

E-LEARNING SEKOLAH VISUAL

Disusun guna untuk memenuhi Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Pemrograman *Website*



Oleh Kelompok 7 :

1. Mahrus Sulaiman (19051214024)
2. Martinus Ade Meidyan (19051214038)
3. Benny Hasto Pakarti (19051214045)
4. Dwi Randi Ramadhani (19051214047)

Kelas : Sistem Informasi 2019 A

Link Video: <https://youtu.be/6698i3rUjEI>

Link Github : <https://github.com/RandiRamadhani10/sekolahvisual>

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

2021

BAB I

1.1 Latar Belakang

Pemrograman *website* merupakan sebuah mata kuliah yang ada di Prodi Sistem Informasi, matakuliah pemrograman *website* ini merupakan matakuliah wajib yang memang di ambil sesuai paketan dari kaprodi disemester 4, dalam matakuliah ini mahasiswa S1 Sistem Informasi mempelajari bahasa pemrograman untuk membangun *website* yang dinamis, dalam mata kuliah pemrograman web ini, bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman secara terstruktur, sehingga dengan hanya sekali pertemuan setiap minggunya itupun secara daring, dirasakan sangat kurang sekali, ditambah lagi dengan perkembangan bahasa pemrograman saat ini yang sudah mengenal pemrograman *website* dengan konsep *Object Oriented* maka dengan waktu yang sangat sedikit mahasiswa belum bisa menerima materi matakuliah ini dengan baik dan mahasiswa biasanya merasa kesulitan dengan algoritma dengan konsep *Object Oriented*, dengan jumlah pertemuan yang sangat sedikit, maka perlu dibangun sebuah media untuk menyeimbangkan antara materi kuliah dengan materi dikelas.

Pada era digitalisasi saat ini Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangatlah dirasa penting karena saat ini suatu instansi atau perusahaan tidak terlepas dari penggunaan komputer sebagai alat bantu pengolahan data yang canggih. Sosial media bukan lagi merupakan hal yang awam digunakan untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi, tidak jarang sosial media digunakan untuk berbagi informasi serta pengalaman. Sebagai pengguna sosial media terlihat jelas bahwa setiap orang dapat berinteraksi dan menyebarkan informasi menggunakan media tersebut. Ditambah hadirnya telepon pintar (*smartphone*) yang memudahkan penggunaannya. Kita bisa mengikuti kelas yang sesuai dengan saku dan kebutuhan para penggunaannya. Saat ini juga seorang designer masih tidak tahu kemana dia akan mempromosikan atau menyebarluaskan hasil karyanya, dengan *website* sekolah *visual* ini seorang *designer* dapat dengan mudah memperkenalkan hasil karyanya secara online pada semua orang, dengan meng upload hasil karyanya pada *website* sekolah *visual* ini. Selain itu para rekruter biasanya juga masih kebingungan dimana mencari seorang designer yang berbakat, tetapi dengan *website* sekolah *visual* ini para *rekruter* bisa dengan mudah menemukan seorang designer yang berbakat dan bisa langsung merekrut *designer* tersebut, dan untuk masyarakat umum yang berminat pada karya yang diunggah oleh para *designer* pada *website* ini, juga bisa menikmati hasil karyanya.

1.2 Dasar Permasalahan

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menjumpai banyak orang kesulitan dalam hal belajar dan mencari lapangan pekerjaan atau peluang bisnis. Tak sedikit pula dari mereka yang mempunyai bakat unik dan bertalenta. Namun, tidak cukup dikenal atau terekspos ke dunia luar atau yang dapat dikatakan itu mereka masih tertutup. Dalam kasus ini, kami sendiri mengambil contoh permasalahan terkait dalam bidang design grafis. Banyak *designer-designer* berbakat di luar sana, tetapi masih tidak kita ketahui bagaimana karya mereka, bagaimana karakteristik mereka, ataupun *history* dari suatu karya yang dihasilkan. Dengan adanya pengembangan *website* ini, kami berharap para calon designer dapat dengan mudah untuk belajar dan memperluas jangkauan atau cakupan bisnis mereka dan semakin mempermudah bagi para rekruter ketika ingin merekrut mereka untuk bekerja sama dalam suatu perusahaan. Selain itu, sebagai masyarakat umum dapat mengisi waktu luangnya sebagai penikmat seni. Dari permasalahan yang timbul di atas, membuat Aplikasi "Sekolah Visual" ini dapat muncul dan berkembang. Sekolah Visual adalah sebuah *website* yang bertujuan mengembangkan ekosistem designer di Indonesia. Sekolah Visual memiliki platform pembelajaran elektronik berupa video yang sangat mudah untuk dipahami. Sekolah Visual juga memiliki Tutor-tutor yang sudah ahli di bidangnya masing-masing.

1.3 Rasionalisasi

Terkait rasionalisasi, dalam aplikasi ini tentunya tak lupa kami melakukan pemantauan terhadap jalannya sistem. Selain itu, disini kami juga tampilkan maksud adanya pengembangan aplikasi "Sekolah Visual" ini terhadap para penggunanya, yakni sebagai berikut :

1. Bagi Designer

Para designer dapat belajar lebih dalam terkait desain grafis dan menyebarluaskan/mempublish hasil karya/design mereka secara publik. Hasil karya/design yang mereka upload/publish tergantung pada *ability* tiap *designer*, yang pastinya antara *designer* 1 dengan designer yang lain ada suatu perbedaan. Bisa juga dikatakan untuk mempromosikan hasil karya/desain yang dibuat kepada para *rekruter*. Bagi para designerpun dengan adanya *website* ini jadi lebih mempermudah ketika mereka hendak mencari suatu pekerjaan.

2. Bagi *Rekruter*

Para *rekruter* jika semakin mudah ketika ingin merekrut seorang *designer*. Lebih efektif dalam menghemat waktu dan tidak terlalu mengeluarkan tenaga *extra* karena karya/hasilnya bisa langsung dilihat melalui *website* Sekolah *Visual* ini kapanpun dan dimanapun di perekrut berada.

3. Bagi Masyarakat Umum

Untuk masyarakat umum bisa dikatakan sebagai suatu *website* yang memberikan informasi yang disajikan dalam bentuk hasil karya/design tersebut. Bisa pula sebagai sarana hiburan diri atau memanjakan mata saat waktu senggang dengan melihat-lihat hasil karya/design dari para *designer* yang dapat dikatakan masing-masingnya memiliki karakter sendiri.

1.4 Daftar Fitur

- Profil

User nantinya bisa mengubah username, nama lengkap maupun foto sesuai keinginan user sendiri.

- Kelasku

User bisa memilih kelas sesuai dengan kebutuhan masing-masing lalu masuk ruang pembelajaran nantinya ada tutor-tutor terbaik yang bisa mendampingi untuk belajar

- Post/Publish Karya secara *Online* (Karyaku)

User bisa memposting karyanya lebih mudah dan cepat secara *online*. Dengan *online*, karya mereka juga bisa dilihat oleh siapa saja yang memiliki akses internet.

- Logout

User nantinya bisa keluar dari *website* tersebut dan nanti bisa login lagi sesuai keinginan.

1.5 Daftar Pengguna

- *Designer*

Seseorang yang belajar mendalami ilmu dan merancang sesuatu/design. User ini dapat belajar dan membagikan karyanya dapat menjadi inspirasi bagi berbagai kalangan dan dengan tujuan seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

➤ *Rekruter*

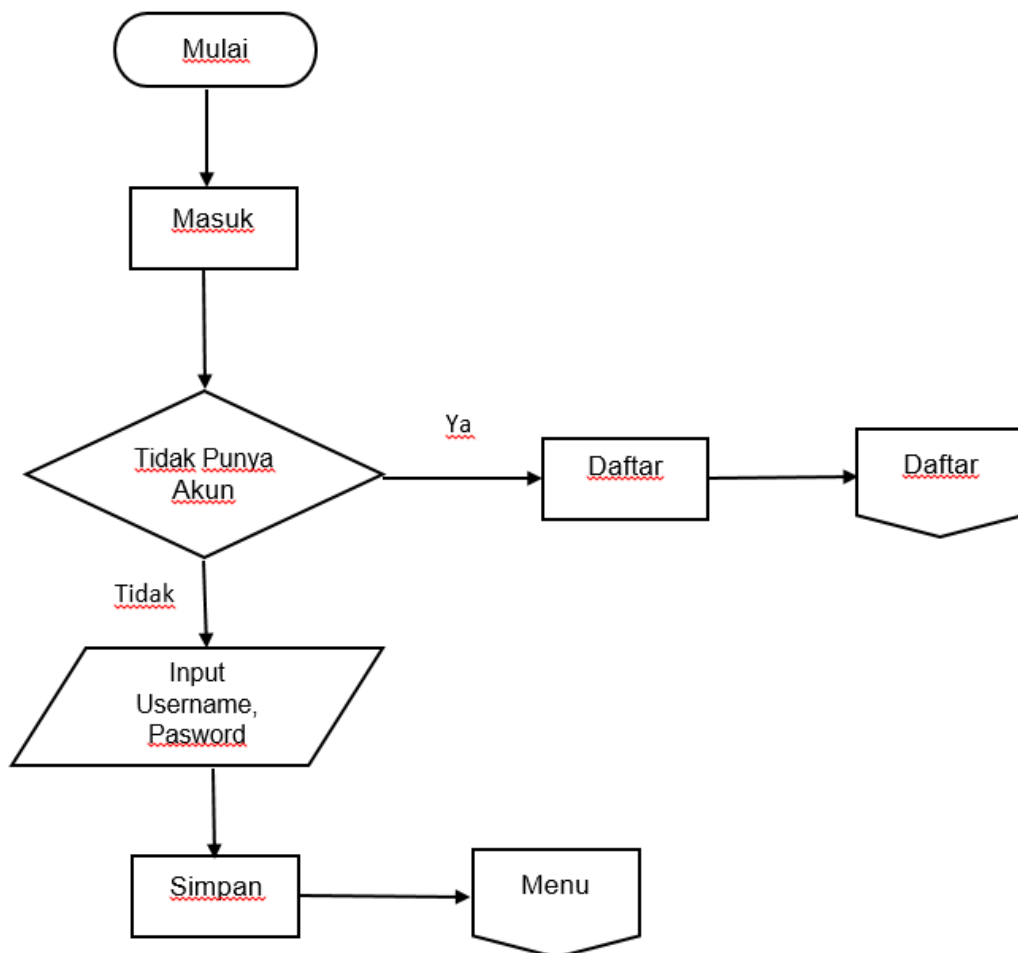
Seseorang yang direkrut oleh instansi maupun perusahaan guna mencari karyawan yang ahli dibidang desain grafis. *Rekruter* menggunakan sekolah visual ini untuk mempelajari dan mencari serta mempertimbangkan calon designer yang cocok untuk instansi maupun perusahaan tersebut.

➤ Masyarakat Umum

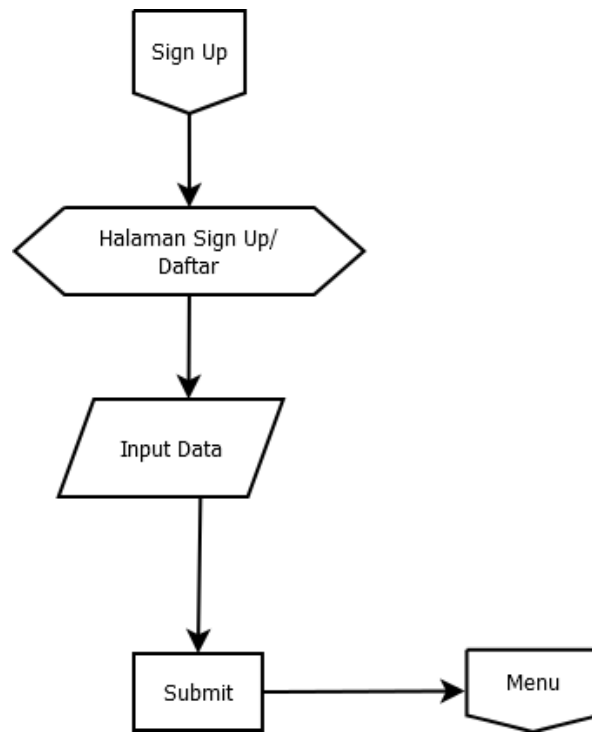
Seperti anak sekolah, mahasiswa, orang di bidang desain grafis atau seseorang yang membutuhkan suatu ide. biasanya masyarakat umum seperti ini memerlukan hanya untuk kebutuhan pekerjaan/hobi saja sebagai salah satu sarana hiburan diri.

1.6 Bagan / Grafik Analisa

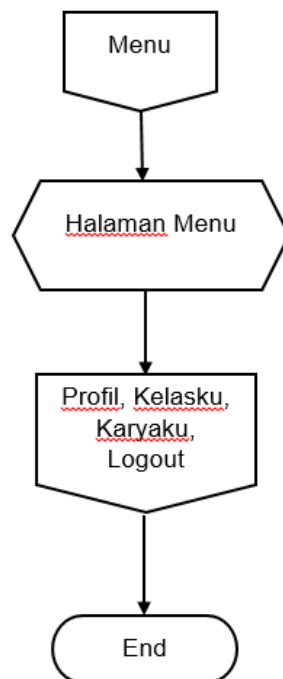
- Halaman Awal dan *Sign In*



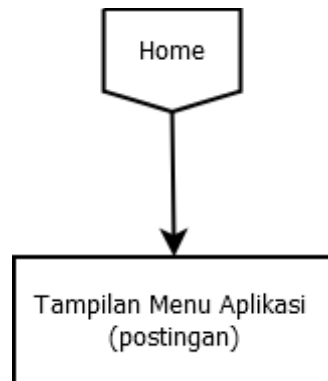
- Halaman *Sign Up*



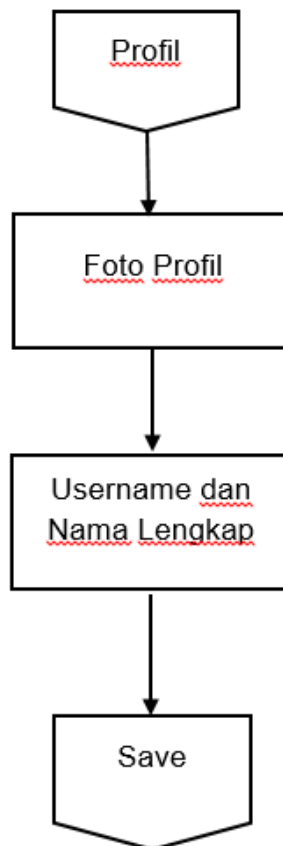
- Halaman Menu



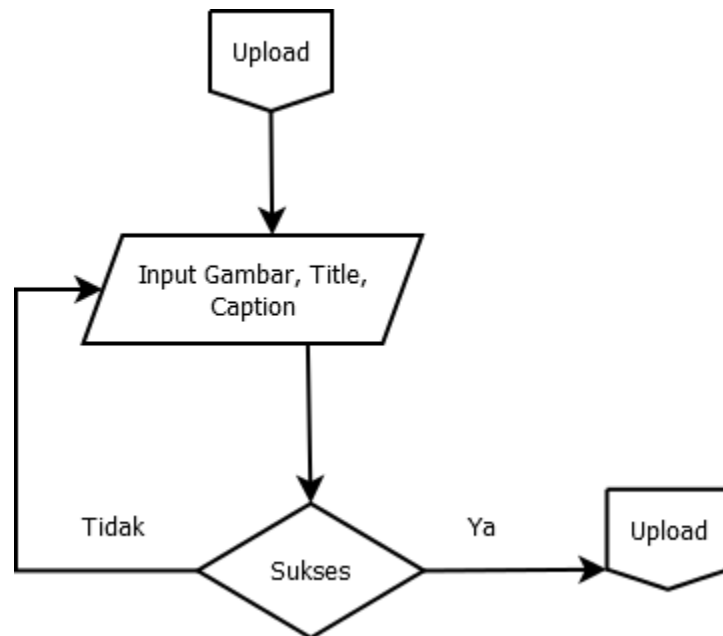
- Menu *Home*



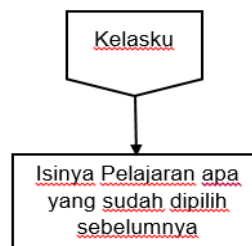
- Menu Profil



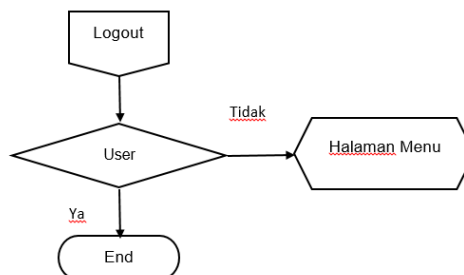
- Menu Karyaku



- Menu Kelasku



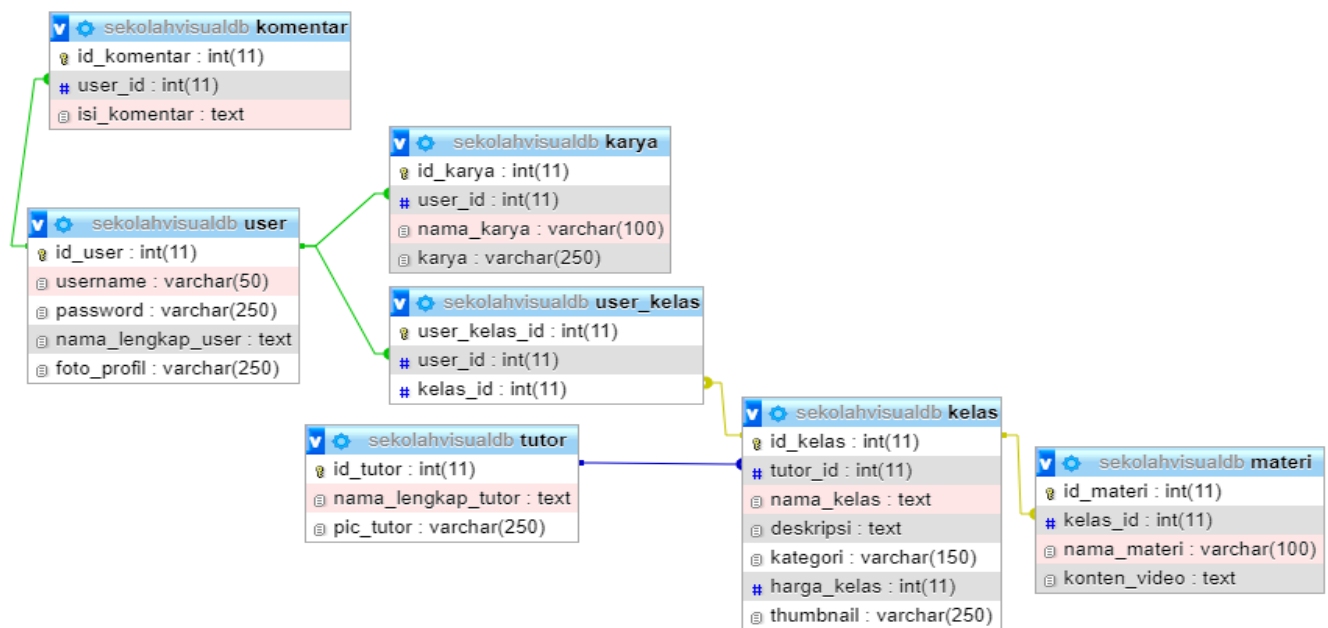
- Menu Logout



- *Entity Relationship Diagram (ERD)*

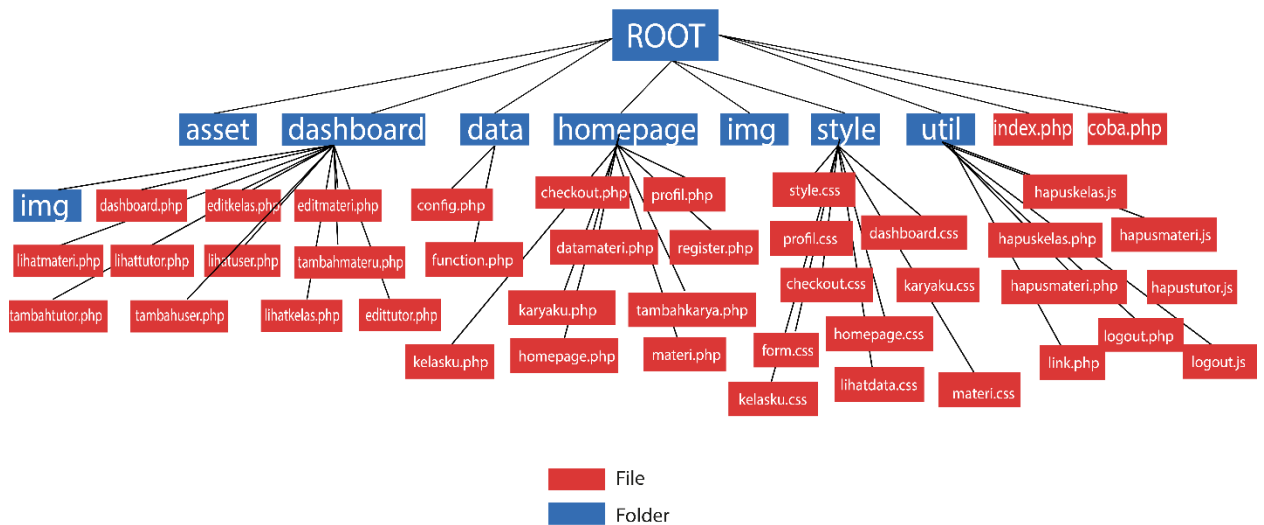


- *Physical Data Model (PDM)*



1.7 Struktur Kode Script & Program

Struktur Kode Script & Program



BAB II

Nama Anggota	Pekerjaan
Benny Hasto Pakarti (19051214045)	Sistem Analis <ul style="list-style-type: none">- Mengidentifikasi masalah dan kebutuhan sistem beserta pemecahannya sebagai bahan pembuatan website- Menyatakan secara spesifik sasaran yang harus dicapai- Membantu membuat logo dan membantu menyusun laporan
Dwi Randi Ramadhani (19051214047)	Programmer <ul style="list-style-type: none">- Menterjemahkan hasil analisa analisis sistem dan desainer kedalam Bahasa pemograman sehingga terbangun sistem yang sesuai dengan keinginan- Menentukan Bahasa pemograman yang akan digunakan- Membuat program atau aplikasi- Menguji program apakah bisa berjalan dengan lancar
Martinus Ade Meidyan (19051214039)	Designer <ul style="list-style-type: none">- Menerjemahkan analisis dari analisis sistem untuk membuat tampilan yang dapat dimengerti pengguna (<i>user interface</i>) sehingga sesuai dengan analisa analisis dan kebutuhan- Membuat halaman depan aplikasi- Membuat logo dan membantu menyusun laporan
Mahrus Sulaiman (19051214024)	Dokumentator <ul style="list-style-type: none">- Bertanggung jawab untuk kegiatan dokumentasi project mulai dari tahapan perencanaan hingga tahapan publish- Membuat bagan/grafik analisa

	- Membuat laporan
--	-------------------