

PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI KANTOR HUBUNGAN INTERNASIONAL UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Yahdhi Fintho Artho

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165

E-mail : yahdhi_finto@yahoo.com

Abstrak

Dunia komputer dan informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, dalam hal ini internet mempunyai pengaruh yang sangat besar. Salah satu fasilitas internet yang paling populer adalah *world wide web* atau lebih sering dikenal dengan *Web*. Bagi sebuah lembaga, *website* merupakan peluang yang baik untuk menarik perhatian masyarakat, sebab *website* merupakan media informasi yang dapat diakses dimana saja dan oleh siapa saja. Dengan keuntungan ini maka sebuah lembaga akan lebih dikenal oleh masyarakat. Terkait dengan hal ini, penulis merancang sebuah media informasi bagi *Official International Affair* Universitas Dian Nuswantoro, yaitu dengan merancang sebuah *website* yang menarik dan banyak diminati oleh masyarakat serta dapat memberikan informasi yang berguna bagi Universitas Dian Nuswantoro atau pun bagi masyarakat dalam maupun luar negeri. *Website* yang baik merupakan *website* yang dinamis dan interaktif. Pada proses pembuatan *website*, penulis memperhatikan beberapa hal, seperti pemilihan dan perpaduan warna pada tampilan, penggunaan font, desain layout, link dan navigasi. Informasi yang disajikan juga disesuaikan dengan kebutuhan dari *International Affair*. Beberapa software yang digunakan untuk dapat menghasilkan desain *website* yang diinginkan antara lain Dreamweaver CS6, Adobe Photoshop CS3, XAMPP, dan Google Chrome. Masing-masing software ini memiliki fungsi yang berbeda. Produk akhir dari pembuatan desain *website* ini adalah terciptanya dua halaman desain *website*, yaitu halaman administrator dan halaman utama. Untuk dapat menghasilkan *website* yang baik sebaiknya sebelum perancangan dilakukan kajian tentang bidang desain yang akan dikerjakan, selain itu untuk merancang *website* hendaknya *web designer* mempelajari bahasa pemrograman yang akan digunakan, supaya dalam perancangan *website* tidak menghadapi banyak kendala.

Kata Kunci : website, International Affair

Abstract

The world of computer and information is currently developing rapidly, in this case internet plays a very significant role. One of most popular internet facilities are World Wide Web or well known as web. For an institution, website is a good opportunity to attract people's attention, because website is an information media that is accessible anywhere and by anyone. By this provision, an institution will be more known by people. Related to this matter, the writer designed an information media for Official International Affair of Dian Nuswantoro University, i.e. by designing an attractive and interesting website for people that can provide useful information for Dian Nuswantoro University and people nationally and internationally. A good website is a dynamic and interactive website. In the process of website creation, the writer considered some matters, such as selection and combination of colors of the view, font usage, layout design, link, and navigation. The presented information is also adjusted to the needs of International Affair. Some software used to produce the intended website design were Dreamweaver CS6, Adobe Photoshop CS3, XAMPP, and Google Chrome. Each software has different functions. The final product of this website design creation is the existence of two website design pages, i.e. administrator page and homepage. To produce a good website, before designing, it is necessary to review the design field that will be work on. Besides that, to design a website, the web designer should learn the programming language that will be used, in order that the website design does not encounter any problems.

Keywords: *website, International Affair*

1. PENDAHULUAN

Dunia komputer dan informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, dalam hal ini internet mempunyai pengaruh yang sangat besar. Beberapa tahun yang lalu, informasi hanya diperoleh melalui media massa baik itu media cetak seperti surat kabar atau buku, maupun melalui media elektronik seperti radio dan televisi. Dengan adanya internet, kita dapat mencari informasi yang dibutuhkan tanpa terbatas oleh waktu. Internet merupakan suatu jaringan komputer yang anggotanya terdiri dari jaringan-jaringan lain yang lebih kecil, dimana ribuan jaringan-jaringan kecil ini dimiliki dan didirikan baik oleh institusi, lembaga pendidikan, perusahaan komersil, organisasi, dan bahkan individual [1].

Salah satu fasilitas internet yang paling populer adalah *world wide web* atau lebih sering dikenal dengan *Web*. *Web* merupakan sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lainnya yang tersimpan dalam *webservers* ditampilkan dalam bentuk *hypertext*.

Secara garis besar terdapat 2 macam fungsi dari sebuah *website* yaitu:

1) Sumber informasi, *website* dapat menyediakan berbagai macam informasi yang diperlukan oleh klien. Informasi ini dapat berbentuk katalog, *database*, arsip, *newsletter*, dan sebagainya.

2) Layanan interaktif, *website* dapat melayani kegiatan interaktif antar klien, atau antar klien dan *server*. Layanan ini antara lain berupa *email*, *search-engine*, atau bahkan langsung kepada pengelola *website* (komentar, pertanyaan-pertanyaan, pengisian formulir, dan sebagainya) [2].

Dari fungsi-fungsi di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya *website*, kita dapat mengambil berbagai keuntungan seperti efisiensi waktu dan energi yang identik dengan biaya pengeluaran, sehingga kita dapat menghemat biaya pengeluaran tersebut. Bagi sebuah lembaga, *website* merupakan peluang yang baik untuk menarik perhatian masyarakat, sebab *website* merupakan media informasi yang dapat diakses dimana saja dan oleh siapa saja. Dengan keuntungan ini maka sebuah lembaga akan lebih dikenal oleh masyarakat.

Terkait dengan hal ini, penulis merancang sebuah media informasi bagi *Official International*

Affair Universitas Dian Nuswantoro, yaitu dengan merancang sebuah *website* yang menarik dan banyak diminati oleh masyarakat serta dapat memberikan informasi yang berguna bagi Universitas Dian Nuswantoro atau pun bagi masyarakat dalam maupun luar negeri.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Sejarah dan Pengertian *Website*

Website merupakan salah satu aplikasi internet yang sangat populer dikalangan masyarakat. Perkembangan *website* tentunya tidak lepas dari perkembangan internet. Internet sendiri bermula dari sebuah jaringan riset yang didanai oleh *Advanced Research Projects Agency* (ARPA) Departemen Pertahanan A.S. Jaringan internet ini dikenal dengan nama ARPAnet dan pertama kali diinstal di Universitas California , Los Angeles pada bulan September tahun 1969.[4]

Perkembangan Worl Wide Web atau yang lebih sering dikenal dengan *website* bermula pada tahun 1989 di *Consei European pour la Recherche Nuclaire* (CERN). *Website* ini merupakan sebuah sistem informasi *hypermedia* kolaboratif terdistribusi yang digunakan sebagai sebuah protokol untuk menghubungkan

keanekaragaman dokumen yang ditempatkan pada komputer manapun dalam internet. Sistem ini dirancang oleh Tim Berners-Lee yang bekerja pada Laboratorium Fisika Partikel Eropa di Genewa, Swiss.[3]

Website merupakan sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lainnya yang tersimpan dalam *webserver* ditampilkan dalam bentuk *hypertext*. Kadir menyatakan bahwa *website* merupakan salah satu aplikasi internet yang saat ini telah berkembang pesat, berisi informasi yang didistribusikan dengan pendekatan *hypertext* yang memungkinkan suatu teks pendek dapat menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain.[3]

2.2 Jenis Aplikasi *Website*

Pada mulanya aplikasi *website* hanya dibangun dengan menggunakan bahasa yang disebut HTML atau *HyperText Markup Language* dengan protokol HTTP atau *HyperText Transfer Protocol*. Namun dengan semakin berkembangnya tehnologi, saat ini terdapat *script* lain semacam HTML yaitu ASP dan PHP.

Aplikasi *website* dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. *Website* Statis

Website statis hanya dibentuk menggunakan HTML. *Website* statis ini mengharuskan pembuat web terus melakukan pemeliharaan terhadap *website* tersebut untuk mengikuti setiap perubahan yang terjadi. Hal ini menjadikan kekurangan pada *website* statis.

2. *Website* Dinamis

Kekurangan yang terdapat pada *website* statis ternyata dapat ditutupi oleh *website* dinamis. *Website* ini tidak mengharuskan pembuat web terus melakukan pemeliharaan. Dengan pendekatan *website* dinamis, sangat memungkinkan untuk membentuk suatu aplikasi berbasis web atau *web based application*. Salah satu contoh dari penerapan *website* dinamis adalah sistem informasi akademis berbasis web. Sistem informasi ini memungkinkan seorang mahasiswa dapat mengakses informasi mengenai nilai mata kuliah yang pernah diambil selama menempuh perkuliahan dari luar kampus, mengisi KRS di awal semester, dan lain sebagainya.

Website yang baik merupakan *website* yang dinamis dan interaktif. Tim Peneliti dan Pengembangan Wahana Komputer menerangkan

website yang dinamis dan interaktif sebagai berikut:

1) *Website* yang dinamis merupakan *website* yang dapat memberikan rasa nyaman dan senang bagi para pengunjungnya, sehingga pengunjung tidak merasa bosan meskipun berulang kali mengunjungi *website* tersebut. Hal ini karena *website* tersebut dapat menyuguhkan suatu tampilan yang bagus dan menarik, serta selalu mengalami perubahan-perubahan. Salah satu contoh situs *website* yang dinamis adalah situs berita online.

2) *Website* yang interaktif merupakan *website* yang dapat dijadikan sebagai jembatan komunikasi antara pengunjung yang satu dengan pengunjung yang lain, maupun antara pengunjung dengan pengelola/perusahaan situs *website* tersebut. Suatu *website* dapat dikatakan interaktif jika terdapat beberapa menu seperti buku tamu, forum diskusi, *polling* (jajak pendapat), dan *search engine*.

2.3 Prinsip-Prinsip dalam Desain *Website*

Untuk menghasilkan *website* yang baik, tentunya para pembuat dan pengembang *website* harus mengetahui

prinsip-prinsip dalam desain *website*.
prinsip yang harus diperhatikan yaitu:

1) Situs web dibuat untuk pengguna

Dalam hal ini web desainer diharapkan untuk mengfokuskan desainnya pada kepentingan pengguna. Para pengguna website tentunya memiliki pandangan dan pengetahuan yang berbeda mengenai website. Selain itu, setiap pengguna juga memiliki perbedaan latar belakang, kebudayaan, pendidikan, serta memiliki perbedaan dalam kepentingan, sehingga web desainer dituntut untuk membuat desain yang mewakili selera sebagian besar penggunanya.

2) *Utility* dan *Usability*

Utility merupakan kegunaan suatu *website*, sedangkan *usability* merupakan suatu sifat situs *website* yang mendukung kemampuan pengguna dalam memanipulasi situs web, sehingga pengguna memperoleh apa yang mereka inginkan. Ciri dari *usability* antara lain mudah dipelajari, efisien, mudah diingat oleh pengguna, sedikitnya tingkat kesalahan, dan dapat memuaskan pengguna.

3) *Correctness*

Correctness ini menunjukkan tidak adanya kesalahan dalam penulisan *script* di situs website.

4) Batasan media internet dan *website*

a. *Browser*

1. membuat situs web yang dapat dipakai disetiap *browser*.
2. membuat situs web dengan memperhatikan pilihan setting *browser* para pengguna, sehingga tampilan akan lebih maksimal.

b. *Bandwidth*

1. membuat halaman yang dapat diakses dengan cepat.
2. menggunakan format citra yang efisien, sehingga sedapat mungkin format citra yang digunakan adalah format yang memiliki kompresi cukup bagus seperti JPEG, GIF, atau PNG.

5) Situs web harus memperhatikan aspek GUI (*Graphical User Interface*)

Ketika mendesain *website*, perancang harus menggunakan prinsip-prinsip yang telah banyak diketahui oleh pengguna, misalnya untuk sebuah *image* yang difungsikan untuk menghubungkan ke halaman depan, umumnya menggunakan *image* yang menyerupai bentuk rumah, dan sebagainya.

6) Struktur *link* dan navigasi

Situs web yang baik memiliki sistem navigasi yang jelas. Ada

beberapa tips membuat struktur *link* dan navigasi yang baik yaitu: 1) mengusahakan supaya navigasi yang digunakan tetap konsisten, 2) membuat *flowchart* dari struktur link dan navigasi, 3) mempertimbangkan prioritas isi *website* dengan menempatkan isi yang lebih penting pada halaman pertama.

7) Adanya alat bantu

Ketika mendesain *website* perancang sedapat mungkin menyediakan beberapa alat bantu bagi pengguna. Alat bantu yang dimaksud antara lain *site map*, *search engine*, *site index*, dan *help system*.

8) Tampilan visual

Tampilan visual ini sangat berpengaruh pada persepsi awal pengguna. Tampilan visual ini disesuaikan dengan tema website itu sendiri. Untuk membuat tampilan yang menarik tidak harus dengan warna yang mencolok atau meniru desain lain yang telah populer, yang terpenting adalah dapat memberikan kesan yang berbeda pada pengguna.

9) Kombinasi tampilan, isi, teknologi, kegunaan, dan tujuan

Prinsip ini merupakan gabungan dari keseluruhan prinsip yang ada. Pada dasarnya untuk

membuat *website* yang baik, seluruh prinsip yang ada harus tergabung dalam satu-kesatuan yang mendukung tujuan dari pembuatan web tersebut.[6]

3. METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Spesifikasi Kebutuhan Alat

1) Komputer

Perangkat keras atau hardware yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah komputer dengan spesifikasi :

Processor	: Intel Core ² Duo
Memory	: 2GB RAM
OS	: Windows 7 Ultimate
VGA	: Mobile intel® 4 Series Express Chipset Family
Hardisk	: 250 GB
Monitor	: 14.0" widescreen

2) Software

a) Dreamweaver CS6, merupakan *software* utama dalam perancangan website. *Software* ini digunakan dalam perancangan *script* HTML, PHP, dan CSS.

b) Adobe Photoshop CS3, merupakan *software* yang digunakan untuk mengedit gambar, background, logo, dll.

c) XAMPP, merupakan *software* yang digunakan sebagai *local server* dalam komputer.

d) Google Chrome, merupakan *software* yang digunakan untuk melihat hasil editing.

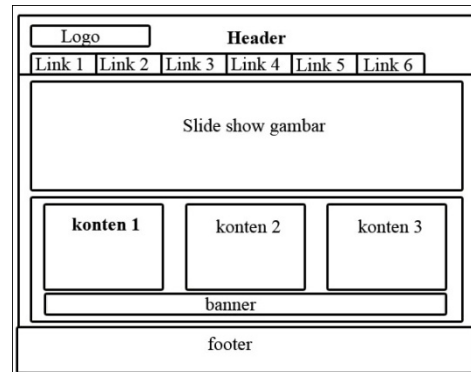
4. Proses Berkarya

Proses pembuatan *website* ini melalui beberapa tahapan yaitu :

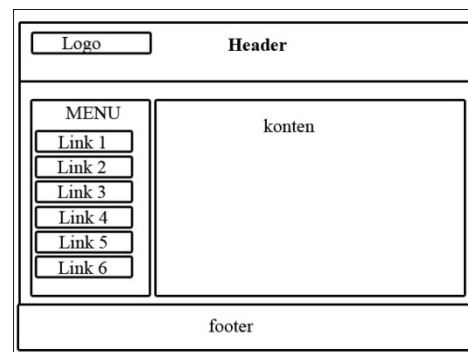
a) Tahap perencanaan *website* (*planning*)

Sebelum merancang *website* , perlu adanya perencanaan untuk menjadi dasar dalam proses perancangan *website* nantinya, pada *website* kantor hubungan internasional uдинus, penulis mempunyai konsep sebagai berikut:

- Penentuan warna *website*
website menggunakan kombinasi beberapa warna, yaitu hitam, biru dan putih.
- Penentuan jumlah halaman *website*
halaman *website* terdiri dari dua halaman, namun pada halaman utama terdapat sub halaman sesuai dengan kebutuhan informasi pada *website*, seperti halaman home, about us, collaboration dll.
- Rancangan layout yang dibuat
rancangan layout merupakan rancangan dasar sebelum *website* di buat, pada rancangan layout halaman utama ,penulis merancang *website* seperti gambar berikut :



Gambar 3.6 *Layout halaman utama*



Gambar 3.7 *Layout Administrator*

b) Tahap perancangan *website* (*designing*)

Tahap ini merupakan tahap pembuatan desain *website* secara grafis yaitu pembuatan desain dasar yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam *layout website*, sebagai contoh pada desain tombol, *header*, *background*, komposisi warna, jenis *font* dan sebagainya.

c) Tahap penyusunan *script* (*coding*)

Tahap penyusunan *script* (*coding*) secara detail meliputi item-item sebagai berikut:

i) Penyusunan Script HTML (*HTML coding*), meliputi pembuatan halaman design dengan tampilan

- seederhana dan penyusunan *content* website.
- ii) penyusunan Script PHP (*PHP coding*), meliputi pembuatan fitur atau modul dinamis sesuai dengan masing-masing fungsi dan pembuatan sistem komputerisasi atas input data yang masuk ke dalam website.
 - iii) penyusunan *Script Cascade Style Sheet (CSS coding)*, meliputi penentuan layout website (kerangka dasar website), penentuan properti atau karakter fitur ataupun modul dinamis, penentuan tipografi website dan karakter warna website.
 - iv) penyusunan Script SQL (*SQL coding*), meliputi pembuatan *system write, read, record* database website dan pemilihan data atas rekam data yang masuk melalui website.
- d) Tahap pengujian (*testing*)
- Pada tahap pengujian, ada dua metode yang dilakukan yaitu:
- i) pengujian secara offline (*offline testing*), meliputi pengujian *layout* website terhadap berbagai resolusi layar komputer, pengujian tampilan desain agar sesuai dengan *script coding*. Pengujian tautan terhadap masing-masing *hyperlink*

object, Pengujian semua fungsi fitur agar berjalan dengan baik.

- ii) Pengujian secara online (*online testing*), meliputi pengujian semua fungsi fitur agar berfungsi secara online (*news, announcement, gallery, dll*), pengujian website di semua jenis browser (*Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome, dll*), pengujian integrasi website terhadap website lainnya.

5. Kesimpulan

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir yang berjudul “Pencangan Website Sebagai Media Informasi Kantor Hubungan Internasional Universitas Dian Nuswantoro “, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Website merupakan media yang sangat efektif sebagai media informasi dan media promosi bagi Kantor Hubungan Internasional Universitas Dian Nuswantoro.
2. Dengan adanya website *international affairs* yang sesuai dengan kriteria akan menjadi media informasi yang diminatidan dapat menarik minat untuk bergabung dengan universitas dian nuswantoro.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Kadir, Abdul (2002). *Pemrograman Web Mencakup: HTML, CSS, Javascript, & PHP*. Yogyakarta : Andi.
- [2]Kantor Urusan Internasional Universitas Gadjah Mada (2012). *Workshop Nasional Manajemen Kantor Urusan Internasional : Program Book*. Yogyakarta : UGM.
- [3]Kasman, Akhmad Darma (2013). *Membuat sendiri Website Pertemanan dengan PHP dan JQuery*. Yogyakarta : Lokomedia.
- [4]Pikatan, Sugata (1997). *Laporan penelitian : Kajian Pengelolaan Website untuk Universitas Surabaya*. Surabaya : Ubaya.
- [5]Sutanta, Edhy (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- [6]Vaughan, Tay (2006). *Multimedia : Making It Work*. Yogyakarta : Andi.
- [7]Wahana Komputer (2005). *Menjadi Seorang Desainer Website*. Yogyakarta : Andi.
- [8]Wahana Komputer (2004). *Desain Web Interaktif dan Dinamis Microsoft Frontpage XP*. Yogyakarta : Andi.
- [9]Jquery.Skitter . Available from <http://www.skitter-slider.net/>; Internet accessed 1 october 2013.