

PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI GALERI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
D3 MULTIMEDIA

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Abu Salam, M.Kom, Erwin Fathullah Hariwijaya

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131

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

E-mail : masaboe@gmail.com, erwinfathullah@gmail.com

ABSTRAK

Meningkatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat manusia semakin haus akan kebutuhan informasi. Untuk mengimbangi pesatnya perkembangan teknologi, manusia membutuhkan media penyimpanan informasi yang praktis, lengkap, mudah digunakan, efektif dan efisien. Internet merupakan salah satu media penyampaian informasi yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan manusia akan informasi secara luas, lengkap dan akurat. Terkait dengan hal ini, penulis merancang sebuah *website* Media Informasi ProgdI Teknik Informatika D3 Dan Hasil Karya Mahasiswa ProgdI Teknik Informatika D3 Multimedia, yaitu dengan merancang sebuah *website* yang menarik dan banyak diminati oleh mahasiswa serta dapat memberikan informasi yang berguna bagi mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro khususnya mahasiswa ProgdI Teknik Informatika D3. 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 Media Informasi ProgdI Teknik Informatika D3. Beberapa software yang digunakan untuk dapat menghasilkan desain website yang diinginkan antara lain Dreamweaver CS3, Adobe Photoshop CS3, XAMPP, dan Google Chrome. Masing-masing software ini memiliki fungsi yang berbeda. Produk akhir dari pembuatan desain website ini adalah terciptanya tiga halaman desain website, yaitu halaman administrator, halaman user dan halaman member. 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, Media Informasi Teknik Informatika D3, Galeri Multimedia Teknik Informatika D3

ABSTRACT

The increasing development of science and technology makes people increasingly hungry for information needs . To keep pace with the rapid development of technology , people need practical information storage media , a complete , easy to use, effective and efficient . Internet is one medium to deliver information that is appropriate to meet the human need for information widely , complete and accurate . Related to this, the authors designed a website Media Information Technical Information Program study D3 and Student Work Study Program Information Engineering Multimedia D3 , which is by designing an attractive website and much in demand by students and can provide useful information for students of the University of Dian Nuswantoro especially students of Informatics ProgdI D3 . In the process of making a website , the authors consider several things , such as the selection and mix of colors on the display , use of fonts , layout design , links and navigation . The information presented is also tailored to the needs of the Media Information Technical Information ProgdI D3 . Some of the software used to produce the desired website design , among others, Dreamweaver CS3, Adobe Photoshop CS3, XAMPP, and Google Chrome. Each software has different functions . The final product of the design of this website is the creation of a three-page website design , the page administrator , user pages and pages of members . To be able to produce good website design should be done prior to the study of the field of design that will be done , in addition to designing websites of web designers should learn a programming language to be used , so that the design of the website do not face many obstacles.

Keywords: websites, D3 Media Information Information Engineering, Information Engineering
Multimedia Gallery D3

1. PENDAHULUAN

Teknik Informatika D3 sendiri merupakan salah satu dari program studi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro. Program Studi Teknik Informatika terbagi menjadi dua bidang yaitu bidang IT Programmer dan bidang Multimedia, Teknik Informatika D3 ini lebih fokus pada karya – karya mahasiswa yang berbasis multimedia, dimana mahasiswa dituntun lebih kreatif dalam berkarya. Dalam pembuatan suatu karya, mahasiswa khususnya Program Studi Teknik Informatika D3 ini sangat kesulitan dalam mencari sebuah referensi karya mahasiswa sebagai acuan dalam pembuatan projek yang berbasis multimedia, karena tidak ada wadah yang khusus menampung karya mahasiswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka timbul suatu permasalahan yang akan

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah :

1. Terdapat kesulitan dalam pencarian suatu hasil karya – karya mahasiswa Progdi 1. Teknik Informatika D3 yang berbasis multimedia.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penulisan Laporan Proyek Akhir ini, penulis akan membatasi permasalahan yang ada agar tidak menyimpang dari pokok permasalahannya, batasan masalah tersebut adalah galeri karya Progdi Teknik

penulis kemukakan. Di sini penulis mengambil suatu solusi untuk hal tersebut diatas dengan adanya teknologi informasi yang sudah ada yaitu sarana komputer yang sudah terkoneksi dengan internet.

Dengan adanya sistem ini penyampaian informasi tentang akademik akan lebih mudah, maka para mahasiswa dapat melihat berbagai informasi tentang Progdi Teknik Informatika D3 dan mahasiswa bisa melihat hasil karya mahasiswa lain sebagai referensi karya yang dibutuhkan dan untuk menambah wawasan bagi mahasiswa dalam pembuatan suatu karya seperti poster, foto, video, media pembelajaran interaktif dan lain – lain.

Informatika D3 yang berbasis multimedia. Adapun batasan masalah yang akan dibahas di dalam sistem informasi berbasis web pada Progdi Teknik Informatika D3 meliputi :

Administrasi karya mahasiswa Progdi Teknik Informatika D3.

1.4 Tujuan Proyek Akhir

Tujuan yang hendak dicapai penulis dalam pelaksanaan proyek akhir ini adalah Terwujudnya website Galeri Program Studi Teknik Informatika D3 Multimedia.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian dan Sejarah Website

Website adalah alamat URL yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Dalam suatu halaman website sangat memungkinkan hanya dengan membuka satu dekstop dengan aplikasi browser standart akan terpenuhi kebutuhan untuk mengakses internet maupun intranet.

WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL

yang menjadi "akar" (*root*), yang disebut *homepage* (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi "beranda", "halaman muka"), dan biasanya disimpan dalam *server* yang sama. Tidak semua situs *web* dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs *web* memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (*e-mail*), dan lain-lain

3. METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

4.1.1 Pemilihan Alat

1. Identifikasi perangkat keras

a. Komputer

Komputer yang digunakan untuk membuat proyek akhir ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- Computer Name: Maizy-PC
- Operating System: Windows 7 Ultimate 32-bit
- Language : English (Regional Setting: English)
- Processor : Intel Pentium
- VGA : Intel® Graphics Media
- Memory : 1 GB RAM
- Monitor : 14.0" widescreen

2. Identifikasi perangkat lunak

- a. Dreamweaver CS3, merupakan *software* utama dalam perancangan website. *Software* ini digunakan dalam perancangan *script* HTML, PHP, dan CSS.
- b. Adobe Photoshp 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.

4.1.2 Pemilihan Bahan

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan website ini terdiri dari beberapa format file dan disesuaikan

dengan kebutuhan yang akan ditampilkan seperti file jQuery, icon dan file gambar, adapun bahan sekunder yang berisi tentang

4. HASIL KARYA

4.1 Halaman Administrator

Halaman administrator merupakan halaman yang digunakan admin untuk mengolah data *website*, seperti input data mahasiswa, input artikel, input foto, dan sebagainya. Pada halaman ini terdapat beberapa halaman yang berfungsi untuk update data.

4.1.1 Print Out Halaman Administrator



Gambar 4.1 Halaman log in admin

4.1.2 Deskripsi Halaman Administrator

Halaman administrator berisi sepuluh menu, yaitu halaman utama, halaman banner, halaman kategori, halaman proyek, halaman informasi, halaman mahasiswa, halaman user, halaman bukutamu, halaman admin dan halaman log out. Masing-masing menu utama memiliki sub menu yang dapat digunakan untuk input data, update data, memilih kategori data, serta menghapus atau menambahkan data.

4.1.3 Analisis Halaman Administrator

metode dan teknik perancangan website didapat dari buku maupun internet.

Analisis halaman administrator mencakup dua hal, yaitu analisis desain serta link dan navigasi.

4.1.3.1 Desain

1. Penggunaan Warna Tampilan

Pada tampilan halaman administrator ini menggunakan perpaduan warna background yaitu warna putih, di bagian header dan footer menggunakan warna hitam, dan pada bagian navigasi terdapat icon sesuai dengan materi konten. Pemilihan warna dalam tampilan dan desain dibuat cukup simpel, sederhana, dan menarik untuk mempermudah admin dalam mengolah data.

2. Penggunaan Font

Pada halaman administrator jenis font yang digunakan adalah Tahoma. Jenis font ini jelas dan mudah terbaca, sehingga tidak menyulitkan admin dalam mengolah data. Perpaduan warna background dan font juga cukup kontras. Dengan background berwarna putih dan font yang digunakan berwarna hitam.

4.1.3.2 Link dan Navigasi

1. Halaman Utama

Konten ini merupakan halaman utama atau beranda dari halaman administrator.

2. Halaman Banner

Konten ini berisi tabel banner yang berfungsi untuk menambah banner, mengedit banner jika terjadi kesalahan dalam penambahan banner atau deskripsi pada banner, dan hapus banner jika banner tersebut sudah tidak digunakan lagi. Dan banner ini yang nantinya akan ditampilkan dalam halaman utama user.

3. Halaman Kategori

Konten ini berisi tabel kategori yang berfungsi untuk menambah kategori, mengedit kategori jika terjadi kesalahan dalam penambahan kategori dan hapus kategori jika kategori tersebut sudah tidak digunakan lagi. Dan kategori ini yang nantinya akan digunakan dalam pengelompokan hasil – hasil karya mahasiswa agar tersusun secara rapih.

4. Halaman Projek

Konten ini berisi tabel projek yang berfungsi untuk menampilkan projek yang telah diupload oleh member, mengedit projek member jika terjadi kesalahan dalam penambahan projek atau kesalahan deskripsi pada projek tersebut, dan penghapusan projek apabila projek tidak sesuai dengan tema.

5. Halaman Informasi

Konten ini berisi tabel informasi yang berfungsi untuk menambah informasi jadwal perkuliahan, mengedit informasi jika terjadi kesalahan dalam penambahan informasi dan hapus informasi jika informasi tersebut sudah tidak digunakan lagi. Dan informasi ini yang nantinya akan tampil pada halaman user yang menampilkan informasi tentang jadwal perkuliahan khusus seperti sertifikasi 1, sertifikasi 2, kerja praktek dan projek akhir.

6. Halaman Mahasiswa

Konten ini berisi tabel mahasiswa yang berfungsi untuk menambah data mahasiswa, mengedit data mahasiswa jika terjadi kesalahan dalam penambahan data mahasiswa dan hapus data mahasiswa jika data mahasiswa tersebut sudah tidak digunakan lagi. Dan data mahasiswa ini yang nantinya akan digunakan untuk mengecek data ketika melakukan aktivasi member.

7. Halaman Member

Konten ini berisi tabel member yang berfungsi untuk menampilkan data member, mengedit data member jika terjadi kesalahan dalam penambahan data member dan hapus data member jika data mahasiswa tersebut sudah tidak digunakan lagi. Dan data member ini yang nantinya akan digunakan dalam penambahan karya pada halaman user.

8. Halaman Bukutamu

Konten ini berisi tabel bukutamu yang berfungsi untuk menampilkan bukutamu yang telah di isi oleh pengunjung pada halaman user, dan hapus bukutamu jika bukutamu tersebut sudah tidak digunakan lagi.

9. Halaman Admin

Konten ini berisi tabel admin yang berfungsi untuk menampilkan data admin, mengedit data admin jika terjadi kesalahan dalam penambahan data admin dan hapus data admin jika data admin tersebut sudah tidak digunakan lagi. Dan data admin ini yang mempunyai akses pengolahan data secara keseluruhan.

10. Halaman Log out

Konten ini digunakan admin untuk keluar dari halaman administrator

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir yang berjudul “Perancangan Website Sebagai Galeri Program Studi Teknik Informatika D3 Multimedia Universitas Dian Nuswantoro”, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya website Galeri Program Studi Teknik Informatika D3 multimedia yang sesuai dengan kriteria akan menjadi media informasi yang berguna bagi mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro khususnya Program Studi Teknik Informatika D3.
2. Juga sangat berguna dalam mencari referensi karya – karya mahasiswa Program Studi Teknik Informatika D3 Multimedia.

5.2 Saran

Dari hasil “Perancangan Website Sebagai Galeri Program Studi Teknik Informatika

D3 Multimedia Universitas Dian Nuswantoro” penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam perancangan website hendaknya seorang perancang sudah menguasai bahasa yang digunakan dalam perancangan website.
2. Dalam melakukan perancangan, hendaknya banyak melakukan kajian tentang bidang desain yang akan dikerjakan. Dengan melakukan kajian secara mendalam dan mendetail, akan didapatkan konsep yang tepat sasaran dari bidang desain yang dirancang. Konsep yang tepat sasaran tersebut akan banyak membantu dalam proses perancangan desain website.

Informasi yang disajikan sebaiknya sesuai dengan tujuan Media Informasi Program Studi Teknik Informatika D3 Multimedia Udinus, sehingga website yang dibuat dapat berfungsi secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

1. <http://design-web11.blogspot.com/2013/06/artikel-html-sejarah-perkembangan-dan.html/>, diakses tanggal 21 Januari 2014
2. Kadir, A. (2003). *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Andi.
3. Madcom (2004). *Aplikasi Program PHP dan MySQL untuk Membuat Website*. Madiun: Andi.
4. Kadir, A. (2009). *Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database Mysql*. Yogyakarta: Andi.
5. Muhamad, W. (2009). *Pemrograman Web*. Bandung: Politeknik Telkom.
6. Madcom (2008). *Panduan Lengkap ADOBE DREAMWEAVER CS3*. Yogyakarta: Andi.
7. Madcom (2005). *Adobe Photoshop CS th 2005*. Yogyakarta: Andi.
8. JQuery.Skitter . Available from <http://www.skitter-slider.net/>, diakses tanggal 20 Januari 2014.
9. JQuery.Fancybox . Available from <http://nur-akhwan.blogspot.com/2012/12/membuat-galeri-foto-dengan-php-dan.html>, diakses tanggal 17 Februari 2014.
10. Input.Kalender. Available from <http://sekedar-tutorial.blogspot.com/2011/05/membuat-input-kalender-pada-form-dengan.html/>, diakses tanggal 5 Februari 2014.
11. Pengertian Internet dan Sejarah Internet Lengkap. Available from <http://www.mint.web.id/2013/03/pengertian-internet-dan-sejarah.html/>, diakses pada tanggal 20 Februari 2014.
12. Pengertian WEB dan sejarah WEB. Available from <http://diavolettonerosubianco.blogspot.com/2013/05/pengertian-web-dan-sejarah-web.html/>, diakses tanggal 21 Februari 2014.
13. Jenis Aplikasi Web. Available from <http://andhirao2.blogspot.com/2011/03/jenis-aplikasi-web.html/>, diakses tanggal 21 Februari 2014.
14. Sistem dan Informasi. Available from <http://tyomulyawan.wordpress.com/sistem-dan-informasi/>, diakses tanggal 21 Februari 2014.