

PROJECT BRIEF: PENGEMBANGAN WEBSITE "SHINING"

1. IDENTITAS PROYEK

1. **Nama Media:** SHINING (English Interactive Learning)
2. **Target Pengguna:** Siswa SMP Kelas VII (Usia 12-13 tahun)
3. **Tujuan Utama:** Meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris materi *Song Lyrics* melalui elemen gamifikasi.
4. **Platform:** Website Responsif (Self-hosted Domain).

2. STRUKTUR LAMAN (SITEMAP)

Website ini terdiri dari 4 Laman Utama:

1. **Laman 1: Home (Landing Page)**
2. **Laman 2: Music Map (Menu Level-Daftar Lagu)**
3. **Laman 3: The Mission Page (Halaman Inti Materi & Latihan - Template per Lagu)**
4. **Laman 4: About & Guide (Info Pengembang & Cara Pakai)**

3. DETAIL KONTEN PER LAMAN & ALUR NAVIGASI

PAGE 1: HOME (Gerbang Utama)

- **Visual:** Header dengan logo "SHINING", ilustrasi bertema musik/pendidikan yang ceria.
- **Teks:** Welcome to SHINING! Ready to shine in English through music? atau funfact jado belajar bahasa inggris melalui nyanyi dsb bisa lihat di prototype.
- **Testimoni:** berupa testimoni dari siswa sebelumnya “**Apa Kata Mereka?** Pengalaman Shiningfren yang Sudah Belajar sambil bermain di Shining”
- **Alur:** Klik tombol "Get Started" langsung mengarah ke **Page 2**.

PAGE 2: MUSIC MAP (Pemilihan Level)

- **Konsep:** Menampilkan daftar lagu sebagai "Misi" yang harus diselesaikan.
- **Layout:** Grid Card (Kotak-kotak). Setiap kotak berisi:
 - Thumbnail/Cover Lagu.
 - Judul & Penyanyi.
 - Label Level (Contoh: Lagu 1 = Level: Easy, Lagu 2 = Level: Medium).
- **Alur:** Klik salah satu Card Lagu langsung mengarah ke **Page 3** khusus lagu tersebut.

PAGE 3: THE MISSION PAGE (Template Halaman Belajar)

Laman ini bersifat "One-Page Scroll" (semua materi hingga tugas ada di satu halaman memanjang ke bawah).

Urutan Konten (Wajib Berurutan):

1. **Header Misi:** Judul Lagu & Level.
2. **Section 1 (Watch):** Embed Video Player (Video lirik lagu dari YouTube).
3. **Section 2 (Learn - Materi):** * Display Teks Lirik Lengkap.
 - o Tabel/Card Vocabulary (Daftar kata sulit + arti).
 - o Penjelasan Makna Lagu (Social Function).
4. **Section 3 (Play - Game):** Embed Iframe dari **Wordwall**.
 - o *Requirement:* Pastikan fitur Leaderboard Wordwall aktif di dalam frame.
5. **Section 4 (Challenge - Worksheet):** Embed Iframe dari **Liveworksheets**.
 - o *Requirement:* Siswa bisa mengerjakan langsung di web, klik "Finish", dan nilai langsung muncul di layar mereka
6. **Section 5 (Reward):** Munculkan ilustrasi "Badge/Lencana" (<https://id.pinterest.com/pin/701717185732781589/>) sebagai penutup visual bahwa misi selesai. atau bisa muncul setelah klik selesai.

PAGE 4: ABOUT

- **Konten:**
 - o Tutorial singkat penggunaan web.
 - o Tujuan Pembelajaran (Capaian Pembelajaran).
 - o Profil Peneliti (Sri Puja Yanti - UNY).

4. REQUIREMENT TEKNIS UNTUK PENGEMBANG

1. **Teknologi:** Disarankan menggunakan WordPress + Elementor (atau koding custom yang ringan).
2. **Responsivitas:** Wajib "Mobile First". Siswa akan mengakses menggunakan Smartphone (Android/iOS). Layout harus menyesuaikan layar kecil tanpa memotong fitur Iframe.
3. **Integrasi Iframe:**
 - o Dapat menampung Iframe dari YouTube, Wordwall, dan Liveworksheets secara stabil.
 - o Scroll di dalam Iframe tidak boleh mengganggu scroll halaman utama web.
4. **Visual Style:** Bright, fun, dan clean. Gunakan warna-warna cerah seperti:
 - o <https://id.pinterest.com/pin/456763587230661160/>
 - o <https://id.pinterest.com/pin/163466661470273594/>

5. ALUR LOGIKA GAMIFIKASI (SUMMARY)

- **Challenge:** Tiap lagu adalah tantangan level berbeda.
- **Feedback:** Skor instan dari Liveworksheets.
- **Competition:** Papan peringkat (Leaderboard) di dalam Wordwall.
- **Achievement:** Lencana visual di akhir halaman.