

DOKUMENTASI PROGRAM

“Perancangan Website Optimalisasi peninjauan kinerja dan perkembangan kegiatan ekstrakurikuler dengan penerapan laporan berbasis digital di SMA N 1 Kotaagung”

1. Pendahuluan

SMA NEGERI 1 KOTA AGUNG berkomitmen untuk memperkaya pengalaman pendidikan siswanya melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Untuk meningkatkan keterlihatan dan manajemen kegiatan-kegiatan ini, kami mengusulkan pembuatan situs web yang komprehensif. Platform ini akan mempermudah pelaporan, meningkatkan komunikasi, dan memamerkan beragam kegiatan ekstrakurikuler di dalam sekolah. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan peninjauan kinerja pelatih serta ketua ekstrakurikuler dan perkembangan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Untuk mencapai tujuan ini, proyek akan melibatkan penerapan website laporan. Website ini dirancang untuk mengumpulkan data terkait kinerja pelatih dan perkembangan kegiatan ekstrakurikuler. Dengan website laporan digital, tim peninjauan di sekolah akan memiliki akses mudah ke data yang relevan dan dapat melakukan analisis lebih mendalam terhadap perkembangan kegiatan ekstrakurikuler. Tujuan akhirnya adalah memberikan pengalaman siswa yang lebih baik.

2. Tujuan

2.1 Mengoptimalkan Tinjauan Kinerja

Mengimplementasikan sistem pelaporan digital yang memungkinkan guru dan koordinator untuk dengan efisien meninjau dan menilai kinerja berbagai kegiatan ekstrakurikuler.

2.2 Meningkatkan Keterlihatan

Mengembangkan bagian galeri yang menarik dan mudah digunakan di situs web untuk memvisualisasikan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan oleh siswa.

2.3 Memfasilitasi Komunikasi

Membuat pusat komunikasi dengan memberikan pembaruan waktu, informasi acara, dan pencapaian terkait kegiatan ekstrakurikuler.

3. Fitur

3.1 Menu Navigasi

Menu navigasi responsif akan memastikan akses mudah ke berbagai bagian situs web, meningkatkan pengalaman pengguna.

3.2 Header Video

Halaman depan akan menampilkan header video yang menarik perhatian untuk menyambut pengunjung dan menciptakan pengalaman yang mendalam.

3.3 Bagian Informasi

Bagian yang didedikasikan, seperti 'Tentang Kami,' 'Galeri,' 'Kegiatan Ekstrakurikuler,' dan 'Laporan,' akan memberikan informasi komprehensif tentang lanskap ekstrakurikuler sekolah.

3.4 Galeri Ekstrakurikuler

Galeri yang estetis akan diintegrasikan untuk menampilkan gambar yang mencerminkan esensi berbagai acara dan kegiatan ekstrakurikuler.

3.5 Informasi Pembina

Halaman individu untuk setiap kegiatan ekstrakurikuler akan mencakup detail tentang guru yang bertanggung jawab (Pembina), memberikan wawasan tentang peran dan kontribusi mereka.

3.6 Formulir Pelaporan Digital

Formulir terstruktur akan dibuat untuk guru mengirimkan laporan rinci tentang kegiatan ekstrakurikuler, mencakup aspek seperti nama kegiatan, tanggal, peserta, rencana, prestasi, tantangan, dan dokumentasi.

3.7 Footer

Bagian footer akan berisi informasi hak cipta dan mengakui kontribusi tim proyek.

4. Teknologi yang Digunakan

4.1 Frontend

HTML: Untuk struktur konten.

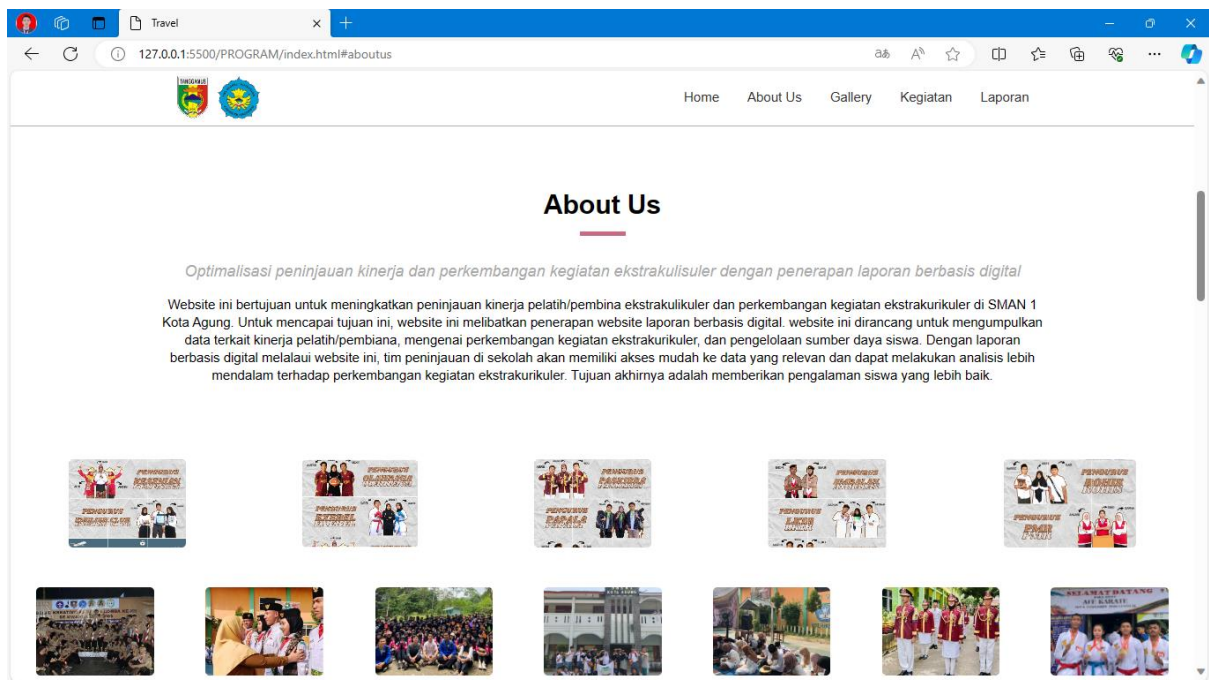
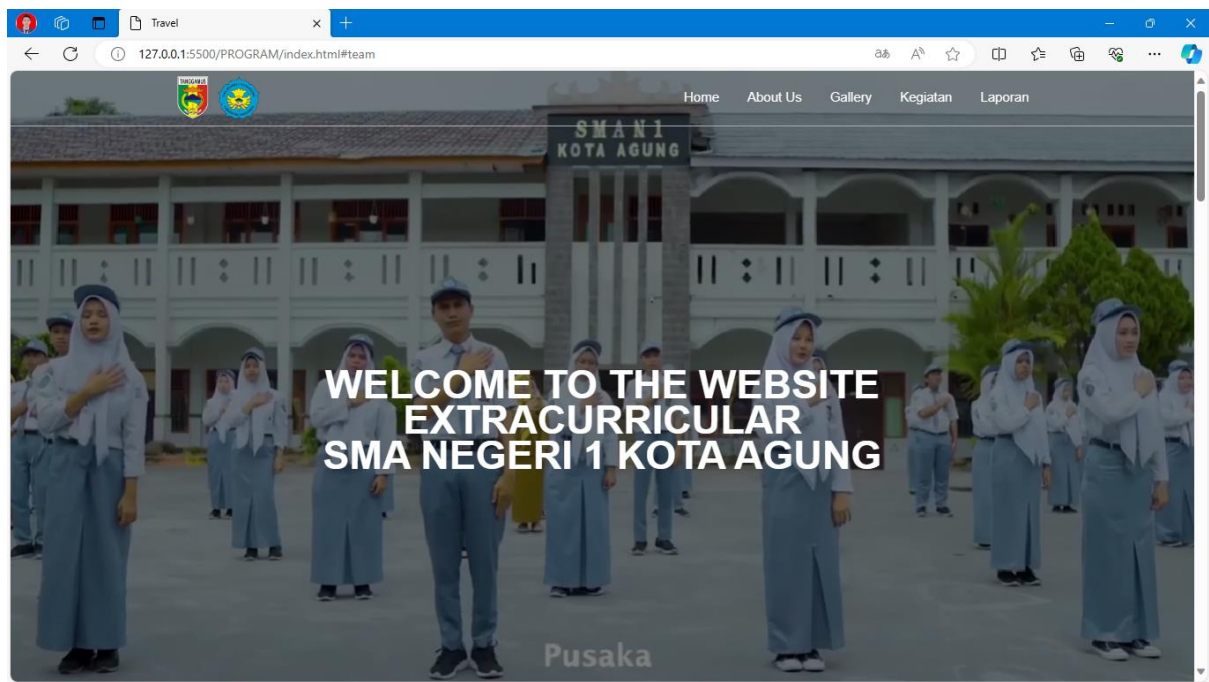
CSS: Untuk gaya dan tata letak.

JavaScript: Untuk fitur interaktif dan konten dinamis.

7. Kesimpulan

Pengembangan situs web ini bertujuan untuk menciptakan platform yang padu dan mudah digunakan yang akan memberikan kontribusi signifikan terhadap pengalaman keseluruhan siswa dan guru yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMA NEGERI 1 KOTA AGUNG. Kami berharap bahwa inisiatif ini akan mendorong transparansi, komunikasi, dan keterlibatan dalam komunitas sekolah.

DOKUMENTASI :



Travel

127.0.0.1:5500/PROGRAM/index.html#aboutus

HomeAbout UsGalleryKegiatanLaporan

Laporan Pembina Ekstrakurikulers

Nama Pembina:

Contoh: Subuki,M.M

Tanggal Pelaporan:

dd/mm/yyyy

Nama Ekstrakurikuler:

Contoh: Klub Teater

Jumlah Anggota:

Contoh: 20

Rencana Kegiatan:

Contoh: Pertunjukan Drama Bulan Depan

Prestasi dan Capaian:

Contoh: Juara 1 Lomba Teater Sekolah

Travel

127.0.0.1:5500/PROGRAM/index.html#aboutus

HomeAbout UsGalleryKegiatanLaporan

Contoh: Pertunjukan Drama Bulan Depan

Prestasi dan Capaian:

Contoh: Juara 1 Lomba Teater Sekolah

Perkembangan Keterampilan:

Contoh: Peningkatan Kemampuan Aktng

Kendala dan Tantangan:

Contoh: Terbatasnya Dana untuk Kostum

Dokumentasi:

Choose FileNo file chosen

Submit

© 2023 PROJEC PBO TEAM WE