

PERANCANGAN *WEBSITE* SITUS SEJARAH BANTEN GIRANG *DESIGNING WEBSITE HISTORICAL PLACE BANTEN GIRANG*

Rifki Azhiima Imanes¹, Siti Desintha², Taufiq Wahab³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

rifkiazhiima@students.telkomuniversity.ac.id¹, desintha@telkomuniversity.ac.id²,
taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Banten merupakan provinsi paling barat di Pulau Jawa, Indonesia. Provinsi ini pernah menjadi bagian dari Provinsi Jawa Barat yang kemudian berdiri sendiri hingga sekarang. Dalam penelitian ini akan membahas mengenai sejarah awal mula berdirinya Banten diawali dengan zaman pra-Islam yang berpusat di suatu daerah yang dinamakan Kerajaan Banten Girang. Namun, akibat minimnya sumber untuk data informasi serta peninggalan sejarahnya, hal tersebut membuat pemahaman masyarakat akan sejarah pra-Islam di Banten menjadi sangat terbatas, bahkan membuat kronologi sejarahnya terkesan menghilang begitu saja. Dengan fenomena tersebut, maka diperlukan perancangan tugas akhir berupa media informasi dalam bentuk *website* yang diperuntukkan bagi masyarakat terutama remaja di Provinsi Banten. Penelitian dan perancangan ini menggunakan metode kualitatif sebagai pengumpulan data dengan pendekatan studi pustaka, observasi, wawancara, kuesioner dan analisis data SWOT. Perancangan *website* ini diharapkan bisa membuat masyarakat Banten terutama remaja agar mereka mengetahui dan memahami sejarah pra-Islam mengenai Kerajaan Banten Girang yang merupakan sejarah awal mula berdirinya provinsi Banten. Sehingga nantinya informasi sejarah pra-Islam di Banten Girang ini tidak terlupakan dan bisa diteruskan ke generasi selanjutnya.

Kata Kunci: *Website*, Sejarah Pra-Islam, Banten Girang, Remaja

ABSTRACT

Banten is the westernmost province on the island of Java, Indonesia. This province was once part of West Java Province which later stood alone until now. In this study, we will discuss the history of the early establishment of Banten, beginning with the pre-Islamic era centered in an area called the Kingdom of Banten Girang. However, due to the lack of sources for information data and historical legacies, this has made people's understanding of pre-Islamic history in Banten very limited, even making the historical chronology seem to have disappeared. With this phenomenon, it is necessary to design a final project in the form of information media in the form of a website which is intended for the community, especially teenagers in Banten Province. This research and design uses qualitative methods as data collection with a literature study approach, observation, interviews, questionnaires and SWOT data analysis. It is hoped that the design of this website can make Banten people, especially teenagers, so that they know and understand the pre-Islamic history of the Banten Girang Kingdom

which is the history of the early establishment of the Banten province. So that later this pre-Islamic historical information in Banten Girang will not be forgotten and can be passed on to the next generation.

Keywords: *Website, Pre-Islamic History, Banten Girang, Youth*

1. PENDAHULUAN

Banten merupakan provinsi paling barat di Pulau Jawa, Indonesia. Provinsi ini pernah menjadi bagian dari Provinsi Jawa Barat yang kemudian berdiri sendiri hingga sekarang. Provinsi ini juga memiliki daya tarik dalam lingkup wisata sejarah dan budayanya. Sejarah awal mula berdirinya Banten diawali dengan zaman pra-Islam yang berpusat di suatu daerah yang dinamakan Kerajaan Banten Girang. Banten Girang merupakan pusat kerajaan yang bercorak Hindu-Budha, sebelum akhirnya memindahkan lokasi pusat kekuasaannya dan berubah menjadi Kesultanan Banten.

Namun, akibat minimnya sumber untuk data informasi serta peninggalan sejarahnya, hal tersebut membuat pemahaman masyarakat akan sejarah pra-Islam di Banten menjadi sangat terbatas, bahkan membuat kronologi sejarah pra-Islam di Banten terkesan menghilang begitu saja. (Perdana, 2020). Permasalahan fenomena ini juga sudah diulas dalam jurnal Antropologi Budaya milik Nilam Gita Perdana yang berjudul "Mendobrak Dominasi Sejarah: Upaya Laboratorium Banten Girang (LBG) dalam Mengenalkan Kembali Sejarah Pra-Islam dan Tinggalannya di Banten".

Pemahaman akan sejarah merupakan hal yang penting bagi masyarakat daerah terutama di provinsi Banten. Hal ini dikarenakan sejarah merupakan kejadian masa lalu yang bertujuan untuk memahami perilaku di masa lalu, masa sekarang dan masa depan. (Bank, J, 1980). Masyarakat Banten seharusnya mengenal dan mengetahui informasi lebih banyak tentang adanya kronologi sejarah pra-Islam di Banten yang sebenarnya merupakan titik awal terbentuknya provinsi Banten.

2. DASAR PEMIKIRAN

2.1 Perancangan

Perancangan merupakan proses penyusunan berbagai elemen untuk menjadi sesuatu yang utuh dan memiliki nilai fungsional. (Jogiyanto, 2005).

2.2 Website

Website merupakan media yang terbentuk dari berbagai halaman yang berisi informasi dari berbagai elemen seperti teks, gambar, dan suara, hingga menjadi sebuah rangkaian baik bersifat statis maupun dinamis dan terhubung ke dalam jaringan halaman. (Bekti, 2015:35).

2.3 UI/UX

Antar muka atau *user interface* diperlukan untuk pengguna agar mereka bisa memahami penggunaan sistem dan tidak mengalami kesulitan, *user interface* menciptakan media komunikasi bagi komputer dan pengguna dengan efektif. (Pressman, 2010:312). Sedangkan UX Menurut Garret (2011:6) dalam bukunya yang berjudul "The Element of Experience", UX merupakan penggunaan suatu produk yang sudah dilakukan

oleh pengguna. Dalam perancangannya, orang-orang akan memperhatikan dan menanti akan seperti apa penggunaannya. Hal ini menjadikan UX sebagai tolak ukur dan perbedaan produk yang berhasil dan gagal

2.4 Metode UI/UX

Perancangan desain *website* ataupun produk lain sebaiknya menggunakan metode *design thinking*, menurut Iain Heath dalam (Garda dan Desintha, 2020) *Design Thinking* merupakan metode yang bersifat fleksibel dan terfokus dalam rancangan dan pengguna dalam memberikan ide, dan lebih mengutamakan apa yang diinginkan pengguna. Dalam metode *design thinking*, berikut ini merupakan tahap-tahap yang perlu dilakukan diantaranya *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*.

2.5 Desain Komunikasi Visual

Teori DKV merupakan bidang keilmuan yang berisi tentang pengaplikasian kreativitas serta komunikasi melalui segala media dengan penggunaan elemen visual di dalamnya. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada target sasaran. (Tinarbuko, 2005:5).

2.6 Layout

Menurut Suriyanto Rustan dalam (Ikhsan et al., 2019) Komposisi adalah letak beberapa elemen visual dalam desain suatu media untuk menunjang konsep maupun pesan yang dibawa.

2.7 Warna

Warna adalah unsur visual yang keberadaannya ditentukan oleh pigmennya. Penentuan pada sebuah warna adalah *lightness*, apabila nilai 0 maka paletnya hitam, dan nilainya 100 maka paletnya menjadi putih. Namun jika nilainya menjadi 40, warna akan terlihat dengan jelas. Terdapat 2 jenis warna yaitu warna dingin dan warna panas.

2.8 Tipografi

Tipografi di dalam desain merupakan proses penyusunan bagian pada publikasi dengan penggunaan huruf cetak. Dengan merancang bentuk huruf cetak kemudian menyusunnya ke dalam tata letak yang baik agar tampilannya sesuai dengan tujuan. Adi Kusrianto (2009:190). Menurut Suyanto (2009) dalam perancangan website, ada dua penggunaan jenis huruf yang cocok agar pengguna bisa membaca isi halaman web dengan mudah yaitu Serif dan Sans-serif.

2.9 Fotografi

Fotografi menurut Sri Sadono dalam (Adi et al., 2019) merupakan salah satu seni visual kreatif dengan cara memandang dunia sekitar melalui visual untuk mencipatakan asumsi mengenai dunia tersebut.

3. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

3.1 Konsep Pesan

Perancangan ini akan menginformasikan masyarakat Banten mengenai pentingnya sejarah pra-Islam kerajaan Banten Girang di provinsi Banten, seperti apa cerita sejarahnya bermula, dan mengapa sejarah pra-Islam ini tidak boleh dilupakan begitu saja. Perancangan ini membutuhkan sebuah nama dan tagline sebagai pendukung penyampaian informasi dan identitas pada media. Nama yang digunakan pada website ini adalah

“Situs Sejarah Banten Girang” yang mendasari lokasi awal mula sejarah pra-Islam di Banten, dengan tagline “Warisan Peradaban Banten”.

Konsep pesan yang ingin disampaikan pada khalayak sasaran adalah bahwa mempelajari sejarah pra-Islam kerajaan Banten Girang bukanlah sesuatu hal kaku dan membosankan jika mereka mencoba untuk mengetahui dan memahami kepentingan sejarah tersebut.

Maka dari itu dengan cara yang berbeda dari umumnya, kesan yang menyenangkan sangat dibutuhkan. Selain itu juga mempelajari sejarah akan terasa mudah dan nyaman karena pendekatan yang berbeda dari media buku yaitu dengan penggunaan website sebagai media informasi dan pembelajarannya. Kata kunci perancangan yang didapat berdasarkan penjelasan konsep pesan diatas adalah sebagai berikut:

1. Menyenangkan: menarik, santai, asyik
2. Mudah: ringan, ringkas
3. Nyaman: harmoni, lembut, sejuk

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif penyampaian pesan bagi khalayak sasaran dilakukan dengan merancang media informasi berupa *website* yang berisi informasi tentang sejarah pra-Islam Kerajaan Banten Girang di provinsi Banten, yang bisa diakses dengan mudah oleh masyarakat Banten terutama remaja melalui akses internet. Dengan rancangan konsep visual yang disesuaikan dengan karakter masyarakat Banten dan gambaran wilayah Banten Girang melalui warna dengan jenis *earth tone* yang lembut seperti kuning keemasan, putih, dan hijau *olive* sehingga menonjolkan kesan modern pada tampilannya.

Penggunaan *typeface* jenis *serif* yaitu *font* Merriweather untuk bagian *headline* atau *sub-headline* untuk memberikan kesan elegan dan tradisional dan penggunaan *typeface* jenis *sans-serif* yaitu *font* Open Sans untuk bagian *bodytext* untuk kemudahan membaca kontennya

3.3 Konsep Komunikasi

Pada perancangan *website* situs Banten Girang, dibutuhkan konsep komunikasi agar pesan yang diberikan terhadap target sasaran bisa tersampaikan. Dalam hal ini penulis menggunakan metode AISAS, dimulai dengan menarik perhatian target dengan pembagian *flyer* serta pemasangan *x-banner* dan poster saat adanya exhibition atau acara komunitas perihal pendidikan terutama di wilayah kampus (*attention*), yang akan menimbulkan rasa penasaran target dan mengunjungi media sosial *website* terutama *Instagram* yang merupakan *platform* medsos paling dikenal dan digemari anak muda. Konten berisi mengenai trivia dan informasi mengenai sejarah Banten Girang dan ada beberapa *quiz* berhadiah *merchandise* yang membuat mereka senang dan tertarik untuk mengunjungi website (*interest*). Target yang sudah tertarik akan melakukan pencarian informasi sejarah Banten Girang pada website Situs Sejarah Banten Girang (*search*) dan mereka akan mulai mengakses *websitenya* untuk mencari informasi yang diinginkan, bahkan mereka bisa mengikuti acara edukatif yang diumumkan di website (*action*). Setelah mendapatkan informasi dari website, target akan membagikan informasi seputar website kepada target yang lainnya, konten media sosial Instagram seperti quiz maupun trivia juga menjadi salah satu cara dalam melakukan penyebaran informasi mengenai website ini (*share*).

3.4 Konsep Visual

Konsep visual yang disusun untuk website ini adalah penyusunan warna yang dipilih untuk perancangan logo dan tampilan pada website adalah *cool color* dengan warna kuning keemasan dan hijau olive, lalu ditambah warna latar putih yang lembut. Warna ini juga berdasarkan *earth tone* yang menyesuaikan dengan kondisi wilayah sekitar Banten Girang dan pemilihan psikologi warna untuk anak muda atau remaja. Lalu Tipografi yang digunakan untuk perancangan *website* ini adalah penggunaan *font* Merriweather yang termasuk jenis *serif* sebagai *headline* atau *sub-headline*.

Penggunaan *font* Open Sans yang merupakan jenis *sans-serif* diperlukan sebagai *bodytext*. Penyusunan Bentuk dan konsep pada logo website dirancang menggunakan gabungan bentuk dari gua yang merupakan peninggalan sejarah di Banten Girang, dan terdapat menara 4 tingkat yang berdasarkan filosofi kasta dalam ajaran agama Hindu-Budha yaitu kasta Brahmana, Ksatria, Waisya, dan Sudra. Selain menampilkan teks, penggunaan fotografi juga diperlukan sebagai pendukung isi konten informasi di dalam webnya. Seperti penggunaan foto situs Banten Girang sebagai *landing page*, dan pencantuman foto pada tiap *thumbnail* postingan atau artikel.

3.5 Konsep Bisnis

Dalam perancangan Tugas Akhir ini penulis akan bekerja sama dengan Laboratorium Banten Girang dalam mengenalkan sejarah pra-Islam Kerajaan Banten Girang kepada masyarakat terutama anak muda daerah. Dengan melakukan promosi awal melalui acara exhibition dan aktivasi media sosial yang mudah dijangkau oleh target audiens. Selain itu juga terdapat penjualan merchandise yang akan dilakukan di lokasi Situs Banten Girang, yang nantinya para pengunjung bisa membelinya disana.

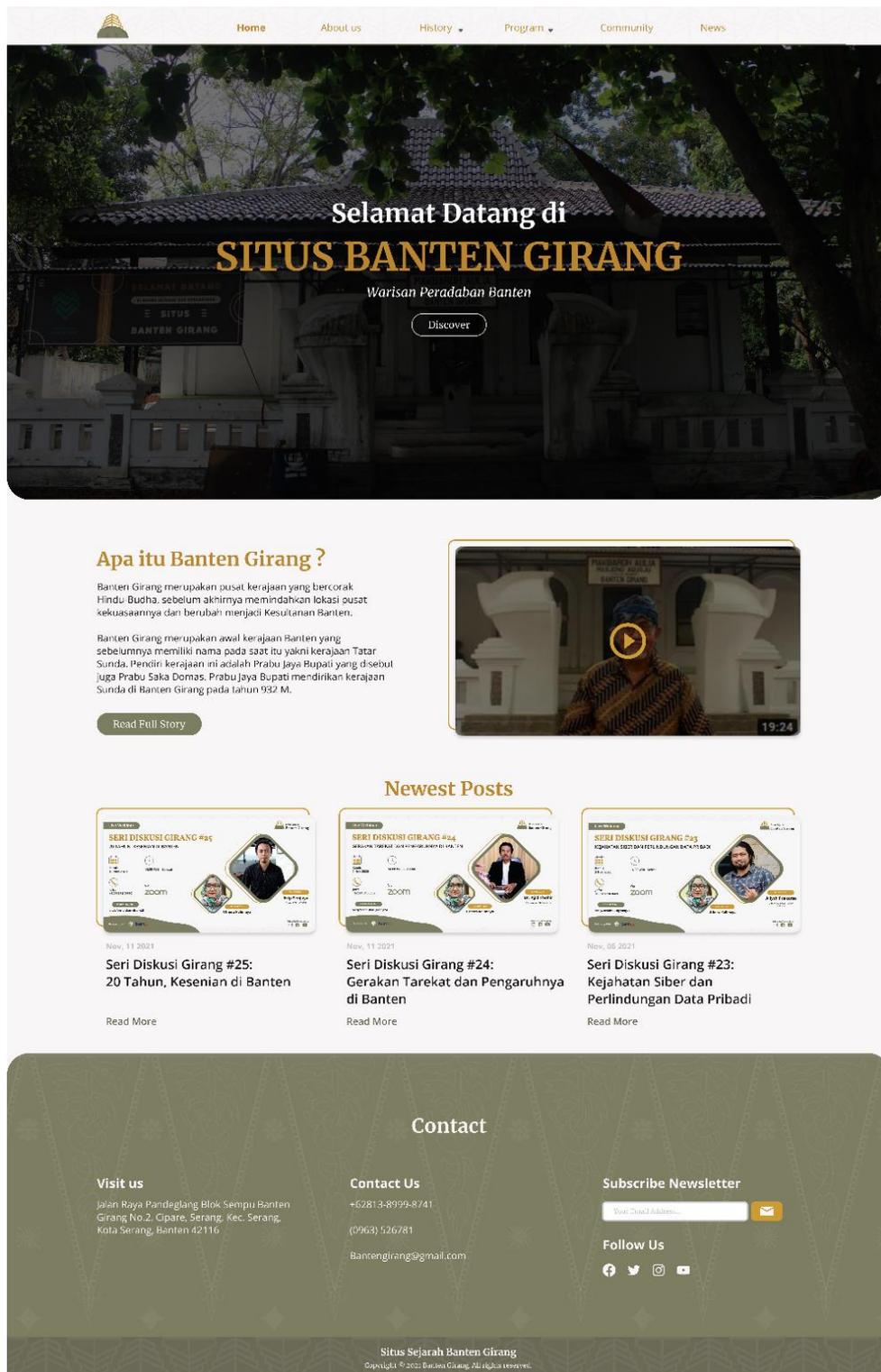
3.6 Konsep Media

Pemilihan media utama dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah *website* yang nantinya berisi tentang informasi sejarah pra-Islam mengenai Kerajaan Banten Girang di provinsi Banten, dengan penyediaan artikel ataupun informasi yang dapat diakses oleh masyarakat Banten terutama bagi remaja dan generasi penerus di era serba teknologi dan internet saat ini. Konten website meliputi: Informasi dan kronologi sejarah Banten Girang, informasi bukti peninggalan pra-Islam, informasi mengenai event dan kelas yang dilakukan oleh Lab Banten Girang.

Selanjutnya Media pendukung dalam perancangan Tugas Akhir ini akan digunakan untuk membantu dalam mempromosikan atau memperkenalkan media utama kepada khalayak sasaran agar semakin banyak yang mengetahui *websitenya*. Media pendukung yang dirancang akan dibagi dua, yaitu media pendukung utama dan media pendukung sekunder, diantaranya ada media pendukung utama yang berupa flyer, X-Banner, dan konten media sosial. Selanjutnya media pendukung sekunder berupa aca edukatif, dan merchandise.

3.7 Hasil Media Utama

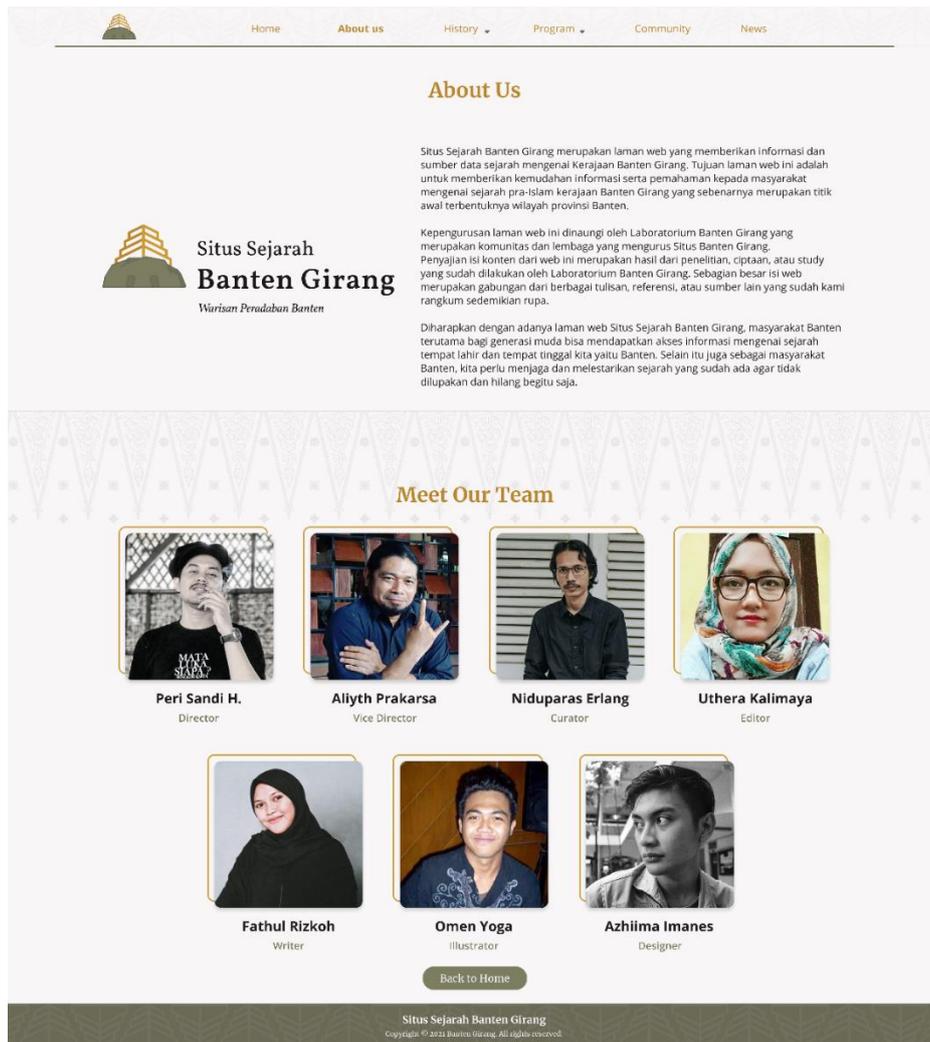
1. Website



Gambar 1 Tampilan Landing Page Website

Kredit foto: Laboratorium Banten Girang

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021



Gambar 2 Tampilan About Us Website
Kredit foto: Laboratorium Banten Girang
Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021



Gambar 3 Tampilan Konten Sejarah Website

Kredit foto: Astana kawali-jalanbareng.com, foto banten 1600-kabartangsel.com, perang bubat-kelasqu.id

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021

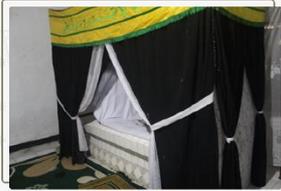
Home About us History Program Community News

Peninggalan Kerajaan Banten Girang

Gua Banten Girang
Gua ini bisa ditempuh jika kita mengikuti sebuah jalan kecil ke arah selatan dari Situs Banten Girang, kira-kira berjarak 500 meter. Terdapat dua pintu masuk dengan tiga ruangan di dalamnya. Banyak versi mengenai fungsi gua tersebut di masa lalu. Sebagian masyarakat mengatakan bahwa gua ini dahulu adalah tempat Prabu Pucuk Umum bersemadi. Sebagian lain mengatakan, gua ini adalah sebuah penjara untuk mengurung para penjahat.



Makam Ki Mas Jong dan Agus Ju
Tempat utama yang sering dikunjungi oleh para penziarah untuk berdoa atau sekedar menyampaikan wasilah. Di dalamnya terdapat dua makam yang diberi cungkup yang dipercaya masyarakat. Sekitar sebagai tempat bersemayam Ki Mas Jong dan Agus Ju, dua orang yang pertama kali diislamkan oleh Maulana Hasanuddin di tanah Banten. Di tempat ini setiap harinya orang-orang akan datang untuk berziarah karena dua orang ini dianggap keramat oleh masyarakat.



Parit
Adanya parit dalam dan luar yang mengelilingi wilayah Kerajaan Sunda Banten Girang dipeleraikan berfungsi sebagai pertahanan kerajaan. Bentuk parit sudah tidak bisa dinikmati secara utuh sebagai peninggalan sejarah. Pembangunan kompleks perumahan memangkas sisa-sisa peninggalan sejarah. Sehingga hanya tampak rumah-rumah atau jalan-jalan dan cerita orang tua atau seseorang di sana. Tidak ada yang tahu pasti ukuran parit tersebut, hanya saja Gullot, dkk. menerangkan kuatnya pertahanan serta luas area parit kira-kira 2,5 ha.



Artefak-Artefak
Penemuan lain yang ditemukan adalah benda-benda peninggalan bersejarah berupa pecahan gerabah dan keramik yang berasal dari dalam dan luar negeri, berupa pecahan tembikar seberat 218,12 kg. Pada umumnya wadah tembikar yang ditemukan di situs Banten Girang berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan memasak bahan makanan, menimba dan menyimpan air, tempat menyajikan makanan dan wadah penerangan lampu.
Ketika tim ekskavasi Arkeolog melakukan penelitian di situs Banten Girang, banyak ditemukan benda-benda yang terbuat dari logam, berupa potongan perhiasan emas, berukuran sangat kecil dengan berat 0,5 mg, lalu ada juga bagian perhiasan berukuran 6 x 12 mm berupa cakar burung yang memegang sebuah batu kuarsa bundar yang dilubangi.
Ditemukan juga sebuah cincin perunggu dengan batu mulia warna pirus dengan bekas lapisan emas, lalu kapak batu, batu asahan, kepingan gerabah, golok, artefak batu, keramik lokal, dan keramik asing seperti keramik Tang (abad IX - XI), keramik Song (XI - XII), keramik Yuan (XIII - XIV), Jepang, Thailand, Vietnam (XVII - XVIII) dan beberapa naskah Al-Qur'an tulisan tangan. Para arkeolog yang melakukan penelitian di Banten Girang tahun 1989 - 1992 juga banyak menemukan benda purbakala berupa manik-manik dengan jumlah 795 buah dalam kondisi baik dan utuh.

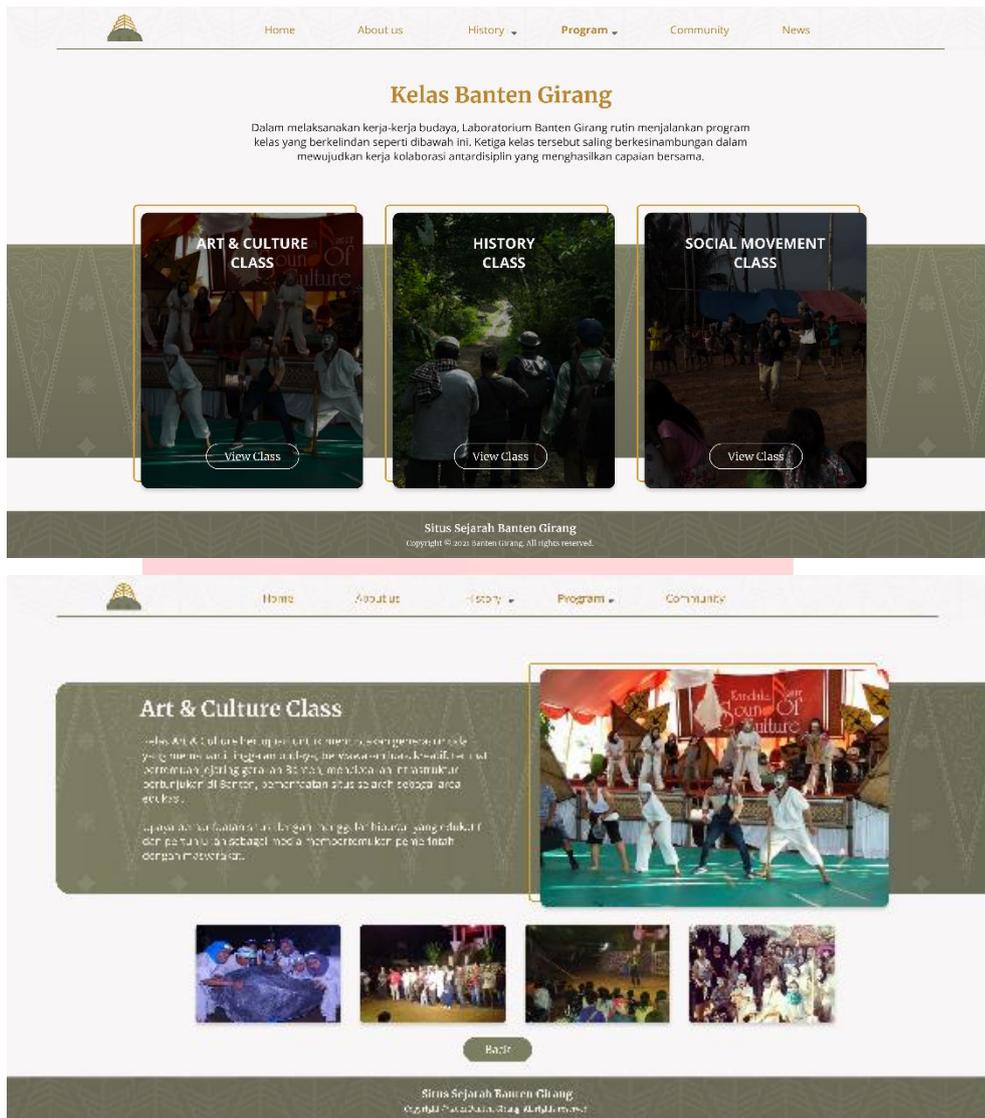


Back to Home

Situs Sejarah Banten Girang
Copyright © 2021 Banten Girang. All rights reserved.

Gambar 4 Tampilan Peninggalan Sejarah Website

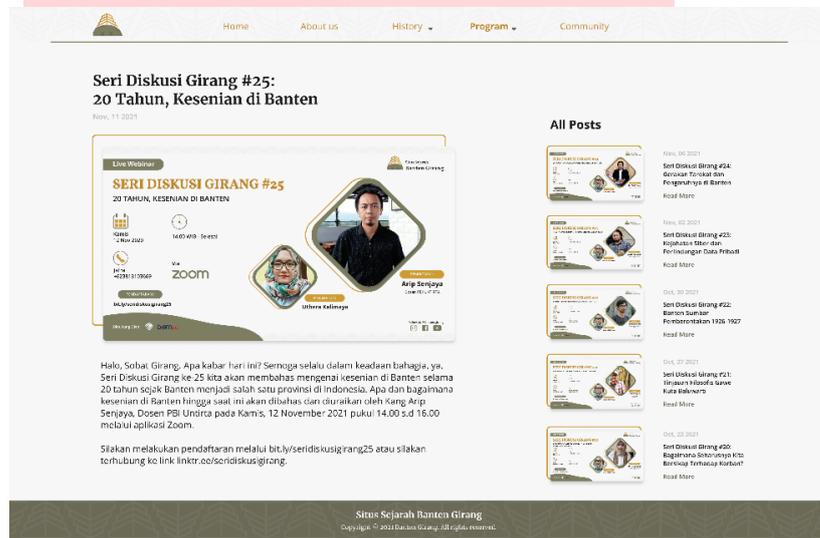
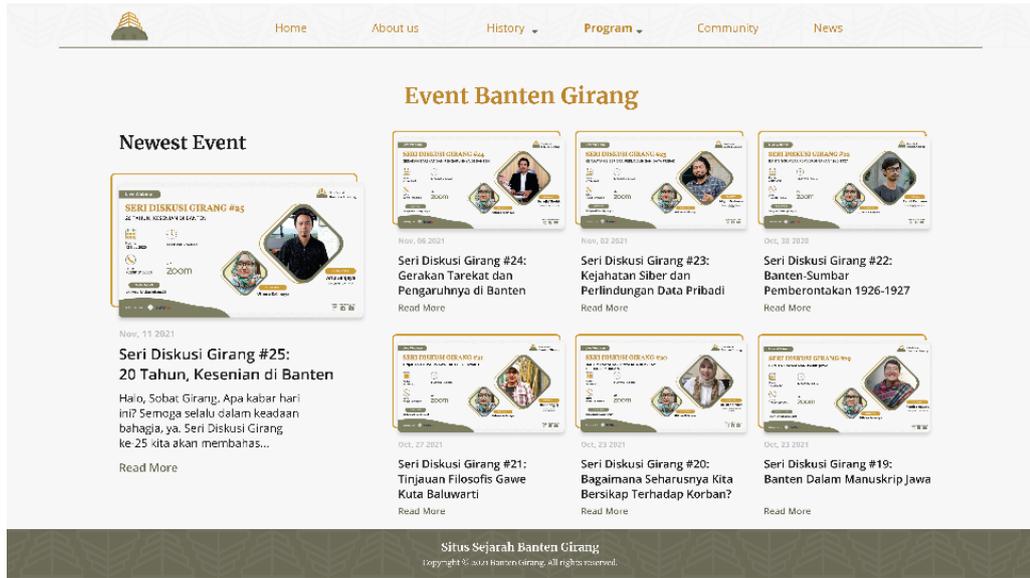
Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021



Gambar 5 Tampilan sub menu Program Kelas

Kredit foto: Laboratorium Banten Girang

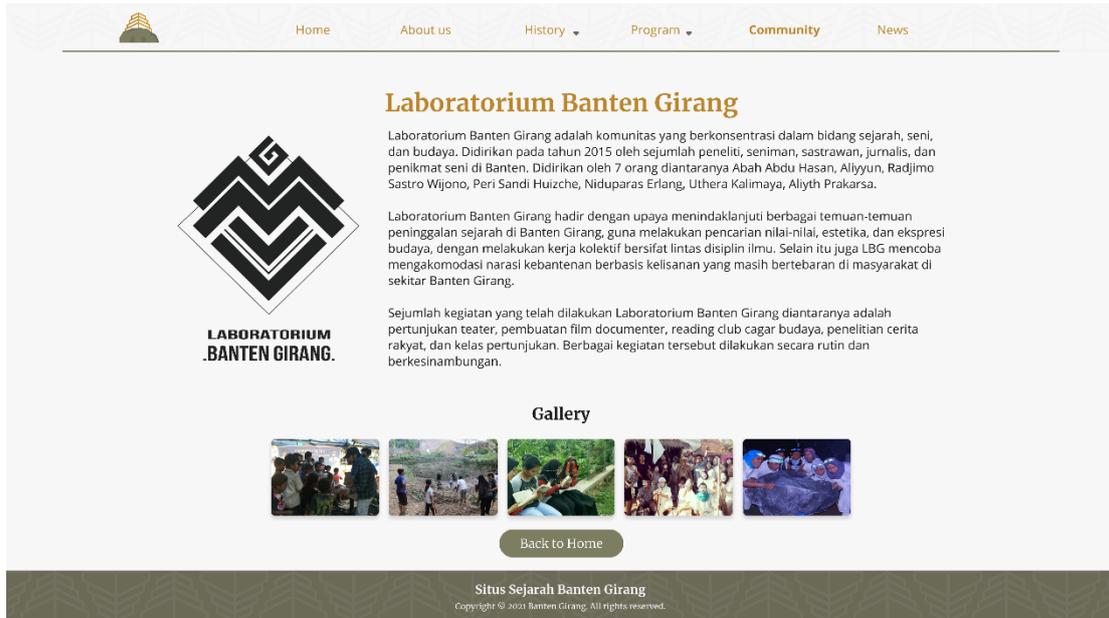
Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021



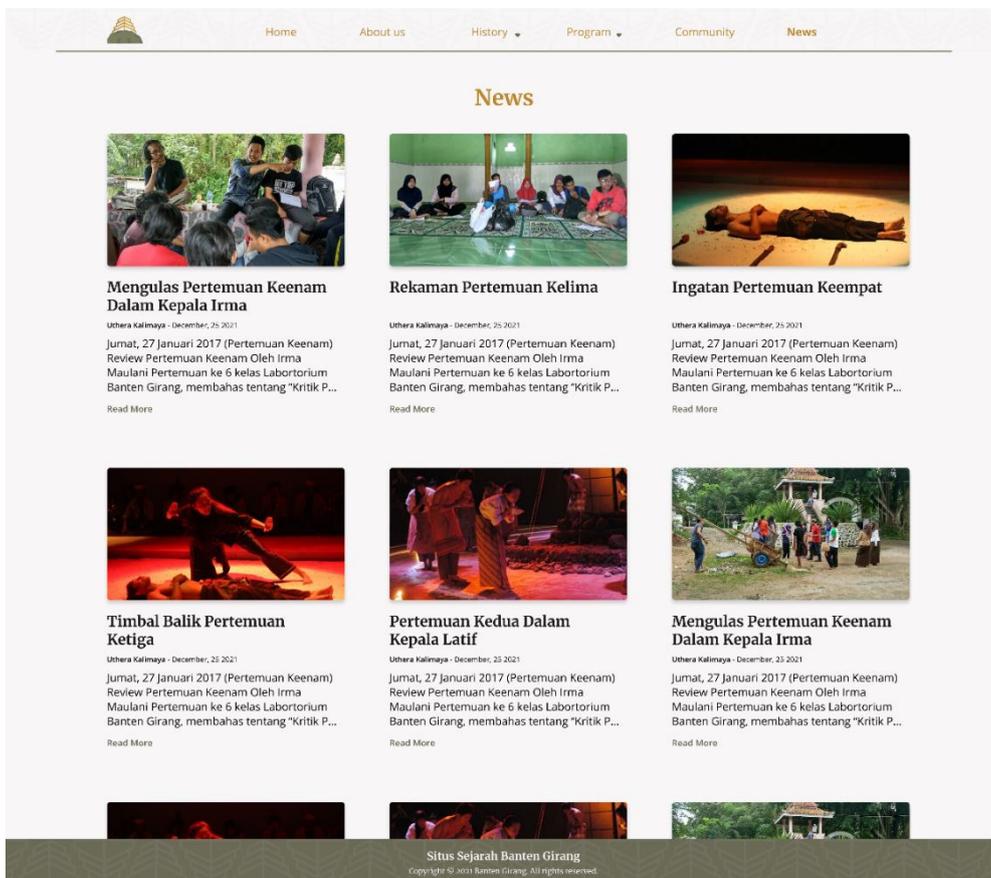
Gambar 6 Tampilan sub menu Program Event

Kredit foto: Laboratorium Banten Girang

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021



Gambar 7 Tampilan Community LBG
Kredit foto: Laboratorium Banten Girang
Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021



Gambar 8 Tampilan News LBG
Kredit foto: Laboratorium Banten Girang
Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021

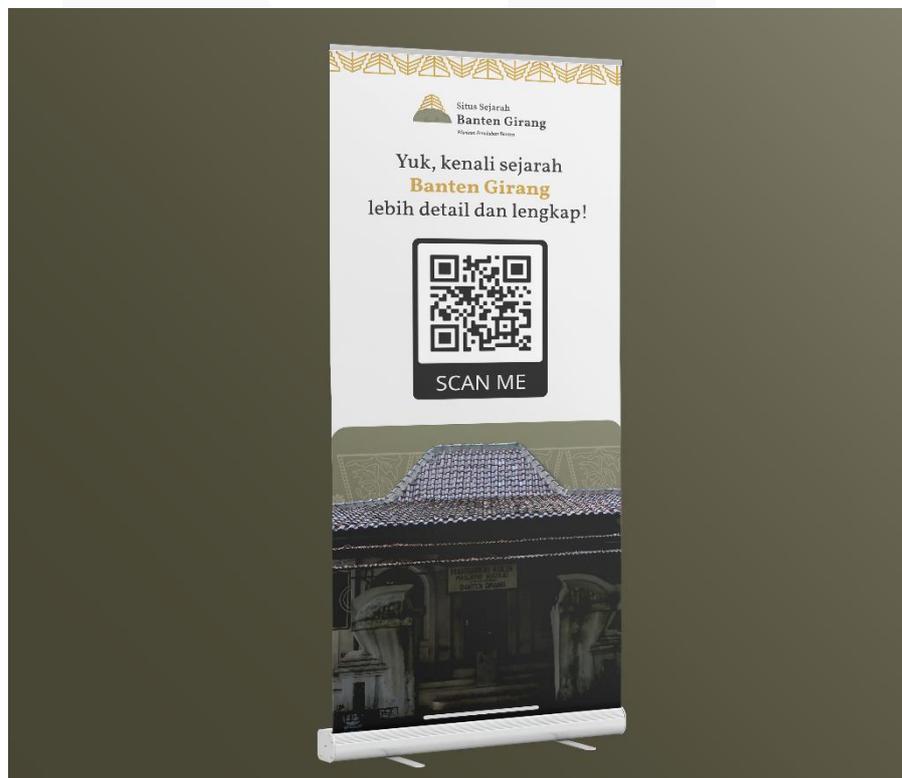
3.8 Hasil Media Pendukung

1. Media Pendukung Utama



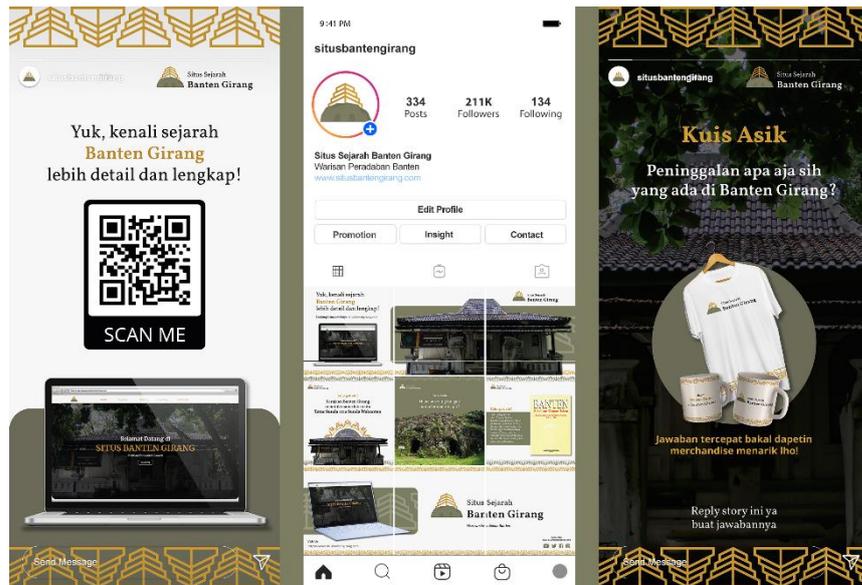
Gambar 8 Flyer

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021



Gambar 9 X-Banner

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021



Gambar 10 Profil dan Konten Instagram

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021

2. Media Pendukung Sekunder

a. Acara Edukatif



Gambar 11 Poster Acara Edukatif Webinar

Kredit foto: Laboratorium Banten Girang

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021



Gambar 12 Poster Acara Edukatif Virtual Tour

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021

b. T-Shirt



Gambar 13 T-shirt

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021

c. Mug



Gambar 14 Mug

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021

d. Gantungan Kunci



Gambar 15 Gantungan Kunci

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021

e. Pin



Gambar 16 Pin

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021

f. Totebag



Gambar 17 Totebag

Sumber: Rifki Azhiima Imanes, 2021

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Website mengenai sejarah pra-Islam Kerajaan Banten Girang bertujuan untuk memberi informasi serta edukasi kepada masyarakat terutama generasi muda. Hal ini juga dilakukan untuk menarik rasa ingin tahu anak muda di Banten terhadap sejarah provinsi Banten terutama sejarah Pra-Islamnya.

Akibat minimnya sumber informasi dan data terkait serta kekhawatiran masyarakat jika kembali diangkatnya sejarah pra-Islam di Banten, menyebabkan masyarakat tidak mengetahui betul bagaimana sejarah pra-Islam atau kronologi mengenai Kerajaan Banten Girang di Provinsi Banten.

Dengan adanya website mengenai informasi sejarah pra-Islam Kerajaan Banten Girang ini, diharapkan masyarakat terutama generasi muda bisa paham dan menyadari betapa pentingnya mencari tahu informasi sejarah daerah asal atau tempat tinggalnya yaitu provinsi Banten. Selain itu juga penulis berharap perancangan website ini bisa dijadikan referensi pembelajaran dan membantu generasi muda dalam mempelajari sejarah daerah asal atau tempat tinggalnya, yang nantinya akan diteruskan dan dilestarikan kepada generasi selanjutnya.

REFERENSI

Buku

- Hardani, dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.
- Moleong, Lexy J. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Petrie, Helen. Nigel Bevan. (2009). The Evaluation of Accessibility, Usability and User Experience.
- Roger S. Pressman, P. D. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi. Yogyakarta: Andi.
- Santoso, Budi. Iqbal Al Khazim. (2015). Modul Laboratorium Fotografi Digital.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT.Kanisius.
- Suyanto, Asep Herman. (2009). Step By Step Web Design: Theory and Practices. Yogyakarta: Andi.
- Guillot, dkk. (1997). Banten Sebelum Zaman Islam: Kajian Arkeologi di Banten Girang 932?-1526. Proyek Penelitian Arkeologi Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Juliadi, dkk. (2005). Ragam Pusaka Budaya Banten. Serang: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang.

Sitasi

- Adi, K., Desintha, S., Sn, S., & Sn, M. (2019). *Perancangan Buku Fotografi Mengenai Asal-Usul Nama Kuliner Khas Cirebon Designing of Photography Book Regarding the Origin of the Name of Typical Culinary in Cirebon*. 6(2), 827–834.
- Desintha, S., & Varian, R. (2019). User Interface Website Situs Batujaya Karawang. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 48–54. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Ikhsan, F. A., Wahab, T., Desain, S., Visual, K., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Songo, W. (2019). *Perancangan Media Edukasi Berupa Web Comic Tentang Sejarah Wali Songo Studi Kasus : Sunan Gunung Djati the Design of Educational Media in the Form of Web Comics About the History of Wali Songo Case Study : Sunan Gunung Djati*. 6(1), 149–163.
- Perdana, N. G. (2020). Mendobrak Dominasi Perkembangan Sejarah: Praktik Pengenalan Kembali Sejarah Pra-Islam dan Tinggalannya di Banten Mendobrak Dominasi Sejarah: Upaya Laboratorium Banten Girang (LBG) dalam Mengenalkan Kembali Sejarah Pra-Islam dan Tinggalannya di Banten. *Umbara*, 5(2), 76. <https://doi.org/10.24198/umbara.v5i2.25504>

Sumber Lain

Banten Girang, Jejak Peradaban Banten Yang Berkembang. <https://bantenhits.com/2013/09/22/banten-girang-jejak-peradaban-banten-yang-berkembang/>. Diakses pada: 5 Maret 2021. 12.00 WIB

Ironis, Situs Banten Girang di Kota Serang Mulai Terbaikan. <https://selatsunda.com/ironis-situs-banten-girang-di-kota-serang-mulai-terbaikan/>. Diakses pada: 5 Maret 2021. 9.30 WIB

Situs Banten Girang. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbanten/situs-banten-girang/>. Diakses pada: 6 Maret 2021. 10.30 WIB

Banten Girang Arti Kata dan Toponim. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbanten/banten-girang-arti-kata-dan-toponim/>. Diakses pada: 6 Maret 2021. 11.30 WIB

Balance In Web Design And Why It Is Important. <https://visualhierarchy.co/blog/balance-in-web-design-and-why-it-is-important/>. Diakses pada: 7 Maret 2020. 14.24 WIB

Website Anatomy. <https://www.varrocreative.com/learn/website-anatomy/>. Diakses pada: 7 Maret 2021. 20.30 WIB

6 Steps in A Common UX Design Process. <https://blog.prototypr.io/a-common-product-ux-design-process-55af4ab5665e>. Diakses pada: 8 Maret 2021. 19.00 WIB

The fundamentals of understanding color theory. <https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/>. Diakses pada: 8 Maret 2021. 21.30 WIB

AISAS Model. <https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/>. Diakses pada: 3 Juni 2021. 11.36 WIB