

JOB SHEET SMK NEGERI 9 MEDAN



Disusun oleh: King Mantzy

Nama : LUQMAN HAKIM

Kelas : XI RPL 4

Mapel: MP

Guru : Annisah Husni Daulay, M.Kom

LANDING PAGE

• TUJUAN PEMBUATAN LANDING PAGE

1).Memberikan Fokus Tanpa Distraksi

Landing page membantu pengunjung tetap fokus pada satu pesan atau penawaran tanpa terganggu oleh menu atau konten lain yang tidak relevan.

2).Meningkatkan Interaksi Dengan Pengunjung

Dapat digunakan untuk mengajak pengunjung berpartisipasi, misalnya mengisi form, mengikuti webinar, atau mendaftar event.

3).Membangun Kepercayaan Merek

Landing page dapat membantu kepercayaan dan citra merek di mata calon pelanggan

4) Kenyamanan Belajar

Tampilan menyesuaikan ukuran layar sehingga pengguna lebih nyaman membaca dan memahami konten.

5).Mempromosi Produk atau Layanan

Halaman ini secara khusus digunakan untuk menyoroti penawaran tertentu.

ALAT DAN BAHAN

- Komputer/Laptop
Digunakan untuk mengedit atau proses pembuatan landing page
- Perangkat lunak (software)
Visual studio code
System operasi: windows 11

• TEORI SINGKAT

Landing page adalah halaman web yang dirancang dengan fokus pada satu tujuan tertentu, seperti mendorong pembelian, pendaftaran, atau pengisian formulir. Halaman ini dibuat sederhana dan tanpa banyak gangguan agar pengunjung lebih mudah melakukan tindakan yang diinginkan, sehingga dapat meningkatkan tingkat konversi.

• DESAIN LANDING PAGE

Halaman 1(index.html)



Halaman 2(style.guide.html)



1.GAMBAR

2. STYLE

Style yang digunakan di dalam landing page reponsive

- :root{
- *,*::before,*::after{
- .body{
- .site-header, .site-footer {
- .nav a{
- .hero {
- .hero-content{
- .hero-img{
- .cta{
- .content{
- .card{
- .box-demo{
- .swatches {
- .swatch {

LANGKAH – LANGKAH PEMBUATAN LANDING PAGE

a. Pembuatan Gambar 1+alt

- siapkan alat dan bahan
- jalankan aplikasi vscode dan pilih menu open folder yang ingin digunakan
- buat nama folder lalu akhiri dengan .html
- ketik html 5 di vscode
- download gambar yang ingin digunakan di web browser, setelah itu letakkan di file png/jpg di folder html tadi
- lalu masuk ke vscode
- Baru ketik ``

b. Menambah Kode program html

1. Kode program index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
  <title>landing page</title>
</head>
<body>
  <header class="site-header">
    <h1 class="logo">KEGIATAN ESPORT ML</h1>
    <nav class="nav">
      <a href="index.html">HOME</a>
      <a href="style-gilde.html">TURNAMEN</a>
    </nav>
  </header>
  <section class="hero">
    
    <div class="hero-content">
      <h2>Komunitas Esport Mobile Legends</h2>
      <p>Tempat berkumpulnya siswa pecinta game
      untuk berkembang dan berprestasi di bidang esport. </p>
      <button class="cta">JOIN TEAM</button>
    </div>
  </section>
  <main class="content">
    <article class="card">
      <h3>KEGIATAN</h3>
```

```

        <div class="box-demo">Turname mlbb internal/eksternal</div>
        <p>Turnamen internal Mobile Legends menjadi ajang adu strategi antar kelas,
        melatih kekompakan tim dan sportivitas. sedangkan turnamen eksternal menghadirkan tantangan yang
        karena tim terbaik sekolah akan bertanding melawan sekolah lain hingga tingkat kabupaten,
        membawa nama baik sekolah ke dunia esport.</p>
    </article>
</main>
<footer class="site-footer">
    <p>&copy;Luqman Hakim/King ManTzy</p>
</footer>
<script src="main.js"></script>
</body>
</html>

```

Penjelasan Kode index.html :

- <link rel="stylesheet" href="css/style.css"> = Menghubungkan file CSS (tempat untuk mengatur tampilan/warna/desain).
- <title> = Judul yang muncul di tab browser ("landing page").
- <header> Bagian atas halaman = Berisi logo dan menu navigasi.
- <h1 class="logo"> = Judul besar: KEGIATAN ESPORT ML
- <nav> : Menu navigasi, berisi link:
- HOME: Menuju index.html
- TURNAMEN = Menuju style.guide.html
- <section class="hero"> = Bagian utama yang mencolok di halaman depan.
- = Menampilkan gambar (misalnya logo atau gambar kegiatan).
- <div class="hero-content"> = Isi teks:
 - Judul <h2> tentang komunitas esport mobile legends
 - Paragraf <p>tempat berkumpul untuk siswa pecinta game meraih prestasi di bidang esport.
 - Tombol <button> dengan teks JOIN TEAM.
- <main> = Isi utama halaman.
- <article class="card"> = Sebuah "kartu" informasi.
- <h3> = Judul KEGIATAN.
- <div class="box-demo">Turnamen mlbb internal/eksternal</div> = Menunjukkan contoh kegiatan turnamen mlbb khusus internal/eksternal (esport mlbb).
- <p> = Penjelasan singkat tentang kegiatan esport mlbb internal/eksternal.
- <footer> = Bagian bawah halaman.
- Teksnya hanya ©Luqman hakim/King ManTzy = Artinya pemilik atau pembuat web.

2. Kode program style.guide.html

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
  <title>STYLE GUIDE</title>
</head>
<body>
  <header class="site-header">
    <h1 class="logo">TURNAMEN MOBILE LEGENDS</h1>
    <nav class="nav">
      <a href="index.html">HOME</a>
      <a href="style.guide.html">TURNAMEN</a>
    </nav>
  </header>
  <main class="content">
    <section>
      <h2>Kegiatan Mobile Legends di sekolah</h2>
      <p>Turnamen Mobile Legends di sekolah menjadi wadah bagi siswa untuk menyalurkan minat dalam dunia e-sports.</p>
      <h3>Latihan dan Strategi</h3>
      <p>siswa belajar mengatur strategi, kerja sama tim, serta kemampuan komunikasi yang baik dalam pertandingan</p>
      <h3>Komunitas Antar Kelas dan Kota</h3>
      <p>Sekolah rutin mengadakan kompetisi antar kelas, serta mengirimkan perwakilan untuk mengikuti turnamen Mobile Legends di tingkat kota.</p>
    </section>
    <section>
      <h2>Prestasi siswa mengikuti lomba esport mlbb</h2>
      <div class="swatches">
        <div class="swatch color-primary">Juara 1 Turnamen Mobile Legends antar kelas</div>
        <div class="swatch color-secondary">Juara 1 Turnamen Mobile Legends Tingkat Kabupaten</div>
        <div class="swatch color-accent">Juara 1 Lomba Mobile Legends Tingkat Kota</div>
      </div>
    </section>
  </main>
  <footer class="site-footer">
    <p>&copy;Luqman Hakim/King ManTzy</p>
  </footer>
  <script src="main.js"></script>
</body>
</html>

```

Penjelasan Kode style.guide.html :

- Header = Berisi judul/logo "TURNAMEN MOBILE LEGENDS" dan menu navigasi dengan dua pilihan: HOME dan TURNAMEN.
- Main Content
Terdiri dari dua bagian:
 - 1) TURNAMEN – Menjelaskan kegiatan mobile legends jadi wadah minat siswa, melatih strategis & teamwork, serta mempererat komunitas lewat turnamen
 - 2) Prestasi Siswa Mengikuti lomba esport mlbb – Menampilkan daftar prestasi siswa, misalnya juara 1 turnamen mlbb antar kelas, juara 1 turnamen mlbb tingkat kabupaten, dan juara 1 turnamen mlbb tingkat kota.
- Script = Menghubungkan file JavaScript (main.js) yang digunakan untuk menambah interaktivitas

3. Kode style.css

```
:root {
  --color-primary: hwb(121 24% 44%);
  --color-secondary: hsl(66, 61%, 40%);
  --color-accent: hsl(212, 37%, 47%);
  --font-base: 16px;
}

*,*::before,*::after {
  box-sizing: border-box;
  margin: 0;
  padding: 0;
}

.body {
  font-family: 'Segoe UI', Tahoma, Geneva, Verdana, sans-serif;
  font-size: var(--font-base);
  line-height: 1.5;
  color: var(--color-secondary);
}

.site-header, .site-footer {
  background: var(--color-primary);
  color: #fff;
  padding: 1rem 5%;
  display: flex;
  justify-content: space-between;
  align-items: center;
}
```

```
.nav a {  
  color: ■ #fff;  
  margin-left: 1rem;  
  text-decoration: none;  
}  
  
.hero {  
  position: relative;  
  text-align: center;  
  color: ■ #0d895f;  
  max-width: 100%;  
}  
  
.hero-content {  
  position: absolute;  
  top: 50%;  
  left: 50%;  
  transform: translate(-50%, -50%);  
  font-weight: bold;  
  color: ■ #c22828;  
  font-size: 20px;  
}  
  
.hero-img {  
  width: 100%;  
  height: 40vh;  
  object-fit: cover;  
}
```

```

.cta {
  background: var(--color-accent);
  border: none;
  padding: 0.75rem 1.5rem;
  font-size: 1rem;
  color: #000;
  cursor: pointer;
  margin-top: 1rem;
}

.content {
  width: 90%;
  max-width: 1200px;
  margin: 2rem auto;
  gap: 10px;
  margin-top: 20px;
}

.card {
  background: #f9f9f9;
  padding: 1rem;
  border-radius: 0.5rem;
}

.box-demo {
  background: var(--color-accent);
  padding: 20px;
  border: 3px dashed var(--color-secondary);
  margin: 15px;
}

```

```

margin: 15px;
}

.swatches {
  display: flex;
  gap: 1rem;
  flex-wrap: wrap;
  margin-top: 15px;
}

.swatch {
  flex: 1 1 120px;
  height: 60px;
  color: #fff;
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  border-radius: 0.5rem;
}

.color-primary { background: var(--color-primary); }
.color-secondary { background: var(--color-secondary); }
.color-accent { background: var(--color-accent); }

```


Penjelasan Kode style.css

- :root = Menyimpan warna utama (primary, secondary, accent) dan ukuran huruf dasar agar mudah dipakai ulang.
- Reset CSS (* { ... }) = Menghilangkan jarak bawaan (margin, padding) supaya desain konsisten.
- Body = Mengatur jenis huruf, ukuran, warna teks, dan jarak antar baris.
- Header & Footer = Diberi background warna utama, teks putih, dan ditata rata kanan-kiri (flexbox).
- (nav a) = Link dibuat berwarna putih tanpa garis bawah.
- Hero section = Bagian gambar utama dengan teks di tengah gambar.
- Button (cta) = Tombol berwarna aksen dengan teks hitam.
- Content & Card = Mengatur lebar konten, memberi latar belakang terang, padding, dan sudut membulat.
- Box-demo = Kotak dengan warna aksen, border putus-putus, dan jarak.
- Swatches & Swatch = Kotak warna yang ditampilkan berdampingan untuk menunjukkan kombinasi warna.

4. Kode main.js

```
Script.js
// Main JavaScript - Demo interaksi sederhana
document.addEventListener('DOMContentLoaded', () => {
  const cta = document.querySelector('.cta');
  if (cta) {
    cta.addEventListener('click', () => {
      alert('Selamat belajar Frontend di SMK!');
    });
  }
});
```

Penjelasan kode main.js:

- document.addEventListener('DOMContentLoaded' = Menunggu sampai halaman web selesai dimuat.
- const cta = document.querySelector('.cta'); = Mencari tombol dengan kelas .cta.
- cta.addEventListener('click', ...) = Jika tombol diklik, akan muncul pesan pop
- alert('Selamat belajar Frontend di SMK!'); → Pesan yang ditampilkan ke pengguna.

Fungsi utama dari landing page

- Menyesuaikan tampilan di semua perangkat
Halaman bisa terlihat rapi baik di HP, tablet, maupun laptop tanpa harus dibuat versi terpisah.
- Meningkatkan pengalaman pengguna (user experience)
Pengguna lebih mudah membaca, menavigasi menu, dan mengakses informasi karena tampilan fleksibel.
- Mempercepat akses informasi sekolah/pembelajaran
Konten (kegiatan, prestasi, materi) bisa langsung dipelajari tanpa terganggu tampilan berantakan.

