INTERAKSI MANUSIA DAN MESIN

Web Design

Budhi Irawan, S.Si, M.T

WEBSITE

- **Web** adalah **sebuah media penyebaran informasi melalui internet**.
- ***www*** (***world wide web***) dan **web** adalah sama karena kebanyakan orang menyingkat ***www*** menjadi **web** saja.
- Melalui **web**, setiap pemakai ***internet*** bisa mengakses informasi-informasi di situs ***web*** yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat berupa gambar, suara, film, animasi, dll.
- **Web** merupakan kumpulan-kumpulan dokumen yang banyak tersebar di beberapa komputer server yang berada di seluruh penjuru dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan yang disebut internet.

FUNGSI WEBSITE

1. Memperluas jangkauan promosi
2. Media tanpa batas
3. Unlimited user access
4. Unlimited scope of areas
5. Media pengenalan perusahaan
6. Sebagai media promosi
7. Meningkatkan image bisnis
8. Meningkatkan layanan pelanggan
9. Dengan mempunyai website, berada selangkah di depan para competitor yang belum memilikinya

PENGELOLA WEBSITE DAN TUGANYA

No	Petugas	Uraian Tugas
1	**System Administrator**	Bertanggung jawab atas berjalannya situs setelah selesai dibuat. Tugas seorang web administrator dapat dijabarkan sebagai berikut : • Instalasi, konfigurasi dan merawat hosting dan domain berjalan baik • Menjaga keutuhan data dalam server • Mengatur account dan password untuk keperluan admin dan user • Mengatur keamanan server dan firewall
2	**Web Programmer**	Web programmer menguasai beberapa pemograman web, seperti HTML, Javascript, ASP, PHP dll, seorang web programmer mempunyai tanggung jawab sebagai berikut: • Membuat coding agara dapat di compilasi oleh broser • Membuat, merancang dan mengelola basis data (data base) • Menggabungkan antara desain dan program jadi satu dan memuat • suatu sistem berjalan dengan baik

PENGELOLA WEBSITE DAN TUGANYA

No	Petugas	Uraian Tugas
3	**Web Desainer**	Web Desainer bertugas untuk merancang halamanan web baik dari sisi GUI, Grafik dan struktur sistem web
4	**Administrator**	Administrator adalah user yang bertugas melakukan control seluruh fungsionalitas website, mulai dari penataan administrasi website, maintenance database, update script, sensor post, update thema website, menyetujui (review) pendaftar member website, dan bisa melakukan seluruh tugas semua level user. Dalam hal ini, tingkatan Administrator hanya ada satu user yang diberikan hak akses sebagai admin web

PENGELOLA WEBSITE DAN TUGANYA

No	Petugas	Uraian Tugas
5	**Editor**	Editor merupakan user tertinggi kedua setelah administrator, bertugas menerima pending post, posting artikel, menghapus artikel seluruh member, terima/hapus/ tolak komentar. Pada level ini bisa terdapat beberapa editor tergantung hak admin untuk menunjuk usernya sebagai editor
6	**Author dan Contributor**	Author dan Contributor merupakan level setelah Editor. Yang memiliki hak untuk memposting, mengedit dan menghapus artikel atau komentar dirinya sendiri. Ini adalah level user default yang otomatis diberikan kepada user yang mendaftar di website

WEB DESIGN

- <u>**Web design**</u> adalah Seni dalam membuat suatu halaman ***website*** yang melibatkan keindahan dan mekanisme dalam proses membuat sebuah halaman ***website***.
- Membuat suatu halaman ***website*** terlihat lebih menarik dengan mengintegrasikan unsur gambar, animasi, text, dan video

ISTILAH DALAM WEB DESIGN

- **Design**
  hasil karya manusia yang harus dapat berfungsi untuk memecahkan suatu masalah (problem solving)
- **www (world wide web)**
  Merupakan kumpulan web server dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi untuk digunakan bersama-sama
- **Web**
  Fasilitas hypertext yang mampu menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan multimedia lainnya, di mana di antara data-data tersebut saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lainnya
- **Website**
  Merupakan tempat penyimpanan data dan informasi berdasarkan topik tertentu

SYARAT PENGUASAAN WEB DESIGNER

a. Cita rasa seni
   - Web designer harus mampu menciptakan keindahan di dalam halaman web
   - Web desainer mampu memilih warna yang baik dan memadukannya dengan warna lain
   - Web desainer mampu membuat bentuk atau sketsa yang baik dari bentuk dasar halaman web
   - Web designer harus mampu menggabungkan imajinasi atau ide orisinil dengan ide dari pihak klien yang memesan desain
   - Web designer mampu menempatkan komponen multimedia pada bagian-bagian
   - tertentu, sehingga halaman web menjadi lebih menarik

SYARAT PENGUASAAN WEB DESIGNER

b. Tool pendukung perancangan web
   - Mampu menggunakan program aplikasi untuk membuat desain grafis, seperti photoshop, corel draw, Adobe ilustrator,dsb
   - Mampu menggunakan program aplikasi untuk mengatur layout web, seperti macromedia dreamweaver, page maker, notepad, dsb
   - Mampu menggunakan program aplikasi untuk membuat animasi web, seperti macromedia flash, swish, dsb

c. Teknik membuat interface web
   - Seorang Web designer harus memiliki wawasan dalam bidang IMK (Interaksi Manusia dan Komputer), sehingga dapat membuat desain web yang user friendly
   - Seorang Web designer harus memahami setiap komponen-komponen dasar pembentuk situs web, seperti bahasa HTML, penggunaan image, multimedia

PRINSIP-PRINSIP WEB DESIGN

1. **Situs web dibuat untuk pengguna**
   - Seorang web designer harus mem-fokuskan desainnya pada kepentingan pengguna
   - Harus memertimbangkan karakter pengguna, baik dari latar belakang, budaya, pendidikan dan kepentingan yang berbeda

2. **Utility dan Usability**
   - Utility adalah kegunaan atau fungsionalitas web
   - Usability adalah sifat situs web yang mendukung kemampuan pengguna dalam memanipulasi situs web, sehingga pengguna memperoleh apa yang diperlukan

PRINSIP-PRINSIP WEB DESIGN

3. Correctness
   - Tidak ada kesalahan dalam penulisan script HTML
   - Gambar-gambar yang ditampilkan sesuai yang diharapkan
   - Elemen-elemen yang interaktif (javascript, flash,dll) dapat berfungsi dengan benar
   - Tidak ada kesalahan dalam sistem navigasi (link yang kosong atau broken link)
4. Struktur Link dan Navigasi
   - Terdapat Link untuk menghubungkan satu halaman ke halaman yang lain
   - Perancangan Link agar menarik
5. Tampilan Visual

   Tampilan visual website sesuai kebutuhan

UNSUR-UNSUR WEBSITE

1. **Domain**
   alamat yang digunakan untuk menemukan situs kita pada dunia internet.

2. **Hosting**
   ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di situs. Diperoleh dengan menyewa

3. **Script/syntax/bahasa program**
   Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam situs yang pada saat diakses

UNSUR-UNSUR WEBSITE

4. **CMS (Content Management System)**
   adalah sebuah program yang digunakan untuk melakukan segala bentuk pengeditan *situs/website*, baik itu penambahan artikel/gambar, pengaturan bentuk tampilan, penambahan module, yang berhubungan dengan pengaturan atau penataan *website.*

5. **Template / Theme**
   Template adalah bentuk tampilan *website* mengenai warna, model tampilan dan segala hal yang menyangkut bentuk nyata dari website.

MEMILIH HOSTING

1. **Kapasitas**
   perhatikan kapasitas yang dibutuhkan, hosting yang dipilih harus sesuai kapasitas
2. **Teknologi yang digunakan**
   perhatikan teknologi yang disediakan, apakah mendukung teknologi dalam website yang dibuat (misal PHP, Java, dll)
3. **Support**
   Periksa apakah perusahaan hosting yang ingin anda beli memiliki layanan support yang baik selama 24jam

MEMILIH HOSTING

4. **Database**
   Apabila anda membuat website dinamis, pastikan anda memeriksa apakah mereka menyediakan database
5. **Backup**
   pastikan hosting memiliki fasilitas back up setiap hari
6. **Bandwidth**
   perhatikan kapasitas bandwidth yang disediakan

BAGIAN-BAGIAN WEBSITE

- **Header**
  paket informasi yang sebelum data objek. Memberikan informasi awal atau data yang berguna untuk transmisi tujuan. Umumnya terletak di bagian paling atas halaman website
- **Footer**
  dalam arti harafiah berarti sesuatu yang ada di bagian bawah. Dalam halaman website biasa terdapat di bagian paling bawah halaman website, biasanya berisi copyright atau pemilik website tersebut.
- **Menu bar**
  sederatan menu yang biasanya berisi navigasi ke halaman lain, iklan, social conect, animasi, dll.
- **Content**
  isi website

ISTILAH-ISTILAH INTERNET

- **Bandwidth** : besaran yang menunjukkan seberapa banyak data yang dapat dilewatkan dalam koneksi melalui sebuah jaringan
- **Browser** : sebutan untuk perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses www (world wide web)
- **Download** : istilah untuk kegiatan menyalin data (biasanya berupa file) dari sebuah komputer yang terhubung dalam sebuah jaringan ke komputer lokal.
- **Email** : Electronic mail. Pesan biasanya berupa teks, yang dikirim dari satu alamat ke alamat lain di jaringan internet
- **Homepage** : halaman muka dari sebuah situs web. Pengertian lain adalah halaman default yang diset untuk sebuah browser.
- **HTML** : *Hypertext Markup Language*. Bahasa yang digunakan sistem/website untuk pertukaran dokumen/data secara elektronik dalam bentuk *hypertext*
- **HTTP** : *Hyper Text Transfer Protocol*. Protokol yang di desain untuk mentransfer dokumen HTML yang digunakan dalam world wide web
- **Internet** : Sejumlah besar jaringan(network) yang membentuk jaringan inter-koneksi yang terhubung melalui protokol TCP/IP
- **ISP** : Internet Service Provider, sebutan untuk penyedia layanan internet

ISTILAH-ISTILAH INTERNET

- **IP Addres** : Alamat IP (internet protokol), sistem pengalamatan di jaringan yang direpresentasikan dengan sederetan angka berupa kombinasi 4 deret bilangan antara 0 s/d 255 dan masing2 dipisah dengan titik (.) mulai 0.0.0.1 sampai dengan 255.255.255.255
- **Network (Jaringan)** : dalam terminologi komputer dan internet, network adalah sekumpulan dua atau lebih sistem komputer yang digandeng/dihubungkan dan membentuk sebuah jaringan. Internet sebenarnya adalah kumpulan network dalam jumlah besar.
- **Protokol** : seperangkat aturan yang mengatur secara tepat format komunikasi antar sistem . Contoh protokol HTTP yang mengatur format browser web dengan browser server
- **TCP/IP** : *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*. Satu set protokol standar yang digunakan untuk menghubungkan jaringan komputer dan mengalamati lalu lintas dalam jaringan . Protokol ini mengatur format data yang diijinkan, penangan kesalahan (*error handling*), lalu lintas pesan, dan standar komunikasi lainnya.
- **Upload** : kegiatan pengiriman data (berupa file) dari komputer lokal ke komputer lainnnya yang terhubung dalam sebuah network (jaringan).

PERENCANAAN WEB

1. Pendahuluan
2. Skema Perencanaan Web (Web Plan Teks Outline)
3. Tabel-Tabel Penting dalam *Web Plan*
4. Publishing Sebagai Bentuk Management
5. Berhasil Secara Online

1. PENDAHULUAN

- Inti dari sebuah perencanaan dan situasi bisnis adalah isinya, karena di dalamnya dimungkinkan untuk melakukan penambahan atau pegurangan agar sesuai dengan kebutuhan.
- Komponen dari perencanaan Web adalah :
  - Analisis Pasar
  - Website Strategy
  - Rencana pengembangan yang spesifik
  - Ramalan penjualan
  - Rencana anggaran

1. PENDAHULUAN

- **Analisis pasar**
  Rencana web umumnya diawali dengan analisis pasar karena hal ini merupakan bagian paling fundamental dari setiap bisnis seperti analisis pasar sasaran, riset pasar, dan perkiraan pasar.
- **Strategi website**
  Meliputi hal-hal seperti : fokus, strategi, visi dan misi, strategi pengembangan, dan strategi pemasaran website.

1. PENDAHULUAN

- **Ramalan penjualan**
  Rencana harus memiliki detail yang cukup untuk memproyeksikan/ memperhitungkan penjualan dari bulan ke bulan dan mem-*follow-up* rencana analisis terhadap aktualnya.seperti tingkat keuntungan bisnis dan organisasi dan pengurangan biaya.
- **Anggaran pengeluaran**
  Rencana anggaran merupakan batasan minimum untuk melacak pengeluaran dan menindaklanjutinnya rencana tersebut dengan aktualnya.

2. SKEMA PERENCANAAN WEB

Skema perencanaan web yang merupakan bentuk sistematis dari suatu perencanaan bisnis di internet (e-business), dengan prespektif managerial keuangan dan strategi pasar dalam penetrasi secara online dan offline dan dapat dideskripsikan sebagai berikut :

a) **Pihak Executive**
   - Sasaran
   - Kunci sukses

2. SKEMA PERENCANAAN WEB

b) Analisis pasar
- Segmentasi pasar
- Ikhtisar Demografis website
- Analisis industri

c) **Strategi website**
- Model atau bentuk bisnis
- Site positioning
- Traffic forecast
- Persyaratan pengembangan

2. SKEMA PERENCANAAN WEB

d) **Strategi dan Implementasi**
- Batasan kompetitif
- Strategi pemasaran
- Strategi pemasaran online
- Ramalan pemasaran online

e) **Analisis Finansial**
- Analisis break-event
- Pengeluaran dan kontribusinya

2. SKEMA PERENCANAAN WEB

f) Pengendalian
- Pengaruh Organisasional
- Resiko dan asumsi
- Contingency plan

3. TABEL-GRAFIK PENTING DALAM WEB PLAN

a) Ramalan pasar

Menganalisa pasar berdasarkan segmentasi dan project growth misalnya selama 3 tahun

Target Market Forcat	Growth	2000	2001	Cash
Nevada Jeans size-S	10 %	1000 pcs	1100 pcs	10 %
Nevada Jeans size-M	25 %	1000 pcs	1250 pcs	25 %
Nevada Jeans size-L	30 %	1000 pcs	1300 pcs	30 %
Nevada Jeans size-XL	35%	1000 pcs	1350 pcs	35%
Total	100%	4000 pcs	5000 pcs	100%

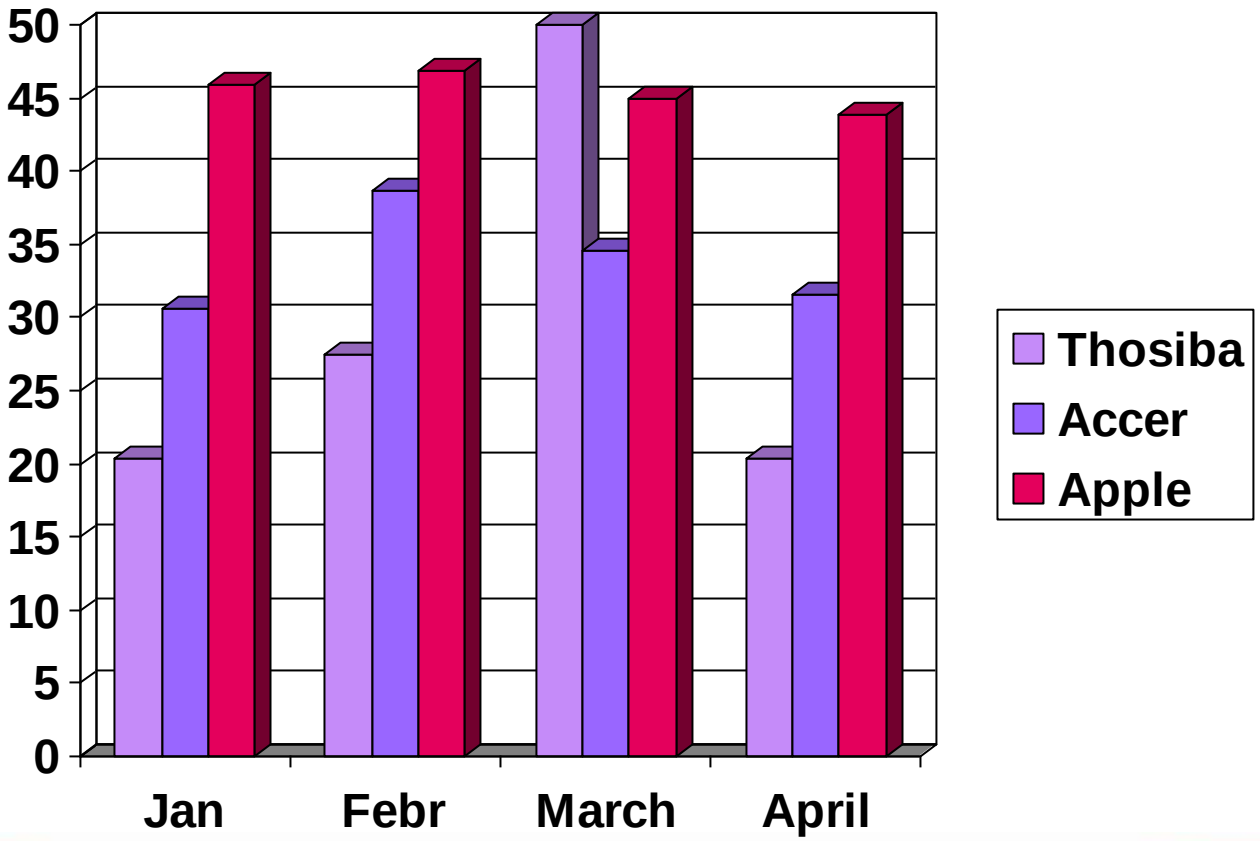
3. TABEL-GRAFIK PENTING DALAM WEB PLAN

b) Perkiraan Traffic

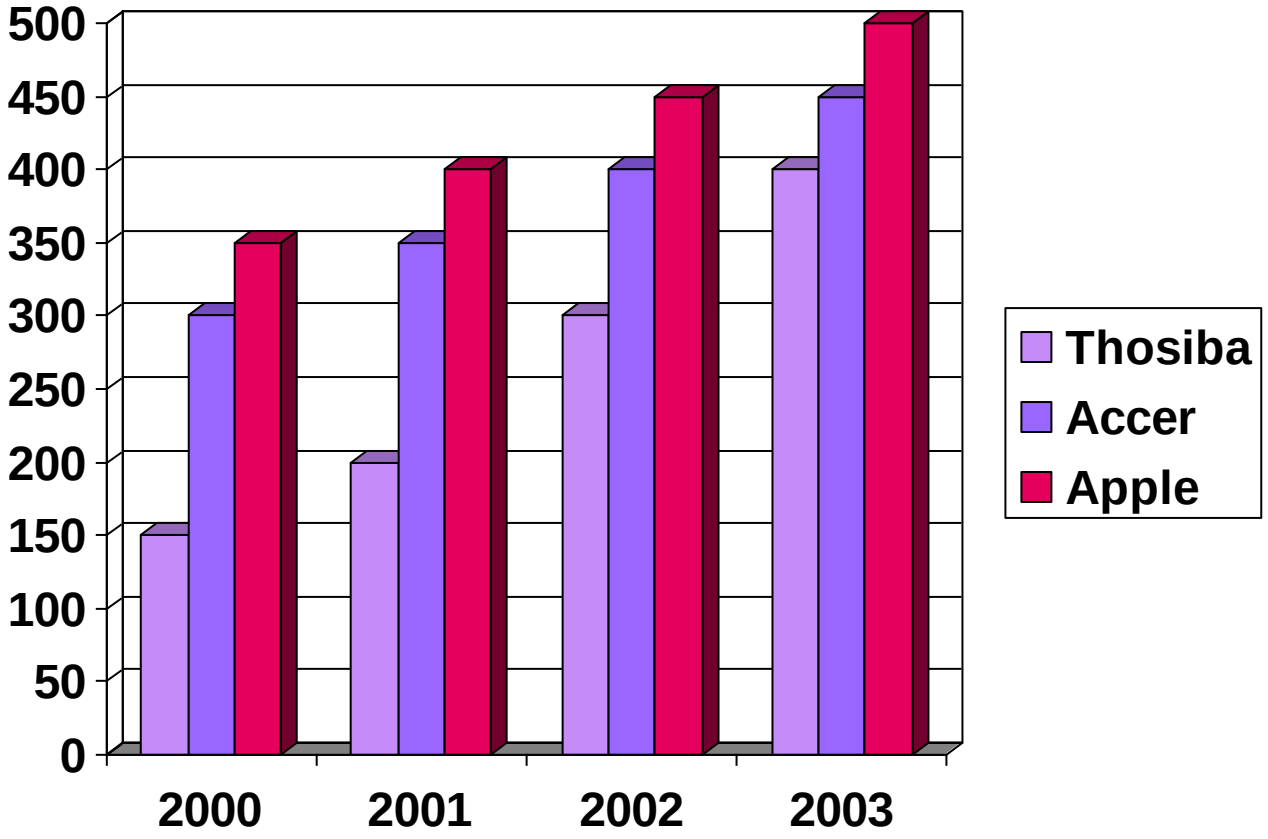
Penyertaan estimasi traffic di masa akan datang secara bertanggung jawab dan masuk akal misalnya : ramalan penjualan, anggaran pengeluaran, milestone, dan ilustrasi angka-angka dengan grafik.

Traffic Forecast Website Traffic	**2000**	**2001**
User Session	4000	5000
Page Views	9500	10000
Leads/Call per page view	1.20%	0.20%
Leads/ Calls generated	95	180
Closerate per call/Lead	30%	30%
Engagements	30	54

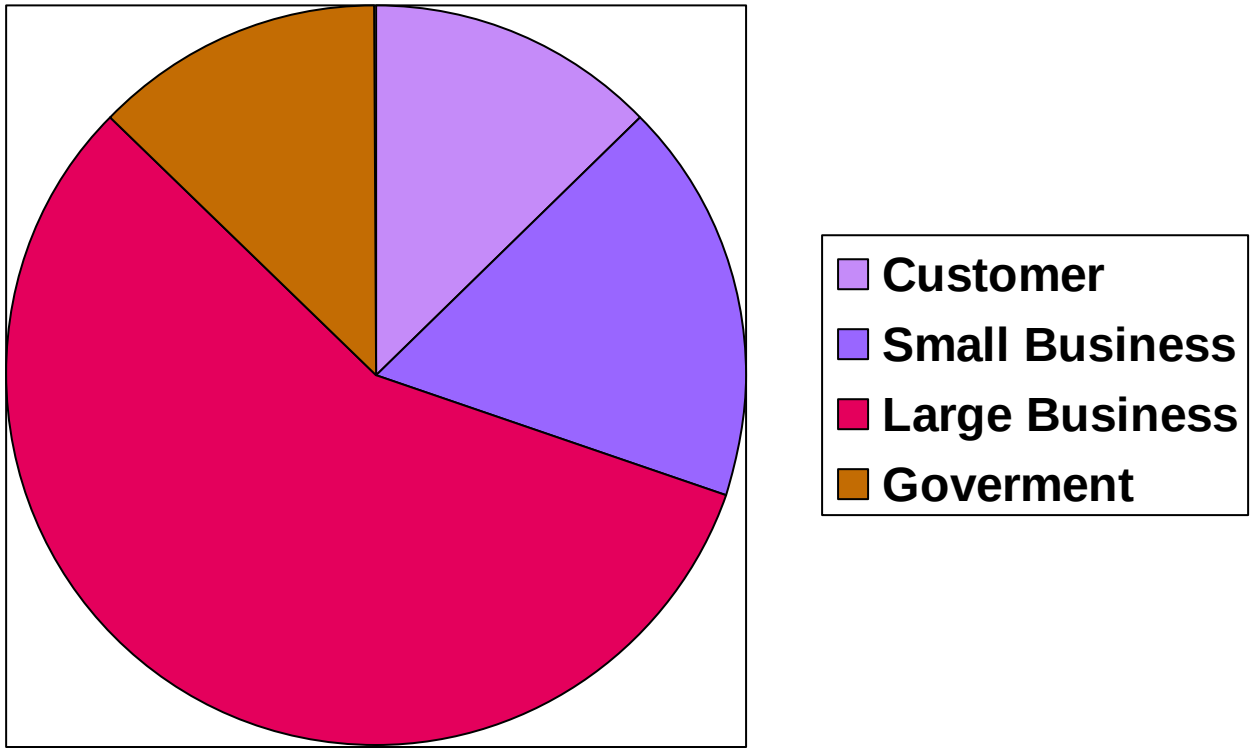
Contoh Web Plan Bulanan
(Monthly Web Plan Traffic Forecast)



Contoh Ramalan Traffic Web Tahunan
(Annual Web Plan Traffic Forecast)



Pasar Potensial
(Potential Market)



4. PUBLISHING SEBAGAI BENTUK MANAGEMEN

Publikasi maksudnya adalah mendistribusikan rencana dimana seluruh manager, orang-orang yang membuat komitmen sebagai bagian dari rencana, perlu untuk mengetahui komitmen tersebut secara tertulis, memeriksa perbedaan yang muncul antara perencanaan dengan sebenarnya agar diperhitungkan dan didiskusikan. Seperti : Final edit, presentasi, dan dokument cetak.

5. BERHASIL SECAR ONLINE

Berikut ini tujuh kunci untuk mencapai kesuksesan online e-business

1) Menjual produk pada tingkat Gross margin yang tepat untuk mempertahankan model bisnis yang menguntungkan (profitable)
2) Menawarkan kepada customer online proposisi nilai yang cukup menyakinkan
3) Memastikan customer aquisition cost berada pada tingkat jumlah penjualan rata-rata
4) Memberikan kepada customer untuk memanfaatkan web bersahabat (user-friendly)
5) Pencapaian traffic pengunjung yang signifikan
6) Pengaturan pencapaian efektifitas biaya dan efisiensi produk
7) Memberikan customer support terbaik melalui multiple touch point.