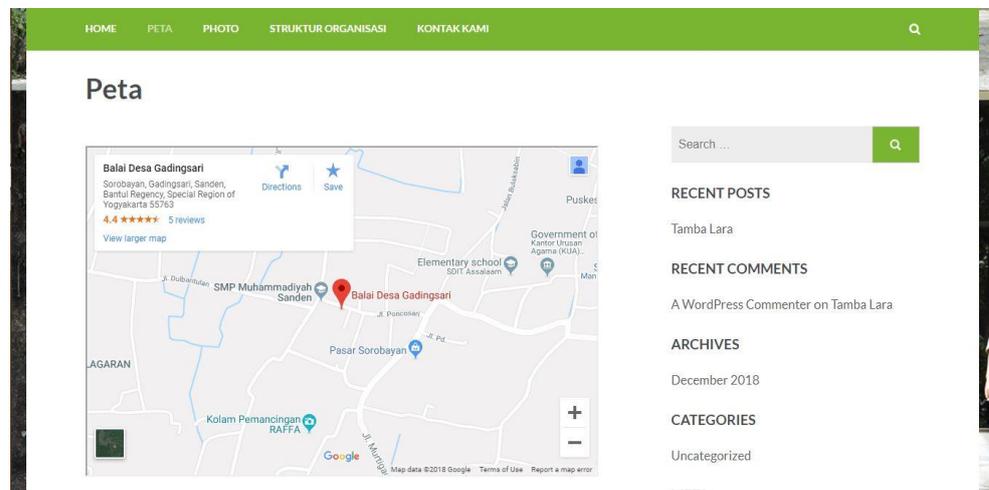


Gambar 4.1 Tampilan home

Pada tampilan halaman *web* ini saya menggunakan *CMS Wordpress* dan tema *school zone*. Untuk tampilan web menggunakan bawaan tema mulai dari menu navigasi, konten, *sidebar*, dan *footer*.

b) Peta

Menu Peta merupakan fitur *website* yang berisi denah lokasi sanggar seperti Gambar 4.2 Tampilan Menu Peta.

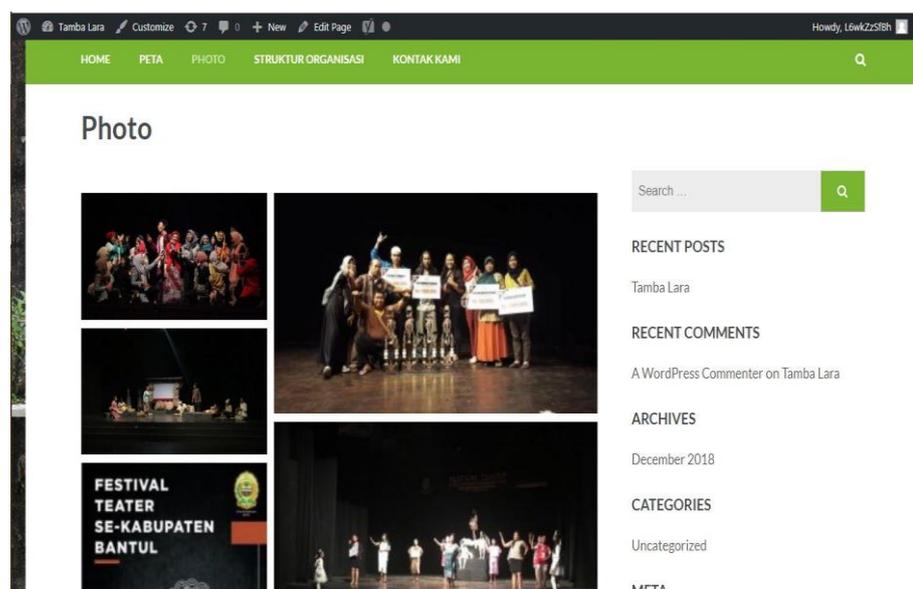


Gambar 4.2 Tampilan Menu Peta

Tampilan halaman menu Tentang sepenuhnya menggunakan *sourcecode*, dan fitur-fitur yang disediakan oleh CMS dan tema

c) Photo

Menu ini merupakan fitur *website* yang berisi dokumentasi kegiatan berupa gambar yang sedang diselenggarakan oleh sanggar seperti Gambar 4.3 Tampilan menu photo.



Gambar 4.3 Tampilan menu photo

Tampilan halaman menu photo sepenuhnya menggunakan *sourcecode*, dan fitur-fitur yang disediakan oleh CMS dan tema.

d) User Manual

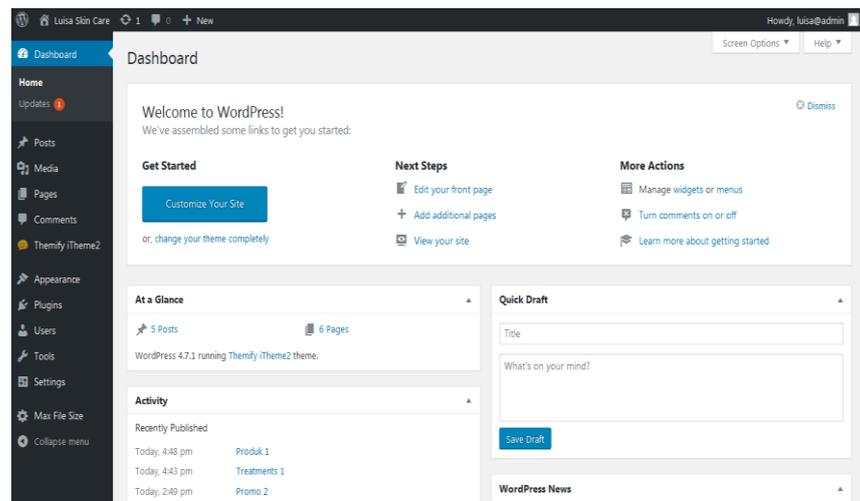
a. Login Sebagai Admin

Gambar ini merupakan tampilan awal ketika admin akan melakukan login ke web profil dengan menggunakan alamat *web*. Untuk melakukan login admin harus menginputkan username dan password yang terlihat pada Gambar 4.4 berikut :

b. Tampilan Setelah Melakukan Login Sebagai Admin

Gambar ini merupakan tampilan setelah admin berhasil melakukan login. Penjelasan dari submenu “Post” adalah sebagai berikut:

- 1) “All Post” untuk menampilkan semua postingan.
- 2) “Add Post” untuk menambah postingan baru.
- 3) “Categories” untuk mengelompokkan jenis postingan.
- 4) “Tag” untuk melihat jenis-jenis pengelompokkan.



Gambar 4.4 Dash Board

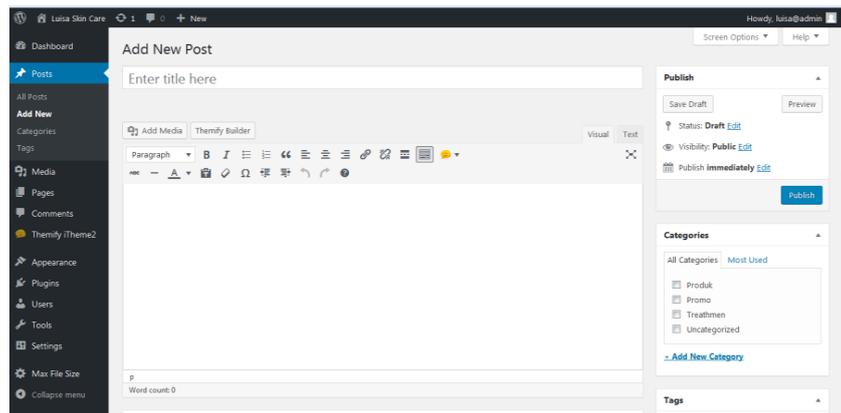
c. Langkah Untuk Melakukan Posting

Langkah untuk melakukan posting ke dalam *web* adalah sebagai berikut:

- 1) Pilih menu “Post”
- 2) Pilih submenu “Add new”.
- 3) Ketikkan judul *posting*.

- 4) Mengisi *posting*.
- 5) Centang kategori sesuai menu, misal ingin tampil di menu photo centang photo, dll.
- 6) Klik *Publish* untuk menampilkan *posting* tersebut pada halaman *web*.

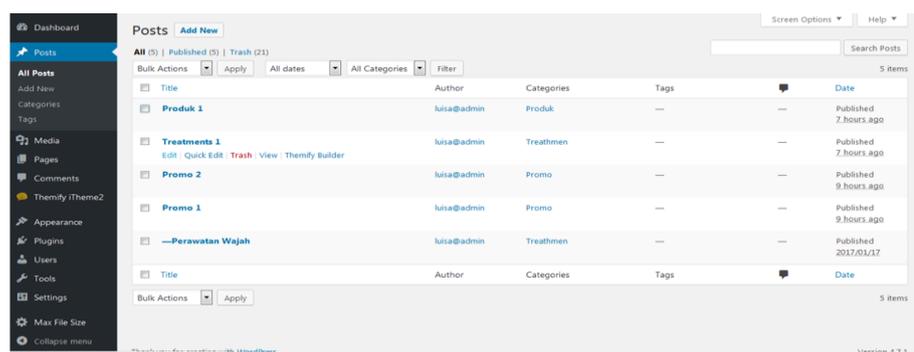
Gambar ini merupakan tampilan setelah admin memilih submenu *Add New* untuk melakukan *posting*.



Gambar 4.5 Add New Post

d. Langkah Untuk Menyunting Hasil *Posting*

- 1) Pilih submenu "*All Post*".
- 2) Setelah muncul tampilan *All Post* pilih menu Edit, kemudian akan masuk pada *posting* yang ingin di edit.
- 3) Setelah selesai melakukan penyuntingan, klik *Update*.

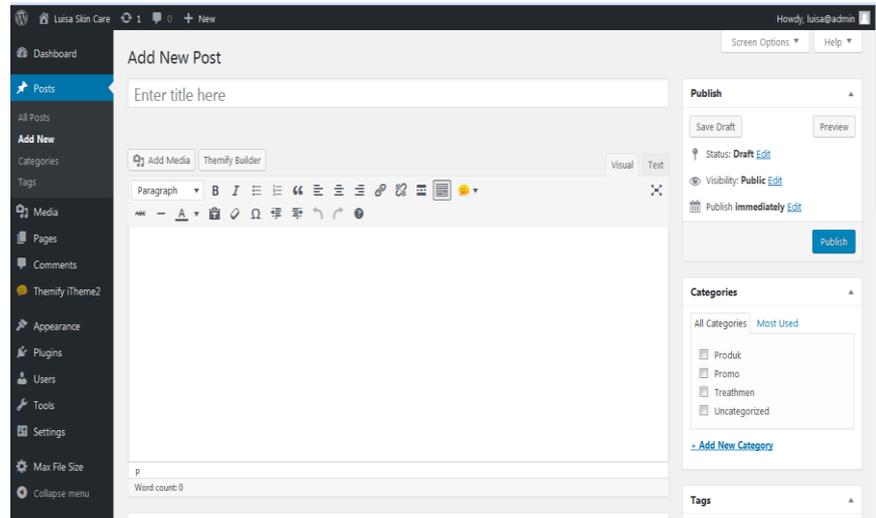


Gambar 4.6. All Post

e. Langkah Untuk Melakukan *Posting* Sebagai *Gallery*

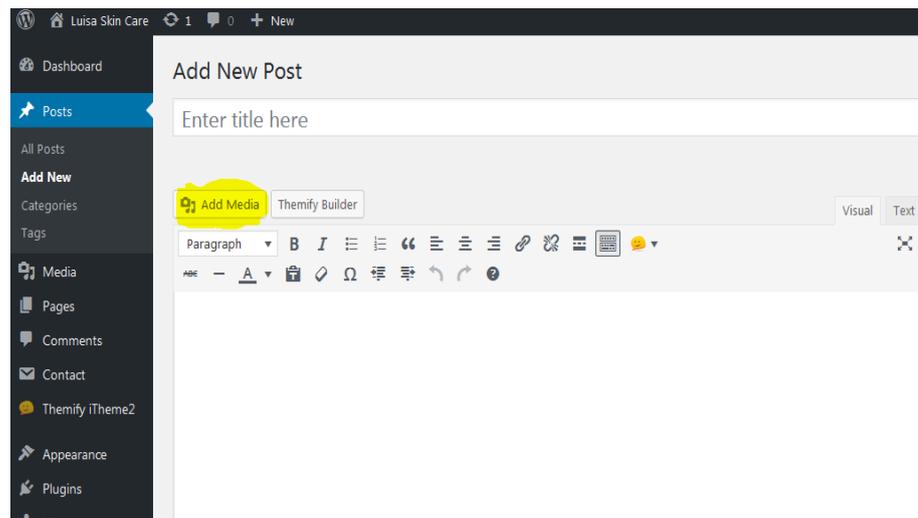
Langkah untuk melakukan *posting* *Gallery* ke dalam *web* adalah sebagai berikut:

- 1) Pilih menu *Post*
- 2) Pilih submenu *Add new*.



Gambar 4.8 Add New Post

- 3) Ketikkan judul *posting*.
- 4) Klik *Add Media*.



Gambar 4.9 Add Media

3. Pengujian sistem

a. Tabel Data Jawaban Kuesioner *web*

1) Kuisisioner *Admin Acceptance Test (AAT)*

No	Pertanyaan	Jawaban					Presentase				
		A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
1.	Apakah tampilan halaman admin <i>web</i> ini mudah dipahami?	2	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%
2.	Apakah penempatan menu-menu pada admin <i>web</i> ini sudah proporsi?	1	1	0	0	0	50%	50%	0%	0%	0%
3.	Apakah pembaharuan informasi pada <i>web</i> dilakukan dengan cepat dan mudah?	1	1	0	0	0	50%	50%	0%	0%	0%
4.	Apakah input pada pembaharuan informasi <i>web</i> sudah lengkap sesuai keinginan?	1	1	0	0	0	50%	50%	0%	0%	0%
5.	Apakah dengan adanya <i>web</i> informasi akan tersampaikan dengan maksimal?	1	1	0	0	0	50%	50%	0%	0%	0%
6.	Apakah informasi yang disampaikan <i>web</i> ini jelas?	2	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%
7.	Apakah fitur yang tersedia pada <i>web</i> sudah lengkap?	2	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%
8.	Apakah media input dan output yang disediakan <i>web</i> sudah sesuai keinginan?	1	1	0	0	0	50%	50%	0%	0%	0%
9.	Apakah kategori informasi yang ada di <i>web</i> lengkap?	1	1	0	0	0	50%	50%	0%	0%	0%
10.	Apakah pengembangan <i>web</i> diperlukan?	2	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%

Data yang didapat di atas diolah dengan cara mengalikan setiap poin jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan sesuai dengan tabel bobot nilai jawaban. Dari hasil perhitungan dengan mengalikan setiap jawaban bobot yang sudah ditentukan

maka didapat hasil sebagai berikut Tabel Data Kuisisioner *Admin Acceptance Test (AAT)* *web* Setelah Diolah

No	Pertanyaan	Nilai					Jml
		Ax5	Bx4	Cx3	Dx2	Ex1	
1.	Apakah tampilan halaman admin <i>web</i> ini mudah dipahami?	10	0	0	0	0	10
2.	Apakah penempatan menu-menu pada admin <i>web</i> ini sudah proporsi?	5	4	0	0	0	9
3.	Apakah pembaharuan informasi pada <i>web</i> dilakukan dengan cepat dan mudah?	5	4	0	0	0	9
4.	Apakah input pada pembaharuan informasi <i>web</i> sudah lengkap sesuai keinginan?	5	4	0	0	0	9
5.	Apakah dengan adanya <i>web</i> informasi akan tersampaikan dengan maksimal?	5	4	0	0	0	9
6.	Apakah informasi yang disampaikan <i>web</i> ini jelas?	10	0	0	0	0	10
7.	Apakah fitur yang tersedia pada <i>web</i> sudah lengkap?	10	0	0	0	0	10
8.	Apakah media input dan output yang disediakan <i>web</i> sudah sesuai keinginan?	5	4	0	0	0	9
9.	Apakah kategori informasi yang ada di <i>web</i> lengkap?	5	9	0	0	0	9
10.	Apakah pengembangan <i>web</i> diperlukan?	10	0	0	0	0	10

1) Analisa pertanyaan pertama

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 2 responden untuk pertanyaan pertama adalah 10. Nilai rata-ratanya adalah $10/2 = 5$ prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$.

2) Analisa pertanyaan kedua

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 2 responden untuk pertanyaan kedua adalah 9. Nilai rata-ratanya adalah $9/2 = 4.5$ prosentase nilainya adalah $4.5/5 \times 100 = 90\%$.

3) Analisa pertanyaan ketiga

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 2 responden untuk pertanyaan ketiga adalah 9. Nilai rata-ratanya adalah $9/2 = 4.5$ prosentase nilainya adalah $4.5/5 \times 100 = 90\%$.

4) Analisa pertanyaan keempat

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 2 responden untuk pertanyaan keempat adalah 9. Nilai rata-ratanya adalah $9/2 = 4.5$ prosentase nilainya adalah $4.5/5 \times 100 = 90\%$.

5) Analisa pertanyaan kelima

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 2 responden untuk pertanyaan kelima adalah 9. Nilai rata-ratanya adalah $9/2 = 4.5$ prosentase nilainya adalah $4.5/5 \times 100 = 90\%$.

6) Analisa pertanyaan keenam

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 2 responden untuk pertanyaan keenam adalah 10. Nilai rata-ratanya adalah $10/2 = 5$ prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$.

7) Analisa pertanyaan ketujuh

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 2 responden untuk pertanyaan ketujuh adalah 10. Nilai rata-ratanya adalah $10/2 = 5$ prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$.

8) Analisa pertanyaan kedelapan

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 2 responden untuk pertanyaan kedelapan adalah 9. Nilai rata-ratanya adalah $9/2 = 4.5$ prosentase nilainya adalah $4.5/5 \times 100 = 90\%$.

9) Analisa pertanyaan kesembilan

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 2 responden untuk pertanyaan kesembilan adalah 9. Nilai rata-ratanya adalah $9/2 = 4.5$ prosentase nilainya adalah $4.5/5 \times 100 = 90\%$.

10) Analisa pertanyaan kesepuluh

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 2 responden untuk pertanyaan kesepuluh adalah 10. Nilai rata-ratanya adalah $10/2 = 5$ prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$.

2) Kuisiner *User Acceptance Test* (UAT)

No	Pertanyaan	Jawaban					Presentase				
		A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
1.	Apakah tampilan <i>web</i> ini menarik?	5	5	0	0	0	50%	50%	0%	0%	0%
2.	Apakah menu-menu <i>web</i> ini mudah dipahami?	9	1	0	0	0	90%	10%	0%	0%	0%
3.	Apakah penempatan menu pada <i>web</i> sudah proporsi?	9	1	0	0	0	90%	10%	0%	0%	0%
4.	Apakah tampilan <i>web</i> responsive?	10	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%
5.	Apakah dengan adanya <i>web</i> informasi akan tersampaikan dengan maksimal?	10	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%
6.	Apakah informasi yang disampaikan <i>web</i> ini jelas?	10	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%
7.	Apakah informasi tersampaikan dengan cepat serta akurat dengan menggunakan <i>web</i> ?	6	4	0	0	0	60%	40%	0%	0%	0%
8.	Apakah <i>web</i> ini dapat membantu memperoleh informasi?	8	2	0	0	0	80%	20%	0%	0%	0%
9.	Apakah informasi yang ada di <i>web</i> lengkap?	3	7	0	0	0	30%	70%	0%	0%	0%
10.	Apakah pengembangan <i>web</i> diperlukan?	10	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%

Data yang didapat di atas diolah dengan cara mengalikan setiap poin jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan sesuai dengan tabel bobot nilai jawaban. Dari hasil perhitungan dengan mengalikan setiap jawaban bobot yang sudah ditentukan maka didapat hasil sebagai berikut **Tabel Data Kuisisioner web Setelah Diolah**

No	Pertanyaan	Nilai					Jml
		Ax5	Bx4	Cx3	Dx2	Ex1	
1.	Apakah tampilan media pembelajaran <i>web</i> ini menarik?	25	20	0	0	0	45
2.	Apakah menu-menu <i>web</i> ini mudah dipahami?	45	4	0	0	0	49
3.	Apakah penempatan menu pada <i>web</i> sudah proporsi?	45	4	0	0	0	49
4.	Apakah tampilan <i>web</i> responsive?	50	0	0	0	0	50
5.	Apakah dengan adanya <i>web</i> informasi akan tersampaikan dengan maksimal?	50	0	0	0	0	50
6.	Apakah informasi yang disampaikan <i>web</i> ini jelas?	50	0	0	0	0	50
7.	Apakah informasi tersampaikan dengan cepat serta akurat dengan menggunakan <i>web</i> ?	30	16	0	0	0	46
8.	Apakah <i>web</i> ini dapat membantu memperoleh informasi?	40	8	0	0	0	48
9.	Apakah informasi yang ada di <i>web</i> lengkap?	15	28	0	0	0	43
10.	Apakah pengembangan <i>web</i> diperlukan?	50	0	0	0	0	50

1) Analisa pertanyaan pertama

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan pertama adalah 45. Nilai rata-ratanya adalah $45/10 = 4.5$ prosentase nilainya adalah $4.5/5 \times 100 = 95\%$.

2) Analisa pertanyaan kedua

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan kedua adalah 49. Nilai rata-ratanya adalah $49/10 = 4.9$ prosentase nilainya adalah $4.9/5 \times 100 = 98\%$.

3) Analisa pertanyaan ketiga

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan ketiga adalah 49. Nilai rata-ratanya adalah $49/10 = 4.9$ prosentase nilainya adalah $4.9/5 \times 100 = 98\%$.

4) Analisa pertanyaan keempat

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan keempat adalah 50. Nilai rata-ratanya adalah $50/10 = 5$ prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$.

5) Analisa pertanyaan kelima

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan kelima adalah 50. Nilai rata-ratanya adalah $50/10 = 5$ prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$.

6) Analisa pertanyaan keenam

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan keenam adalah 50. Nilai rata-ratanya adalah $50/10 = 5$ prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$.

7) Analisa pertanyaan ketujuh

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan ketujuh adalah 46. Nilai rata-ratanya adalah $46/10 = 4.6$ prosentase nilainya adalah $4.6/5 \times 100 = 92\%$.

8) Analisa pertanyaan kedelapan

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan kedelapan adalah 48. Nilai rata-ratanya adalah $48/10 = 4.8$ prosentase nilainya adalah $4.8/5 \times 100 = 96\%$.

9) Analisa pertanyaan kesembilan

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan kesembilan adalah 43. Nilai rata-ratanya adalah $43/10 = 4.3$ prosentase nilainya adalah $4.3/5 \times 100 = 86\%$.

10) Analisa pertanyaan kesepuluh

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan kesepuluh adalah 50. Nilai rata-ratanya adalah $50/10 = 5$ prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$.

b. Kesimpulan hasil pengujian sistem

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa *web* tersebut mempunyai tampilan yang menarik, menu-menu pada *web* mudah dipahami, penempatan menu sudah proporsi, tampilan *web responsive*, dengan adanya *web* maka informasi tersampaikan dengan maksimal, informasi yang disampaikan *web* jelas, dengan menggunakan *web* informasi akan tersampaikan dengan cepat dan akurat, penggunaan *web* juga membantu dalam

mendapatkan informasi yang sedang berkembang serta di perlukannya pengembangan sehingga *web* dapat lebih baik lagi.

Dan pada bagian Admin dapat disimpulkan bahwa *web* pada tampilan halaman admin mudah di pahami, penempatan menu pada halaman admin juga proporsi, pembaharuan informasi dengan menggunakan *web* dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, input untuk pembaharuan informasi pada *web* sudah lengkap sesuai dengan keinginan, dengan adanya *web* informasi dapat tersampaikan secara maksimal, informasi yang disampaikan *web* jelas, fitur-fitur pada *web* sudah lengkap, media *input* dan *output* pada *web* sudah lengkap sesuai dengan keinginan, kategori informasi pada *web* sudah lengkap, dan diperlukan nya pengembangan *web* sehingga dari sisi admin dapat lebih baik lagi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan kerja praktek yang telah dilakukan , maka diperoleh kesimpulan :

Telah dibuat *website* sanggar pembelajaran seni tamba lara sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat dipahami dan diterima masyarakat.

B. Kritik

Masih banyak kekurangan pada *website* ini seperti jumlah halaman tidak ada jika berita berita banyak.

C. Saran

Website sekolah ini di harapkan dapat digunakan karena masih bersifat offline.

DAFTAR PUSTAKA

1. Zidny, Irfan. 2016. User Experience dan User Interface.
2. Pratama, Galih. 2015. Apa perbedaan User Experience dan User Interface.
3. N, Sora. 2014. Definisi atau Pengertian Homepage dan Fungsinya.
4. Maryono.Y, dan Patmi.B, (2008). Teknologi informasi dan komunikasi. Jakatra : Yudhistira
5. Christiano.V, dan I Made Wiryana. Pengantar manajemen proyek Berbasis Internet, Jakarta : PT Elex Madia Komputindo
6. Dra. Justine T. Sirait MBA-T. Memahami aspek-aspek pengelolaan sumber daya manusia dalam organisasi, Jakarta : PT grasindo
7. Ramadan, Anton. Jurnalistik islam. Yogyakarta
8. Moentadhim S.M, Martin, (2010). Jurnalistik dalam tujuh menit jalan pintas menjadi penulis lepas. Yogyakarta : Andi
9. *Gregorius*. 2000:30. Membuat *Homepage* Interaktif Dengan CGI/Perl. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo. Haryanto, S. 2002.
10. Solution. 2010:171 jenis-jenis website,website profil
11. Roger S.Pressman 2010:13. Rekayasa Perangkat Lunak
12. <http://www.pengertianahli.com/2013/12/pengertian-website-dan-jenis-website.html>
13. <https://www.scribd.com/doc/50409503/Rekayasa-Web-Web-Engineering>
14. <http://www.duranos.com/resources/applying-web-standards-why-you-should-care/menerapkan-web-standards-mengapa-anda-mesti-peduli>
15. <http://blogs.unpas.ac.id/yogamuhammadikbal/2014/12/26/model-waterfall-rekayasa-perangkat-lunak/>
16. <http://rumahhostingmurah.com/wordpress-adalah-apa-itu-pengertian-dan-definisi-nya-simak-ini/>
17. <http://www.duniaikom.com/tutorial-belajar-wordpress-pengertian-wordpress-dan-cms/>
18. <http://websitesendiri.com/pengertian-cms-wordpress-dan-jenisnya/>
19. <http://www.plimbi.com/article/165316/10-content-management-system>

Lampiran

Dokumentasi Kegiatan KP





Lampiran 1. Log Book Kerja Praktek

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A /
(WAJIB DIISI MINGGUAN DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1400018247
 Nama Mahasiswa : Sepelawen Widya M
 Judul Kerja Praktek : Pembuatan web Profil Senger Seni Tombo Loro
 Dosen Pembimbing : Mushlihudin S.T., M.T.
 Pembimbing Lapangan :

- Petunjuk Pengisian Log Book
1. Log book dibuat per minggu
 2. Log book ditulis tangan
 3. Setiap kegiatan di ACC oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing
 4. Log book per minggu di ACC oleh koordinator KP
 5. Jumlah bimbingan minimal 11 minggu

Minggu ke- I

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
	Datang ke tempat KP/opservasi mendiskusikan Pembuatan web profil	4 jg, Maret 2018	4 Maret 2018	Mendapatkan nama alamat web, mendiskusikan silan domain dan hosting	-	-		

<p>• Pemilihan domain dan hosting, penentuan nama web</p>								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/Koordinator KP :

Minggu ke- 2

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
1	<p>Pengumpulan data, Foto kegiatan, wawancara sebagai pendukung web, Fisiologi</p>	10 Maret 2018	11 Maret 2018	<p>mendapatkan data-data dari Sengger</p>	-	-		<p>WA</p>

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/Koordinator KP :

Minggu ke- 3

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
	Pencapaian user interface	18 Maret 2018	18 Maret 2018	merancang user interface sesuai dengan yang diinginkan pengguna	tidak ada	-	-	19

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/Koordinator KP :

Minggu ke- 4

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
	Pencapaian Laporan Berbasis							

Pengusuncun Bev I	26 Maret 2018 5 April 2018	26 Maret 2018 5 April 2018	Pembinaan metode Pengumpulan data "Observasi" Perbaikan Penulisan Instrumen dan Teta	-	-	-	-	u/s
----------------------	--	---	---	---	---	---	---	-----

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/Koordinator KP :

Minggu ke- 5

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
	Pengusuncun Bev II	8 April 2018	8 April 2018	Penulisan instrumen				u/s

u/s
Dulu:

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/Koordinator KP :

Minggu ke- 6

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
	Renyusunan Btk III	12 September 2018	12 September 2018	Perbaiki Format penulisan	-	-		

