LAPORAN KERJA PRAKTEK

DESAIN TAMPILAN SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR PPTI STIKOM SURABAYA

UNIVERSITAS Dinamika

Oleh :

Nama : Asto Antono Faktori
NIM : 06.39016.0025
Program Studi : DIII Komputer Multimedia

SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2010

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dewasa ini telah mempengaruhi hampir seluruh bidang kehidupan manusia. Hal tersebut menyebabkan semakin kompleksnya kebutuhan akan penerapan teknologi informasi untuk menunjang segala kegiatan dan aktivitas yang dilakukan manusia. Keutamaan teknologi ini pada dasarnya adalah memberikan akses kemudahan yang dapat diterapkan di berbagai sektor seperti bisnis, perdagangan, perindustrian, pendidikan, pariwisata, religi, seni budaya, sosial kemasyarakatan, dan lain-lain.

Desain grafis merupakan suatu seni komunikasi yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan. Pada era teknologi informasi peranan komputer sulit dipisahkan dari desain grafis. Teknologi komputer membuat proses pembuatan desain menjadi lebih cepat. Di samping itu juga dapat memudahkan seorang desainer membuat efek-efek khusus yang sulit dilakukan secara manual.

Membuat desain *interface* atau tampilan sistem informasi tugas akhir PPTI STIKOM Surabaya dapat dikategorikan sebagai suatu bagian dari kegiatan desain grafis. Tantangan yang paling menarik dari desain grafis ialah ketiadaan aturan yang baku. Semuanya serba relatif tergantung visi misi dan tujuan informasi yang akan disampaikan.

UNIVERSITAS Dinamika

Melalui kesempatan ini penulis berharap dapat memunculkan kesan bahwa STIKOM Surabaya selalu *up to date* dalam penerapan teknologi informasi di bidang desain grafis, yaitu aplikasinya pada desain *tampilan* sistem informasi tugas akhir.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam pembuatan desain tampilan *sistem informasi tugas akhir* PPTI STIKOM Surabaya ini dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat desain *tampilan* sistem informasi tugas akhir PPTI STIKOM yang menarik?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diambil yaitu membuat desain *tampilan* sistem informasi tugas akhir PPTI STIKOM Surabaya yang menarik dengan menggabungkan informasi teks dan gambar yang diperoleh. Kemudian teks dan gambar tersebut diolah menggunakan software Adobe Photoshop sehingga menjadi sebuah kesatuan tata letak *header* dan *footer* pada halaman *interface*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktek ini adalah mengimplementasikan ilmu yang didapat semasa kuliah, khususnya materi yang berkaitan dengan desain grafis dalam rangka memperbaharui desain tampilan sistem informasi tugas akhir PPTI STIKOM Surabaya.

1.5 Kontribusi

Manfaat yang dapat diambil dari pembaharuan desain tampilan sistem informasi tugas akhir PPTI STIKOM Surabaya ini antara lain:

1. Mengatasi rasa bosan yang mungkin timbul pada *user* akibat seringnya melihat dan mengakses sistem informasi tugas akhir.
2. Membuat kesan bahwa PPTI STIKOM selalu *up to date* dalam penerapan teknologi informasi, dalam hal ini bidang desain grafis.
3. Mengimplementasikan ilmu berkaitan dengan desain grafis yang penulis dapatkan selama kuliah.

1.6 Sistematika Pembahasan

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

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, tujuan, batasan masalah, kontribusi, dan sistematika pembahasan.

BAB II. PROFIL PERUSAHAAN

Dalam bab ini berisi gambaran umum perusahaan yang meliputi profil, riwayat singkat, visi dan misi.

BAB III. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas macam-macam teori dasar tentang desain grafis yang mengacu pada prinsip-prinsip tertentu sebagaimana yang telah diajarkan pada matakuliah Nirmana, Tipografi, dan Komputer Grafis.

BAB IV. METODE KERJA PRAKTEK

Menjelaskan metode-metode kerja selama melakukan kerja praktek di PPTI STIKOM Surabaya. Yang mana metode-metode ini digunakan dalam proses pembuatan *interface* atau tampilan sistem informasi tugas akhir.Serta hasil pembahasan dan pembuatan desain.

BAB VI. PENUTUP

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

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat

Di tengah kesibukan derap pembangunan nasional, kedudukan informasi semakin penting. Hasil suatu pembangunan sangat ditentukan oleh materi informasi yang dimiliki oleh suatu negara. Kemajuan yang dicitakan oleh suatu pembangunan akan lebih mudah dicapai dengan kelengkapan informasi. Cepat atau lambatnya laju pembangunan ditentukan pula oleh kecepatan memperoleh informasi dan kecepatan menginformasikan kembali kepada yang berwenang.

Kemajuan teknologi telah memberikan jawaban akan kebutuhan informasi, komputer yang semakin canggih memungkinkan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hasil informasi canggih ini telah mulai menyentuh kehidupan kita. Penggunaan dan pemanfaatan komputer secara optimal dapat memacu laju pembangunan. Kesadaran tentang hal inilah yang menuntut pengadaan tenaga-tenaga ahli yang terampil untuk mengelola informasi, dan pendidikan adalah salah satu cara yang harus ditempuh untuk memenuhi kebutuhan tenaga tersebut.

Atas dasar pemikiran inilah, maka untuk pertama kalinya di wilayah Jawa Timur dibuka Pendidikan Tinggi Komputer, Akademi Komputer & Informatika Surabaya (AKIS) pada tanggal 30 April 1983 oleh Yayasan Putra Bhakti berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti No. 01/KPT/PB/III/1983. Tokoh pendirinya pada saat itu adalah :

1. Laksda. TNI (Purn) Mardiono
2. Ir. Andrian A. T
3. Ir. Handoko Anindyo
4. Dra. Suzana Surojo
5. Dra. Rosy Merianti, Ak

Kemudian berdasarkan rapat BKLPTS tanggal 2-3 Maret 1984 kepanjangan AKIS dirubah menjadi Akademi Manajemen Informatika & Komputer Surabaya yang bertempat di jalan Ketintang Baru XIV/2. Tanggal 10 Maret 1984 memperoleh ijin operasional penyelenggaraan program Diploma III Manajemen Informatika dengan surat keputusan nomor: 061/Q/1984 dari Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) melalui Koordinator Kopertis Wilayah VII. Kemudian pada tanggal 19 Juni 1984 AKIS memperoleh status TERDAFTAR berdasar surat keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) nomor: 0274/O/1984 dan kepanjangan AKIS berubah lagi menjadi Akademi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya. Berdasar SK Dirjen DIKTI nomor: 45/DIKTI/KEP/1992, status DIII Manajemen Informatika dapat ditingkatkan menjadi DIAKUI.

Waktu berlalu terus, kebutuhan akan informasi juga terus meningkat. Untuk menjawab kebutuhan tersebut AKIS ditingkatkan menjadi Sekolah Tinggi dengan membuka program studi Strata 1 dan Diploma III jurusan Manajemen Informatika. Dan pada tanggal 20 Maret 1986 nama AKIS berubah menjadi STIKOM Surabaya, singkatan dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti nomor: 07/KPT/PB/03/86 yang selanjutnya memperoleh status TERDAFTAR pada

tanggal 25 Nopember 1986 berdasarkan Keputusan Mendikbud nomor: 0824/O/1986 dengan menyelenggarakan pendidikan S1 dan DIII Manajemen Informatika. Di samping itu STIKOM Surabaya juga melakukan pembangunan gedung Kampus baru di jalan Kutisari 66 yang saat ini menjadi Kampus II STIKOM Surabaya. Peresmian gedung tersebut dilakukan pada tanggal 11 Desember 1987 oleh Bapak Wahono Gubernur Jawa Timur pada saat itu. Secara berturutan perkembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

19 Juni 1984 : AKIS membuka program DIII dengan status TERDAFTAR.

30 Maret 1986 : AKIS ditingkatkan menjadi Sekolah Tinggi Manajemen informatika & Teknik Komputer Surabaya (STIKOM Surabaya).

25 Nopember 1986 : STIKOM Surabaya mendapatkan status TERDAFTAR untuk program S1 dan DIII Manajemen Informatika.

11 Desember 1987 : Peresmian gedung STIKOM Surabaya jalan Kutisari 66 Surabaya oleh Bapak Wahono Gubenur Jawa Timur saat itu. Membuka bidang studi DI program studi Komputer Akuntansi.

1990 : Membuka bidang studi DI program studi Komputer Keuangan/Perbankan.

1 Januari 1992 : Membuka Program S1 jurusan Teknik Komputer dengan status TERDAFTAR.

19 Maret 1992 : DIII Manajemen Informatika memperoleh status DIAKUI.

UNIVERSITAS Dinamika

21 Januari 1993 : Program S1 Manajemen Informatika memperoleh status DIAKUI.

1 November 1994 : Membuka program DI program studi Komputer Grafik Multimedia.

31 Januari 1995 : STIKOM Surabaya memperoleh kenaikan status DISAMAKAN untuk program studi S1 dan DIII Manajemen Informatika.

28 Oktober 1997 : Pemancangan tiang pertama gedung baru STIKOM Surabaya Cybercampus di jalan Raya Kedung Baruk Surabaya.

12 Mei 1998 : STIKOM Surabaya membuka tiga program pendidikan baru sekaligus, yaitu :

- DIII program studi Sekretari Berbasis Komputer.
- DII program studi Komputer Grafik Multimedia.
- DI program studi Jaringan Komputer.

30 Juni 1998 : STIKOM Surabaya menerima status DISAMAKAN untuk:

- Program DII program studi Grafik Multimedia.
- Program DI semua program studi.

Desember 1998 : Memperoleh status TERAKREDITASI dari Badan Akreditasi Nasional, untuk Program Pendidikan S1 jurusan Manajemen Informatika.

Maret 1999 : Perpindahan ke kampus baru, jalan Raya Kedung Baruk 98, dari kampus STIKOM Surabaya Sier jalan Rungkut Industri I/1 Surabaya.

UNIVERSITAS Dinamika

Juni 1999	:	Pemisahan program studi DI Grafik Multimedia menjadi program studi DI Grafik, program studi DI Multimedia, serta program studi DII Multimedia.
Agustus 2000	:	Memperoleh status TERAKREDITASI dari Badan Akreditasi Nasional, untuk program studi S1 jurusan Teknik Komputer.
Mei 2002	:	Memperoleh status TERAKREDITASI dari Badan Akreditasi Nasional, untuk program studi DIII jurusan Manajemen Informatika.
Juli 2003	:	Membuka program studi DIII Komputer Akuntansi.
13 Agustus 2003	:	Program studi Strata 1 Teknik Komputer berubah nama menjadi program studi Strata 1 Sistem Komputer berdasar surat dari Dikti tentang perpanjangan ijin penyelenggaraan nomor: 1904/D/T/2003.
2 September 2003	:	Membuka program studi DIII Komputer Percetakan & Kemasan.
4 Juni 2004	:	STIKOM Surabaya memperoleh status “TERAKREDITASI (B)" untuk jurnal ilmiah GEMATIKA (jurnal Manajemen Informatika) dan "TERAKREDITASI (C)" untuk jurnal ilmiah GEMATEK (Jurnal Teknik Komputer).
3 Maret 2005	:	Program studi DIII Komputer Akuntansi memperoleh ijin perpanjangan berdasar surat dari Dikti tentang ijin penyelenggaraan nomor: 644/D/T/2005.

UNIVERSITAS Dinamika

10 Mei 2005 : Program studi DIII Komputer Multimedia memperoleh perpanjangan ijin penyelenggaraan berdasar surat dari Dikti nomor: 1402/D/T/2005.

3 Juni 2005 : Program studi Strata 1 Sistem Informasi memperoleh status "TERAKREDITASI" (SK BAN-PT nomor: 012/BAN-PT/Ak-IX/S1/VII/2005 dengan nilai 333 (B)).

27 Desember 2005 : Program studi Strata 1 Sistem Komputer memperoleh status "TERAKREDITASI" (SK BAN-PT nomor: 024/BAN-PT/Ak-IX/S1/XII/2005 dengan nilai 330 (B)).

16 Januari 2006 : Program studi Diploma III Komputer Sekretari & Perkantoran Modern berubah nama menjadi program studi Diploma III Komputerisasi Perkantoran dan Kesekretariatan berdasar surat dari Dikti tentang ijin penyelenggaraan nomor: 75/D/T/2006.

UNIVERSITAS Dinamika

2.2 Visi

Tercapainya kepeloporan karena keunggulan manusia pada peringkat *benchmark* yang pada tahun 2018 mendekati keunggulan sumber daya manusia Singapura dalam upaya mendukung keunggulan studi dalam arti luas tentang Teknologi Informasi (TI) untuk menjamin kesejahteraan manusia yang pluralisme dan multikulturalisme.

2.3 Misi

1. Meningkatkan strata pendidikan secara terus-menerus untuk semua lapisan pada bauran kompetensi bukan hanya pada kognisi dan pada psikomotor keahlian, tapi terutama pada kompetensi sikap mental untuk semua manusianya yang ada di STIKOM Surabaya agar semakin produktif dan inspiratif, dengan hidup hanya melayani dan melayani.
2. Mengembangkan *corporate governance* yang sehat dan produktif secara sistematik tapi bersifat *emerging*, demi terciptanya habitat organisasi yang *socio-cultural economic* sekaligus inovatif.
3. Melakukan integrasi mulai dari perolehan *intake* mahasiswa walaupun pada standar biasa, tetapi akan selalu dijaga dan diproses tidak hanya pada tingkat maksimum tetapi terutama optimum, sampai dengan suatu hasil *outcome* yang luar biasa pada *hardskill* dan terutama pada *softskill*-nya, demi perkembangan masyarakat, negara dan bangsa.
4. Meningkatkan produktivitas dengan mengoptimalisasi pengelolaan sumber daya, terutama sekali sumber daya manusianya dan sumber daya keuangan berdasarkan pada kegiatan yang relevan dan sesuai dengan harkat manusia.
5. Meningkatkan kesejahteraan untuk semua manusianya berdasarkan keseimbangan pada keadilan dan prestasi kontribusi organisasional setiap anggota organisasi di STIKOM Surabaya ini secara merata dan menyeluruh.
6. Melakukan perluasan pengabdian masyarakat, berbasis pada pengembangan ilmu dan teknologi yang dikuasai, untuk peningkatan kesejahteraan semua manusia, khususnya dengan peduli pada kaum miskin.

UNIVERSITAS Dinamika

7. Melakukan peningkatan dan penajaman serta perluasan semangat penelitian, bukan demi ilmu dan teknologi itu sendiri, tapi untuk menguak kebenaran realitas kehidupan agar kehidupan manusianya lebih manusiawi dan manusianya berguna bagi seluruh umat manusia.
8. Berjejaring secara proaktif dan sehat dengan *stakeholders* untuk konsolidasi dan adaptasi organisasi dalam rangka perkembangan dan pertumbuhan organisasi.

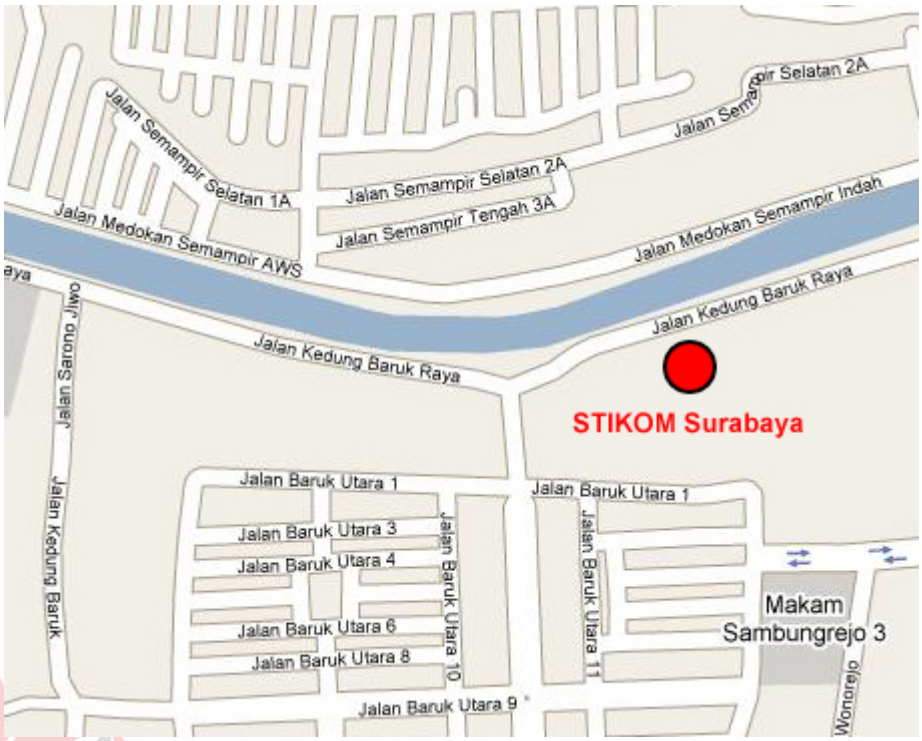
2.4 Contact Person

Adapun contact person berkenaan dengan kerja praktek yang penulis lakukan sebagai berikut:

Nama Tempat Praktek (Bag/Divisi)	:	PPTI – STIKOM Surabaya
Nama Penyelia	:	Hendro Poerbo P.
Jabatan Penyelia	:	KASIE PSI
Alamat	:	STIKOM Surabaya, Jl. Raya Kedung Baruk 98
Telepon/Hp.	:	0818327305
E-mail	:	hendro@stikom.edu

UNIVERSITAS Dinamika

2.5 Peta Lokasi



Gambar 2.1 Peta Lokasi STIKOM Surabaya

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Desain dan Nirmana

Kata desain bisa diartikan sebagai merancang. Demikian pula dengan kata nirmana. Nirmana dapat diartikan merancang. Sedangkan menurut Adi Kusrianto dalam bukunya *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (2007: 28) dijelaskan bahwa nirmana dapat berarti kosong, abstrak atau tidak bermakna. Pengertian ini seolah mengungkapkan bahwa pada mulanya sebelum seseorang menciptakan sesuatu atau berkarya, yang ada hanyalah kekosongan yang tidak bermakna apapun. Hal tersebut merupakan sesuatu yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar mengenai desain sebelum berkarya. Pengetahuan dasar tersebut meliputi elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain.

Desain adalah kombinasi kompleks kata-kata, gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto, dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-eleman ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

3.2 Desain Interface

Desain *interface* ialah desain komputer, alat-alat, mesin, perangkat komunikasi selular, perangkat lunak aplikasi, dan situs web yang berfokus pada pengalaman *user* dan interaksi. Tujuan dari desain *interface* adalah membuat pengguna/ *user* dapat berinteraksi sesederhana dan seefisien mungkin dengan alat/

media tersebut. Dengan kata lain desain *interface* adalah desain yang berpusat pada pengguna. Berikut ini contoh desain *interface*.

Gambar 3.1 Contoh desain *interface* suatu situs

3.3 Elemen-elemen Desain

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa elemen atau unsur yang diperlukan antara lain:

a. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik

cenderung ditampilkan berkelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan keapadatan tertentu.

b. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek. Garis juga dikenal sebagai goresan atau coretan. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah dan dimensi memanjang. Garis mempunyai fungsi tertentu yang pada dasarnya digunakan untuk mengarahkan gerakan mata melihat elemen di dalam karya desain. Goresan suatu garis memiliki arti/ kesan sebagai berikut:

1. Garis vertikal/ tegak: kuat, kokoh, tegas, dan hidup.
2. Garis horizontal/ datar: lemah, tidur, dan mati.
3. Garis lengkung: lemah, lembut, mengarah.
4. Garis patah: tegas, tajam, hati-hati, naik turun.
5. Garis miring: sedang, menyudutkan.
6. Garis berombak: halus, lunak, berirama.

c. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/ beraturan dan bidang non-geometri/ tidak beraturan. Bidang geometri relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non-geometri relatif sukar diukur keluasannya. Bidang dapat dibuat dengan menyusun titik maupun garis dengan kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan satu garis atau lebih.

UNIVERSITAS Dinamika

d. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

e. Warna

Keberadaan warna ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah *hue* (spektrum warna), saturasi (nilai kepekatan), dan *lightness* (nilai gelap terang). Warna merupakan unsur visual yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi citra bagi orang yang melihatnya. Masing-masing warna membrikan respons secara psikologis. Molly E. Holzschlag dalam Adi Kusrianto membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respons psikologis kepada pemirsanya sebagai berikut:

1. Merah, melambangkan kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
2. Biru, melambangkan kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
3. Hijau, melambangkan alami, kesehat, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
4. Kuning, melambangkan optimisme, harapan, tidak jujur, pengecut, gembira,.

5. Ungu, melambangkan spiritual, misteri, kebangsawanan, sombong, kasar, keangkuhan.
6. Oranye, melambangkan energi, semangat, segar, keseimbangan, ceria, hangat.
7. Coklat, melambangkan tanah/ bumi, kenyamanan, dapat dipercaya, bertahan.
8. Abu-abu, melambangkan intelek, futuristik, modis, kesederhanaan, sedih.
9. Putih, melambangkan suci, bersih, tidak bersalah, steril, kematian.
10. Hitam, melambangkan kekuatan, jahat, canggih, kematian, misteri, ketakutan, sedih, anggun.

f. Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata apabila terdapat kesamaan antara hasil raba dan penglihatan, sedangkan tekstur semu sebaliknya. Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

UNIVERSITAS Dinamika

3.4 Prinsip-prinsip Komposisi

Komposisi adalah pengorganisasian elemen-elemen atau unsur-unsur desain secara harmonis dalam sebuah karya dengan mengikuti kaidah atau prinsip-prinsip komposisi yang meliputi kesatuan, keseimbangan, irama, kontras, fokus, serta proporsi.

a. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasi. Kesatuan diperlukan dalam karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya. Dengan adanya kesatuan inilah, elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperoleh fokus yang dituju.

b. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan merupakan prinsip komposisi yang bertujuan menghindari kesan berat sebelah pada suatu bidang atau ruang dalam sebuah karya. Keseimbangan dapat dibagi menjadi:

1. Keseimbangan formal, pada dasarnya semua elemen yang ditempatkan mempunyai kesan seimbang baik dilihat dari sisi kanan, kiri, atas, dan bawah. Umumnya digunakan untuk mengatur tata letak yang bertujuan membawakan pesan yang berkesan formal dalam arti aman, dapat dipercaya, dan bergengsi.
2. Keseimbangan informal, pada dasarnya setiap elemen yang disusun tetap memiliki kesan seimbang. Hanya saja terdapat variasi tertentu

UNIVERSITAS Dinamika

yang tidak sama. Prinsip ini digunakan untuk menggambarkan adanya suatu dinamika, energi, dan pesan yang tidak bersifat formal.

c. Irama (ritme)

Irama atau ritme adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

d. Kontras

Kontras dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak berkesan monoton. Tentu saja kontras ditampilkan secukupnya, karena bila ditampilkan terlalu berlebihan akan muncul ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis.

e. Fokus

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam sebuah komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan menjadi perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilakukan dengan menjadikan segala sesuatu yang berada di sekitar fokus mendukung fokus yang telah ditentukan.

f. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain.

UNIVERSITAS Dinamika

3.5 Tipografi

Menurut Hendri Hendratman dalam Guruh (2008: 15) dijelaskan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca semaksimal mungkin. Perkembangam tipografi mengalami perkembangan dari cara manual dengan tangan (*hand drawn*) hingga menggunakan komputer. Dengan komputer, penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan lebih cepat dengan pilihan huruf yang variatif. Jenis-jenis *font* begitu banyak, namun tetap dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. Huruf Tanpa Kait (*Sans Serif*)

Huruf yang tidak memiliki kait (*hook*) hanya batang dan tangkainya saja. Contoh: *Arial, Avant Garde, Switzerland, Vaground* dan lain-lain. Ujung huruf bisa tajam atau tumpul. Huruf yang mempunyai sifat kurang formal, sederhana, akrab. Huruf ini mempunyai keuntungan sangat mudah dibaca. Huruf yang cocok untuk huruf desain di layar komputer, desain untuk pertelevisian dan media elektronika lainnya.

Gambar 3.2 Contoh huruf tanpa kait

UNIVERSITAS Dinamika

b. Huruf Berkait (*Serif*)

Huruf yang memiliki kait (*hook*) pada ujungnya. Contoh: *Times New Roman, Garamond, Dwitan, Tiffany* dan lain-lain. Huruf ini sifatnya formal, elegant, mewah, anggun, intelektual. Huruf ini apabila dibandingkan dengan font *Sans Serif* kurang mudah dibaca. Huruf ini cocok untuk desain di media cetak seperti koran, skripsi, brosur dan lain-lain.

Gambar 3.3 Contoh huruf berkait

c. Huruf Tulis (*Script*)

Huruf yang setiap masing-masingnya terkait seperti tulisan tangan. Contoh: *Brush Script, Shelley, Mystral, Comic Sans, Lucida Handwriting* dan lain-lain. Huruf yang mempunyai sifat anggun, tradisional, pribadi, informal. Huruf yang kurang mudah dibaca, sehingga dianjurkan jangan dipakai terlalu banyak dan terlalu kecil. Huruf yang cocok untuk desain di undangan pernikahan, ulang tahun, keluarga, upacara tradisional dan lain-lain.

Gambar 3.4 Contoh huruf tulis (*script*)

d. Huruf Dekoratif

Huruf yang setiap bagiannya dibuat secara detail, kompleks dan rumit. Contoh: *Augsburger Initial*, *English* dan lain-lain. Huruf yang bersifat mewah, bebas, anggun tradisional. Huruf ini biasanya sangat sulit dibaca, hanya baik tampil 1 huruf saja, jangan tampil satu kata. Huruf yang sebaiknya dipakai untuk hiasan, aksen, huruf awal alinea artikel (*Cap Hub*), logo pernikahan, logo perusahaan.

Gambar 3.5 Contoh huruf dekoratif

e. Huruf *Monospace*

Huruf yang bentuknya bisa sama dengan huruf *Sans Serif* atau *Serif* . Hal yang membedakan adalah jarak dan ruang setiap hurufnya sama, misalnya jarak dan ruang huruf ’i’ dan ’m’ dihitung sama dengan’m’. Contoh: *Courier*, *Monotype*, *Lucida Console* dan lain-lain.

Huruf ini bersifat formal, sederhana, futuristik, kaku seperti mesin tik. Huruf yang bisa dibilang mudah dibaca akan tetapi terkesan kurang rapi dan efisien ruang jika tampil terlalu banyak. Huruf ini cocok untuk tampilan pengetikan code/ bahasa program di komputer, logo grup musik alternatif atau *grunge.*

Gambar 3.6 Contoh huruf *monospace*

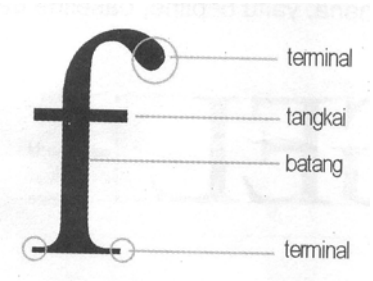
Setiap bentuk huruf mempunyai keunikan tersendiri. Namun intinya tetap dalam batas-batas tertentu seperti *body size, baseline, meanline, x-height, descender, dan ascender.*

Gambar 3.7 Anatomi huruf *lower case*

Jika menggunakan huruf-huruf kapital (*capitalize*) akan terdiri dari batas-batas yang lebih sederhana, yaitu capline, baseline, dan capital height.

Gambar 3.8 Anatomi huruf *upper case*

Masing-masing huruf juga mempunyai anatomi yang secara general adalah batang, ujung (*terminal*) atau tangkai.



Gambar 3.9 Anatomi Huruf

Seperti yang kita ketahui pada software pengolah kata seperti *Word* dan software grafis pada umumnya, selalu menyediakan pemilihan jenis huruf dan karakteristik seperti: *Bold, Italic* dan *Underline.*

1. *Bold*

   Teks **Bold** akan mengundang perhatian karena kontras dengan huruf normal. Biasa dipakai pada judul atau sub judul. Terlalu banyak huruf tebal akan mengaburkan fokus pada makna.

2. *Italic*

   Teks *Italic* akan menarik mata karena kontras dengan teks normal. Terlalu panjang kalimat dengan teks *italic* akan sulit dibaca, apalagi jika digunakan di layar komputer. Banyak teks *italic* digunakan jika ada kata asing.

3. *Underline*

   Teks dengan underline biasanya menandakan adanya sesuatu yang penting. Biasa juga dipakai untuk menandai *hyperlink* pada web.

UNIVERSITAS Dinamika

3.6 Layout

Masih menurut Hendri Hendratman dalam Guruh (2008: 25) diterangkan bahwa desain yang baik adalah tergantung dari pengaturan pada tiap elemen-elemen yang ada. Layout dibuat untuk mempermudah agar pesan jadi mudah dimengerti. Ini adalah bagian dari komunikasi, tidak sekedar seni, atau mempercantik tampilan saja.

Layout adalah bentuk pengaturan beberapa elemen yang menjadikan pesan lebih berarti. pada periklanan, ini termasuk *headline*, *bodycopy*, ilustrasi, dan berberapa elemen pendukung lainnya. Ketika elemen-elemen itu diatur sedemikian rupa, dan pembaca pesan itu senang melihat pengaturan tersebut, begitu juga pesan itu tersampaikan dengan baik, berarti itulah sebuah layout yang baik. Penempatan elemen desain dengan cara yang sembarangan akan jarang menghasilkan desain yang baik.

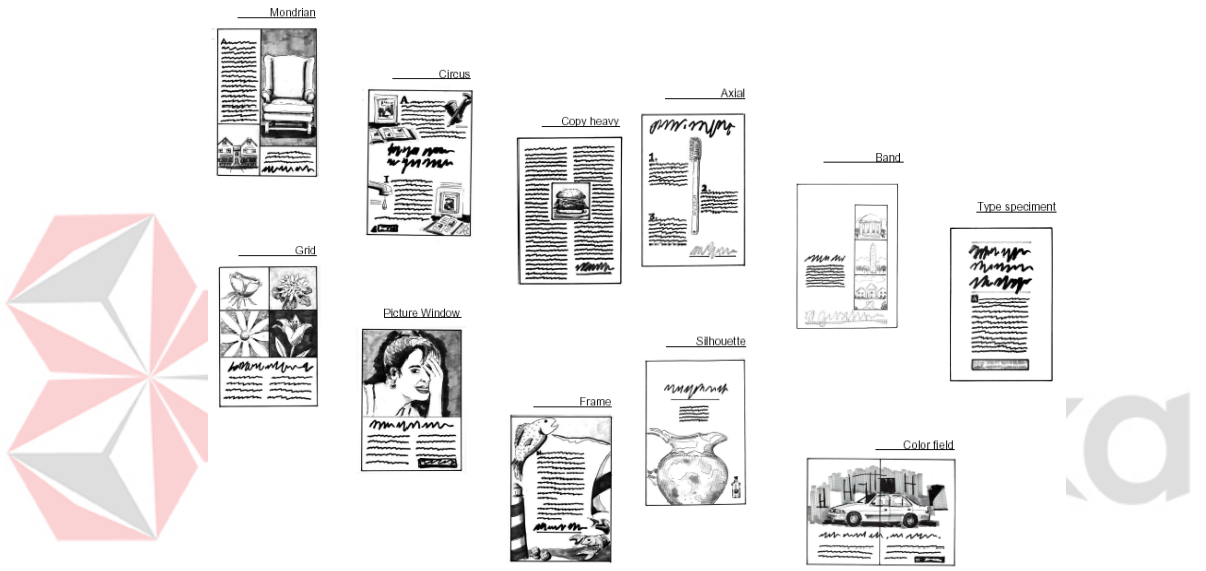
Membuat layout perlu diperhatikan adanya elemen-elemen yang mendukung antara lain garis, bentuk, warna, tekstur. Pada tata letak sebuah perwajahan baik itu berupa iklan majalah, brosur, desain web, perlu dibuat suatu komposisi yang menarik agar enak dilihat.

Layout sendiri mempunyai 2 pengertian :

1. Pengaturan beberapa elemen pada iklan cetak.
2. Cetak biru pada arsitektur, *engineering*, *paste-up*, atau *guide* pada pencetakan.

Ada beberapa pengertian terhadap keberadaan sebuah layout. Ketika berbicara pada perencanaan membuat direct mail, buku, brosur, layout ini dinamakan *dummy*. Dan ketika berbicara pada perencanaan membuat *TV*

Commercial, layout ini dinamakan *storyboard*. Layout adalah cara untuk memvisualkan sebuah iklan. Visualisasi dimana sebuah teks itu diletakkan, *headline*, ilustrasi/foto, logo, nama perusahaan, dan berbagai elemen penting yang mendukung pada penyampaian informasi tersebut. Komponen dasar pada sebuah layout iklan adalah *headline, bodycopy*, visual (ilustrasi/foto), dan logo perusahaan.



Gambar 3.10 Beberapa contoh layout

3.7 PPTI STIKOM Surabaya

Bagian PPTI atau kepanjangan dari Penerapan dan Pengembangan Teknologi Informasi adalah sebuah bagian di STIKOM Surabaya yang menangani seluruh proses transaksi informasi melalui aplikasi-aplikasi sistem informasi yang dibangun, serta pengendalian infrastruktur jaringan (network) untuk menjamin berjalannya aliran informasi tersebut.

PPTI dibentuk pada tahun 2000 yang terdiri atas 3 (tiga) seksi, yaitu: seksi Proyek Sistem Informasi, seksi Pengembangan Jaringan dan seksi Pengembangan web. Pada awal sebelum pembentukan PPTI ketiga seksi telah ada, namun berdiri sendiri-sendiri dikepalai oleh para kepala seksi. Sejak tahun 2008, PPTI dirampingkan kembali dengan hanya memiliki 2 (dua) buah seksi saja, yaitu: seksi Teknologi Sistem Informasi dan seksi Teknologi Infrastruktur. Seksi Teknologi Sistem Informasi bertanggung-jawab untuk menangani seluruh pembuatan, pemeliharaan (maintain) aplikasi system informasi yang ada di STIKOM Surabaya, sedangkan Teknologi Infrastruktur bertanggung-jawab untuk menangani seluruh Infrastruktur dan layanan-layanan jaringan yang ada di STIKOM Surabaya.

Untuk mengantisipasi perkembangan perangkat lunak *Open Source* yang dikembangkan oleh pemerintah melalui Proyek Indonesia *Go Open Source* (IGOS), pada tahun 2008 bagian di PPTI diperpanjang melalui pembentukan *Open Source Software Center* (OSSC). Pada akhir tahun 2008, OSSC tersebut telah menjadi salah satu IGOS Center di Indonesia di bawah arahan Kementrian Riset dan Teknologi.

a. Visi

Menjadi sebuah Bagian yang menjamin bahwa informasi selalu tersedia bagi seluruh civitas akademika STIKOM Surabaya dan masyarakat.

b. Misi

1. PPTI selalu berupaya menghasilkan produk dengan spesifikasi tinggi untuk mendukung proses pembelajaran di STIKOM Surabaya.

2. PPTI selalu berupaya memberikan solusi terbaik dan cepat untuk menjamin keberlangsungan penyelenggaraan pembelajaran di STIKOM Surabaya.
3. PPTI selalu melakukan inovasi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk menjaga *state-of-the-art* teknologi perangkat keras dan perangkat lunak yang dimiliki.
4. PPTI selalu berupaya agar informasi yang dikelola selalu berguna dan bermanfaat bagi STIKOM Surabaya dan masyarakat.
5. PPTI selalu berupaya menyediakan sumber daya manusia dengan kapasitas dan kemampuan yang handal.

c. **Tujuan Strategis (dalam 5 tahun)**:

1. Tercapainya migrasi semua aplikasi sistem informasi akademik dari aplikasi berbasisi web (*desktop-based applications*) menjadi aplikasi berbasis web (*web-based applications*).
2. Implementasi standar *Control Objective for Information and related Technology* (COBIT) untuk mendukung *day-to-day operation* di PPTI.
3. Memiliki sumberdaya manusia yang bersertifikasi Internasional untuk bidang-bidang Oracle, Java, ASP.Net, PHP dan Linux.
4. Menjadikan *Open Source Software Center* (OSSC) STIKOM Surabaya sebagai salah satu IGOS Center di Indonesia.
5. Terbentuk sebuah perangkat lunak aplikasi *mercusuar* yang akan dibangun bersama-sama dengan mahasiswa.

UNIVERSITAS Dinamika

d. Layanan-layanan jaringan yang diberikan oleh PPTI:

1. Koneksi internet dengan bandwidth 2 Mbps untuk seluruh civitas akademika STIKOM Surabaya.
2. *Electronic Mail* (email) untuk seluruh civitas akademika STIKOM Surabaya.
3. Aplikasi desktop-based, antara lain:
    1) *Student Integrated Information System* (SIIS),
    2) Sistem informasi administrasi akademik,
    3) Sistem informasi pengelolaan sumber daya manusia,
    4) Sistem informasi penerimaan mahasiswa baru,
    5) Sistem informasi keuangan,
    6) Sistem informasi perpustakaan,
    7) Sistem informasi kemahasiswaan.
4. Aplikasi web-based, antara lain:
    1) Situs STIKOM.EDU,
    2) Sistem informasi cyber campus (SiCyCa),
    3) Sistem informasi mobile cyber campus (m-SiCyCa),
    4) E-kelas
    5) Sistem informasi untuk STIKOM *Carrier Center*,
    6) Sistem informasi untuk alumni,

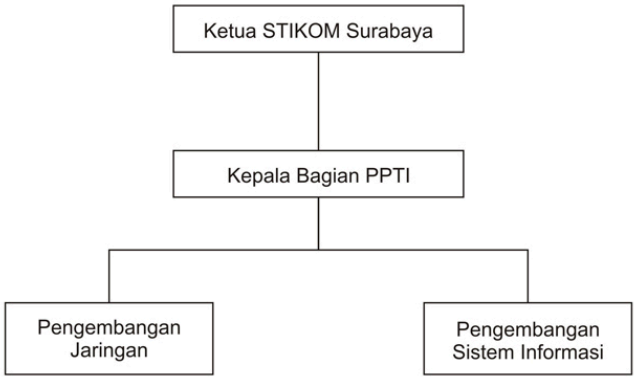
e. Prestasi yang telah dicapai:

1. Pada tahun 2007, STIKOM Surabaya melalui PPTI memperoleh Hibah TIK 2007 Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

UNIVERSITAS Dinamika

2. Pada tahun 2008, OSSC yang merupakan sub-bagian PPTI menjadi salah satu IGOS Center di Indonesia di bawah arahan Kementrian Negara Riset dan Teknologi. Melalui penunjukan sebagai IGOS Center tersebut, kegiatan utama yang telah dilakukan adalah Training of Trainer Linux Jawa Timur melalui proyek Training of Trainer Linux di 14 kota Indonesia bekerjasama dengan Candi Management.
3. Memenangkan Program Hibah Kompetisi INHERENT K-3 2008 yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

f. Struktur Organisasi PPTI STIKOM Surabaya



Gambar 3.11 Bagan Struktur Organisasi PPTI STIKOM Surabaya

BAB IV

METODE KERJA PRAKTEK

4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek

Prosedur dalam pelaksanaan Kerja Praktek di sini mengacu pada prosedur yang telah ditetapkan oleh STIKOM Surabaya. Yaitu dengan melakukan tahapan-tahapan penting sebagai berikut:

a. Observasi dan komplikasi data

Melakukan pengumpulan dan pencarian data serta informasi kepada pihak terkait.

b. Studi kepustakaan

Dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan sebagai bahan referensi perencanaan rancangan karya.

c. **Analisa permasalahan**

Ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien agar dicapai solusi terbaik.

d. **Pembuatan produk multimedia**

Pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahap, antara lain:

1. Tahap persiapan.
2. Penentuan konsep desain.
3. Sketsa layout.
4. Tahap perancangan karya.
5. Revisi oleh klien.

UNIVERSITAS Dinamika

6. Karya/ produk desain akhir.
7. Pembuatan laporan.

Mengenai penjabaran lebih detil atas proses pembuatan atau perancangan akan dibahas pada sub bab berikutnya.

4.2 Tahap Persiapan Perancangan Karya

Dilakukan *briefing* oleh pihak klien (PPTI STIKOM Surabaya) kepada penulis mengenai karya yang akan dibuat, yaitu meliputi pengenalan terhadap sistem informasi tugas akhir, ruang lingkup pengguna, dan perumusan permasalahan. Selanjutnya dilakukan konsultasi dua arah antara penulis dengan pihak PPTI STIKOM Surabaya untuk mencari solusi atas permasalahan yang ada. Solusi yang telah didapatkan kemudian penulis tuangkan pada konsep desain.

4.3 Konsep Desain

Adapun konsep desain yang penulis buat melalui arahan yang telah diberikan oleh pihak PPTI STIKOM Surabaya sebagai berikut:

a. Layout

Layout bagian awal/ depan berupa form login yang berada di tengah halaman. Untuk layout setelah login dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *header*, *center*, dan *footer*. Pada *header* terdapat logo STIKOM Surabaya dan judul halaman yaitu sistem informasi tugas akhir. Bagian *center* diperuntukkan bagi konten yang nantinya diisi program oleh pihak PPTI STIKOM Surabaya. Sedangkan *footer* terdapat informasi pelengkap, ataupun tombol menu.

b. Font

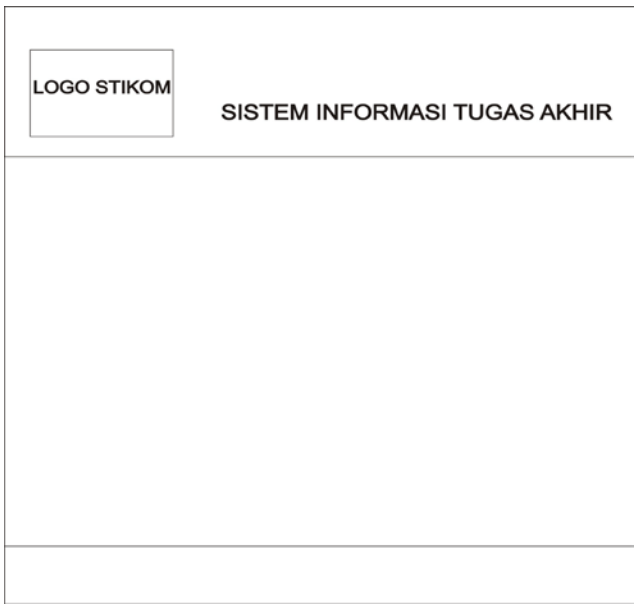
Agar pengguna/ *user* mudah membaca informasi yang dimunculkan, maka huruf yang digunakan adalah huruf tanpa kait atau *sans serif*. Dalam hal ini penulis menggunakan huruf *Arial*, dan pada judul halaman menggunakan a concepto bold.

c. Warna

Warna dominan yang penulis munculkan pada desain *interface* ini adalah biru. Karena biru merupakan warna korporat yang sudah menjadi pakem di lingkungan STIKOM Surabaya.

4.4 Sketsa Layout

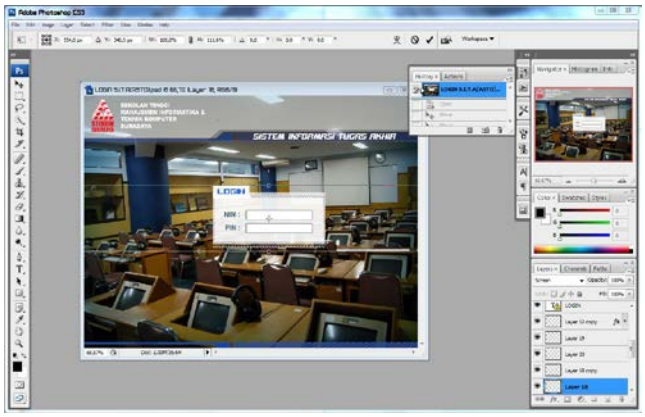
Sebagaimana yang sudah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, layout desain tampilan sistem informasi tugas akhir untuk bagian setelah login dibagi menjadi *header*, *center*, dan *footer*. Berikut ini sketsa layout yang dibuat.



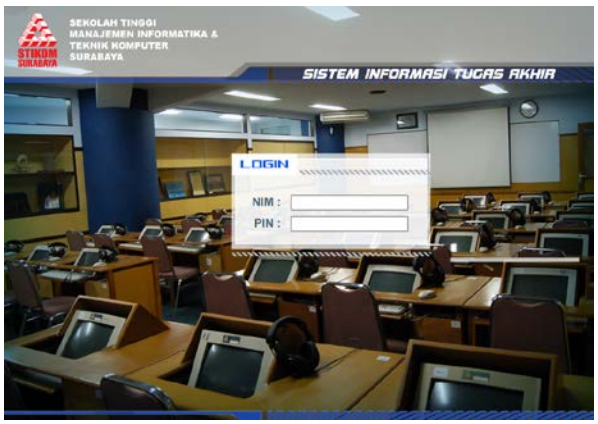
Gambar 4.1 Sketsa layout

4.5 Perancangan Karya

Setelah ditentukan sketsa layout, kemudian penulis merancang desain dengan menggunakan software *Adobe Photoshop CS2*.



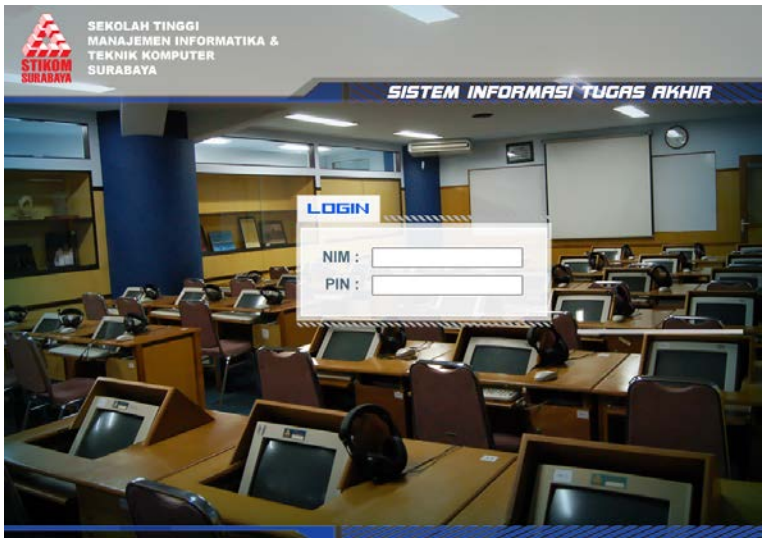
Gambar 4.2 Proses perancangan desain dengan Adobe Photoshop



Gambar 4.3 Hasil perancangan desain awal (*login*)

Gambar 4.4 Hasil perancangan desain awal(*home*)

Hasil rancangan awal yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan kepada pihak PPTI STIKOM Surabaya untuk dilakukan revisi. Berikut ini hasil rancangan akhir desain *tampilan sistem informasi tugas akhir* yang disetujui setelah mendapatkan revisi.



Gambar 4.5 Hasil perancangan desain akhir (*login*)

Gambar 4.6 Hasil perancangan desain akhir (*home*)

UNIVERSITAS Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

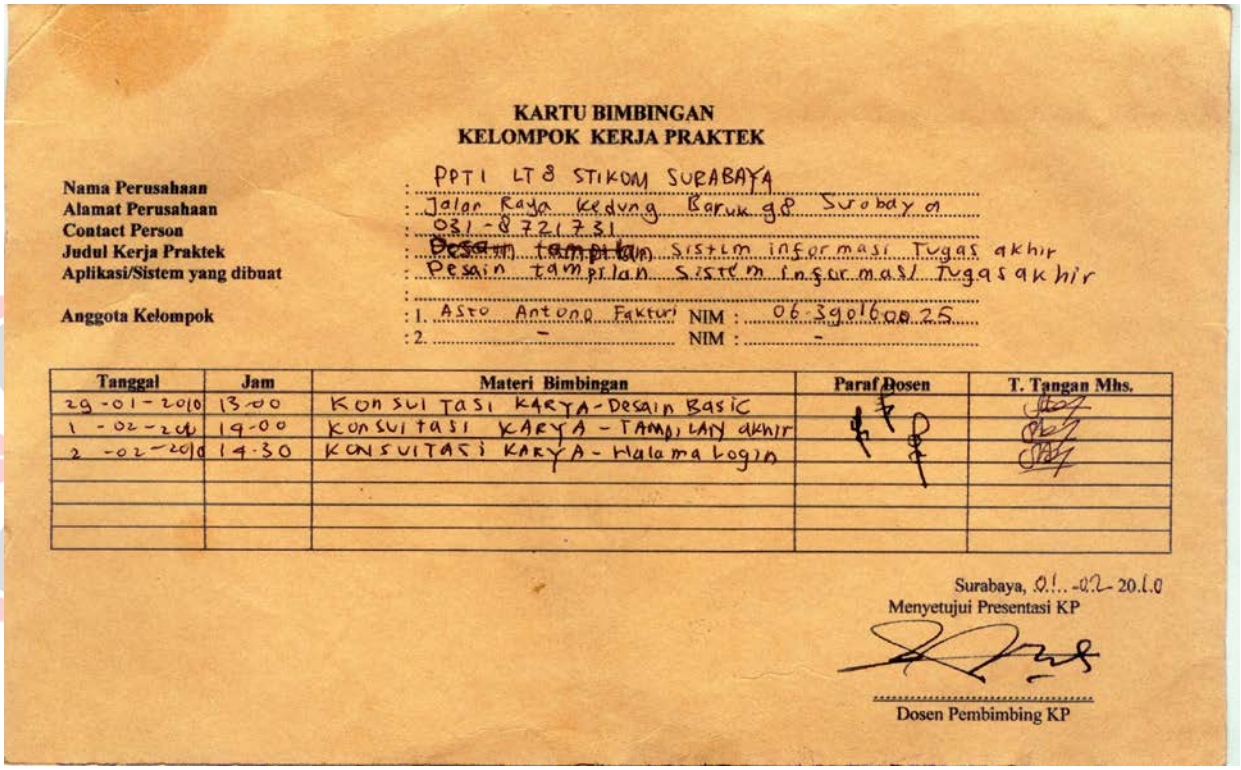
Dengan melaksanakan matakuliah kerja praktek ini penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat mengetahui dan belajar mengenai dunia kerja yang sesungguhnya dengan melakukan matakuliah Kerja Praktek.
2. Terjun langsung ke dunia kerja melalui Kerja Praktek dapat membantu memahami keinginan klien atau pasar yang dinamis dan selalu berubah terhadap suatu desain.
3. Dalam menentukan sebuah konsep pembuatan suatu desain dibutuhkan penelitian dan pengetahuan khusus agar pesan yang dimaksud dapat tersampaikan. Kreatifitas yang tinggi untuk membuat sesuatu yang baru sangat membantu proses desain..

5.2 Saran-saran

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penulisan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Konsep desain merupakan suatu acuan yang harus dipegang teguh, meski di dalam proses pengerjaan terdapat perubahann-perubahan.
2. Konsultasi kepada penyelia maupun dosen pembimbing hendaknya dilakukan selama proses pengerjaan proyek Kerja Praktek, karena sangat membantu dalam memberi masukan.



KARTU BIMBINGAN
KELOMPOK KERJA PRAKTEK

Nama Perusahaan : PPTI LT 8 STIKOM SURABAYA
Alamat Perusahaan : Jalan Raya Kedung Baruk 98 Surabaya
Contact Person : 031-8721731
Judul Kerja Praktek : Desain tampilan sistem informasi Tugas akhir
Aplikasi/Sistem yang dibuat : Desain tampilan sistem informasi Tugas akhir
:
Anggota Kelompok : 1. Asto Antono Fakturi NIM : 06.3901000025
: 2. - NIM : -

Tanggal	Jam	Materi Bimbingan	Paraf Dosen	T. Tangan Mhs.
29-01-2010	13.00	KONSULTASI KARYA - Desain Basic		
1-02-2010	19.00	KONSULTASI KARYA - TAMPILAN akhir		
2-02-2010	14.30	KONSULTASI KARYA - Halaman Login		

Surabaya, 01-02-2010
Menyetujui Presentasi KP

Dosen Pembimbing KP

Form. KP-4

Nama Instansi : **STIKOM BAG. PPTI**
Alamat Instansi : Jl. Raya Kedung Baruk 98
Kota : Surabaya
Nama Bagian : PPTI
Tanggal : 04-09-2009 s.d 16-10-2009
Waktu :
Penyelia : HENDRO POERBO P

FORMULIR AKHIR MASA KERJA PRAKTEK

Kepada :
Yth. Ketua STIKOM
Di tempat

Dengan Hormat,

Dengan ini kami memberitahukan bahwa mahasiswa Saudara :

NIM	NAMA	PROGRAM STUDI
06390160025	Asto Antono Faktori	DIII Komputer Multimedia

Telah melaksanakan Kerja Praktek pada perusahaan kami.

Atas perhatian Saudara, kami ucapkan terima kasih.

Surabaya, 03-02-2010

Pimpinan Perusahaan / Instansi

Form. KP- 5

ACUAN KERJA (RANGKAP 3)

Nama Tempat Praktek (Bag/Divisi) : PPTI STIKOM LT8

Nama Penyelia : HENDRO Poerbo P.

Jabatan Penyelia : KASIE PPTI

Alamat : Jalan Raya Kedung Baruk 98 Surabaya

Telepon/Hp. : (-) - 0818327505

Fax : (-) - -

E-mail : hendro@stikom.edu

Nama Mahasiswa : Astu Antuno Fakturi

NIM Mahasiswa : 06.39016.0025

Telepon/Hp. : (0858) - 50394066 / 081578357728

Fax : (-) - -

E-mail : vaan-b@yahoo.com

Nama Dosen Pembimbing : Karsam, MA., PhD

Telepon/Hp. : (-) - - / 081 331 850498

Fax : (-) - -

E-mail : -

Judul/Topik/Tema : Desain tampilan Sistem informasi tugas akhir

Uraian Singkat : Pembuatan Desain tampilan sistem informasi tugas akhir berupa halaman basic, halaman utama, halaman login

Perkiraan Jangka Waktu (dd-mm-yyyy) : September s.d. Oktober 2009

Garis Besar Rencana Kerja Mingguan

No.	Waktu (hari dan jam)	Uraian Rencana Kerja
1	Minggu 1 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	Perancangan Desain Basic tampilan sistem informasi tugas akhir
2	Minggu 2 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	revisi tampilan Desain Sistem informasi tugas akhi
3	Minggu 3 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	Perancangan desain tampilan login sistem informasi tugas akhir
4	Minggu 4 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	Revisi desain tampilan Login
5	Minggu 5 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	
6	Minggu 6 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	
7	Minggu 7 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	
8	Minggu 8 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	
9	Minggu 9 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan telah membaca dan memahami isi dari Acuan Kerja .

Peserta Kerja Praktek,

Asto Antono Faktori

Tanggal, Tandatangan & Nama Jelas

1-02-2020

Penyelia,

Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas, Stempel

1-02-2020 Hendro Purbo

Dosen Pembimbing,

Karsam

Tanggal, Tandatangan & Nama Jelas

Form. KP- 6

LOG HARIAN DAN CATATAN PERUBAHAN ACUAN KERJA

Halaman : .....

Nama/NIM : Asto Antono Faktori / 06.39016.0025

Instansi/Bagian/Divisi : DPTI STIKOM LT-8

Judul : Desain tampilan sistem informasi tugas akhir

No.	Hari/Tanggal	Jam	Uraian / Catatan / Perubahan	Paraf*)
1	4 sept 09	08.00-09.00	Desain awal / Basic S.I.TA	[signature]
2	18 sept 09	13.00-14.00	Desain tampilan akhir S.I.TA.	[signature]
3	02 okt 09	14.00-14.30	Desain halaman login	[signature]
4	16 okt 09	13.00-14.00	Selesai.	[signature]
	Jumlah Jam			

*) Paraf dilakukan oleh penyelia atau orang yg mewakili dari perusahaan
Setelah 80 jam melaksanakan KP, wajib datang ke DPKP untuk melakukan bimbingan.

Peserta Kerja Praktek	Penyelia	Dosen Pembimbing
[signature]	[signature]	[signature]
Asto Antono Faktori	HENDRO	
01-02-2010	1-02-2010	
Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas	Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas	Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas

Form. KP- 7

KEHADIRAN KERJA PRAKTEK

Nama Instansi & Bagian/Divisi : PPTI STIKOM LT 8
Alamat Instansi : ASTO Antono Faktori /06-39016-0025
Contact Person/Telepon : PPTI STIKOM LT 8 / Pak Hendro
Topik/Judul KP : Desain tampilan sistem informasi Tugas akhir.

Nama Mahasiswa : ASTO Antono Faktori
NIM : 06-39016-0025

TANGGAL	HARI	JAM	TANDA TANGAN		KETERANGAN
			MAHASISWA	PIHAK PERUSH.	
09 sept 09	Jumat	16.00	[signature]	[signature]	
10 sept 09	Kamis	15.00	[signature]	[signature]	
16 sept 09	Rabu	14.00	[signature]	[signature]	
22 sept 09	Selasa	12.30	[signature]	[signature]	
01 okt 09	Kamis	09.00	[signature]	[signature]	
09 okt 09	Jumat	10.00	[signature]	[signature]	
16 okt 09	Jumat	14.00	[signature]	[signature]	

* Catatan:
- Masing-masing Mahasiswa satu lembar

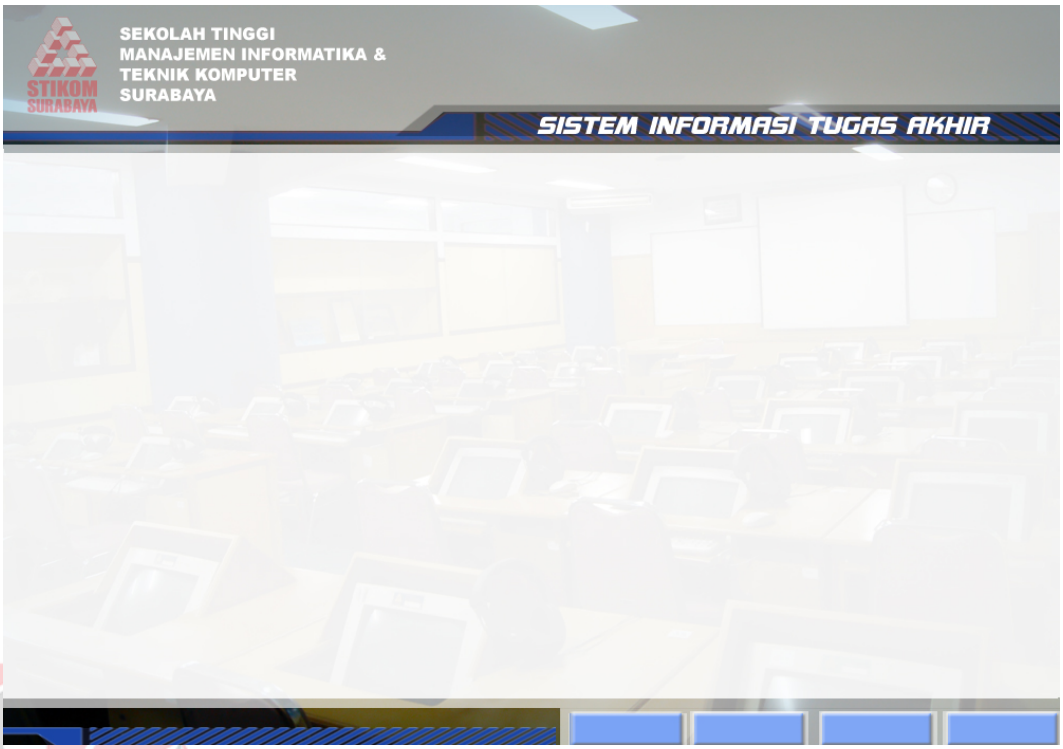
Surabaya, 28 - 01 - 2010

[signature]

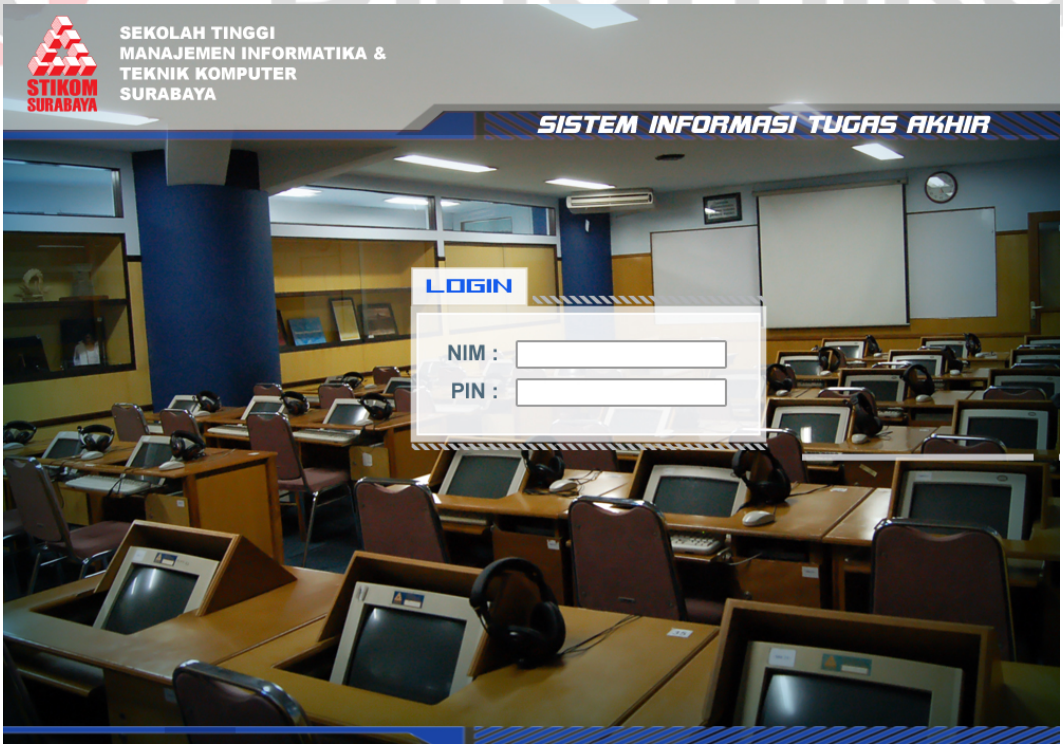
Penyelia

4

Lampiran Desain Menu



Lampiran Desain Login



UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Guruh Nusantara. 2008. Tugas Akhir. ***Film Animasi Dua Simensi Berbasis Style Komik Berjudul "I.. I Knew I.. I can D.. Do it".*** Surabaya: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer.

Karsam. 2006. ***Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah DIII Multimedia***. Surabaya: STIKOM.

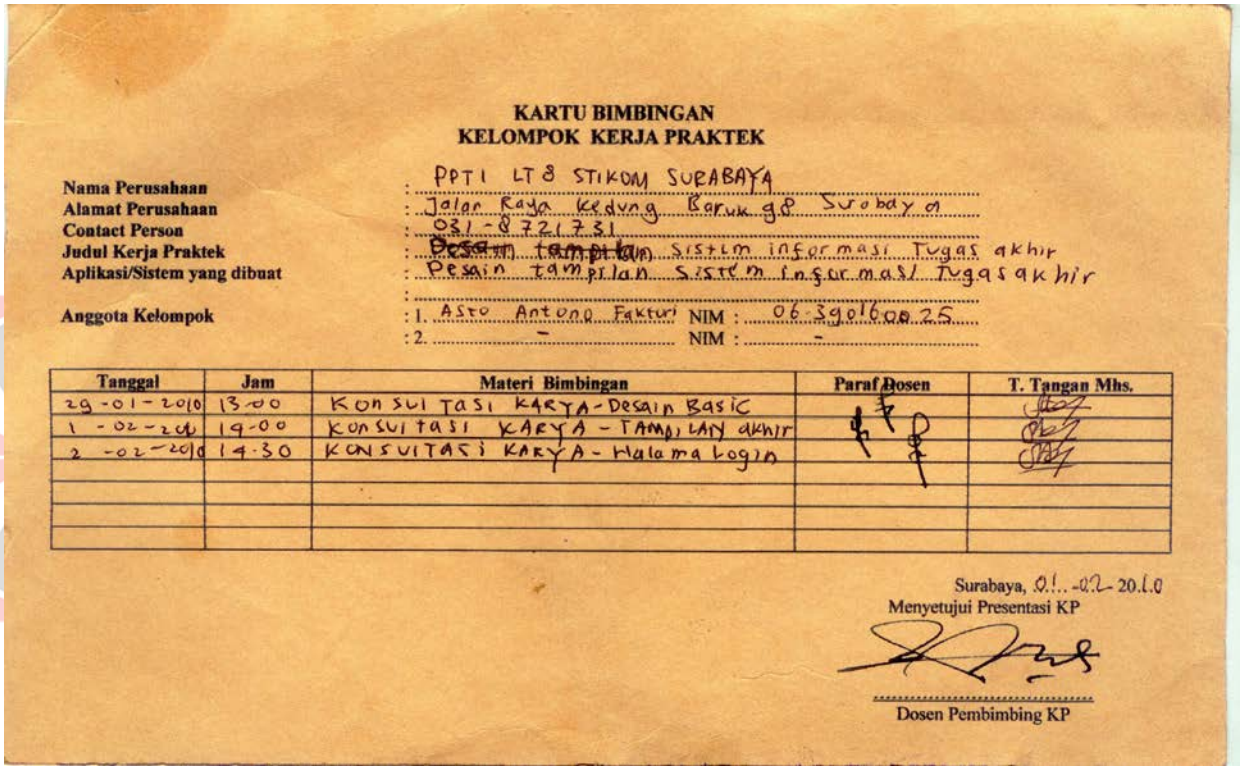
Kusrianto, Adi. 2007. ***Pengantar Desain Komunikasi Visual***. Yogyakarta: Andi.

Pedoman Administrasi Akademik dan Kurikulum STIKOM Surabaya. 2008-2009. Surabaya: STIKOM

Sumber Internet:

Desain Interface. ***Internet. http://en.wikipedia.org/wiki/User_interface_design.*** Diakses 25 September 2009

UNIVERSITAS Dinamika



KARTU BIMBINGAN
KELOMPOK KERJA PRAKTEK

Nama Perusahaan : PPTI LT 8 STIKOM SURABAYA
Alamat Perusahaan : Jalan Raya Kedung Baruk 98 Surabaya
Contact Person : 031-8721731
Judul Kerja Praktek : Desain tampilan sistem informasi Tugas akhir
Aplikasi/Sistem yang dibuat : Desain tampilan sistem informasi Tugas akhir
:
Anggota Kelompok : 1. Asto Antono Fakturi NIM : 06.3901000025
: 2. - NIM : -

Tanggal	Jam	Materi Bimbingan	Paraf Dosen	T. Tangan Mhs.
29-01-2010	13.00	KONSULTASI KARYA - Desain Basic		
1-02-2010	19.00	KONSULTASI KARYA - TAMPILAN akhir		
2-02-2010	14.30	KONSULTASI KARYA - Halaman Login		

Surabaya, 01-02-2010
Menyetujui Presentasi KP

Dosen Pembimbing KP

Form. KP-4

Nama Instansi : **STIKOM BAG. PPTI**
Alamat Instansi : Jl. Raya Kedung Baruk 98
Kota : Surabaya
Nama Bagian : PPTI
Tanggal : 04-09-2009 s.d 16-10-2009
Waktu :
Penyelia : HENDRO POERBO P

FORMULIR AKHIR MASA KERJA PRAKTEK

Kepada :
Yth. Ketua STIKOM
Di tempat

Dengan Hormat,

Dengan ini kami memberitahukan bahwa mahasiswa Saudara :

NIM	NAMA	PROGRAM STUDI
06390160025	Asto Antono Faktori	DIII Komputer Multimedia

Telah melaksanakan Kerja Praktek pada perusahaan kami.

Atas perhatian Saudara, kami ucapkan terima kasih.

Surabaya, 03-02-2010

Pimpinan Perusahaan / Instansi

Form. KP- 5

ACUAN KERJA (RANGKAP 3)

Nama Tempat Praktek (Bag/Divisi) : PPTI STIKOM LT8

Nama Penyelia : HENDRO Poerbo P.

Jabatan Penyelia : KASIE PPTI

Alamat : Jalan Raya Kedung Baruk 98 Surabaya

Telepon/Hp. : (-) - 0818327505

Fax : (-) - -

E-mail : hendro@stikom.edu

Nama Mahasiswa : Astu Antuno Fakturi

NIM Mahasiswa : 06.39016.0025

Telepon/Hp. : (0858) - 50394066 / 081578357728

Fax : (-) - -

E-mail : vaan-b@yahoo.com

Nama Dosen Pembimbing : Karsam, MA., PhD

Telepon/Hp. : (-) - - / 081 331 850498

Fax : (-) - -

E-mail : -

Judul/Topik/Tema : Desain tampilan Sistem informasi tugas akhir

Uraian Singkat : Pembuatan Desain tampilan sistem informasi tugas akhir berupa halaman basic, halaman utama, halaman login

Perkiraan Jangka Waktu (dd-mm-yyyy) : September s.d. Oktober 2009

Garis Besar Rencana Kerja Mingguan

No.	Waktu (hari dan jam)	Uraian Rencana Kerja
1	Minggu 1 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	Perancangan Desain Basic tampilan sistem informasi tugas akhir
2	Minggu 2 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	revisi tampilan Desain Sistem informasi tugas akhi
3	Minggu 3 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	Perancangan desain tampilan login sistem informasi tugas akhir
4	Minggu 4 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	Revisi desain tampilan Login
5	Minggu 5 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	
6	Minggu 6 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	
7	Minggu 7 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	
8	Minggu 8 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	
9	Minggu 9 Hari : ..... s.d ..... Jam : ..... s.d	

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan telah membaca dan memahami isi dari Acuan Kerja .

Peserta Kerja Praktek,

Asto Antono Faktori

Tanggal, Tandatangan & Nama Jelas

1-02-2020

Penyelia,

Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas, Stempel

1-02-2020 Hendro Purbo

Dosen Pembimbing,

Karsam

Tanggal, Tandatangan & Nama Jelas

Form. KP- 6

LOG HARIAN DAN CATATAN PERUBAHAN ACUAN KERJA

Halaman : .....

Nama/NIM : Asto Antono Faktori / 06.39016.0025

Instansi/Bagian/Divisi : DPTI STIKOM LT-8

Judul : Desain tampilan sistem informasi tugas akhir

No.	Hari/Tanggal	Jam	Uraian / Catatan / Perubahan	Paraf*)
1	4 sept 09	08.00-09.00	Desain awal / Basic S.I.TA	[signature]
2	18 sept 09	13.00-14.00	Desain tampilan akhir S.I.TA.	[signature]
3	02 okt 09	14.00-14.30	Desain halaman login	[signature]
4	16 okt 09	13.00-14.00	Selesai.	[signature]
	Jumlah Jam			

*) Paraf dilakukan oleh penyelia atau orang yg mewakili dari perusahaan
Setelah 80 jam melaksanakan KP, wajib datang ke DPKP untuk melakukan bimbingan.

Peserta Kerja Praktek	Penyelia	Dosen Pembimbing
[signature]	[signature]	[signature]
Asto Antono Faktori	HENDRO	
01-02-2010	1-02-2010	
Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas	Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas	Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas

Form. KP- 7

KEHADIRAN KERJA PRAKTEK

Nama Instansi & Bagian/Divisi : PPTI STIKOM LT 8
Alamat Instansi : ASTO Antono Faktori /06-39016-0025
Contact Person/Telepon : PPTI STIKOM LT 8 / Pak Hendro
Topik/Judul KP : Desain tampilan sistem informasi Tugas akhir.

Nama Mahasiswa : ASTO Antono Faktori
NIM : 06-39016-0025

TANGGAL	HARI	JAM	TANDA TANGAN		KETERANGAN
			MAHASISWA	PIHAK PERUSH.	
09 sept 09	Jumat	16.00	[signature]	[signature]	
10 sept 09	Kamis	15.00	[signature]	[signature]	
16 sept 09	Rabu	14.00	[signature]	[signature]	
22 sept 09	Selasa	12.30	[signature]	[signature]	
01 okt 09	Kamis	09.00	[signature]	[signature]	
09 okt 09	Jumat	10.00	[signature]	[signature]	
16 okt 09	Jumat	14.00	[signature]	[signature]	

* Catatan:
- Masing-masing Mahasiswa satu lembar

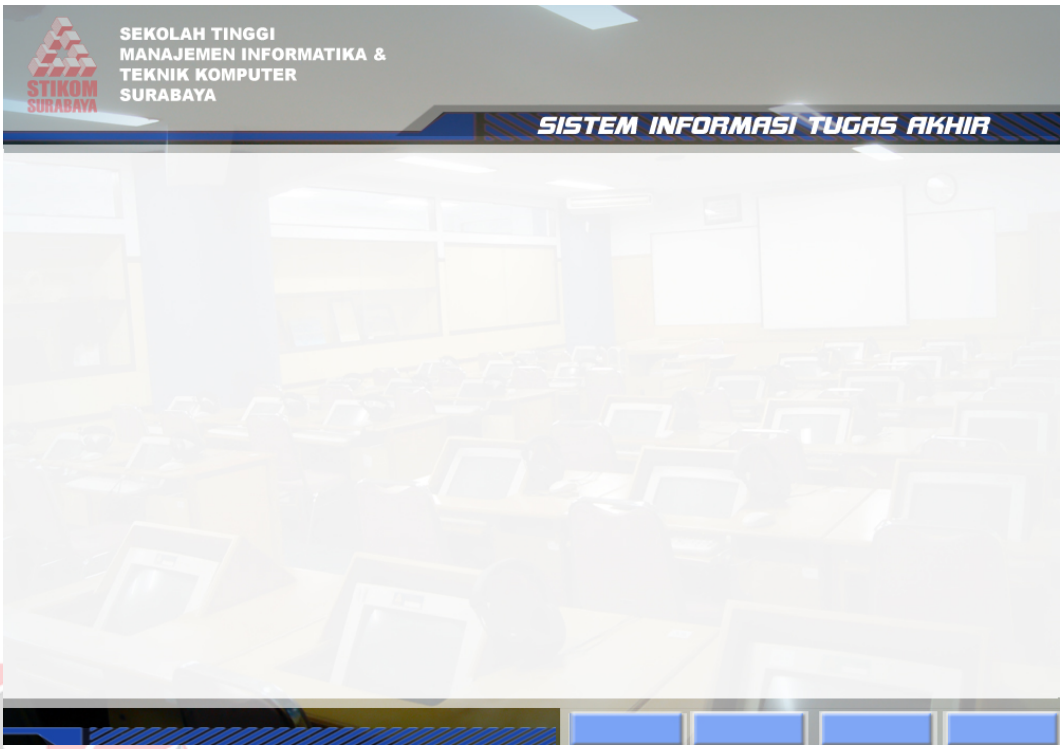
Surabaya, 28 - 01 - 2010

[signature]

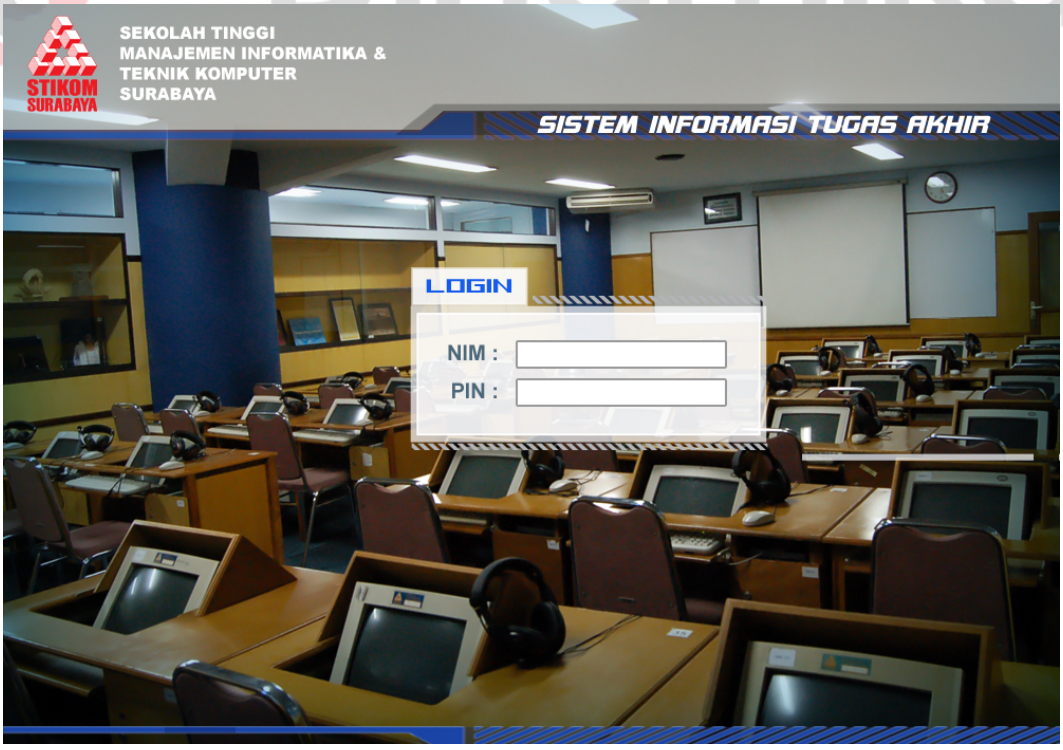
Penyelia

4

Lampiran Desain Menu



Lampiran Desain Login



UNIVERSITAS Dinamika