

**PEMBUATAN DESAIN INTERFACE WEBSITE PROGRAM  
STUDI DIV KOMPUTER MULTIMEDIA STIKOM  
SURABAYA**

**KERJA PRAKTEK**



**Nama : GEDE NYOTO MULYONO**  
**NIM : 08.51016.0028**  
**Program : DIV (Diploma Empat)**  
**Jurusan : Komputer Multimedia**

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA**

**2013**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PEMBUATAN DESAIN INTERFACE WEBSITE PROGRAM STUDI DIV KOMPUTER MULTIMEDIA STIKOM SURABAYA

Laporan Kerja Praktek oleh **GEDE NYOTO MULYONO** ini telah diperiksa, diuji  
dan disetujui

Surabaya, 21 Juni 2013



Mengetahui,  
Ketua Prodi DIV Komputer Multimedia

Karsam, MA., Ph.D  
NIDN : 0705076802

## ABSTRAK

Membuat website bukanlah semata menampilkan apa isi website yang dimiliki oleh suatu institusi, perusahaan maupun website pribadi. Website juga dipengaruhi oleh tata letak, tema, gambar, dan warna, website harus dapat mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak. Baik bertujuan untuk mengajak, membujuk, atau hanya menyampaikan informasi.

Proses dalam pembuatan sebuah website harus memahami latar belakang institusi atau perusahaan tersebut. Hal ini sangat penting karena kita akan mudah untuk menentukan tema dan konsep website yang akan dibuat sesuai dengan tujuan serta visi dan misi perusahaan tersebut.

Kendala dalam pembuatan website adalah selain kendala teknik pembuatan. Website yang telah jadi belum tentu berhasil menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh perusahaan tersebut. Kegagalan ini disebabkan oleh berbagai hal yaitu desain halam yang kurang menarik atau pemasangan gambar yang tidak tepat. Desainer website harus paham proses awal desain hingga akhir website tersebut di *publish* ke media *online* dan dapat diterima dan menarik pengunjung untuk membaca isi website tersebut.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur yang dalam penulis sampaikan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini dengan judul **“Pembuatan Desain Interface Website Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya”** dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung hingga terselesaikannya laporan ini baik secara moril maupun materiil. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
2. Orang tua, kerabat dan keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung penulis.
3. Bapak Karsam MA., Ph.D selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia.
4. Bapak Sutikno, S.Kom. selaku Dosen Pembimbing Penulis.
5. Bapak Sugiharto Adhi Cahyono, AP. selaku Perwakilan dari perusahaan.
6. Made Caesario Aditya Wirawan selaku rekan dalam Kerja Praktek.
7. Rekan-rekan DIV Komputer Multimedia yang selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian Laporan Kerja Praktek ini.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari sempurna. Sehingga sangat diharapkan kritik dan saran yang membangun dari Pembaca demi kesempurnaan dalam penyelesaian tugas-tugas lain di masa mendatang.

Akhir kata Penulis mengharapkan semoga Laporan Kerja Praktek ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 20 Juni 2013

( Penulis )



## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1	Spektrum Warna RGB dan warna Pigmen CMY .....	17
Gambar 3.2	Pembagian Warna Panas dan Dingin .....	18
Gambar 4.1	Rancangan Architecture flow .....	22
Gambar 4.2	Rancangan dasar layout .....	26
Gambar 4.3	Rancangan layout .....	27
Gambar 4.4	Halaman Index .....	28
Gambar 4.5	Bagian head website .....	29
Gambar 4.6	Bagian baris menu website .....	29
Gambar 4.7	Bagian foto slide show .....	29
Gambar 4.8	Bagian remember .....	30
Gambar 4.9	Bagian berita terbaru .....	30
Gambar 4.10	Bagian info .....	31
Gambar 4.11	Bagian footer website .....	31
Gambar 4.12	Halaman gallery .....	32
Gambar 4.13	Halaman about us .....	33
Gambar 4.14	Halaman visi dan misi .....	34
Gambar 4.15	Halaman dosen .....	35
Gambar 4.16	Halaman portfolio post .....	36
Gambar 4.17	Halaman keterangan karya .....	37
Gambar 4.18	Halaman contact .....	38

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	iv
<b>DAFTAR ISI.....</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Metodologi .....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	6
2.1 Visi .....	6
2.2 Misi.....	6
2.3 Tujuan .....	7
2.4 Lulusan Dipastikan.....	8
2.5 Mata Kuliah Pokok.....	8
2.6 Profesi Kerja.....	8
2.7 Sertifikasi Internasional.....	8
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	9
3.1 Situs Web .....	9



3.2 Sejarah Situs Web .....	10
3.3 Situs Web Statis .....	11
3.4 Situs Web Dinamis.....	12
3.5 Fungsi Website.....	13
3.5.1 Media Promosi .....	13
3.5.2 Media Pemasaran .....	13
3.5.3 Media Informasi .....	13
3.5.4 Media Pendidikan.....	14
3.5.5 Media Komunikasi .....	14
3.6 Cara Sebuah Website Bekerja.....	14
3.7 Desain.....	15
3.8 Tipografi.....	16
3.9 Warna .....	17
3.10 Cara Membuat Website .....	18
3.10.1 Mendaftarkan Domain.....	18
3.10.2 Menyiapkan Isi .....	19
3.10.3 Bentuk Website .....	19
3.11 Aplikasi .....	20
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>22</b>
4.1 Pra Produksi .....	22
4.1.1 Architecture Flow .....	22
4.1.2 Fungsi Website .....	25
4.1.3 Desain .....	25
4.2 Produksi.....	27

4.2.1	Pembagian Layout .....	27
4.2.2	Pembuatan Halaman Index.....	28
4.2.3	Pembuatan Halaman Gallery.....	32
4.2.4	Pembuatan Halaman About Us .....	33
4.2.5	Pembuatan Halaman Portfolio Post.....	36
4.2.6	Pembuatan Halaman Contact .....	38
4.3	Pasca Produksi.....	39
4.3.1	Testing Pada Browser.....	39
4.3.2	Pengoptimalan Kode Web.....	39
4.3.3	Pengoptimalan Gambar Web.....	39
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	41
5.1	Simpulan.....	41
5.2	Saran.....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	44
<b>LAMPIRAN</b>		

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Website merupakan media online yang digunakan sebagai sarana komunikasi dengan masyarakat luas. Website ini diakses secara online dimana saja dan kapan saja untuk mendapatkan informasi. Karena merupakan media online maka harus memiliki koneksi dengan internet. Semakin berkembangnya internet pada jaman sekarang ini maka banyak bermunculan website pribadi maupun website perusahaan. Sehingga banyak sekali informasi yang kita bisa dapatkan dari website-website tersebut sesuai kebutuhan kita.

Website yang menarik mempunyai beberapa aspek yang harus dipenuhi, antara lain seperti fitur, sistem navigasi yang mudah untuk digunakan, dan desain atau interface. Aspek – aspek tersebut sangat mempengaruhi minat pengunjung website.

Desain yang menarik mempunyai peran yang sangat penting dalam pembuatan suatu website. Selain untuk menarik minat pengunjung website, desain juga bisa berfungsi untuk menyampaikan informasi secara visual. Konsep dan tema yang ingin diangkat dalam suatu website akan mempengaruhi desain yang dibuat. Dari ide tersebut muncul pemikiran untuk membuat desain website yang menarik untuk memperkenalkan, mempromosikan dan memberi informasi tentang program studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara membuat desain website program studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembuatan desain website program studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Batasan masalah sebagai berikut:

1. Memuat tentang desain website Prodi Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.
2. Menggunakan beberapa aplikasi untuk mendesain website.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana cara membuat desain website.
2. Dapat menggabungkan beberapa aplikasi mendesain web agar menjadi web yang menarik.

## 1.5 Manfaat

Pelaksanaan kerja praktek dapat memberikan kontribusi, baik bagi penulis sebagai peserta kerja praktek dan prodi DIV komputer multimedia STIKOM Surabaya sebagai tempat pelaksanaan kerja praktek. Adapun kontribusi yang dapat diberikan adalah:

**a. Bagi Perusahaan**

Bagi prodi DIV komputer multimedia STIKOM Surabaya yakni ikut membantu dalam kegiatan administrasi dan kesekretariatan kantor seperti pengelolaan dokumen pelanggan guna menciptakan kegiatan administratif yang teratur.

**b. Bagi mahasiswa prodi DIV komputer multimedia STIKOM Surabaya**

Bagi mahasiswa prodi DIV komputer multimedia STIKOM Surabaya yakni untuk media komunikasi untuk mempromosikan diri karena dapat memajang karya-karyanya dalam website tersebut. Misalnya film, karya 2D, karya 3D, dan lain-lain.

**c. Bagi Peserta Magang**

1. Peserta dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
2. Digunakan sebagai bahan perbandingan antara teori dan praktek, sehingga dapat menambah wawasan yang sangat penting bagi peserta kerja praktek di masa yang akan datang.
3. Memahami pentingnya etika dan hubungan tata kerja dalam perusahaan.

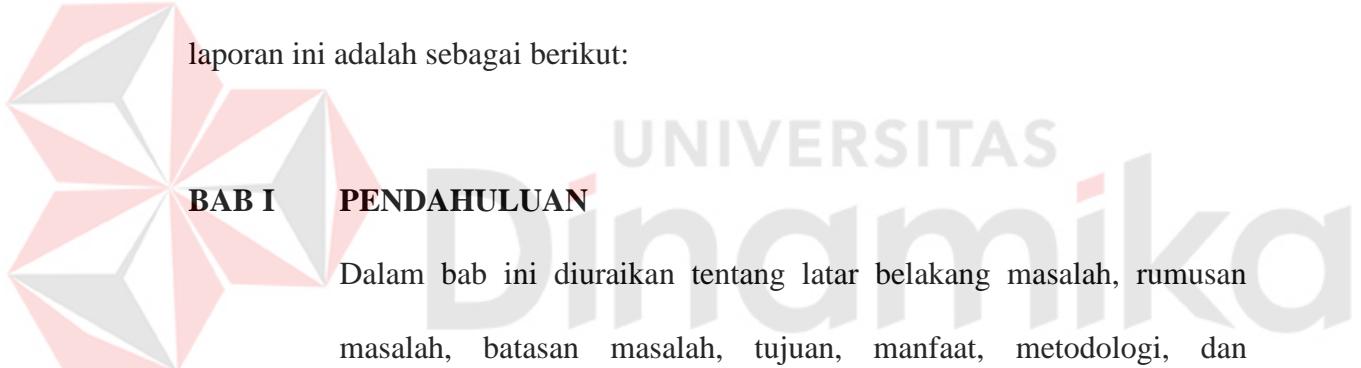
**1.6 Metodologi**

Konsep secara umum dari aplikasi ini adalah sebuah aplikasi yang memiliki fungsi sebagai media informasi yang bukan saja lebih praktis dan efisien, namun

mampu memuat informasi-informasi yang perlu disampaikan yaitu tentang apa dan bagaimana Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Dari semua tujuan akan dicapai yang terpenting adalah bagaimana menunjukkan ciri khas latar belakang media interaktif, sehingga mampu membuat orang yang melihatnya tertarik dengan website Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan kerja praktek ini terdiri dari beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari berbagai sub-sub bab yang bertujuan untuk menjelaskan pokok-pokok bahasan dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:



Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

## **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat organisasi, visi misi organisasi dan struktur organisasi.

## **BAB III LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini dibahas berbagai teori dasar tentang desain dan website yang banyak mengacu pada prinsip-prinsip dari apa yang harus diterapkan pada sebuah karya.

## **BAB IV METODE KERJA PRAKTEK DAN IMPLEMENTASI KARYA**

Dalam bab ini menjelaskan metode-metode kerja selama melakukan kerja praktek. Proses penggerjaan website dan hasil dari penggerjaan tersebut menjadi website yang siap pakai. Dimana nantinya metode-metode ini dapat digunakan dalam proses pembuatan karya atau proyek multimadia selama kerja praktek di Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan saran dari kerja praktek.



## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Program Studi DIV Komputer Multimedia merupakan program studi yang mendidik mahasiswa agar mampu menyampaikan pesan yang bisa menggunakan alur audio maupun visual. Alur pandang, dan dengar. Alur ini dapat kita jumpai pada media televisi, multimedia interaktif, dan dikemas dalam unsur-unsur kreatif dalam penyampaian pesannya agar lebih menarik.

#### **2.1 Visi**

Sampai dengan tahun 2011, menjadi Program Studi Komputer Multimedia unggulan yang menghasilkan lulusan Komputer Multimedia dengan kualifikasi Animasi, Videografi, Multimedia Interaktif, dan Web Desain.

#### **2.2 Misi**

1. Menyelenggarakan pendidikan Komputer Multimedia yang efektif, efisien dan berkualitas, yang mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi dan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan industri.
2. Meningkatkan profesionalisme dan kompetensi tenaga pengajar.
3. Meningkatkan kerjasama dengan industri yang berhubungan dengan multimedia, seperti advertising, rumah produksi, post production, TV Station, dan industri yang memiliki in house production.
4. Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian bidang Komputer Multimedia, yang dapat bermanfaat dalam memecahkan permasalahan yang

berhubungan dengan penciptaan karya Multimedia yang dibutuhkan masyarakat.

5. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melibatkan civitas akademika dalam kegiatan pendidikan dan penelitian, terutama yang berkaitan Komputer Multimedia.

### **2.3 Tujuan**

Program Studi DIV Komputer Multimedia bertujuan mencapai penguasaan tentang konseptual dan teknis pada bidang seni dan teknologi multimedia, agar menghasilkan sarjana terapan komputer multimedia yang memiliki kualifikasi dan kompetensi akademis sebagai berikut :

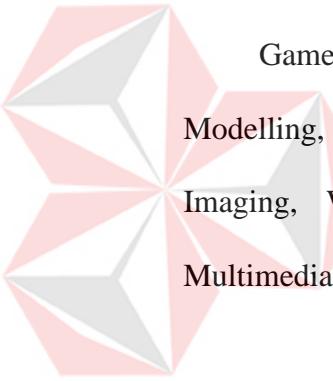
1. Berkemampuan menerapkan kompetensi komputer multimedia dibidang industri, pendidikan dan pemerintahan.
2. Menghasilkan penelitian & pengabdian masyarakat yang dapat bermanfaat bagi dunia industri dan pemerintah.
3. Menghasilkan sumber daya manusia pada bidang komputer multimedia untuk mendukung pengembangan dan pembangunan pemerintah daerah dalam era otonomi daerah.
4. Memiliki sertifikasi internasional berkompetensi multimedia dan memiliki jiwa profesionalisme, global dan entrepreneurship.
5. Memiliki kemauan dan kemampuan untuk bekerja dengan efektif dan memiliki kepekaan dan tanggap terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat.

6. Memiliki kemauan, kemampuan, dan keterampilan untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru sesuai dengan bidangnya.

## **2.4 Lulusan Dipastikan**

Mampu memiliki penguasaan secara teknik dan mampu menyampaikan pesan secara audio visual bidang multimedia yang meliputi Animasi, Videografi, dan Multimedia Interaktif, sesuai dengan perkembangan kebutuhan masyarakat, dunia industri, pendidikan dan pemerintahan.

## **2.5 Mata Kuliah Pokok**



Game Animation, Cel Animation, Digital Audio, Graphic Programming, 3D Modelling, Web Design, Web game 3D Animation and Special Effect, Digital Imaging, Web Programming, VideoGraphy & Storyboarding, Interactive Multimedia, Basic Design, Editing Digital & Video.

## **2.6 Profesi Kerja**

Animator, Web Designer, Videographer, Art Director, Photographer, Storyboarder, Digital Illustrator, Game Programmer.

## **2.7 Sertifikasi Internasional**

**Adobe® Certified Expert**

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Situs Web**

Situs web (bahasa Inggris: *web site*) atau sering dingkat dengan istilah situs adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai Waring Wera Wanua atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman beranda situs internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (*e-mail*), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersil tertentu.

Sebuah halaman web merupakan berkas yang ditulis sebagai berkas teks biasa (plain text) yang diatur dan dikombinasikan sedemikian rupa dengan instruksi-instruksi berbasis HTML, atau XHTML, kadang-kadang pula disisipi dengan sekelumit bahasa skrip. Berkas tersebut kemudian diterjemahkan oleh

peramban web dan ditampilkan seperti layaknya sebuah halaman pada monitor komputer.

Halaman-halaman web tersebut diakses oleh pengguna melalui protokol komunikasi jaringan yang disebut sebagai HTTP, sebagai tambahan untuk meningkatkan aspek keamanan dan aspek privasi yang lebih baik, situs web dapat pula mengimplementasikan mekanisme pengaksesan melalui protokol HTTPS.

### 3.2 Sejarah Situs Web

Penemu situs web adalah Sir Timothy John "Tim" Berners-Lee, sedangkan situs web yang tersambung dengan jaringan pertamakali muncul pada tahun 1991. Maksud dari Tim ketika merancang situs web adalah untuk memudahkan tukar menukar dan memperbarui informasi pada sesama peneliti di tempat ia bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN (tempat dimana Tim bekerja) mengumumkan bahwa WWW dapat digunakan secara gratis oleh publik.

Sebuah situs web bisa berupa hasil kerja dari perorangan atau individu, atau menunjukkan kepemilikan dari suatu organisasi, perusahaan. biasanya pembahasan dalam sebuah situs web merujuk pada sebuah ataupun beberapa topik khusus, atau kepentingan tertentu. Sebuah situs web bisa berisi pranala yang menghubungkan ke situs web lain, demikian pula dengan situs web lainnya. Hal ini terkadang membuat perbedaan antara situs web yang dibuat oleh individu ataupun perorangan dengan situs web yang dibuat oleh organisasi bisnis menjadi tidak begitu jelas.

Situs web biasanya ditempatkan pada server web. Sebuah server web umumnya telah dilengkapi dengan perangkat-perangkat lunak khusus untuk

menangani pengaturan nama ranah, serta menangani layanan atas protokol HTTP yang disebut sebagai Server HTTP (bahasa Inggris: *HTTP Server*) seperti Apache HTTP Server, atau Internet Information Services (IIS).

### 3.3 Situs Web Statis

Situs web statis merupakan situs web yang memiliki isi tidak dimaksudkan untuk diperbarui secara berkala sehingga pengaturan ataupun pemutakhiran isi atas situs web tersebut dilakukan secara manual. Ada tiga jenis perangkat utilitas yang biasa digunakan dalam pengaturan situs web statis:

Editor teks merupakan perangkat utilitas yang digunakan untuk menyunting berkas halaman web, misalnya: Notepad atau TextEdit.

Editor WYSIWYG, merupakan perangkat lunak utilitas penyunting halaman web yang dilengkapi dengan antar muka grafis dalam perancangan serta pendisainannya, berkas halaman web umumnya tidak disunting secara lengsung oleh pengguna melainkan utilitas ini akan membuatnya secara otomatis berbasis dari laman kerja yang dibuat oleh pengguna. perangkat lunak ini misalnya: Microsoft Frontpage, Macromedia Dreamweaver.

Editor berbasis template, beberapa utilitas tertentu seperti Rapidweaver dan iWeb, pengguna dapat dengan mudah membuat sebuah situs web tanpa harus mengetahui bahasa HTML, melainkan menyunting halaman web seperti halnya halaman biasa, pengguna dapat memilih templat yang akan digunakan oleh utilitas ini untuk menyunting berkas yang dibuat pengguna dan menjadikannya halaman web secara otomatis.

### 3.4 Situs Web Dinamis

Situs web dinamis merupakan situs web yang secara spesifik didisain agar isi yang terdapat dalam situs tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah. Sesuai dengan namanya, isi yang terkadung dalam situs web ini umumnya akan berubah setelah melewati satu periode tertentu. Situs berita adalah salah satu contoh jenis situs yang umumnya mengimplementasikan situs web dinamis.

Tidak seperti halnya situs web statis, pengimplementasian situs web dinamis umumnya membutuhkan keberadaan infrastruktur yang lebih kompleks dibandingkan situs web statis. Hal ini disebabkan karena pada situs web dinamis halaman web umumnya baru akan dibuat saat ada pengguna yang mengaksesnya, berbeda dengan situs web statis yang umumnya telah membentuk sejumlah halaman web saat diunggah di server web sehingga saat pengguna mengaksesnya server web hanya tinggal memberikan halaman tersebut tanpa perlu membuatnya terlebih dulu.

Untuk memungkinkan server web menciptakan halaman web pada saat pengguna mengaksesnya, umumnya pada server web dilengkapi dengan mesin penerjemah bahasa skrip (PHP, ASP, ColdFusion, atau lainnya), serta perangkat lunak sistem manajemen basisdata relasional seperti MySQL.

Struktur berkas sebuah situs web dinamis umumnya berbeda dengan situs web statis, berkas-berkas pada situs web statis umumnya merupakan sekumpulan berkas yang membentuk sebuah situs web. Berbeda halnya dengan situs web dinamis, berkas-berkas pada situs web dinamis umumnya merupakan sekumpulan berkas yang membentuk perangkat lunak aplikasi web yang akan dijalankan oleh

mesin penerjemah server web, berfungsi memanajemen pembuatan halaman web saat halaman tersebut diminta oleh pengguna.

### **3.5 Fungsi Website**

Website mempunyai fungsi yang bermacam-macam, tergantung dari tujuan dan jenis website yang dibangun, tetapi secara garis besar dapat berfungsi sebagai:

#### **3.5.1 Media Promosi**

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai search engine atau toko Online, atau sebagai penunjang promosi utama, namun website dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi offline seperti koran atau majalah.

#### **3.5.2 Media Pemasaran**

Pada toko online atau system afiliasi, website merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko online diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik website tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses darimana saja.

#### **3.5.3 Media Informasi**

Website portal dan radio atau tv online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke

internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.

#### **3.5.4 Media Pendidikan**

Ada komunitas yang membangun website khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya wikipedia.

#### **3.5.5 Media Komunikasi**

Sekarang banyak terdapat website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

#### **3.6 Cara Sebuah Website Bekerja**

Website pada dasarnya hanyalah kumpulan file yang terletak pada sebuah komputer yang terhubung ke Internet. Ketika seseorang mengunjungi Website Anda, mereka sebenarnya hanya terhubung ke sebuah komputer dan komputer (yang kemudian disebut sebagai Server) tersebut memberikan file yang ingin mereka lihat.

Ini kedengaran simple, tetapi umumnya komputer biasa tidak memiliki power dan software yang dibutuhkan untuk merespon semua permintaan yang dibutuhkan oleh pengunjung Website Anda. Dan walaupun komputer/server Anda sanggup, komputer Anda akan membutuhkan koneksi/akses Internet yang luar biasa cepat untuk melayani jumlah pengunjung Website Anda.

### 3.7 Desain

Desain merupakan kata yang diambil dari bahasa Inggris yaitu: *design* yang berarti rencana, dan bila dijabarkan arti kata desain adalah ilmu yang berhubungan dengan suatu perencanaan atau suatu perancangan, biasanya berbentuk suatu gambar yang nantinya dapat diwujudkan dalam bentuk sebenarnya atau sebagai aturan yang hanya tertulis saja.

Desain itu bersifat bebas namun harus bertanggung jawab. Jadi buka bersifat *instruksional*. Perkembangan pengertian desain selalu ditafsirkan oleh berbagai kelompok berdasarkan nilai guna dan prioritas perbidangan setiap profesi.

Sekarang ini pengertian desain sudah meluas. Diantaranya pengertian menurut para ahli:

1. Menurut Analogus With Humanities, Science

Desain adalah keterampilan, pengetahuan, dan medan pengalaman manusia yang tercermin dalam apresiasi serta penyesuaian hidup terhadap kebutuhan spiritual.

2. Menurut Page, 1965

Desain adalah lompatan, pemikiran dari kenyataan sekarang kearah kemungkinan-kemungkinannya dimasa depan.

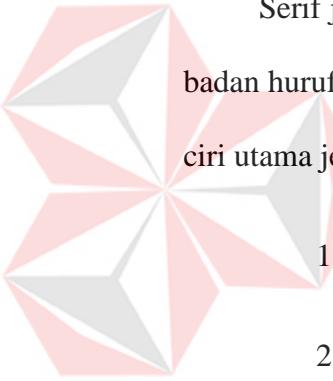
3. Menurut Reswick, 1965

Desain adalah kegiatan kreatif yang membawa pembaharuan.

Selain itu di dalam desain juga terkandung beberapa hal, antara lain: rasa, instuisi, kreatifitas, selera, harga diri, privasi, nilai-nilai, norma kebanggaan, kerahasiaan, rasa senang, dan sebagainya. Hal – hal tersebut tidak dapat diukur secara matematis.

### 3.8 Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Menurut (Kusrianto, 2010) “Tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak”. Font adalah nama sebuah jenis huruf. Font memiliki gaya seperti miring, tebal, miring-tebal. Font juga memiliki dua jenis, yaitu Serif dan Sans Serif.



Serif jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini disebut counterstroke atau Serif Bracketed. Ciri-ciri utama jenis huruf serif yaitu:

1. Kurva poros yang miring ke kiri.
2. Lengkungan Serif/counterstroke.
3. Ada kontras antara tebal dan tipis garis font.
4. Ada palang/garis horizontal pada font.

Sans Serif adalah jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf sans serif lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Ciri-ciri utama jenis huruf sans serif yaitu:

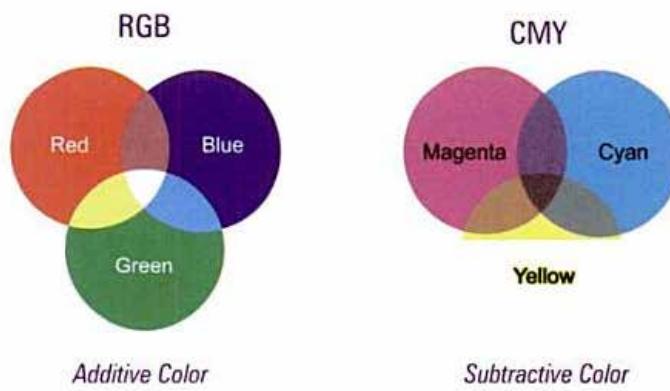
1. Garis melengkung berbentuk square/persegi.
2. Ada perbedaan kontras yang halus.

3. Bentuk mendekati penekanan kearah garis vertical.

Menurut (Permana, 2004) penggunaan jenis huruf pada website tidak boleh lebih dari dua jenis huruf, karena semakin banyak huruf akan cenderung membingungkan dan menjadi rumit. Huruf yang baku digunakan untuk teks, dan untuk teks grafis menggunakan huruf yang tidak baku.

### 3.9 Warna

Warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan. Menurut (Swasty, 2010) warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya atau disebut juga warna spektrum, warna *additive* terdiri dari warna merah, hijau, biru, dalam komputer disebut RGB. Warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan, atau biasa disebut pigmen, warna *subtractive* terdiri dari sian (*cyan*), magenta, kuning, dalam komputer biasa disebut CMY. Jika warna pigmen dicampur maka menghasilkan warna coklat kehitaman.

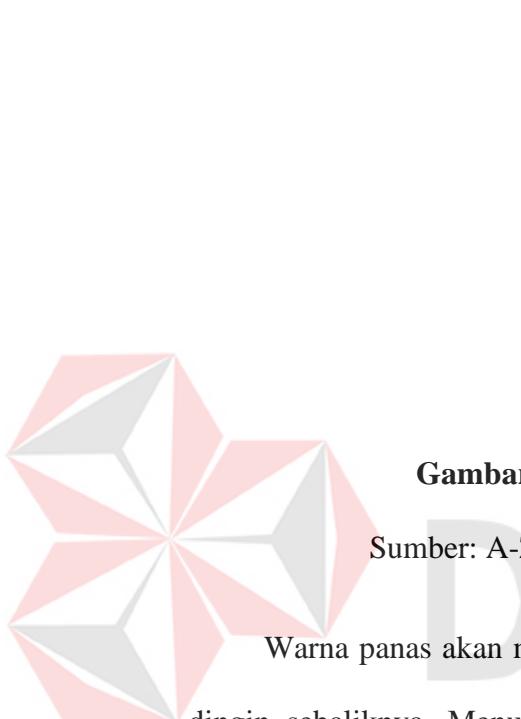


**Gambar 3.1 Spektrum Warna RGB dan Warna Pigmen CMY**

Sumber: A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal. Swasty, 2010

Warna *subtractive* dibagi menjadi empat bagian yaitu: warna primer, warna sekunder, warna tersier, warna netral.

Warna juga memiliki sifat, secara garis besar warna memiliki dua kelompok yaitu warna panas dan dingin, dapat dilihat pada gambar 3.2.



**Gambar 3.2 Pembagian Warna Panas dan Dingin**

Sumber: A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal. Swasty, 2010

Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat, sementara warna dingin sebaliknya. Menurut (Swasty, 2010) suatu karya seni dinilai memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat didalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

### 3.10 Cara Membuat Website

#### 3.10.1 Mendaftarkan domain pada reseller dan menyediakan space untuk website

Anda butuh sebuah Alamat Website (domain/URL) yang mudah diingat, agar pengguna Internet dapat dengan mudah menemukan Website Anda.

Domain adalah nama dari website, misalnya google.com, namaanda.com dan sebagainya. Sedangkan Hosting adalah tempat untuk menyimpan file di internet. Jika diibaratkan rumah, maka alamat rumah adalah domain, dan rumah tempat tinggal adalah hosting. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mendaftarkan domain yang Anda inginkan, misalnya namaanda.com.

Anda butuh Web Hosting setelah memiliki sebuah domain. Untuk memiliki sebuah Website, diperlukan “Tempat” (“Space”) berupa Hard Disk di sebuah komputer/server untuk meletakkan halaman-halaman (file) Website. Halaman-halaman tersebut akan dapat diakses oleh seluruh pemakai Internet di dunia kapan saja.

### **3.10.2 Menyiapkan Isi/Content Website**

Prosedur berikutnya adalah menyiapkan desain yang hendak digunakan untuk membangun website. Anda diupayakan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dimuat di Internet berupa text, gambar/foto atau suara. File text & gambar tersebutlah yang akan diakses oleh pengguna Internet.

### **3.10.3 Bentuk Website**

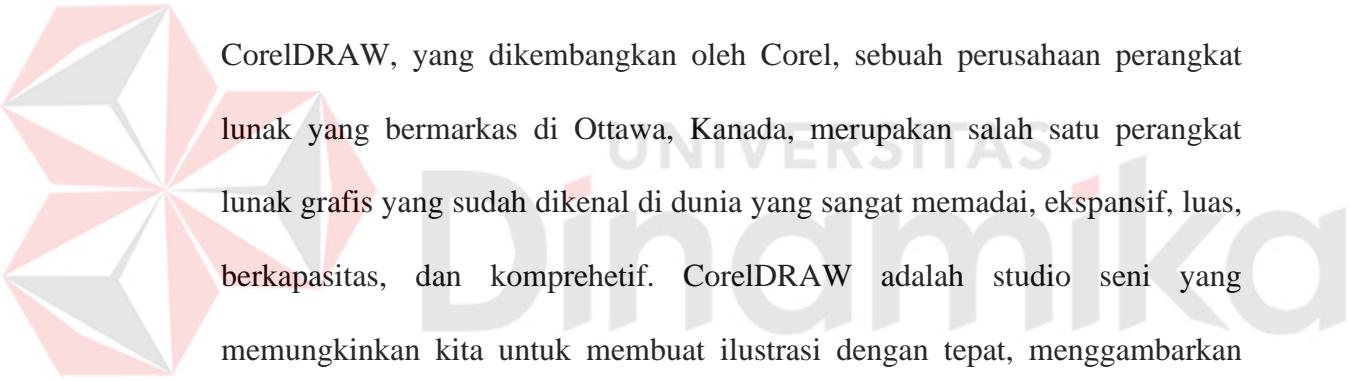
Bentuk Website bergantung kepada penggunaan yang Anda inginkan. Diantaranya sebagai Penyedia informasi, berita, Portal untuk menghasilkan lalu lintas dll.

### 3.11 Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi (bahasa Inggris:*software application*) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

Dalam pembuatan desain website ini menggunakan beberapa aplikasi desain yaitu:

#### 1. CorelDRAW



CorelDRAW, yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada, merupakan salah satu perangkat lunak grafis yang sudah dikenal di dunia yang sangat memadai, ekspansif, luas, berkapasitas, dan komprehensif. CorelDRAW adalah studio seni yang memungkinkan kita untuk membuat ilustrasi dengan tepat, menggambarkan artwork berbentuk bebas, mengedit foto digital, menyajikan data dalam tabel, menyusun presentasi sederhana, dan bahkan menciptakan rangkaian gambar animasi.

#### 2. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto dan, bersama Adobe

Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Meskipun pada awalnya Photoshop dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan berbasis-kertas, Photoshop yang ada saat ini juga dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk World Wide Web. Beberapa versi terakhir juga menyertakan aplikasi tambahan, Adobe ImageReady, untuk keperluan tersebut.

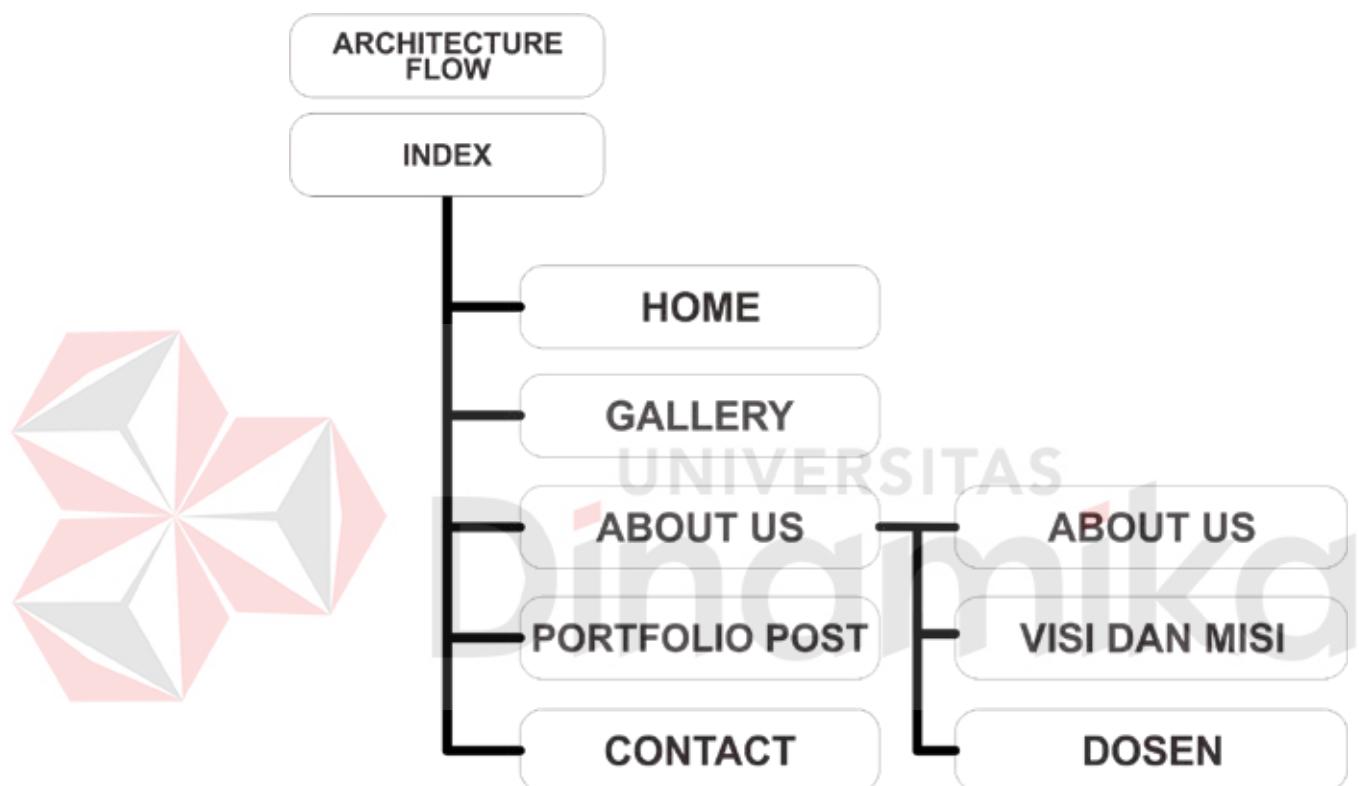


## BAB IV

### PEMBUATAN WEBSITE

#### 4.1 Pra Produksi

##### 4.1.1 Architecture Flow



Gambar 4.1 Rancangan Architecture flow

Architecture flow menjelaskan aliran menu dan sub menu dalam website ini.

Menu-menu yang ada pada personal web ini adalah diantaranya:

### **1. Home**

Halaman ini adalah halaman pertama yang dilihat pengunjung saat mengunjungi website milik program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Halaman ini menampilkan ungkapan selamat datang kepada pengunjung website dan memberikan informasi bahwa pengunjung sekarang sedang membuka website program studi komouter multimedia stikom Surabaya.

### **2. Gallery**

Halaman ini menampilkan beberapa foto dan video kegiatan yang dilakukan oleh dosen maupun mahasiswa program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Halaman gallery ini juga merupakan arsip yang dapat diakses oleh pengunjung kapan saja untuk melihat foto dan video kegiatan mahasiswa multimedia yang lalu maupun yang terbaru. Halaman ini berfungsi untuk mengenalkan sekaligus memberikan informasi kepada pengunjung tentang kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

### **3. About Us**

Halaman ini memberikan informasi singkat tentang program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Berfungsi agar pengunjung dapat mengetahui apa itu program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Informasi tersebut diantaranya mata kuliah, lulusan dan profesi kerja.

#### **4. Dosen**

Sub menu dari menu about us ini adalah menampilkan dosen yang mengajar di program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Pada halaman ini pengunjung dapat melihat siapa saja dosen pengajar serta memberikan informasi tentang latar belakang pendidikan dan riwayat mengajar masing-masing dosen tersebut.

#### **5. Post Artworks**

Halaman yang hampir sama dengan halaman gallery ini menampilkan karya-karya yang dibuat oleh mahasiswa program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Karya-karya yang ditampilkan pada halaman ini ada bermacam-macam sesuai kategori jenis karya seni, misalnya fotografi, lukisan, film, dan lain-lain. Halaman ini juga berfungsi sebagai wadah untuk memamerkan karya-karya terbaik dari masing-masing mahasiswa yang ingin memajang karyakarya mereka.

#### **6. Contact**

Halaman ini menampilkan bagaimana pengunjung dapat menghubungi atau menanyakan sesuatu tentang program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Pengunjung dapat menghubungi melalui email, mengisi formulir, ataupun langsung menghubungi nomor telepon yang tertera pada halaman ini.

Selain penjelasan kontak, jika pengunjung ingin mengunjungi langsung alamat program studi multimedia ini, pada bagian kanan halaman disediakan peta

lokasi. Pengujung dapat melihat peta lokasi dimana alamat program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya atau kampus STIKOM Surabaya.

#### **4.1.2 Fungsi Website**

Website ini dibangaun adalah untuk mengenalkan program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya kepada masyarakat. Website ini sangat berperan penting dalam kegiatan mempromosikan program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Selain sebagai media promosi, fungsinya juga sebagai media komunikasi antara internal program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya dengan masyarakat atau calon mahasiswa yang ingin melanjutkan studi di D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

#### **4.1.3 Desain**

Setelah menentukan tujuan website, konsep website, selanjutnya adalah menentukan konsep desain website. Konsep desain website ini adalah berkaitan dengan layout. Website ini didesain dengan komunikatif agar pengunjung dapat melihat dengan mudah tampilan dan menu yang ada.

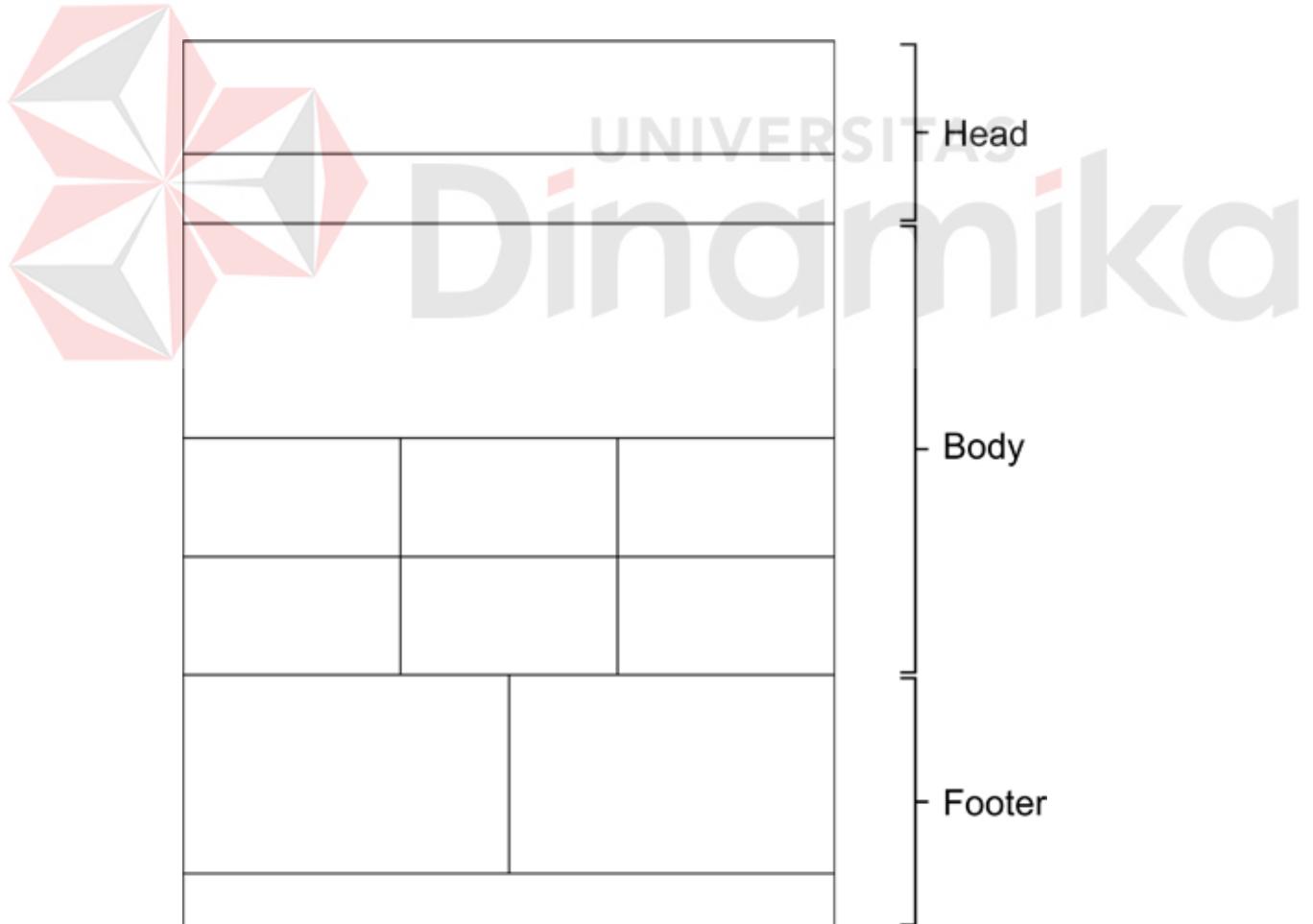
Konsep yang diperhatikan dalam desain website ini adalah kesatuan elemen-elemen dari halaman ditempatkan sedemikian rupa sehingga merupakan kesatuan informasi pada satu halaman atau beberapa halaman. Fokus akan ditonjolkan dengan membedakan font dan warna agar terlihat kontras dan menarik perhatian pengunjung.

Desain halaman layout secara keseluruhan dengan menggunakan font yang konsisten antara judul, body, sub judul sehingga mudah dibaca serta website ini

akan terlihat disiplin dan rapi. Memudahkan pengunjung melihat lebih jauh dan dengan navigasi yang jelas dan tertata rapi agar tidak membuat pengunjung tersesat.

Tahap desain ini yang dimaksud adalah pembuatan desain dengan bahasa HTML dan bahasa lain apa saja yang akan digunakan pada website program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Penulis menggunakan bahasa HTML dan JavaScript. Sedangkan untuk pengaturan tampilan dan tata letak menggunakan css dan jQuery.

#### a. Perancangan Layout

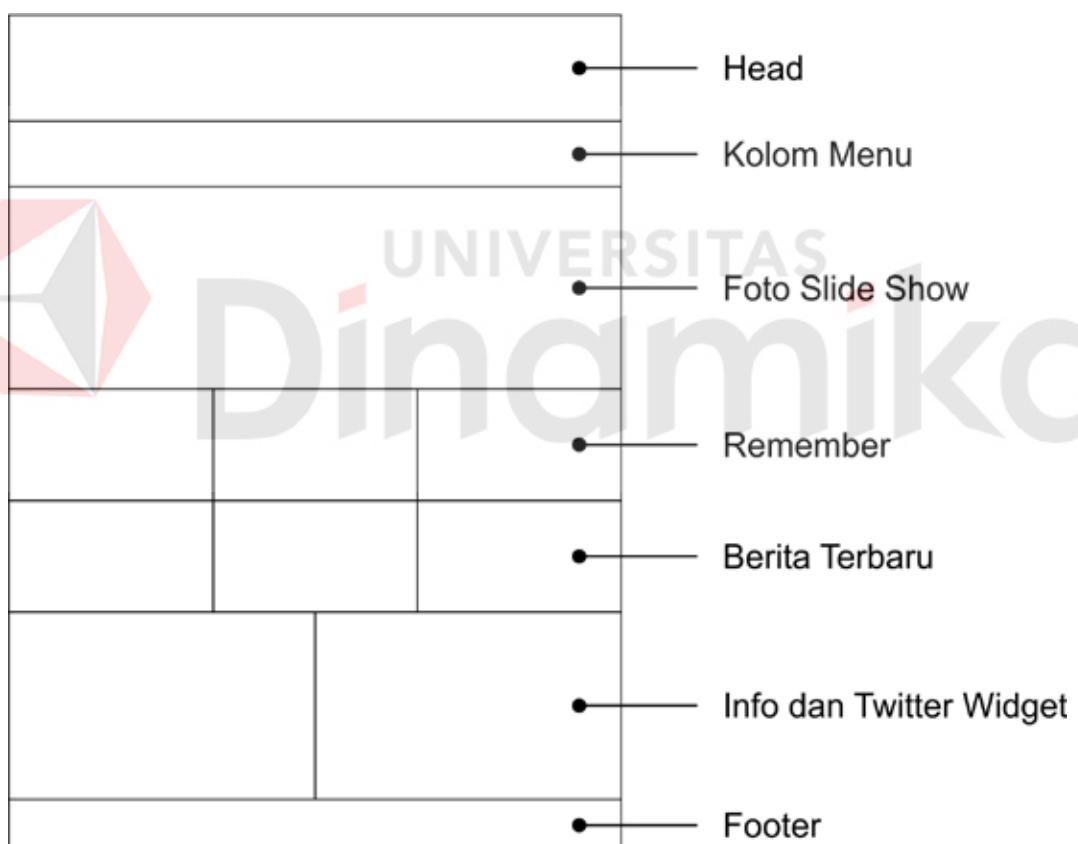


**Gambar 4.2 Rancangan dasar layout**

## 4.2 PRODUKSI

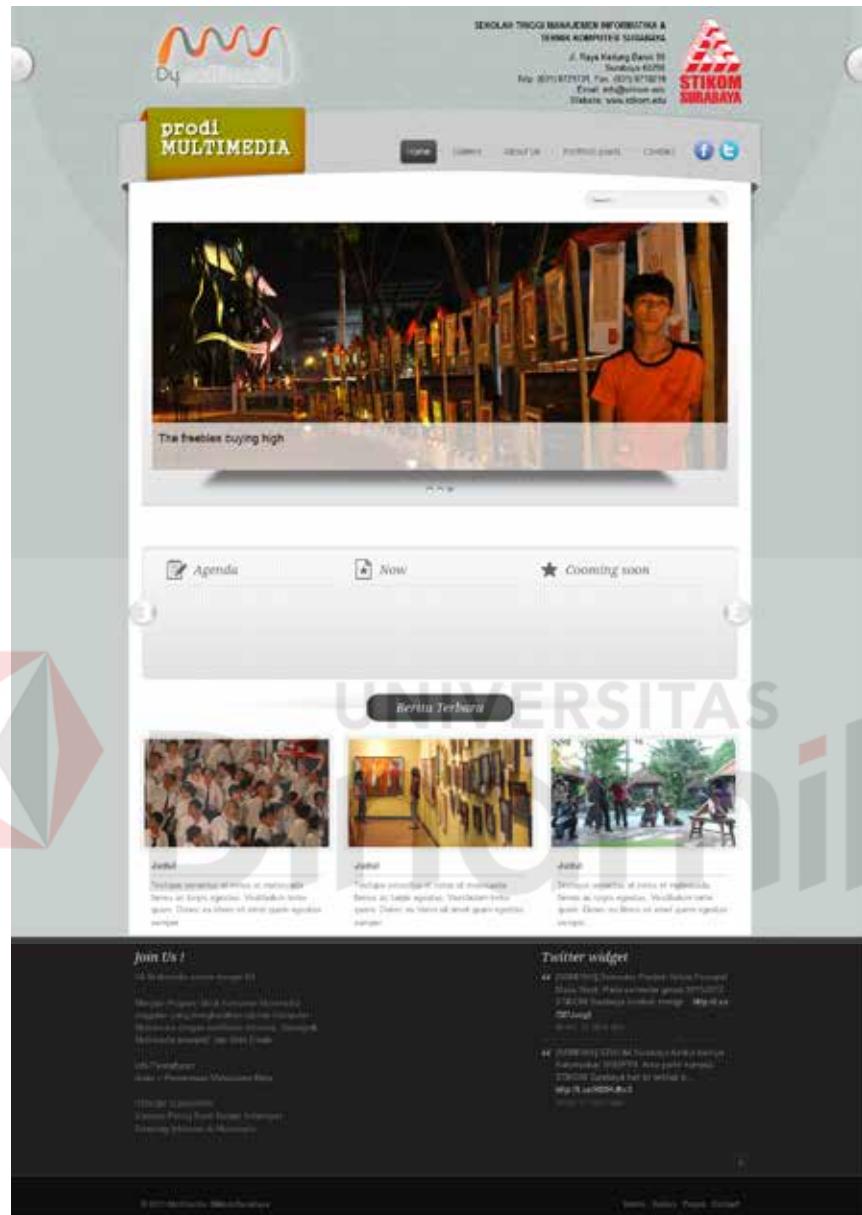
Tahap produksi adalah pembuatan website yang sudah dirancang pada tahap pra produksi dan disetujui oleh pemilik website. Pembuatan website program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya pada tulisan ini adalah menekankan kepada pembuatan HTML.

### 4.2.1 Pembagian Layout



Gambar 4.3 Rancangan layout

#### 4.2.2 Pembuatan Halaman Index



Gambar 4.4 Halaman Index

Bagian dari halaman utama:

a. Head



**Gambar 4.5 Bagian head website**

Bagian head ini adalah bagian paling atas dari website ini. Menampilkan logo dari program studi D4 Komputer Multimedia pada bagian kiri serta logo dan alamat dari kampus STIKOM Surabaya

b. Menu



**Gambar 4.6 Bagian baris menu website**

Baris menu ini memuat setiap halaman yang ada di website Program Studi D4 Komputer Multimedia. Terdapat 5 (lima) menu utama yaitu Home, Gallery, About Us, Portfolio Post, Contact.

c. Foto Slide Show



**Gambar 4.7 Bagian foto slide show**

Pada bagian ini terdapat beberapa foto kegiatan yang pernah diadakan oleh Mahasiswa D4 Komputer Multimedia. Foto ini ditampilkan bergantian secara berulang-ulang dengan tampilan *slide show*.

#### d. Remember



**Gambar 4.8 Bagian remember**

Bagian ini berfungsi sebagai notes atau pengingat jika ada suatu kegiatan yang akan diadakan maupun yang sedang berlangsung. Mahasiswa atau pengunjung website Program Studi D4 Komputer Multimedia akan mengetahui kapan kegiatan atau acara berlangsung.

#### e. News



**Gambar 4.9 Bagian berita terbaru**

Pada ini menampilkan berita terbaru dari kegiatan yang diadakan oleh Mahasiswa maupun dosen Program Studi D4 Komputer Multimedia. Berita-berita ini merupakan liputan atau ulasan dari beberapa kegiatan yang telah berlangsung baik di dalam kampus maupun di luar kampus.

## f. Info



**Gambar 4.10 Bagian info**

Bagian kiri terdapat kolom info yang mengajak pengunjung atau yang akan melanjutkan kuliah untuk bergabung dengan Program Studi D4 Komputer Multimedia serta informasi pendaftaran mahasiswa baru. Pada bagian kanan terdapat “Twitter Widget”. Twitter ini menampilkan info-info terbaru dari *twitter* STIKOM Surabaya.

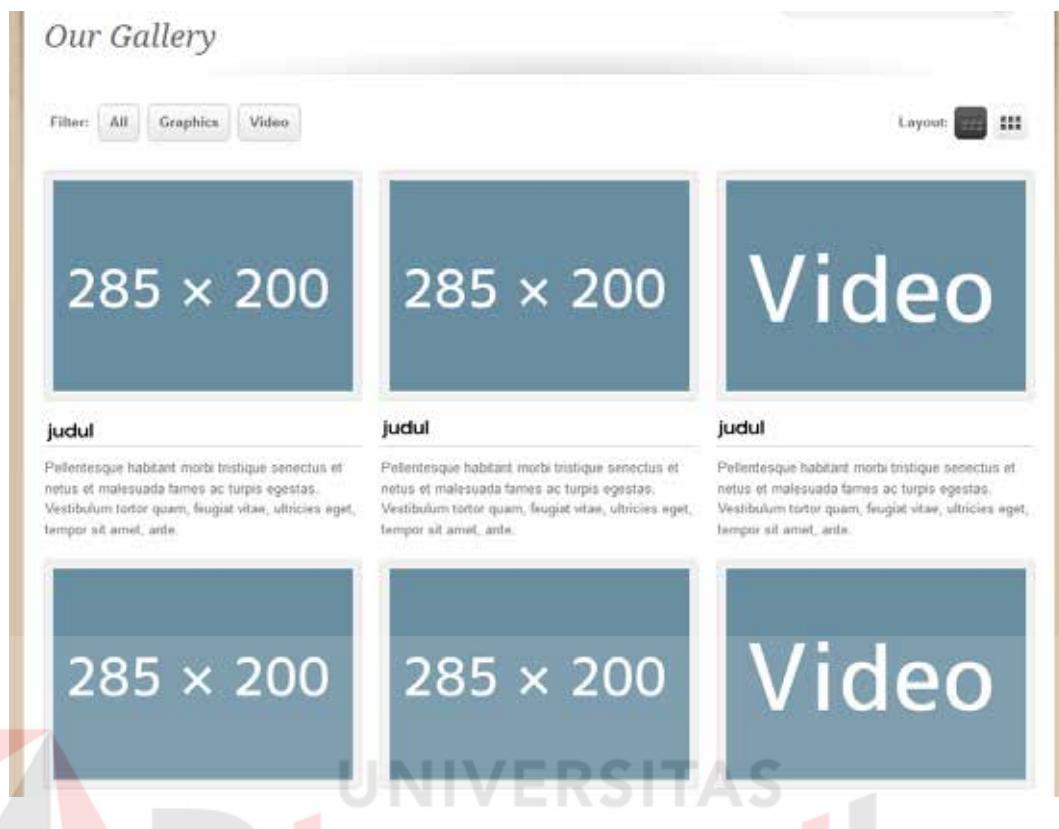
## g. Footer



**Gambar 4.11 Bagian footer website**

Pada bagian paling bawah terdapat footer terdapat keterangan *copyright* dan beberapa *link* menu utama.

#### 4.2.3 Pembuatan Halaman Gallery



Gambar 4.12 Halaman gallery

Sama seperti pada rancangan layout yang telah dijelaskan diatas.

Pada halaman *gallery* bagian *head* dan *footer* sama seperti halaman *index*/ halaman utama. Perbedaan halaman ini adalah pada bagian isi atau disebut *body*.

Pada halaman ini menampilkan beberapa foto-foto dari berbagai kegiatan yang pernah diadakan oleh mahasiswa maupun dosen Program Studi D4 Komputer Multimedia. Kegiatan yang dilakukan baik diadakan di dalam kampus maupun di luar kampus STIKOM Surabaya.

#### 4.2.4 Pembuatan Halaman About Us

##### *D4 Komputer Multimedia*

Alamat : Jln. Raya Kedung Baruk 90 Surabaya  
 Telpo : 031-8721731 : Ext. 710  
 Program Studi : D4 Komputer Multimedia  
 KaProdi : Abdul Aziz, S.Si., M.Med.Kom  
 Email : aziz@stikom.edu  
 Email Prodi : d4mm@stikom.edu  
 Website : <http://mm.stikom.edu>

Program Studi D4 Komputer Multimedia merupakan program studi yang mendidik mahasiswa agar mampu menyampaikan pesan yang bisa menggunakan alur audio maupun visual. Alur pandang, dan dengar. Alur ini dapat kita jumpai pada media televisi, multimedia interaktif, dan dikemas dalam unsur-unsur kreatif dalam penyampaian pesannya agar lebih menarik.



*“ Mauris placerat eleifend leo. Quisque sit amet est et sapien ullamcorper pharetra. Vestibulum erat wisi, condimentum sed, commmodo vitae, ornare sit amet, wisi. Aenean fermentum. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada.*

##### *Lulusan Dipastikan:*

Mampu memiliki penguasaan secara teknik dan mampu menyampaikan pesan secara audio visual bidang multimedia yang meliputi Animasi, Videografi, dan Multimedia Interaktif, sesuai dengan perkembangan kebutuhan masyarakat, dunia industri, pendidikan dan pemerkantahan.

##### *Mata Kuliah Pokok:*

Game Animation, Cel Animation, Digital Audio, Graphic Programming, 3D Modeling, Web Design, Web game 3D Animation and Special Effect, Digital Imaging, Web Programming, VideoGraphy & Storyboarding, Interactive Multimedia, Basic Design, Editing Digital & Video.

##### *Profesi Kerja:*

Animator, Web Designer, Videographer, Art Director, Photographer, Storyboarder, Digital Illustrator, Game Programmer.

##### *Sertifikasi Internasional:*

**Adobe® Certified Expert**

**Gambar 4.13 Halaman about us**

Pada halaman About Us ini pengunjung dapat membaca sekilas tentang profil Program Studi D4 Komputer Multimedia.

### Sub menu Visi dan Misi



*Visi dan Misi D4 Komputer Multimedia*

**Visi**

“ menjadi Program Studi Komputer Multimedia unggulan yang menghasilkan lulusan Komputer Multimedia dengan kualifikasi Animasi, Videografi, Multimedia Interaktif, dan Web Desain.

**Misi**

1. Menyelenggarakan pendidikan Komputer Multimedia yang efektif, efisien dan berkualitas, yang mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi dan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan industri.
2. Meningkatkan profesionalisme dan kompetensi tenaga pengajar.
3. Meningkatkan kerjasama dengan industri yang berhubungan dengan multimedia, seperti advertising, rumah produksi, post production, TV Station, dan industri yang memiliki in house production.
4. Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian bidang Komputer Multimedia, yang dapat bermanfaat dalam memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan penciptaan karya Multimedia yang dibutuhkan masyarakat.
5. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melibatkan civitas akademika dalam kegiatan pendidikan dan penelitian, terutama yang berkaitan Komputer Multimedia.

**Tujuan**

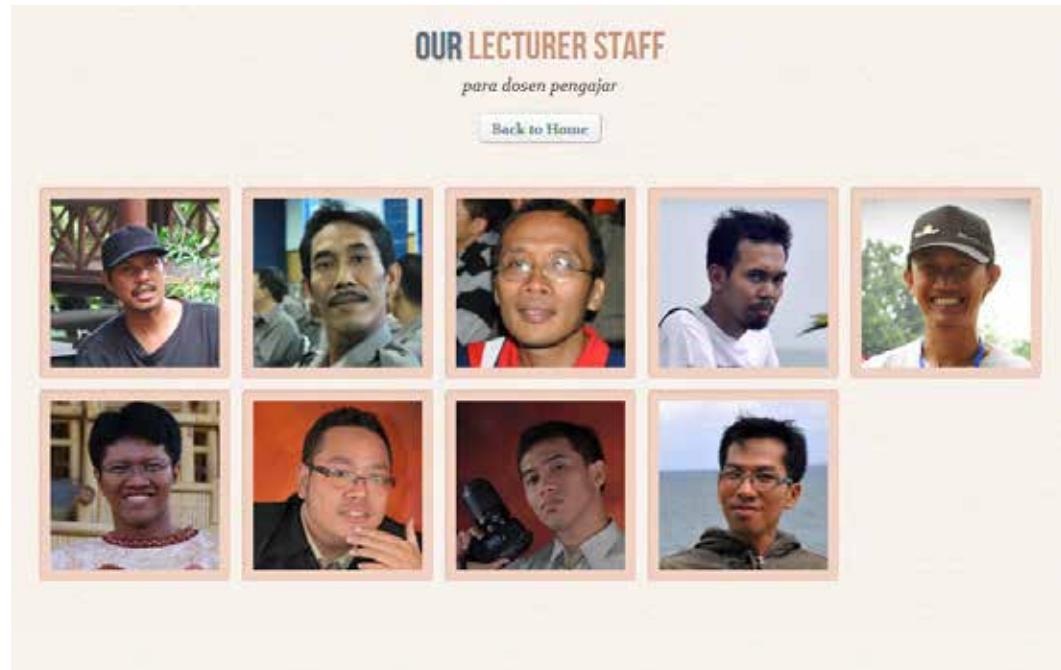
Program Studi D4 Komputer Multimedia bertujuan mencapai penguasaan tentang konseptual dan teknis pada bidang seni dan teknologi multimedia, agar menghasilkan sarjana Komputer Multimedia yang memiliki kualifikasi dan kompetensi akademis sebagai berikut.

1. Berkemampuan menerapkan kompetensi Komputer Multimedia di bidang industri, pendidikan dan pemerintahan.
2. Menghasilkan penelitian & pengabdian masyarakat yang dapat bermanfaat bagi dunia industri dan pemerintah.
3. Menghasilkan Sumber Daya Manusia pada bidang Komputer Multimedia untuk mendukung Pengembangan dan Pembangunan Pemerintah Daerah dalam era ekonomi daerah.
4. Memiliki sertifikasi Internasional berkompetensi Multimedia dan memiliki jiwa profesionalisme, global dan entrepreneurship.
5. Memiliki kemauan dan kemampuan untuk bekerja dengan efektif dan memiliki kepekaan dan tanggap terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat.
6. Memiliki kemauan, kemampuan, dan ketrampilan untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru sesuai dengan bidangnya.

**Gambar 4.14 Halaman visi dan misi**

Sub menu lain dari menu About Us adalah visi dan misi. Pada halaman ini menjelaskan visi dan misi dari Program Studi D4 Komputer Multimedia.

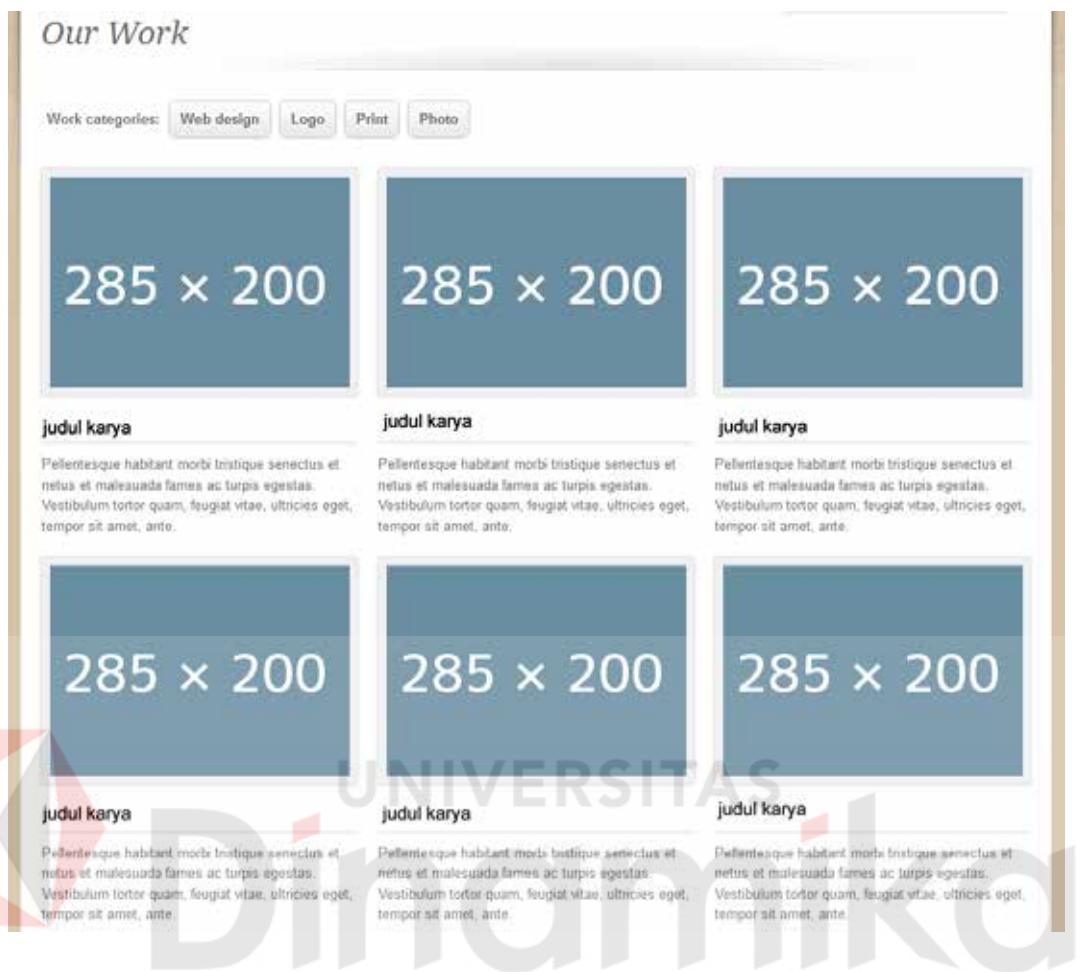
### Sub menu Dosen



Gambar 4.15 Halaman dosen

Sub menu yang ke tiga adalah dosen, yaitu adalah sebuah halaman yang menjelaskan satu persatu siapa saja yang menjadi dosen pengajar di Program Studi D4 Komputer Multimedia.

#### 4.2.5 Pembuatan Halaman Portfolio Post



Gambar 4.16 Halaman portfolio post

Halaman portfolio post ini berfungsi sebagai wadah untuk menampung karya-karya terbaik mahasiswa/mahasiswi Program Studi D4 Komputer Multimedia. Halaman ini juga secara tidak langsung menjadi media untuk mempromosikan Program Studi D4 Komputer Multimedia dari hasil karya yang dibuat oleh para mahasiswa.

## Our Work



The screenshot shows a portfolio page with a dark blue header and a light blue footer. The main content area has a white background. A large blue box in the center contains the text '590 x 260' in white. To the right of this box is a dark blue sidebar with the title 'Project info' in white. Below this title are three small icons: a person, a gear, and a magnifying glass. Underneath these icons is a section titled 'Additional info' with the text 'Lorem ipsum dolor amet, Mauns placerat eleifend leo. Quisque sit amet est et sapien ullamcorper pharetra. Vestibulum erat wisi, condimentum sed, commodo vitae, ornare sit amet, wisi. Aenean fermentum. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Vestibulum tortor quam, feugiat vitae, ultricies eget, tempor sit amet, ante. Donec eu libero sit amet quam egestas semper. Aenean ultricies mi vitae est. Mauris placerat eleifend leo. Quisque sit amet est et sapien ullamcorper pharetra. Vestibulum erat wisi, condimentum sed, commodo vitae, ornare sit amet, wisi. Aenean fermentum.'

**judul karya**

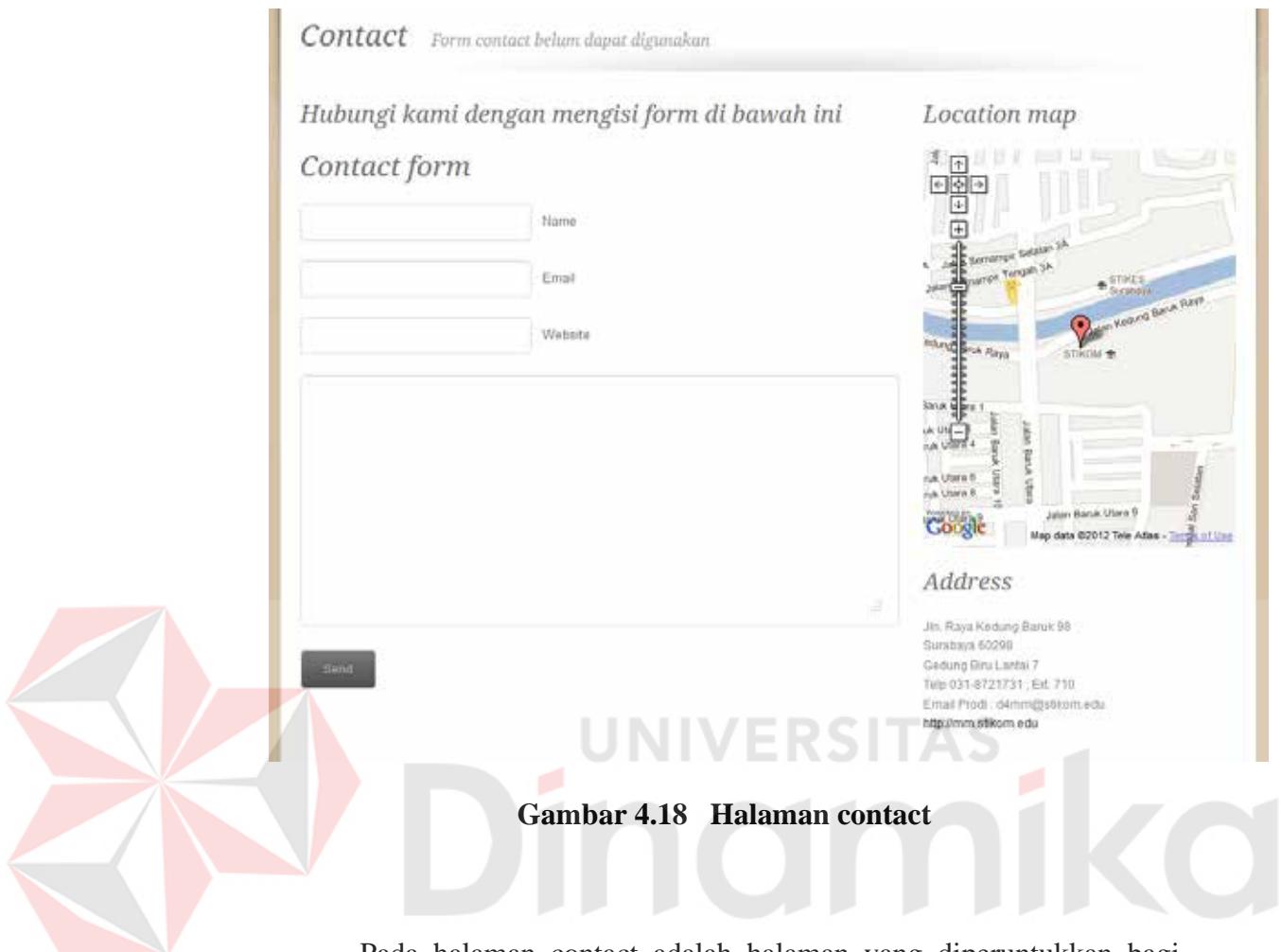
Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Vestibulum tortor quam, feugiat vitae, ultricies eget, tempor sit amet, ante. Donec eu libero sit amet quam egestas semper. Aenean ultricies mi vitae est. Mauris placerat eleifend leo. Quisque sit amet est et sapien ullamcorper pharetra. Vestibulum erat wisi, condimentum sed, commodo vitae, ornare sit amet, wisi. Aenean fermentum. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Vestibulum tortor quam, feugiat vitae, ultricies eget, tempor sit amet, ante. Donec eu libero sit amet quam egestas semper. Aenean ultricies mi vitae est. Mauris placerat eleifend leo. Quisque sit amet est et sapien ullamcorper pharetra. Vestibulum erat wisi, condimentum sed, commodo vitae, ornare sit amet, wisi. Aenean fermentum.

**Gambar 4.17 Halaman keterangan karya**



Halaman ini adalah halaman yang muncul setelah pengunjung meng-klik salah satu gambar yang ada di halaman portfolio post. Disini pengunjung bisa melihat keterangan gambar tersebut, misalnya nama pembuat tanggal pembuatan atau pun maksud dari karya tersebut.

#### 4.2.6 Pembuatan Halaman Contact



Gambar 4.18 Halaman contact

Pada halaman contact adalah halaman yang diperuntukkan bagi pengunjung yang ingin tahu dimana lokasi atau alamat kampus STIKOM Surabaya. Bagi pengunjung yang ingin bertanya melalui email, pada halaman ini juga disiapkan form untuk diisi sesuai kolom yang disediakan seperti nama, email, website (jika ada), dan pada kolom komentar baik manyampaikan pertanyaan atau pun kritik dan saran.

### 4.3 Pasca Produksi

Tahap produksi adalah pembuatan website yang sudah dirancang pada tahap pra produksi dan disetujui oleh pemilik website. Pembuatan website program studi D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya pada tulisan ini adalah menekankan kepada pembuatan HTML.

#### 4.3.1 Testing Pada Browser

Kita perlu melakukan testing website pada segala macam jenis browser. Ada kemungkinan bahwa website kita tidak mampu tampil dengan baik pada browser tertentu. Maka untuk mengetahui kesalahan-kesalahan tersebut kita wajib melakukan test website pada bermacam-macam browser.

#### 4.3.2 Pengoptimalan Kode Web

Seperti dikatakan oleh Wiswakarma (2009:130) bahwa dalam pembuatan web, ada baiknya kita memperhatikan kode-kode yang kita buat. Tidak banyak orang, khususnya webmaster yang mengetahui, kode-kode *junk* (sampah) yang ada dalam kode web akan ikut berperan dalam proses loading web. Contohnya spasi dalam kode (&nbsp;) berharga 1 *byte*. Ketika anda telah membuat tiga spasi, anda telah menghabiskan 3 *byte* data.

#### 4.3.3 Pengotimalan Gambar Web

Gambar-gambar dalam web adalah salah satu file yang menghabiskan banyak bandwidth. Jadi, alangkah baiknya kita meminimalisir bandwidth gambar, baik dari segi banyak penggunaannya maupun besar ukurannya. Anda dapat

menggunakan Adobe Photoshop untuk melakukan optimasi gambar. Contohnya file gambar yang transparan akan lebih kecil ukuranya dengan ekstensi .png daripada .jpg. Namun, sebaliknya jika file gambar yang kompleks seperti foto akan lebih kecil ukurannya jika menggunakan ekstensi .jpg daripada .png.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, Penulis akan memberikan kesimpulan dan saran dari hasil Kerja Praktek yang telah dilaksanakan oleh Penulis.

#### **5.1 Simpulan**

Selama mengikuti kegiatan Kerja Praktek program studi D IV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya, Penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan website ini bukan hanya sekedar hanya kecanggihan bahasa pemrograman yang digunakan. Sesuai dengan fungsinya website ini dipruntukkan kepada instansi atau perguruan tinggi yaitu program studi D IV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Langkah awal yang perlu dilakukan adalah mempelajari dan mendalami profile dari program studi D IV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.
2. Pelaksanaan kerja praktek ini penulis melakukan komunikasi dengan staff maupun mahasiswa program studi D IV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Berkommunikasi dan berprilaku sopan dalam bekerja bertujuan menggali informasi untuk membangun sebuah website agar sesuai dengan fungsi dan tujuan pembuatan website program studi D IV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.
3. Salah satu program studi yang ada di STIKOM Surabaya yaitu program studi D IV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Merupakan program

studi yang menghasilkan karya-karya yang sebagian besar dalam bentuk digital, seperti misalnya foto, film, interaktif, digital imaging dan lain-lain. Hasil karya mahasiswa program studi D IV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya dapat dipamerkan pada website ini yang juga secara tidak langsung sebagai media promosi program studi D IV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

## 5.2 Saran

Selama pelaksanaan kerja praktek di program studi D IV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya ada beberapa yang penulis amati untuk dijadikan pembelajaran. Berikut adalah beberapa saran yang dapat penulis sampaikan kepada pembaca atau rekan-rekan yang akan melaksanakan kerja praktek.

1. Pelaksanaan kerja praktek sangat membantu mahasiswa dalam belajar bagaimana suasana bekerja. Pelaksanaan Kerja praktek yang singkat harus kita maksimalkan untuk mengetahui kemampuan diri kita masing-masing dalam menerapkan ilmu yang telah kita pelajari.
2. Pembuatan website merupakan pekerjaan yang tidak mudah, bukan sekedar bahasa program tetapi disesuaikan dengan fungsi tujuan pembuatan dan untuk siapa website tersebut. Maka dari itu dalam pembuatan website hal yang paling penting adalah pada tahap pra produksi dimana kita merangkang setiap detail apa yang akan kita butuhkan dalam website tersebut.
3. Website merupakan media online yang dapat di akses oleh siapa saja. Maka pembuatan website dilakukan dengan teliti, baik dari disain, gambar,

maupun kata-kata di dalamnya agar tidak menyesatkan atau menyinggung pihak lain secara langsung ataupun tidak. Hasil akhir website harus memberikan informasi yang benar kepada masyarakat atau pengunjung website. Informasi yang benar maka pesan yang ingin disampaikan akan diterima dengan baik oleh masyarakat.



## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU :

- Hakim, Lukmanul. 2009. *Trik Rahasia Master PHP*. Yogyakarta: Loko Media.
- Hakim, Lukmanul. 2010. *Bikin Website Super Keren dengan PHP & jQuery*. Yogyakarta: Loko Media.
- Kadir, Abdul. 2009. *Membuat Aplikasi Web*. Yogyakarta: ANDI.
- Wiswakarma, komang. 2009. *Membuat Katalog Online dengan PHP dan CSS*. Yogyakarta: Loko Media.

### INTERNET :

- <http://www.stikom.edu/>, diakses pada 15 Januari 2012
- <http://naughtyric.blogspot.com/2011/10/sekilas-mengenal-website-dan-fungsinya.html>, diakses pada 16 Januari 2012
- <http://punyalea.blogspot.com/2007/10/arti-penting-dan-fungsi-sebuah-website.html>, diakses pada 16 Januari 2012
- <http://tulisandinda.wordpress.com/2011/07/10/review-bab-4-lanjutan/>, diakses pada 17 Januari 2012
- [http://pakarweb.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4&Itemid=5](http://pakarweb.com/index.php?option=com_content&view=article&id=4&Itemid=5), diakses pada 17 Januari 2012
- <http://tympanus.net/codrops/2011/11/17/lines-in-web-design/>, diakses pada 17 Januari 2012