

Laporan Desain Web Elearning

Mata Kuliah Human Computer Interaction

Manik Hapsara, S.T, M.Sc, P.hD



Oleh :

Joko Purwanto

13.52.0408

PROGRAM S2 MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA

Program Pascasarjana STMIK AMIKOM Yogyakarta

Tahun 2014

A. LATAR BELAKANG

e-Learning merupakan system pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media elektronika. E-Learning dapat mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi, peserta didik dengan pengajar, maupun antara sesama peserta didik. E-learning juga dapat membuat peserta didik saling berbagi informasi dan mengakses bahan-bahan pelajaran setiap saat dan berulang-ulang. Dengan tampilan yang cukup menyenangkan bagi para peserta didik, dengan kondisi yang demikianlah peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pelajaran.

Dalam pengembangan system (elearning) ada beberapa aspek yang harus diperhatikan pada saat kita ingin membuat sebuah system yang nyaman dibaca, diantaranya :

a) Who is Target Audience ?

Siapa Target pengakses elearning tersebut ? Target pengakses dari web elearning ini adalah seluruh civitas akademik sekolah/institusi pendidikan (kepala sekolah, guru, peserta didik). Harapannya dengan adanya elearning ini dapat membantu proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien dan mempermudah peserta didik dalam mencari bahan-bahan/ materi yang di ajarkan di sekolah/ institusi pendidikan.

b) Pemilihan Warna (dilihat dari Aspek Psikologis)

Warna merupakan salah satu elemen yang penting dalam tampilan sebuah system. Sebuah system dengan pemilihan warna yang baik membuat kenyamanan si pengakses dalam mengunjungi system tersebut. Mengapa latar belakang system elearning ini diberikan warna biru karena warna biru umumnya memberikan efek yang menenangkan dan diyakini mampu mengatasi insomnia, kecemasan, tekanan darah tinggi dan migrain. Warna biru juga memberikan kesan professional dan kepercayaan. Birujuga dapat merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi artistic, menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi.

c) Aspek Perceptual (persepsi)

Persepsi adalah proses pengalaman seseorang dalam menggunakan sensor warnanya. Diterima tidaknya layar tampilan warna oleh para pengguna, sangat bergantung pada

bagaimana warna digunakan. Warna dapat meningkatkan interaksi hanya jika implementasinya mengikuti prinsip dasar dari penglihatan warna oleh manusia. Tidak semua warna mudah dibaca. Secara umum latar belakang dengan warna gelap akan memberikan kenampakan yang lebih baik (informasi lebih jelas) dibanding warna yang lebih cerah dan hindari diskriminasi warna pada daerah yang kecil. Oleh karena itu dalam sistem ini, warna yang digunakan dalam sistem ini hanya 2 saja yaitu biru (sebagai latar belakang), putih (untuk garis tipis dan teks), sehingga tidak akan mengganggu penglihatan seseorang.

d) Aspek **Kognitif**

“Jangan menggunakan warna yang berlebihan karena penggunaan warna bertujuan menarik perhatian atau pengelompokan informasi. Sebaiknya menggunakan warna secara berpasangan. Kelompokkan elemen – elemen yang saling berkaitan dengan latar belakang yang sama, warna yang sama membawa pesan yang serupa, Urutkan warna sesuai dengan urutan spektralnya dan kecerahan dan saturasi akan menarik perhatian. Warna hangat dan dingin sering digunakan untuk menunjukkan arah tindakan. Biasanya warna hangat untuk menunjukkan adanya tindakan atau tanggapan yang diperlukan. Warna yang dingin biasanya digunakan untuk menunjukkan status atau informasi latar belakang”(kutipan dari blog http://dedid4.blogspot.com/2009_02_01_archive.html)

Maka dari itu pemilihan warna biru dirasakan menyejukkan dan menenangkan ditambah lagi dengan warna putih yang sangat *match* dengan warna biru sehingga tidak ada unsur norak (berlebihan dalam system ini) dan lebih kelihatan natural dan simple.

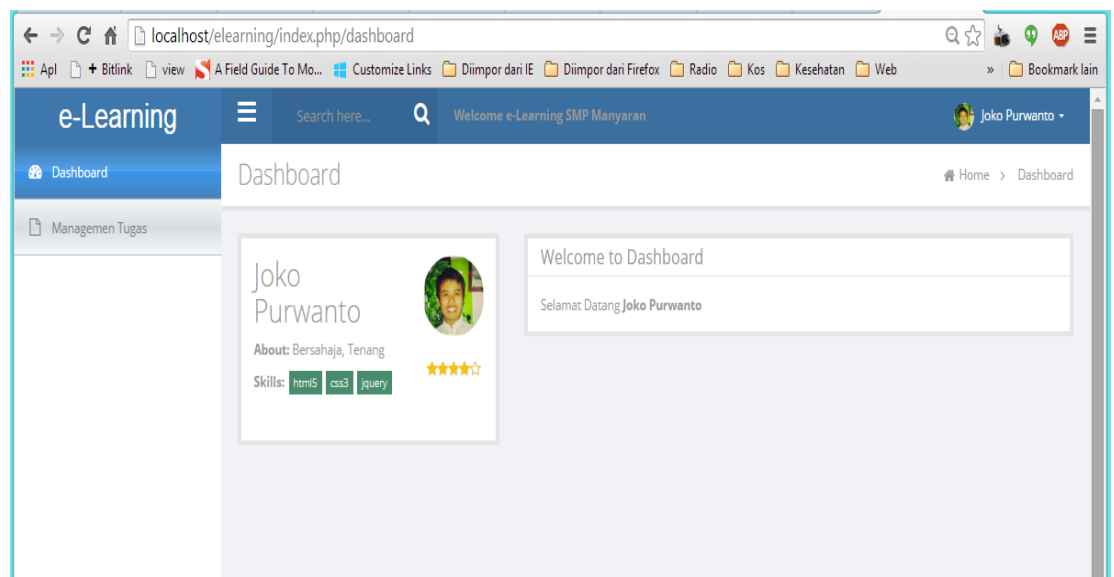
e) **Desain Struktur Content**

Struktur content yang baik adalah bisa membuat pengunjung merasa mudah dalam mencari sebuah informasi. Struktur content pada system ini sangat simple, sangat user friendly dan disesuaikan dengan kebutuhan si user misal : si user sebagai admin akan berbeda isi contentnya (termasuk menu dan submenu) dengan user sebagai guru atau peserta didik. Sebagai contoh :

1. user sebagai peserta didik, menu yang disediakan adalah menu profile, menu dashboard, menu upload tugas, menu materi dengan akses yang berbeda (hanya download dan view materi)
2. User sebagai guru, menu yang disediakan adalah menu profile, menu dashboard, menu materi (upload materi , hapus materi, edit materi, view materi), menu tugas yang berisi siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas mata pelajaran yang diampu.
3. Begitu juga dengan admin , menu yang disediakan sama seperti ketika user mengakses sebagai guru hanya saja si admin bisa diberikan hak yang lebih dalam mengelola web elearning tersebut.

f) **Desain Tata Letak Situs**

Tata letak dalam web elearning ini , sangat simple, tidak ribet dan sangat mudah dipahami. Sebagaimana mestinya sebuah web elearning memiliki menu , content, footer , dan isi-isi lainnya. Untuk lebih praktis silakan diliat gambar dibawah ini :



g) **Navigasi**

Apakah navigasi yang digunakan memudahkan pengunjung untuk mencari informasi dalam situs tersebut ? Navigasi yang baik tergantung dari struktur menu yang disusun pada saat pembuatan struktur content secara menyeluruh.

Apabila pewarnaan pada website sangat kurang menarik bagi pengguna, maka dalam membuka sebuah website orang akan memperhatikan penampilan dari sebuah website

tersebut. Karena dengan penampilan dan pewarnaan yang bagus, orang akan betah dan merasa nyaman untuk melihat sebuah website tersebut. Selain dari segi warnanya.