JNB : Jurnal Nusantara Berbakti
Vol. 2, No. 1 Januari 2024
e-ISSN: 2964-1993; p-ISSN: 2964-0776, Hal 173-185
DOI : https://doi.org/10.59024/jnb.v2i1.315

Rancangan Bangun Company Profile Berbasis Web Pada Smk Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda (Smk Im 4)

[*]Ahmad Ananda Rifa'I[1], Justinia Rasyidah Furqan[2], Kholifah Dwi Annurrahma[3], Muhammad Raihan[4], Muhammad Wildan Hadinata[5], Muhammad Taufiq Sumadi[6]
[1,2,3,4,5,6]Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Jl. Ir. H. Juanda No.15, Sidodadi, Kec. SamarindaUlu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75124
Email : 2111102441106@umkt.ac.id

Article History:
Received: Desember 30 2023
Revised: Januari 4 2024
Accepted: Januari 31 2024

Keywords:*Istiqomah Muhammadiyah Vocational School 4 Samarinda, Figma, Prototype Method***.**

Abstract:*This research faced challenges in incorporating web design skills into the curriculum of SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda with limited resources. Through the prototype method and the Figma platform, PKL projects are used to teach students about website development. The aim is to provide relevant skills to the technology and graphic design industries. The steps include requirements analysis, prototyping, user evaluation, and user interface design for the company profile. The result is expected to be a web application that is informative, interesting, and in accordance with the needs of the vocational school.*

Abstrak. Penelitian ini menghadapi tantangan dalam memasukkan keterampilan desain web ke kurikulum SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda dengan sumber daya yang terbatas. Melalui metode prototipe dan platform Figma, proyek PKL digunakan untuk mengajarkan siswa tentang pengembangan situs web. Tujuannya memberi keterampilan relevan industri teknologi dan desain grafis. Langkah-langkahnya mencakup analisis kebutuhan, pembuatan prototipe, evaluasi pengguna, dan desain antarmuka pengguna untuk company profile. Hasilnya diharapkan menjadi aplikasi web yang informatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan SMK tersebut.

Kata Kunci: SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda, Figma, Metode Prototype.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah mengubah fundamental pendidikan dengan mempengaruhi cara belajar dan mengajar. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi bagian integral dalam persiapan generasi masa depan, termasuk SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda. Sebagai lembaga pendidikan berakreditasi baik (B) di bidang kejuruan, SMK IM 4 Samarinda selalu berupaya untuk menghadirkan pembelajaran yang relavan dengan tuntunan zaman dalam pemanfaatan media digital dan teknologi.

Dalam konteks ini, terdapat sebuah tantangan muncul yang merupakan bagaimana cara mengintegrasikan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri, terutama dalam desain web ke dalam kurikulum yang terbatas sumber dayanya. Dengan keterbatasan sumber daya, waktu, dan pemahaman konsep desain web menjadi kendala.

Oleh karena itu, penelitian pegabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengindentifikasi kondisi obyektif di SMK IM 4 Samarinda dalam konteks pengembangan keterampilan web. Analisis situasi ini dilakukan untuk memahami masalah yang dihadapi sekolah dalam memperkenalkan keterampilan desain web kepada siswa.

Ahmad Ananda Rifa'I ,2111102441106@umkt.ac.id

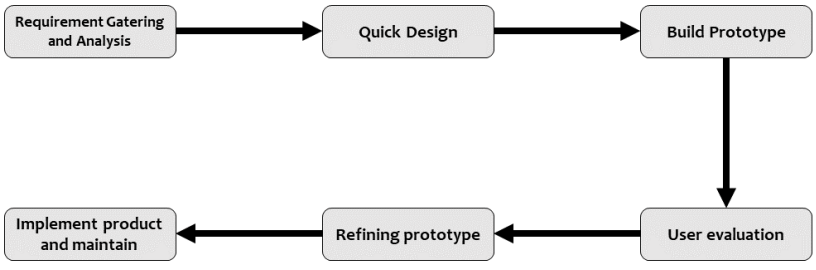
Pemilihan subyek pegabdian pada SMK IM 4 Samarinda ini dipilih berdasarkan reputasi baik, dalam memberikan pendidikan kejuruan. Namun, terdapat kesengajaan antara kurikulum yang adanya tuntunan industri, khususnya dalam pengembangan keterampilan desain web.

Tujuan utama dari pegabdian masyarakat ini adalah memberikan wawasan yang mendalam tentang proses pengembangan situs web. Melalui penggunaan metode prototype dan platform desain seperti Figma, peneliti dengan kegiatan proyek Praktek Kerja Lapangan (PKL) dalam pembuatan Company Profile Berbasis Web dapat memberikan manfaat nyata bagi siswa.

Dengan kegiatan proyek PKL ini peneliti bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa SMK IM 4 Samarinda untuk belajar langsung tentang pengembangan situs web, mulai dari perencanaan, desain, hingga implementasi prototype. Harapan dari pengalaman proyek ini dapat membekali siswa dengan keterampilan yang relavan untuk industri teknologi informasi dan desain grafis di masa depan.

METODE

Metode yang akan diterapkan dalam studi kasus rancangan company profile berbasis web ini adalah menggunakan pendekatan prortype. Prototype merupakan proses pembuatan model perangkat lunak sederhana yang memungkinkan pengguna mendapatkan gambaran dasar tentang program dan melakukan pengujian awal. Tujuan dari metode prototipe adalah untuk memperoleh pemahaman umum terhadap aplikasi yang kembangkan dengan membuat prototype desain aplikasi, yang kemudian dievaluasi oleh pengguna. Contoh tahap-tahapan dapat dilihat pada diagram gambar 1.



Gambar 1. Contoh Diagram Metode Prototype

Beberapa tahapan terdapat dalam penerapan metode prototype ini, di antaranya (Tiyas, 2014):

1. Requirement Gatering and Analysis

   Langkah awal pengembangan model prototype, dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan. Dalam tahap ini, kebutuhan sistem didefinisikan secara rinci.

2. Quick Design

   Pada tahap kedua, dilakukan pembuatan desain sederhana yang memberikan gambaran singkat tentang sistem yang ingin dibuat. Pembuatan desain baru dapat dimulia setelah persyaratan dari pengguna diketahui. Proses selanjutnya melibatkan pembuatan desain berdasarkan hasil requirement gathering dan analisis.

3. Build Prototype

   Setelah desain quick design mendapatan persetujuan dari pengguna, tahap selajutnya adalah dengna memulai pembangunan prototype actual. Prototype ini akan menjadi sebagai panduan bagi tim programmer dalam proses pembuatan program atau aplikasi.

4. User evaluation

   Setelah pembuatan prototype, langkah berikutnya adaah tahap evaluasi oleh pengguna. Pada tahap ini, sistem yang telah di buat dalam prototype dipresentasikan kepada klien untuk dievaluasi. Pengguna memberikan komentar dan saran terhadap prototype yang telah dibuat. Dibandingkan dengan implementasi sistem yang sudah jadi, pembutan prototype memungkinkan evaluasi lebih cepat dari pengguna, memberikn umpan balik lebih cepat terkait desain yang bai dan buruk.

5. Refining prototype

   Tahap refining adalah proses perbaikan pada prototype perbaikan pada prototype berdasarkan umpan balik klien pada tahap user evaluation. Jika pengguna tidak memiliki catatan revisi dari prototype yang dibuat, tim dapat melanjutkan ke tahap implement product and maintain. Namun, jika klien memiliki catatan perbaikan untuk sstem, maka tahan user evaluation dan refining prototype akan terus berulang sampai klien memberikan persetujuan terhadap siste yang akan dikembangkan.

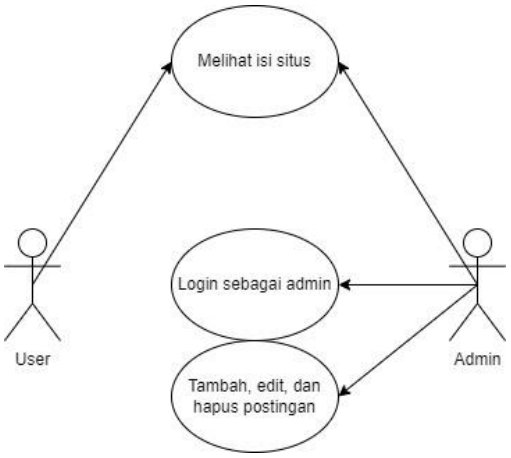
6. Implement product and maintain

   Setelah perbaikan pada tahap refining disetjuin oleh kien, langkah berikutnya adalah implementasi dan pemeliharaan. Pada tahap akhir ini, produk akan dibuat oleh programmer berdasarkan prototype akhir. Selanjutnya, sistem akan di uji dan dirahkan pada klien, dan tahap pemeliharaan akan dilakukan untuk memastikan sistem berjalan lacar tanpe kendala.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Use Case Diagram

Diagram use case memberikan representasi visual dari fungsional proses yang di harapkan dari suatu sistem. Se case menggambarkan interaksi antara actor(pihak eksternal atau pengguna) dengan sistem. Diagram use case digunakan untuk mengulustrasikan bagaimana pengguna menggunakan sistem dan menggambarkan perilaku pengguna terhadap aplikasi.

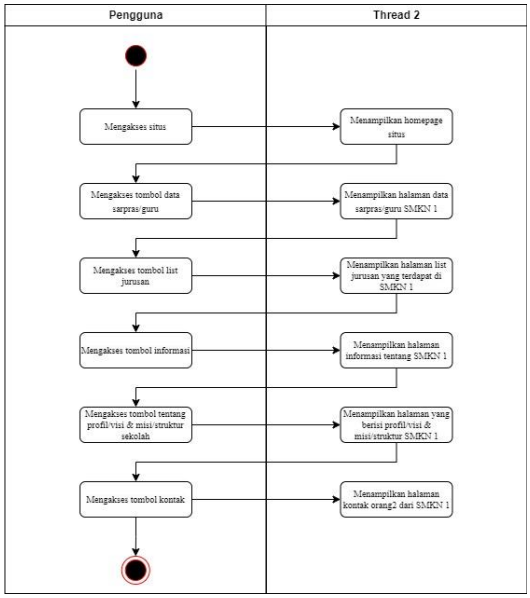


Gambar 1. Use Case sebagai User dan Admin

Pada gambar 1 merupakan use case yang menggambarkan proses user yang dapat melihat isi situs dan admin yang dapat melakukan meliat situs, login sebagai admin, tambah, edit, serta hapus postingan.

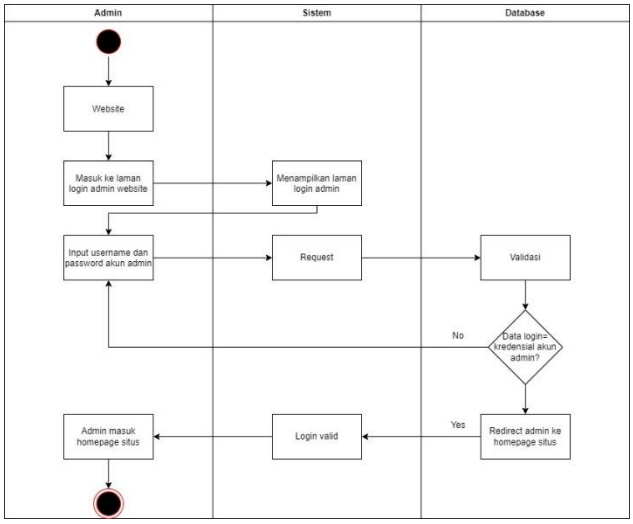
2. Activity Diagran

Activity diagram merupakan diagram yang digunakan untuk memodelkan alur kerja dan aktivitas dalam suatu proses. Diagram ini memiliki peran dalam mengambarkan dan mengelompokkan alur tampilan dari sistem tanpa mengebutkan secara rinci identitas sistem tersebut.



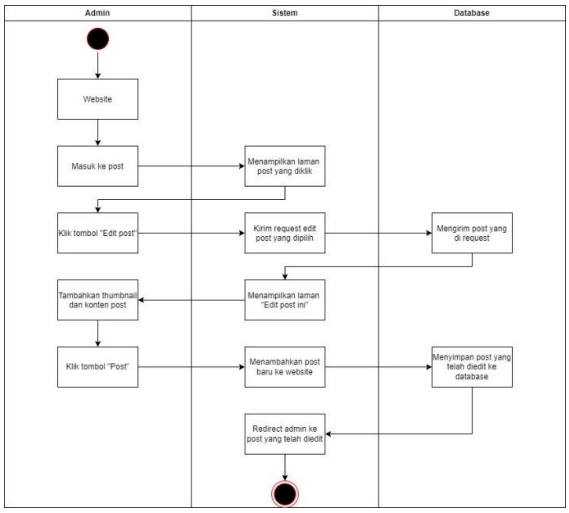
Gambar 2. Activity Diagram sebagai User

Pada gambar 2 merupakan activity diagram mengammbarkan proses pengguna atau user yang dapat melakukan login.



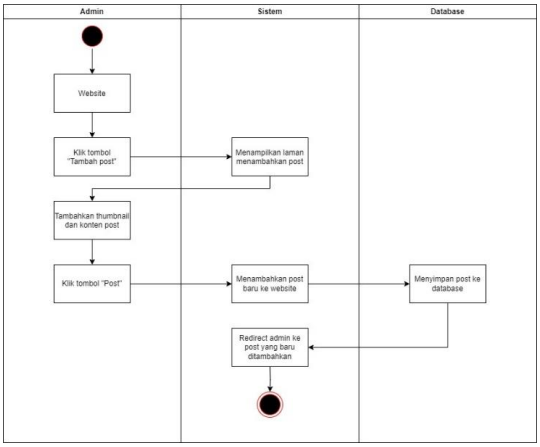
Gambar 3. Activity Diagram sebagai Login Admin

Pada gambar 3 merupakan activity diagram mengambarkan proses yang dimana admin sedang melakukan login.



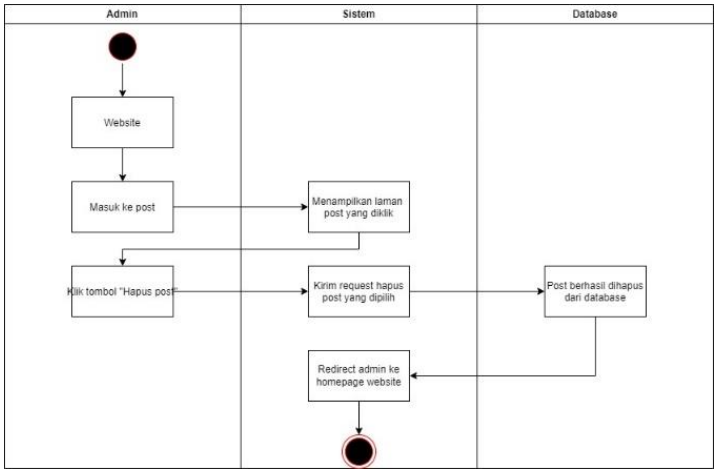
Gambar 4. Activity Diagram Admin sebagai Edit

Pada activity diagram gambar 4 menggambarkan proses admin yang dalam melakukan edit postingan.



Gambar 5. Activity Diagram Admin sebagai Tambah Post

Pada activity diagram gambar 5 diatas menggambarkan proses admin yang dapat menambahkan postingan.

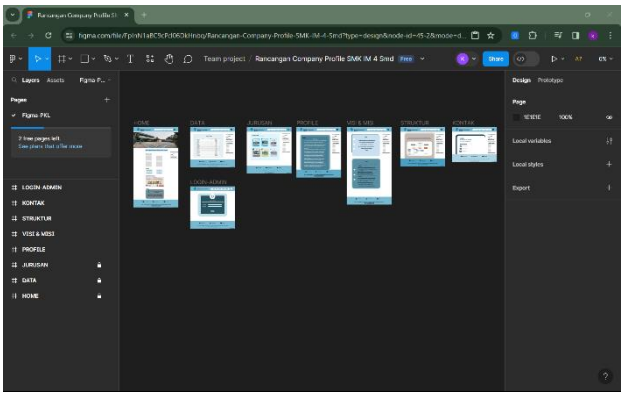


Gambar 6. Activity Diagram Admin sebagai Hapus Post

Pada activity diagram gambar 6 diatas menggambarkan proses admin yang padat melakukan hapus postingan

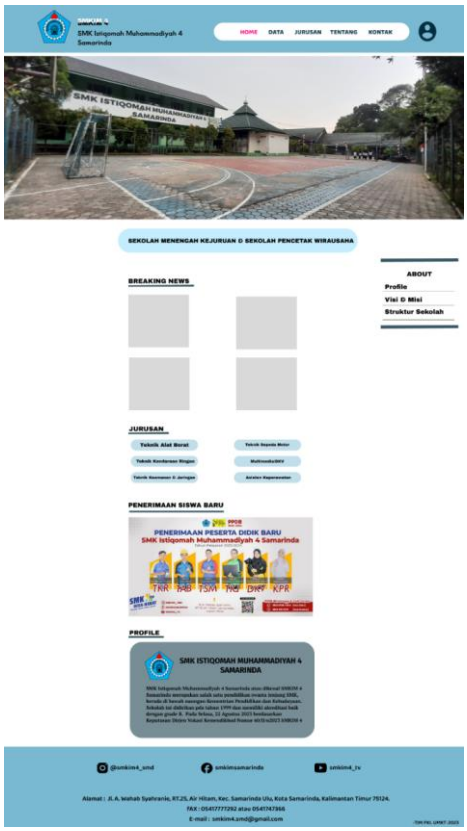
3. User Interfaces Website Company

Berdasarkan hasil pegabdian ini yaitu sebuah desain UI dari website company profile yang akan diberikan kepada SMK IM 4 Samarinda, dengan membantu mempromosikan dan memperkenalkan desain web aplikasi untuk siswa sekolah. Pembuatan desain platform figma yang dimulai dari pembuatan home, data, jurusan, tentang, kontak dan halaman login untuk admin.



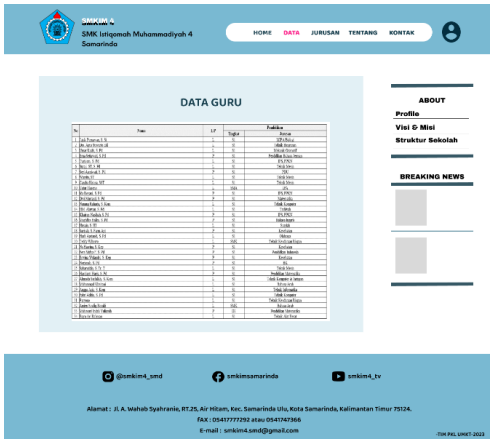
Gambar 7. Desain UI Figma dalam Proses Pembuatan

Pada gambar 7 memperlihatkan proses pendesainan User interface dari website company profile SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda menggunakan Figma.



Gambar 8. Tampilan Home

Halaman home merupakan halaman pertama yang dilihat pengguna saat membuka link website ditunjukkan pada gambar 8, dengan menampilkan semua informasi menu dan menampilkan berita-berita terkini, jurusan dan berbagai kegiatan yang melibatkan SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda.



Gambar 9. Tampilan Data

Gambar 9 Tampilan Data yang merupakan halaman yang berisi data-data guru.

Gambar 10. Tampilan Jurusan

Pada gambar 10 merupakan tampilan jurusan yang berisi informasi-informasi mengenai bidang kejuruan sekolah yakni TAB, TKR, TKJ, TBSM, AKP, dan Multimedia/DKV

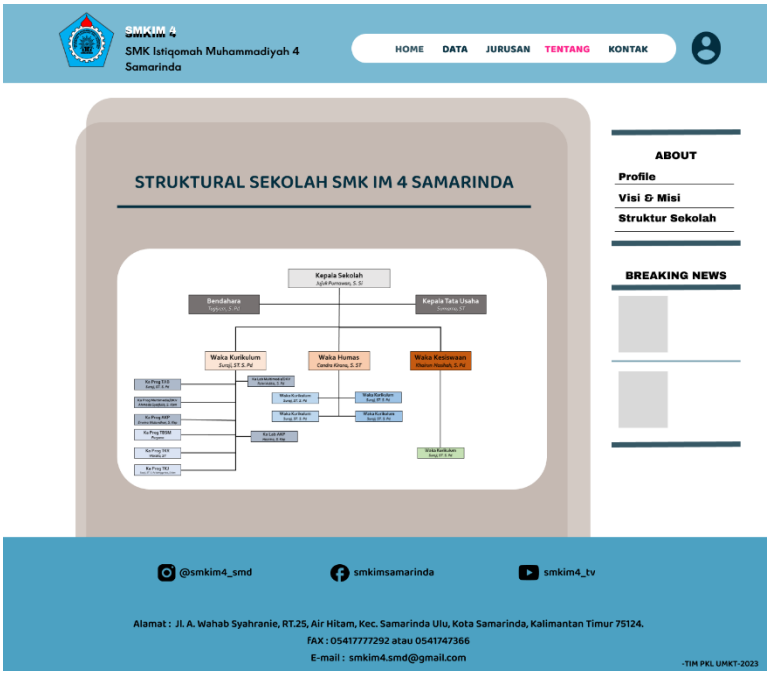
.

Gambar 11. Tampilan Profile

Pada gambar 11 ini menampilkan profile yang berisi informasi tentang sekolah dan sejarah singkat SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda.

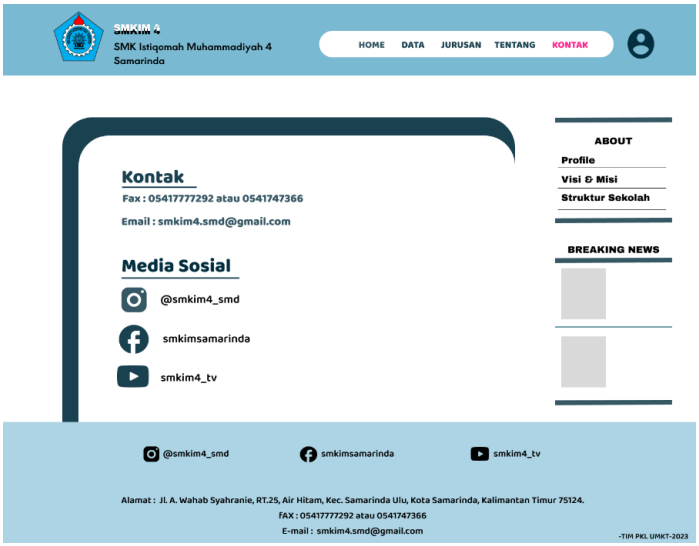
Gambar 12. Tampilan Misi & Visi

Pada gambar 12 menampilakn penjelasan informasi terkait visi dan misi dari SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda.



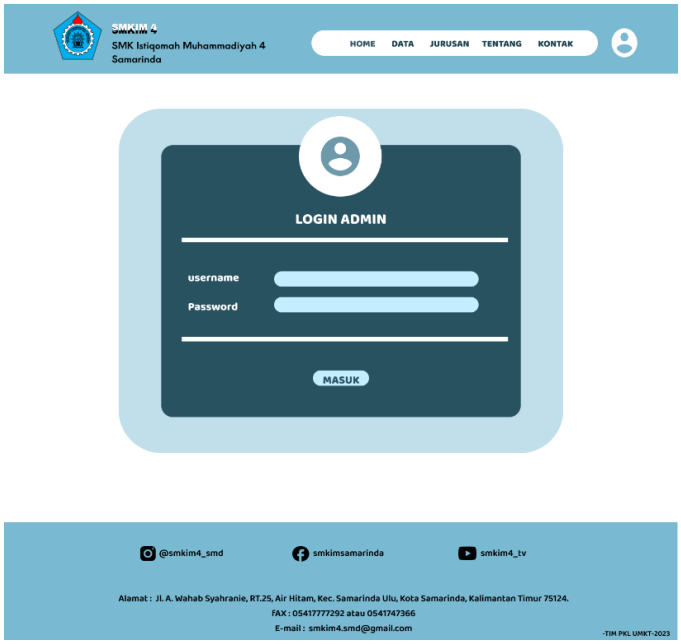
Gambar 13. Tampilan Struktur Sekolah

Pada gambar 13 menampilkan halaman yang berisi struktur organisasi dari SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda.



Gambar 14. Tampilan Kontak

Pada gambar 14 menampilkan halam kontak untuk memberikan informasi tentang SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda.



Gambar 15. Tampilan Login sebagai Admin

Pada gambar 15 menmapilan halaman login sebagai admin, karena admin bisa mengakses dengan mengedit, tambah, dan hapus postingan.

Gambar 16. Dokumentasi Rapat

Gambar 17. Dokumentasi Memperkenalkan Figma untuk Siswa SMK IM 4 Samarinda

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pegabdian ini dapat disimpulkan bahwa Proyek ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah company profile berbasis web aplikasi untuk SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda. Proses pengembangan menggunakan metode prototipe, yang menggambarkan pendekatan iteratif untuk mendesain dan menguji fungsionalitas sistem secara bertahap. Figma digunakan sebagai alat desain utama dalam proses ini.

Dengan pendekatan prototipe, proyek ini memungkinkan untuk pengembangan yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan pengguna, sambil memberikan gambaran visual yang jelas terkait company profile yang akan dibangun. Keseluruhan, proyek ini diharapkan dapat menghasilkan web aplikasi company profile yang informatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda.

DAFTAR REFERENSI

Angga. (2023, July 14). Mengenal Figma dan Langkah Membuat Prototyping. Retrieved from buildwithangga: https://buildwithangga.com/tips/mengenal-figma-dan-langkah-membuat-prototyping

Ctn, M. (2021, June 28). METODE PROTOTYPE : Kelebihan, Kekurangan & Tahapan Model. Retrieved from Salamdian: https://salamadian.com/metode-prototype-prototipe-adalah/

Haris, G. A., & Sujarwo, A. (2022). Perancangan Sistem Belajar Masyarakat yang Membahagiakan Berbasis Teknologi Informasi (Studi Kasus: Masyarakat Terban, Yogyakarta). AUTOMATA, 1-8.

Pamungkas, A. (2018). Pengembangan Media Promosi Sekolah SMP Kristen 1 Salatiga Berbasis Website. Universitas Kristen Satya Wacana, 1-23.

Tiyas, D. S. (2014). REKAYASA PERANGKAT LUNAK PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN SUPPLIER DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UD GUNUNG MAS SEMARANG. CORE, 1-8.