

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE*
SMP STELLA DUCE 2**



PERANCANGAN

Oleh:

Vitalis Quanta Satrio

NIM: 1812558024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE*
SMP STELLA DUCE 2**



PERANCANGAN

Oleh:

Vitalis Quanta Satrio

NIM: 1812558024

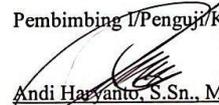
Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar sarjana S-1 Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE* SMP STELLA DUCE 2 diajukan oleh Vitalis Quanta Satrio, NIM 1812558024 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

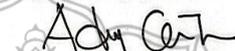
NIP 19801125 200812 1 003/ NIDN 0025118007

Pembimbing II/Penguji


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001/ NIDN 0013118201

Cognate/Penguji Ahli


Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001/ NIDN 0009098410

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Daru Fungul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum

NIP 19551108 199303 1 001/ NIDN 000811690

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vitalis Quanta Satrio
NIM : 1812558024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE SMP STELLA DUCE 2**, dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa ada paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 27 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,


Vitalis Quanta Satrio
NIM 1812558024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vitalis Quanta Satrio
NIM : 1812558024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE SMP STELLA DUCE 2**, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dan saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.



Yogyakarta, 27 Januari 2023
Yang membuat pernyataan,


Vitalis Quanta Satrio
NIM 1812558024

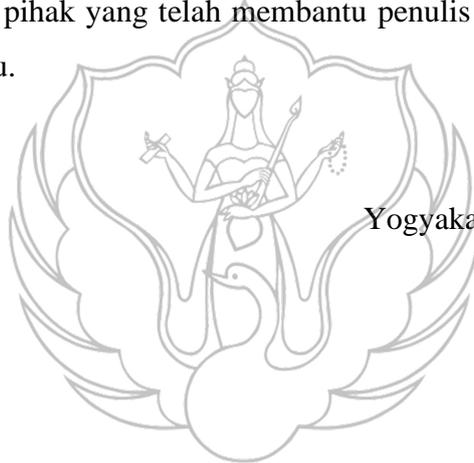
KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada Allah Bapa Yang Maha Kuasa untuk segala nikmat dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan perancangan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE SMP STELLA DUCE 2”

Tugas akhir adalah pekerjaan individu, namun perancangan ini tidak bisa selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak. Sehingga diucapkan terima kasih kepada segala pihak yang telah memberi waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membantu dalam proses perancangan. Dengan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Daru Tunggul Aji, SS., M.A., Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
2. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
3. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing 2, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam proses penyusunan Tugas Akhir
4. Dr., Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku Dosen Wali, atas semua bimbingan dan waktunya.
5. Semua jajaran dosen dan karyawan program studi Desain Komunikasi Visual untuk segala ilmu pengetahuan yang sudah diberikan kepada penulis selama menjalani masa studi.
6. Kedua orang tua penulis, karena telah menerima segala keluh kesah, memberi motivasi, dan dukungan selama ini
7. Ibu Pipiet Chintya selaku wakil kepala SMP Stella Duce 2 yang telah memberi waktu, tenaga, dan kesempatan bagi penulis untuk bisa melakukan observasi di sekolah

8. Seluruh jajaran guru dan karyawan, siswa, dan orang tua siswa SMP Stella Duce 2 yang bersedia untuk menjadi partisipan penelitian dalam Tugas Akhir.
9. Sahabat-sahabat penulis dari SMP yang sudah menemani dan menjadi sarana rekreasi penulis
10. Maria Kristiani Setyabudi, yang sudah mau menerima segala keluhan, meluangkan waktu untuk membantu, dan memberi motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan tugas akhir
11. Rumah Langanarjan dan penghuninya yang sudah menjadi tempat bagi penulis dalam menyusun Tugas Akhir.
12. Teman-teman penulis dari SMA yang sudah menemani dalam menyusun Tugas Akhir.
13. Dan semua pihak yang telah membantu penulis dan tidak bisa disebutkan satu per satu.



Yogyakarta, 27 Januari 2023

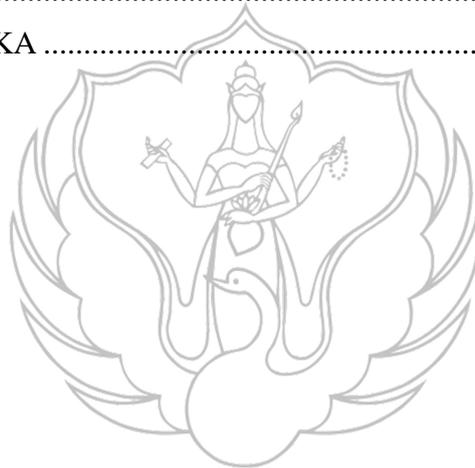
Vitalis Quanta Satrio

NIM: 1812558024

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
ABSTRAK.....	vii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	6
H. Sistematika Perancangan.....	8
BAB II.....	9
A. Identifikasi Data	9
1. Profil SMP Stella Duce 2	9
2. Visi Misi dan Tujuan SMP Stella Duce 2	10
3. Fasilitas SMP Stella Duce 2	11
4. Media SMP Stella Duce 2	11
B. Studi Pustaka.....	12
1. Pengertian <i>Website</i>	12
2. UI dan UX	13
3. Fungsi Website	13
4. Desain Website.....	14
5. Prinsip Desain Website	15
6. User Centered Design.....	18
C. Warna	19
D. Skema Warna	20
E. Psikologi Warna.....	21
F. Pengaplikasian Warna pada <i>Website</i>	22
G. Tipografi.....	23

H. Analisis Data	28
7. Analisis Media.....	47
8. Kesimpulan Analisis Data	48
BAB III	49
A. Konsep Media	49
B. Konsep Kreatif	51
BAB IV	67
A. Penjaringan Ide Awal.....	67
B. Wireframing	71
C. Media Pendukung	92
BAB V.....	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99



DAFTAR GAMBAR

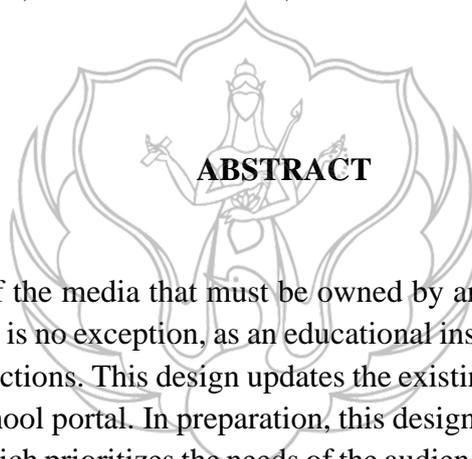
Gambar 2.1 Logo Tarakanita	10
Gambar 2.2 Sketsa Anatomi Web	17
Gambar 2.3 Keseimbangan Simetris	18
Gambar 2.4 Keseimbangan Asimetris	18
Gambar 2.5 Visual Kreatif X-height	25
Gambar 2.6 Contoh Old Style	26
Gambar 2.7 Contoh Typeface Transisitona	26
Gambar 2.8 Contoh Typeface Neoclassical and Didone	26
Gambar 2.9 Contoh Typeface Slab	27
Gambar 2.10 Contoh Typeface Clarendon	27
Gambar 2.11 Contoh Typeface Grotesque	28
Gambar 2.12 Contoh Typeface Geometric	28
Gambar 2.13 Contoh Typeface Humanistic	29
Gambar 2.14 Website Kolese Kanisius	31
Gambar 2.15 Website SMP Kolese Kanisius	31
Gambar 2.16 Website SMA Kolese De Britto	33
Gambar 2.17 Website SMA Kolese De Britto	33
Gambar 4.1 Website SMA Kolese De Britto	67
Gambar 4.2 Website SMA Kolese De Britto	67
Gambar 4.3 Proses Desain	68
Gambar 4.4 Grid System Website	68
Gambar 4.5 Tipografi Website	69
Gambar 4.6 Palet Warna	70
Gambar 4.7 <i>Wireframe Landing Page</i>	71
Gambar 4.8 <i>Wireframe Galeri</i>	72
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Berita	72
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Galeri	73
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman Berita	73

Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Ekstrakurikuler	73
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Halaman Portal Pendidikan	73
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman Ekstrakurikuler	74
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Arsip	74
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Kelas Daring	74
Gambar 4.17 Halaman Beranda	75
Gambar 4.18 Halaman Beranda Berita	76
Gambar 4.19 Halaman Beranda Ekstrakurikuler	76
Gambar 4.20 Halaman Berita	76
Gambar 4.21 Halaman Fasilitas Sekolah	76
Gambar 4.22 Halaman Ekstrakurikuler	77
Gambar 4.22 Halaman Login Portal Pendidikan	77
Gambar 4.23 Halaman Kelas Daring Siswa	77
Gambar 4.24 Halaman Beranda Portal Pendidikan	77
Gambar 4.25 Halaman Kelas Daring Guru	77
Gambar 4.26 Halaman Arsip	78
Gambar 4.27 Halaman Forum	78
Gambar 4.28 Halaman Kelas Daring	78
Gambar 4.29 Kalender SMP Stella Duce 2	79
Gambar 4.30 Brosur Website SMP Stella Duce 2	82
Gambar 4.31 Post Instagram SMP Stella Duce 2	83
Gambar 5.1 Foto bersama wakil kepala SMP Stella Duce 2	88
Gambar 5.2 Foto bersama ketua komite SMP Stella Duce 2	88

ABSTRAK

Sebuah *Website* merupakan salah satu media yang wajib untuk dimiliki oleh sebuah instansi. Tak terkecuali SMP Stella Duce 2, sebagai instansi pendidikan kepemilikan *website* bisa memiliki banyak fungsi. Perancangan ini memperbarui desain *website* yang sudah ada dan menambahkan fungsinya sebagai portal sekolah. Dalam penyusunannya perancangan ini menggunakan metode *User Centered Design*, yang mengutamakan kebutuhan audiens. Hasil dari perancangan ini berupa desain antarmuka untuk halaman *website* yang menampilkan profil sekolah yang dapat diakses oleh umum. Portal sekolah yang menjadi sarana pembantu kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan survey pengujian yang telah dilakukan, mayoritas suara menunjukkan bahwa audiens suka dengan desain antarmuka yang diberikan.

Kata Kunci: Website, SMP Stella Duce 2, Desain Antarmuka



A website is one of the media that must be owned by an institution. Stella Duce 2 Junior High School is no exception, as an educational institution website ownership can bring many functions. This design updates the existing website design and adds its function as a school portal. In preparation, this design utilizes the User Centered Design method, which prioritizes the needs of the audience. The result of this design is an interface design for a website that displays the school's profile which can be accessed by the public, as well as the school portal that is an auxiliary tool for teaching and learning activities. Based on the survey that has been conducted, the majority of votes indicate that the audience like the interface design provided.

Keywords: website, Stella Duce 2 Junior High School, interface design

BAB I

A. Latar Belakang

Pada Maret 2020, bencana besar menimpa masyarakat di seluruh dunia. Virus SARS COV-2 atau biasa disebut COVID-19 yang pada mulanya mewabah di Provinsi Wuhan, RRT berubah menjadi wabah di seluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Karena virus COVID-19 ini memiliki tingkat penularan yang cepat dan tinggi, maka pemerintah di berbagai negara, termasuk Indonesia, mewajibkan seluruh warganya untuk berkegiatan di rumah dahulu guna mengurangi peningkatan jumlah orang yang terinfeksi. Semenjak itulah istilah seperti *Work from Home* (WFH) bagi pekerja, dan *Study from Home* (SFH) bagi para pelajar mulai umum digunakan.

SFH atau yang jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia memiliki arti belajar dari rumah, adalah kegiatan belajar mengajar layaknya di sekolah hanya saja dilakukan secara daring. Pada umumnya tenaga pengajar akan melakukan panggilan video secara bersama dengan kelas untuk menjelaskan materi, dan membagikan modul atau materi melalui *softfile* yang dikirim kepada siswa. Internet memiliki peran penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar secara daring ini bisa dilakukan hanya saat era internet sudah menjadi kebutuhan pokok. Terlepas dari dampak negatif yang dihasilkan oleh pandemi, namun pandemi ini seakan membukakan mata bahwa kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan tidak hanya di kelas saja namun bisa secara *remote*.

Sebelum pandemi menjangkiti dunia, tidak bisa dipungkiri lagi internet sudah menjadi salah satu bagian penting dari hidup manusia, namun setelah COVID-19 sudah mewabah keberadaan internet menjadi lebih penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Hal ini ditunjukkan dari data penggunaan internet di Indonesia, di tahun 2020 hingga kuartal II, pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa atau 73,7% dari total populasi yang ada di Indonesia (Jatmiko, 2020). Sebagai perbandingan penelitian yang dilakukan oleh Wearesocial Hootsuite pada Januari 2019-2020 menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia sebanyak 150 juta jiwa

atau 56% dari total populasi, terdapat kenaikan sebanyak 17,7% dalam kurun waktu 1 tahun.

Pandemi ini membuat manusia memanfaatkan internet lebih dari sebelum-sebelumnya, segala macam kebutuhan manusia saat ini bisa dipenuhi melalui internet. Pada zaman dahulu orang mungkin untuk mencari informasi menggunakan media massa, televisi, atau dari mulut ke mulut, namun semenjak internet mulai marak, orang menggunakan internet untuk mencari segala informasi yang dibutuhkan. Maka dari itu eksistensi secara daring di masa yang serba internet ini sangat penting, baik bagi personal maupun bisnis. Salah satu contoh untuk eksis secara daring adalah melalui kepemilikan *website*.

Website atau dalam kamus Oxford memiliki definisi serangkaian halaman web yang saling terhubung dan berada dalam satu nama domain, biasanya dibuat oleh perorangan atau organisasi. Memiliki website saat ini, terutama bagi bisnis, hampir sama dengan memiliki bangunan di dunia maya. Dengan memiliki website sebuah bisnis/perusahaan bisa menampilkan informasi tentang profil perusahaan hingga melakukan kegiatan promosi. Pentingnya website bagi perusahaan ditunjukkan oleh riset yang dilakukan oleh Google Mobile Movement Study, yaitu sebanyak 88% konsumen yang mencari sebuah usaha lokal di internet di gawainya akan mengunjungi usaha tersebut dalam kurun waktu 24 jam. Hal ini menunjukkan pentingnya sebuah bisnis/perusahaan untuk memiliki eksistensi di dunia maya dalam wujud website. Google juga menyebutkan bahwa, lebih dari 50% orang tidak merekomendasikan perusahaan/bisnis yang memiliki desain *website* yang kurang layak. Dua riset tersebut semakin menguatkan bahwa kepemilikan *website* dengan desain yang menarik dan layak memang dibutuhkan bagi sebuah perusahaan/bisnis agar bisa lebih dipercaya dan menarik konsumen.

Kebutuhan akan kepemilikan *website* ini tidak hanya ditujukan untuk usaha-usaha berorientasi pada usaha dagang saja namun bisa untuk berbagai macam jenis perusahaan. Salah satunya adalah sekolah, dengan memiliki *website* sekolah bisa melakukan kegiatan promosi dan

menampilkan profil, fasilitas, hingga informasi akademis maupun non-akademis bisa ditampilkan di *website* sekolah. Selain itu, merujuk dari hasil riset di atas, kepercayaan dari publik terhadap sekolah menjadi lebih meningkat.

SMP Stella Duce 2, sebuah sekolah menengah pertama yang terletak Jl. Suryodiningratan no. 33 di Yogyakarta, ini adalah sekolah swasta Katolik yang berada di bawah Yayasan Tarakanita. Hal yang membedakan sekolah ini dengan sekolah Katolik setingkat yang lainnya di Yogyakarta adalah memiliki asrama putri yang terbuka bagi seluruh siswa putri di Indonesia. Sampai perancangan ini dibuat SMP Stella Duce 2 masih menggunakan Instagram sebagai media penyampaian pesan dan promosi.

Mengingat SMP Stella Duce 2 adalah sekolah yang menerima siswa dari seluruh penjuru Indonesia, maka sekolah perlu media yang memberikan ruang lebih yang mampu membagikan informasi ke seluruh Indonesia serta menjadi sarana pembantu dalam sarana pembelajaran secara jarak jauh. Maka dari itu diperlukan *website* sebagai media promosi sekaligus sebagai sarana pembantu kegiatan belajar mengajar. Melansir dari survey yang dilakukan oleh Exabytes, dalam satu tahun yaitu dari bulan Maret 2020-Maret 2021 terdapat kemunculan *website* sekolah dengan domain sch.id sebanyak 168%, hal ini sangat signifikan dibandingkan tahun 2019-2020 dengan rentang waktu yang sama.

Dengan memiliki *website* SMP Stella Duce akan dapat memuat fitur-fitur yang tidak bisa dilakukan di media sosial seperti Instagram. Hal-hal seperti memberikan informasi seputar pendaftaran siswa baru, membagikan modul, hingga pemberian rapor secara daring bisa dilakukan melalui *website* sehingga mampu menunjang kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi. Selain itu sekolah mampu membagikan profil sekolah sebagai bahan promosi dan bisa diakses oleh siapa saja melalui internet baik yang memiliki sosial media maupun tidak. Dengan keberadaan *website* kegiatan belajar mengajar secara daring menjadi lebih efektif dan efisien, memberi kepercayaan lebih terhadap calon siswa dan orang tuanya, dan memberi manfaat bagi siswa, guru, karyawan, hingga orang tua siswa.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain antarmuka *website* yang interaktif dan menarik sebagai sarana pembelajaran dan sumber informasi terpercaya bagi calon siswa SMP Stella Duce 2 Yogyakarta?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini berfokus pada perancangan desain antarmuka *website* yang interaktif dan menarik sebagai sarana pembelajaran dan sumber informasi terpercaya bagi calon siswa SMP Stella Duce 2.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan karya bertujuan untuk merancang media informasi supaya civitas akademika dapat memiliki media informasi terpusat perihal informasi akademik dan non-akademik, serta menjadi media promosi yang lebih terperinci tentang sekolah. Oleh sebab itu akan ada beberapa halaman yang perlu dirancang dalam *website* SMP Stella Duce 2 antara lain:

1. Peenyampaian informasi mengenai *school profile* dari SMP Stella Duce 2
2. Menampilkan kondisi sekolah seperti kurikulum, fasilitas, dan kehidupan siswa
3. Menampilkan berita dan pengumuman sekolah
4. Penunjang kegiatan belajar mengajar secara daring
5. Sarana berkomunikasi antara guru, siswa, dan orang tua murid

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi *Target Audience*:
Memberi informasi yang lebih lengkap tentang profil, fasilitas, dan kondisi sekolah, serta memberi fasilitas bagi *target audience* dalam melakukan pembelajaran secara daring

2. Bagi Sekolah

Memberi ruang yang lebih leluasa bagi sekolah untuk melakukan kegiatan promosi, mengefisienkan kegiatan belajar secara daring, serta meningkatkan kepercayaan publik terhadap sekolah.

3. Bagi Perancang dan Institusi,

Memberi pengetahuan tentang proses perancangan *website* suatu institusi pendidikan.

Memberi sumbangsih berupa pengetahuan bagi civitas academica.

Memberi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang berminat pada perancangan yang serupa.

F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional ini berguna bagi pembaca supaya mudah memahami kata-kata yang mungkin asing dalam penulisan ini:

1. *Website*

Menurut Kamus Oxford, *website* adalah rangkaian halaman web yang terletak di dalam satu nama domain, umumnya dimiliki oleh perorangan/kolektif. Sedangkan menurut Brugger (2009) *website* dapat dipahami sebagai sebuah entitas yang berdasarkan pada penggunaan protokol dan bahasa *mark-up*, yang bersumber dari *world wide web* dalam pengertiannya yang lebih luas daripada sebuah kelompok file di internet.

2. *User Interface*

Menurut Stone (2005) *User Interface* adalah bagian dari sistem komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna untuk melakukan tugasnya sehingga bisa mencapai tujuan dari sang pengguna

3. *User Experience*

Menurut Alben (1996), pengalaman pengguna adalah semua aspek dari bagaimana orang menggunakan produk yang dibuat secara interaktif

seperti bagaimana mereka menggunakannya, seberapa bagus mereka memahami cara kerjanya, perasaan mereka tentang hal itu bersifat sementara mereka menggunakan aplikasi dan seberapa cocok dengan konteksnya dibutuhkan dan yang terakhir adalah seberapa bergunanya melawan kebutuhan. Menurut Naser (2018), Pengalaman pengguna adalah segalanya sesuatu yang berhubungan dengan kenyamanan, kemudahan, kelebihan dan efisiensi dalam menggunakan halaman suatu aplikasi atau website

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan:

a. Data Primer

Data yang didapat melalui wawancara secara langsung, dilakukan untuk mengumpulkan data dari pihak terkait instansi pendidikan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terhadap narasumber untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana dan apa sistem pendidikan yang dilakukan di sekolah.

b. Data Sekunder

Berupa data verbal yang didapat dari literatur buku yang berkaitan dengan pembahasan pendidikan, promosi, dan *website* sehingga dapat diaplikasikan terhadap perancangan ini dengan baik.

2. Metode Pengumpulan Data:

a. Pustaka

Studi Pustaka pada umumnya diambil dari buku, jurnal, skripsi, atau karya tulis lainnya yang berhubungan dengan topik perancangan dan teruji keabsahannya.

b. Dokumentasi

Pengambilan foto dan video mengenai kegiatan belajar mengajar di sekolah, fasilitas sekolah, dan civitas akademika yang berada di sekolah.

c. Kuesioner

Kuesioner berisikan pertanyaan berkenaan dengan topik dari perancangan. Nantinya kuesioner akan dibagikan kepada civitas akademika SMP Stella Duce 2 secara online, lalu jika telah mencapai target jumlah responden maka data akan dianalisis.

d. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapat informasi langsung dari narasumber terkait. Hasil dari wawancara akan berupa data yang bisa menjadi materi saat perancangan, dan agar perancangan sesuai dengan kebutuhan dari sekolah. Dalam perancangan ini narasumber yang dimaksud adalah jajaran guru SMP Stella Duce 2

H. Metode Analisis Data

Menurut Bogdan, Analisis Data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis yang didapat melalui wawancara, catatan lapangan, dan materi lain yang diakumulasikan untuk menambah pemahaman mengenai suatu permasalahan sehingga mampu membagikan informasi yang telah diperoleh kepada orang lain. (Sugiono, 2007:427). Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode SWOT dalam melakukan analisis data. Menurut Fredi Rangkuti (2004) SWOT adalah identifikasi berbagai factor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan (dalam hal ini sekolah). Fahmi (2013) menjelaskan bahwa SWOT sendiri terdiri dari:

1. Strength: Faktor yang ada dalam internal perusahaan yang memberi kelebihan dibanding kompetitor
2. Weakness: Faktor yang ada dalam internal perusahaan yang memberi kelebihan bagi kompetitor
3. Opportunity: Kondisi eksternal yang memberi peluang bagi perusahaan
4. Threat: Kondisi eksternal yang memberi ancaman bagi perusahaan

I. Sistematika Perancangan

