

Program Study
Sistem Informasi

Mata Kuliah

Desain Web

STMIK PalComTech

Program Study

Sistem Informasi

Mata Kuliah

DESAIN WEB

STMIK PalComTech

DAFTAR ISI

BAB 1. PEMAHAMAN DASAR WEBSITE.....	1
A. PENGANTAR DESAIN WEB	1
1. DESAIN WEB	1
2. WWW (WORLD WIDE WEB).....	1
3. CARA KERJA WWW	2
4. BROWSER WEB.....	3
5. FUNGSI WEBSITE	3
B. JENIS SITUS WEBSITE	4
1. ALAT PEMASARAN	4
2. NILAI TAMBAH.....	4
C. ISTILAH-ISTILAH DALAM PEMROGRAMAN WEB	6
BAB 2. PRINSIP – PRINSIP DESAIN WEBSITE.....	8
A. MERUMUSKAN TUJUAN MEMBUAT WEBSITE.....	9
B. KONSEP DASAR DESAIN	9
C. ELEMEN LAYOUT	10
1. KESEIMBANGAN	10
2. KONTRAS.....	12
3. KONSISTENSI.....	12
4. RUANG KOSONG.....	13
D. PEWARNAAN.....	15
1. ASPEK PSIKOLOGI WARNA.....	15
2. WARNA DALAM DESAIN WEB.....	16
3. JENIS WARNA.....	17
4. METODE PEMILIHAN WARNA.....	18
E. TIPOGRAFI.....	19
1. JENIS HURUF.....	19
2. PENGGUNAAN HURUF	21
3. PETUNJUK PEMILIHAN HURUF	22

F. LAYOUT	22
1. MODEL LAYOUT TOP INDEX	22
2. MODEL LAYOUT BOTTOM INDEX	23
3. MODEL LAYOUT LEFT INDEX.....	23
4. MODEL LAYOUT RIGHT INDEX.....	24
5. MODEL LAYOUT SPLIT INDEX	24
6. MODEL LAYOUT ALTERNATING INDEX.....	24
G. PEMBUATAN LAYOUT.....	25
H. KRITERIA SITUS WEB YANG BAIK.....	25
1. USABILITY	25
2. NAVIGASI.....	26
3. GRAFIK DESAIN	27
4. CONTENT.....	27
5. COMPATIBILITY.....	28
6. LOADING TIME.....	28
7. FUNCTIONALITY.....	28
BAB 3. PENGENALAN BAHASA HTML.....	29
A. DEFINISI HTML.....	29
B. STRUKTUR DASAR HTML.....	29
C. FORMAT TAMPILAN SDERHANA	30
1. TAG UNTUK HEADLINE.....	30
2. PARAGRAF.....	31
3. TAG STYLE SEDERHANA.....	32
D. FORMAT ELEMEN TEXT.....	33
FORMAT TEXT	33
E. ANCHOR DAN LINK.....	38
F. IMAGE.....	39
G. LIST ITEM.....	41
1. ORDERED LIST / LIST BERNOMOR.....	41
2. UNORDERED LIST / LIST TANPA NOMOR	42
H. TABLES.....	43
I. FORM.....	44
1. KONTROL TEXT	46
2. KONTROL PASSWORD	46

3. KONTROL RADIO BUTTON	47
4. KONTROL CHECKBOX	48
5. KONTROL SELECT	48
6. KONTROL TEXT AREA	49
7. KONTROL BUTTON.....	50
BAB 4. PENGENALAN CSS	52
A. KEGUNAAN CSS	52
B. KEUNTUNGAN CSS.....	52
C. KEKURANGAN CSS	54
D. CARA PENULISAN CSS	54
E. SYNTAX CSS	56
F. ID DAN CLASS	57
G. PROPERTI CSS.....	58
1. BACKGROUND	58
2. FONT	58
3. TEXT	59
4. BORDER.....	60
5. MARGIN DAN PADDING	60
6. PSEUDO CLASS.....	62
BAB 5. FORM	64
A. BACKGROUND.....	64
B. BORDER.....	66
BAB 6. DESAIN SITUS WEB	67
A. PEMBUATAN SKETSA.....	67
B. TAHAPAN DESAIN DENGAN PHOTOSHOP	68
1. MEMBUAT HEADER	68
2. MEMBUAT BODY WEBSITE.....	72
3. MEMBUAT FOOTER	74
BAB 7. DESAIN WEB PERSONAL.....	77
A. DESAIN LAYOUT.....	77
B. TAHAPAN SKETSA HTML.....	77
1. DESAIN HEADER.....	77
2. DESAIN DENGAN BAHASA HTML	78

BAB 8. DESAIN WEBSITE PERUSAHAAN	82
A. DESAIN LAYOUT.....	82
B. TAHAPAN SKETSA HTML.....	83
BAB 9. JQUERY	89
A. PENGENALAN JQUERY	89
B. TRIK DASAR PEMAHAMAN JQUERY.....	92
BAB 10. HOSTING DAN DOMAIN	98
A. HOSTING	98
1. JENIS – JENIS HOSTING.....	98
2. KRITERIA MEMILIH WEB HOSTING	99
3. BEBERAPA PENYEDIA HOSTING LOKAL DI INDONESIA.....	99
4. CARA MENYEWA WEB HOSTING	99
B. DOMAIN.....	100
C. FTP (FILE TRANSFER PROTOCOL).....	101

BAB 1

PEMAHAMAN DASAR WEBSITE

A. PENGANTAR DESAIN WEB

1. Desain Web

Desain web adalah seni dan proses dalam menciptakan halaman web tunggal atau keseluruhan. Sebagian dari aspek yang mungkin tercakup pada desain web atau produksi web adalah menciptakan animasi dan grafik, pemilihan font, pemilihan warna, navigasi, isi. Desain web juga menggabungkan pada seni programing dan pengembangan e-commerce. Desain web adalah suatu format penerbitan elektronik.

Desain web sangat melibatkan estetika dan mood. Estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthesis*, yang kemudian dipopulerkan oleh Alexander Gottlieb Baungarten(1714-1762) dengan nama *aesthetica*. Secara sederhana estetika bisa diartikan sebagai seni keindahan yang mempengaruhi kenyamanan pengguna secara visual karena karya seni yang memenuhi nilai-nilai estetika akan tampak lebih indah dan mudah dicerna.

Mood adalah dasar dari sebuah desain untuk memberikan pesan kepada pengunjung mengenai perasaan dari situs tersebut. Beberapa elemen dalam situs yang mengekspresikan mood ditampilkan melalui warna, teks, layout, gambar/grafis, dan efek-efek pendukung lainnya. Target pengunjung adalah langkah awal penentuan dari mood yang akan dihadirkan pada sebuah situs.

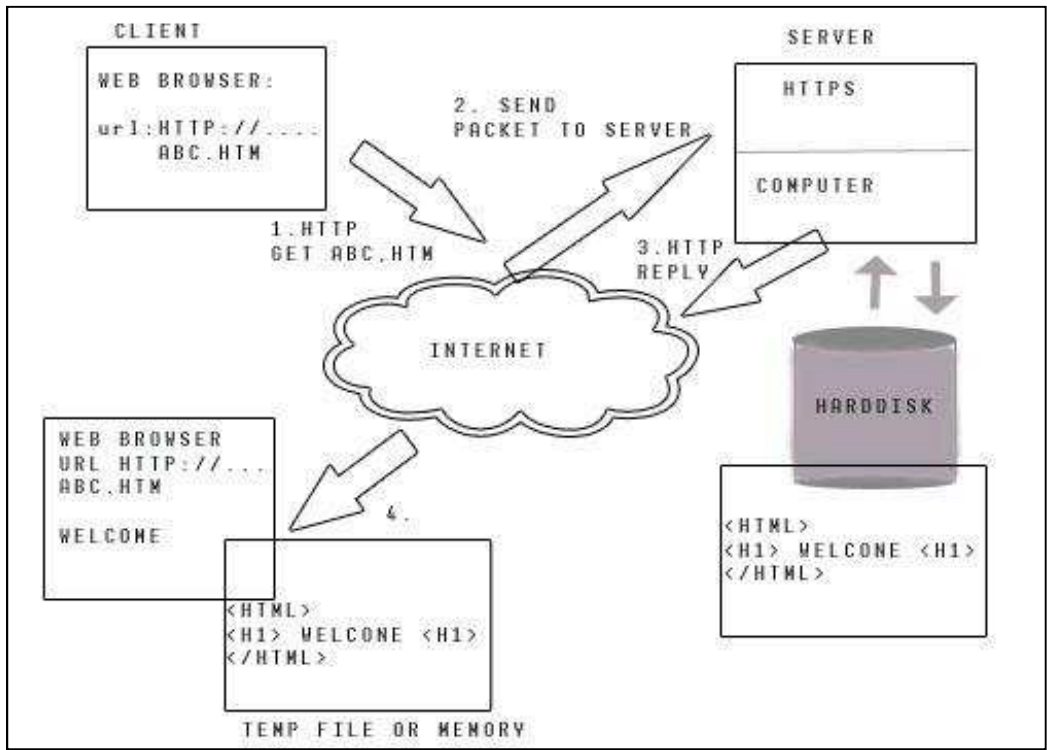
2. WWW (World Wide Web)

WWW adalah kependekan dari **World Wide Web**, atau lebih dikenal dengan nama web. Web adalah sebuah layanan yang didapat oleh pemakai komputer apabila komputernya tersambung dengan internet. Dengan web, pengguna komputer diseluruh dunia dapat saling berinteraksi dengan pengguna internet lainnya tanpa harus beranjak dari tempat dimana internet itu diakses. Dengan akses internet maka pengguna layanan internet dapat dengan mudah memperoleh informasi yang diinginkan, bahkan dapat menyimpan program, atau gambar yang ditampilkan dari media internet.

Web merupakan suatu ruangan yang dapat menampung informasi dalam jaringan Internet pada sebuah browser, dengan menambahkan kemampuan untuk mengolah kode-kode tertentu yang secara umum dinamakan tag-tag (delimiter) dan kemampuan untuk dapat meloncat (link) dari halaman satu ke halaman lainnya dan kemampuan untuk pengolah sebuah gambar, suara, animasi, bahkan pengolahan database dari sebuah aplikasi berbasis web.

Pada perkembangan selanjutnya, web lebih banyak dikenal dengan nama Internet, karena kemampuan dari interface web yang dapat mengelolah layanan-layanan yang terdapat pada internet.

3. Cara Kerja WWW



Gambar 1. Cara kerja WWW

Penjelasan Cara Kerja WWW

1. Informasi – informasi yang dibuat disimpan dalam sebuah dokumen web pages pada sebuah tempat penyimpanan, yaitu hardisk.
2. Dokumen web yang disimpan dalam sebuah harddisk terletak pada web server apabila komputer yang dimaksud telah dilengkapi dengan web server seperti IIS, PWS atau Apache Server. Dalam hal ini komputer bertugas sebagai server sekaligus menyimpan informasi.
3. Komputer yang bertugas sebagai *client* membaca informasi yang terdapat pada web pages melalui sebuah jaringan internet dengan mengambil informasi yang tersimpan pada komputer server.
4. Komputer *client* menampilkan halaman web dengan menggunakan sebuah program khusus, yaitu browser.

4. Browser Web

Browser web adalah program yang digunakan untuk menampilkan informasi dari suatu halaman web yang tersimpan dalam komputer. Dengan menerapkan *Grafik User Interface* (GUI), maka para pengguna internet dengan mudah mengakses informasi-informasi yang terdapat pada internet.

Cara Kerja Browser Web

1. Browser web mengambil sebuah informasi melalui jaringan internet pada sebuah server web dengan perintah request.
2. Server web memberikan umpan balik atau feedback, dengan memberi perintah responen
3. Browser web menampilkan informasi yang telah diterima dari server web.

5. Fungsi Website

Sebelum mendesain web, tentukan dan pahami beberapa fungsi situs web agar desain yang dibuat sesuai dengan fungsi, estetika dan *mood* yang dikehendaki :

Fungsi Komunikasi

Website yang digunakan untuk komunikasi adalah website-website yang digunakan untuk email, form contact, cahtting, forum dan sebagainya.

Fungsi Informasi

Website ini biasanya berisi teks dan grafik yang dapat didownload dengan cepet dan website untuk fungsi informasi sebaiknya dilakukan pembatasan untuk penggunaan animasi, gambar dan elemen bergerak. Website yang memberikan informasi misalnya *News, Profile, Company, Library, Reference* dan sebagainya.

Fungsi Enertainment

Website yang difungsikan untuk sarana hiburan dengan banyaknya penggunaan gambar, animasi dan elemen bergerak seperti game online, film online, musik online dan sebagainya.

Fungsi Transaksi

Website yang difungsikan untuk sarana bisnis, baik barang, ataupun jasa dengan metode transaksi menggunakan kartu kredit atau pun transfer.

B. JENIS SITUS WEBSITE

Berikut ini jenis situs website yang dikelompokan sesuai dengan tujuannya :

1. Alat Pemasaran

Sebuah situs yang dibuat dengan tujuan untuk mempromosikan dan memasarkan produk ataupun jasa layanan perusahaan dapat juga untuk sebuah company profile. Pemasaran melalui internet lebih cepat sampai dan memiliki jangkauan yang lebih luas lagi.

Perencanaan dalam merancang situs pemasaran dan promosi :

1. URL atau alamat situs web dapat menjadi aset pemasaran tersendiri dan disesuaikan dengan posisi yang diinginkan.
2. Halaman web harus mengesankan pengunjung.
3. Letak isi menu tidak perlu terlalu banyak cukup simple akan tetapi menampilkan latar belakang perusahaan (citra diri perusahaan).
4. Situs ini hanya memberikan informasi tidak bisa digunakan untuk transaksi online.
5. Informasi produk harus jelas.
6. Ada pencatatan pengunjung (guest book).

2. Nilai Tambah

Sebuah situs web sering dibuat hanya sebagai nilai tambah. Mungkin sebenarnya perusahaan tidak terlalu membutuhkan situs web itu, tetapi menggunakannya hanya sekedar untuk mengikuti tren sehingga perusahaan tampak lebih modern.

Perencanaan dalam merancang situs:

1. Adanya marketing tool
2. Adanya referensi atau informasi tambahan
3. Penggunaan web dirancang semudah mungkin

a. Katalog

Sebuah situs yang menampilkan produk-produk yang dijual oleh perusahaan. Dengan adanya situs maka akan mempermudah untuk melakukan *update* terhadap produk yang akan dijual.

Perencanaan dalam merancang situs:

1. Adanya marketing tool
2. Informasi yang ditampilkan harus lengkap dan jelas.

3. Halaman situs *user friendly* (mudah untuk dipahami).

4. Transaksi hanya dapat dilakukan secara *offline*

b. E-Commerce

Adalah sebuah situs yang digunakan untuk melakukan transaksi pembelian dan pembayaran secara *online*.

Bila sebuah halaman web yang akan disusun adalah halaman web yang berorientasi bisnis, tujuan yang harus dicapai halaman web itu adalah meningkatkan order penjualan dari pelanggan, menciptakan order dari pelanggan baru dan menekan keseluruhan biaya pengeluaran.

Beberapa hal yang harus diperhatikan adalah :

1. Membuat nama domain sendiri.
2. Kecepatan akses sangat penting jadi jangan terlalu banyak menggunakan animasi bergerak.
3. Pemilihan server (keamanan, kemudahan akses, stabilitas sistem server)
4. Tampilan situs memiliki kesan profesional
5. Email balasan
6. Cara pembayaran yang selengkap mungkin
7. Pencarian yang memudahkan pengunjung
8. Proses transaksi cepat dan mudah

c. E-Learning

Adalah sebuah website yang ditujukan sebagai media pembelajaran. E-learning bisa juga digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, untuk pelatihan.

Syarat yang harus terpenuhi dalam sebuah e-learning :

- 1. Sederhana**

Untuk memudahkan peserta didik untuk menggunakan dan memanfaatkan menu yang ada, dengan kemudahan panel yang disediakan mengurangi ketergantungan pengenalan sistem e-learning sehingga waktu belajar termanfaat dengan baik tidak tersita untuk memahami sistem e-learning,

2. Cepat

Bertujuan untuk kecepatan respon terhadap sebuah layanan keluhan dan kebutuhan perbaikan peserta didik sehingga perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

3. Personal

Peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik layaknya komunikasi tatap muka pengajar dengan peserta didik secara langsung, peserta didik dapat dibantu kemajuannya dan segala persoalan yang dihadapi.

a. Komunitas

Sebuah situs yang memungkinkan untuk komunikasi secara bersama. Pengunjung dapat berbagi pengalaman dan cerita. Untuk menambah teman dan perkumpulan baru.

b. Portal

Adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan akses suatu titik tunggal dari informasi online terdistribusi.

c. Personal

Adalah situs yang memiliki tujuan untuk mempromosikan atau menginformasikan tentang seseorang, biasanya berisi biodata, portofolio, prestasi ataupun cerita sehari-hari dari seseorang.

C. ISTILAH-ISTILAH DALAM PEMROGRAMAN WEB

Beberapa istilah dalam pemrograman web, antara lain :

1. Internet adalah kependekan dari International Networking, yang artinya jaringan komputer berskala internasional/global yang dapat membuat masing-masing komputer saling berkomunikasi.
2. Intranet merupakan jaringan komputer berskala kecil, hanya memiliki beberapa web server yang diperuntukan untuk organisasi atau perusahaan, dan digunakan sebagai sarana komunikasi antara komputer dalam organisasi tersebut.

3. TCP/IP adalah kependekan dari Transmission Control Protocol / Internet Protocol artinya protokol yang terdiri dari sub-protokol, yang beroperasi pada lapisan yang berbeda. Ini merupakan protokol standar internet. Protokol ini memberikan nomor Unix pada setiap komputer yang terkoneksi.
4. URL adalah kependekan dari Uniform Resource Locators, artinya sebuah alamat didalam internet yang terdiri atas 2 bagian. Bagian pertama pengenalan protokol dan bagian kedua adalah pengenalan domain.
5. HTTP adalah kependekan dari Hypertext Markup Language, artinya protokol yang berfungsi untuk mendefinisikan dan menjelaskan bagaimana server dan client berinteraksi dalam mengirim dan menerima dokumen web.

BAB 2

PRINSIP - PRINSIP DESAIN WEBSITE

Untuk membangun sebuah website yang baik, seorang web designer sebaiknya memperhatikan prinsip – prinsip yang ada, terlepas ia mempunyai bakat seni atau tidak. Adapun prinsip – prinsip yang harus diperhatikan antara lain:

1. **Unik**, Yang dimaksud dengan unik dalam mendesain sebuah website adalah kesadaran seorang designer untuk tidak meniru atau menggunakan karya orang lain.
2. **Komposisi**, Untuk memperindah tampilan halaman sebuah website, seorang web designer harus betul – betul memahami komposisi, baik bentuk maupun warna yang akan digunakan dalam website yang dibuat.
3. **Simple**, Banyak dari seorang web designer yang memegang prinsip – prinsip "Keep it Simple". Hal ini ditujukan agar tampilan website terlihat rapi, bersih dan informatif.
4. **Semiotik**, Arti semiotik adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda – tanda. Dalam hal ini diharapkan pengunjung dapat dengan mudah dan cepat mengerti ketika melihat tanda dan gambar yang ada dalam suatu website.
5. **Ergonomis**, Ergonomis dalam mendesain website adalah kenyamanan yang akan didapatkan pengunjung dalam membacakan kecepatan yang akan diperoleh pengunjung dalam mencari informasi. Hal – hal yang perlu diperhatikan oleh seorang web designer untuk mencapai prinsip ini adalah :
 - a. pemilihan ukuran font yang tepat dan mudah dibaca
 - b. menempatkan link sedemikian rupa sehingga mudah dan dapat diakses dan yang lebih penting lagi adalah suatu website terlihat lebih informatif.
1. **Fokus**, Fokus adalah hierarki prioritas dari pesan yang akan disampaikan, dengan adanya fokus tersebut, diharapkan pengunjung dapat memahami dan menentukan pesan mana yang lebih dulu harus dibaca atau dilihat.
2. **Konsistensi**, Konsistensi adalah pemilihan bentuk atau style yang digunakan pada elemen – elemen perancangan web dan digunakan pada semua halaman website. Website yang konsisten akan memberikan identitas tersendiri dan mampu memperlihatkan visi serta misi dari website tersebut.

A. MERUMUSKAN TUJUAN MEMBUAT WEBSITE

Berdasarkan isi map a tjan, satu website biasanya dapat digolongkan menjadi seperti berikut ini :

1. Website marketing, berfungsi sebagai media presentase dan pemasaran
2. Website customer service, berfungsi sebagai media untuk melayani konsumen
3. Website e-Cammerce, berfungsi sebagai media transaksi on-line
4. Website informasi/berita, berfungsi sebagai media informasi berita

a. Menentukan isi website

Faktor yang paling penting dalam suatu website adalah isi dari website itu sendiri. Hal tersebut berkaitan dengan manfaat yang akan diperoleh pengunjung dari sebuah website.

b. Menentukan target pengunjung

Meskipun suatu website mempunyai sifat terbuka dalam arti sebuah website bebas dikunjungi oleh semua orang, namun alangkah baiknya apabila dalam pembuatan website perlu dilakukan gambaran target yang akan dituju oleh sebuah website. Alasan ini lebih didasarkan pada pengguna hardware dan aplikasi browser yang berbeda dengan setiap pengunjung.

c. Menentukan struktur website

Struktur website diperlukan untuk memberikan kemudahan dalam mengelola suatu website. Tentunya struktur tersebut harus disesuaikan dengan isi dari website. Dengan memiliki struktur yang terorganisasi dengan baik, suatu website akan memberikan kemudahan dalam navigasi, editing dan pemeliharaan website tersebut.

B. KONSEP DASAR DESAIN

Pada intinya konsep mendesain tampilan website sangat berkaitan dengan desain grafis, dan pada dasarnya mengikuti prinsip desain grafis secara umum. Oleh karena itu alangkah baiknya jika dalam memperhatikan prinsip desain. Prinsip desain tersebut adalah:

1. Komunikatif

Prinsip komunikatif berhubungan dengan corporate identity, isi pesan serta audiens.

2. Estetis

Fungsi estetis ini adalah memberikan suatu keindahan, sehingga lebih menarik minat pengunjung untuk lebih menggali informasi yang ditawarkan dari suatu website.

3. Ekonomis