

HALAMAN PENGESAHAN


LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN OPTIMASI WEBSITE RESMI DPRD PROVINSI BALI BERDASARKAN TINJAUAN PRINSIP ERGONOMI

Oleh:

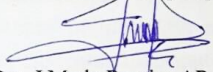
Kadek Eliskarini
NIM: 1408605035

Bukit Jimbaran, 18 Desember 2017
Menyetujui,

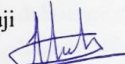
Dosen Pembimbing


Drs. I Wayan Santiyasa, M.Si
NIP. 19670414 199203 1 002

Pembimbing Lapangan



Drs. I Made Rentin, AP., M.Si
NIP. 19730116 199311 1 001

Penguji


Dra. Luh Gede Astuti, M.Kom
NIP. 19640114 199402 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komputer
FMIPA Universitas Udayana


Agus Muliantara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19800616200501100

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, laporan kegiatan praktek kerja lapangan dengan judul **“Optimasi Website Resmi DPRD Provinsi Bali Berdasarkan Tinjauan Prinsip Ergonomi”** ini dapat diselesaikan tepat pada waktu yang ditentukan.

Selama melaksanakan praktek kerja lapangan dan dalam menyelesaikan laporan ini, penulis telah menerima banyak bimbingan, pengarahan, petunjuk, dan saran, serta fasilitas yang membantu hingga akhir penulisan laporan ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Agus Muliantara, S.Kom., M.Kom. selaku ketua program studi Teknik Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana yang telah memberikan pandangan, masukan, dan arahan selama penyusunan laporan ini.
2. Bapak Drs. I Wayan Santiyasa, M.Si. selaku dosen pembimbing kegiatan praktek kerja lapangan yang telah membantu dalam memberikan masukan, saran, dan arahan dalam penyusunan laporan praktek kerja lapangan ini.
3. Semua pihak dan rekan yang telah memberikan dorongan serta bantuan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sepenuhnya sempurna karena keterbatasan kemampuan yang ada pada penulis dan semoga laporan kegiatan praktek kerja lapangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bukit Jimbaran, Oktober 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat.....	2
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM	3
2.1 Seputar Sekretariat DPRD Provinsi Bali	3
2.2 Kegiatan Sekretariat DPRD Provinsi Bali	3
2.3 Struktur Sekretariat DPRD Provinsi Bali	4
2.3.1 Bagian Umum	5
2.3.2 Bagian Persidangan.....	7
2.3.3 Bagian Keuangan	8
2.4 Visi, Misi, dan Tujuan DPRD Provinsi Bali.....	9
2.4.1 Visi DPRD Provinsi Bali	9
2.4.2 Misi DPRD Provinsi Bali.....	9
2.4.3 Tujuan Sekretariat DPRD Provinsi Bali.....	9
BAB III KAJIAN PUSTAKA	10
3.1 Sistem informasi	10
3.2 Website	10
3.3 Interaksi Manusia Dengan Komputer (IMK).....	11

3.3.1 User Interface.....	12
3.3.2 Usability.....	13
3.3.3 User Experience.....	14
3.4 Ergonomi.....	15
3.4.1 Sejarah Ergonomi.....	15
3.4.2 Pengertian Ergonomi.....	16
3.5 Penerapan Prinsip Ergonomi pada Sebuah Website.....	17
3.5.1 Prinsip-Prinsip Ergonomi.....	17
3.5.2 Pembuatan Website.....	20
BAB IV PELAKSANAAN PKL	23
4.1 Gambaran Umum Praktek Kerja Lapangan di Sekretariat DPRD Bali	23
4.2 Kegiatan selama Praktek Kerja Lapangan.....	23
4.3 Tampilan Website DPRD Bali	24
4.4 Penerapan Prinsip Ergonomi pada Website Resmi DPRD Bali 34	
4.5 Hasil Optimasi Website.....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Sekretariat DPRD Bali.....	5
Gambar 2.2 Struktur Bagian Umum.....	5
Gambar 2.3 Struktur Bagian Persidangan dan Fasilitasi Fungsi DPRD	7
Gambar 4.1 Tampilan Utama Website Resmi DPRD Bali.....	25
Gambar 4.2 Tampilan Submenu	26
Gambar 4.3 Tampilan Kalender, Pencarian, dan Kategori Konten pada Halaman Utama.....	27
Gambar 4.4 Tampilan Arsip dan Media Sosial pada Halaman Utama	27
Gambar 4.5 Tampilan berita utama (berita terbaru) pada halaman utama	29
Gambar 4.6 Mencari berita harian pada arsip.....	30
Gambar 4.7 Kolom Pengisian Komentar.....	31
Gambar 4.8 Komentar terkirim dan ditampilkan.....	32
Gambar 4.9 Tampilan pada Forum Aspirasi.....	33
Gambar 4.10 Tampilan Forum dalam Satu Topik	33

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penerapan Prinsip Ergonomi pada Website Resmi DPRD Bali	34
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	A-1
LAMPIRAN B.....	B-1
LAMPIRAN C.....	C-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi sudah semakin pesat. Hampir segala hal kini berhubungan dengan teknologi, mulai dari hal-hal pribadi hingga hal yang dilakukan untuk kepentingan umum. Salah satu teknologi yang sering digunakan yaitu teknologi informasi. Kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat, akurat, dan relevan merupakan hal yang sangat penting. Hal ini dapat mempermudah penyebaran sekaligus penerimaan informasi. Banyak instansi yang kini menggunakan teknologi informasi sebagai perantara untuk melayani kepentingan umum, salah satunya dalam pelayanan pengaduan aspirasi masyarakat.

Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) merupakan sebuah lembaga perwakilan rakyat daerah yang berkedudukan sebagai unsur penyelenggara pemerintahan daerah di provinsi/kabupaten/kota di Indonesia. Lembaga ini merupakan salah satu wadah bagi masyarakat untuk melakukan pengaduan aspirasi baik dalam hal positif maupun negatif. Sebagai wadah pengaduan aspirasi masyarakat, sudah tentu DPRD harus dapat menerima segala bentuk pengaduan masyarakat secara lisan maupun tulisan. Salah satu cara menerima pengaduan aspirasi masyarakat berupa tulisan yaitu melalui penggunaan teknologi informasi berupa website resmi yang dapat diakses oleh masyarakat.

Membangun website resmi yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat tidak dapat berpaku pada satu aspek saja. Sebab masyarakat luas memiliki kemampuan penerimaan dan penyampaian yang berbeda-beda. Begitu juga dalam kenyamanan mengakses situs. Kenyamanan dalam pengaksesan situs menjadi sangat penting agar

penilaian masyarakat terhadap isi konten website resmi dapat dilakukan dengan baik. Oleh karena itu diperlukan analisis dari segi ergonomis untuk dapat membuat website yang dapat meningkatkan kenyamanan masyarakat dalam mengakses situs resmi DPRD Bali serta memudahkan staf/pegawai DPRD mengelola website. Sehingga dapat memudahkan penyaluran aspirasi dan informasi dari dan kepada rakyat oleh pemerintah, begitu juga sebaliknya.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari optimalisasi Website resmi DPRD Bali ini adalah:

1. Memahami pengembangan website resmi berdasarkan tinjauan ergonomi
2. Membantu pihak DPRD memperbaharui dan mengembangkan website

1.3 Manfaat

Manfaat yang didapat dari pengembangan website resmi DPRD Bali yaitu informasi umum mengenai DPRD Bali kepada masyarakat dapat tersalur dengan baik

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini berlangsung selama dua bulan tepatnya dimulai dari 4 September 2017 sampai dengan 30 Oktober 2017. Dimana pelaksanaan dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) disesuaikan dengan aturan jam kerja dari perusahaan yaitu pukul 07.30 – 15.30 WITA. Adapun tempat pelaksanaan dari praktek kerja lapangan yang penulis laksanakan yaitu di Sekretariat Dewan Perwakilan Daerah (DPRD) Bali yang berlokasi di Jl. Dr. Kusuma Atmaja No. 3, Niti Mandala, Panjer, Denpasar Sel., Kota Denpasar, Bali.

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Seputar Sekretariat DPRD Provinsi Bali

Dewan Perwakilan Rakyat Daerah disebut DPRD merupakan Lembaga Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali sebagai unsur penyelenggara Pemerintahan Daerah yang memiliki kedudukan setara dengan Kepala Daerah. Sekretariat DPRD merupakan unsur pendukung terhadap kegiatan DPRD yang secara teknis operasional langsung berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Pimpinan DPRD dan secara administratif bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah, Sekretariat DPRD dipimpin oleh seorang Sekretaris DPRD atas nama I Wayan Suarjana, SE, MT.

2.2 Kegiatan Sekretariat DPRD Provinsi Bali

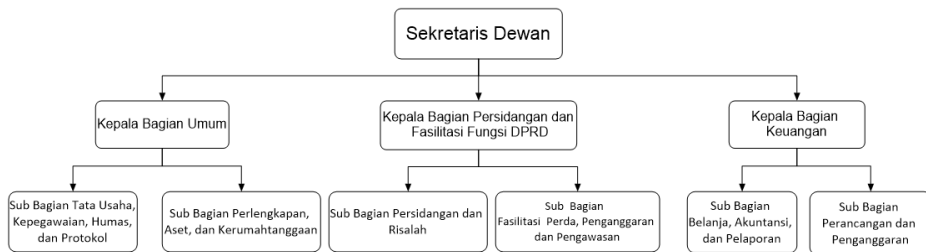
Seperti yang telah dijelaskan bahwa Sekretariat DPRD merupakan unsur pendukung terhadap kegiatan DPRD dan dipimpin oleh seorang Sekretaris DPRD maka adapun kegiatan atau tugas tugas pokok dari Pimpinan Sekretariat DPRD untuk memaksimalkan tugas dan fungsinya adalah sebagai berikut:

1. Menyusun rencana kerja/program kerja DPRD dan kegiatan yang menyangkut bagian-bagian di lingkup sekretariat DPRD
2. Menyusun anggaran kegiatan DPRD dan sekretariat DPRD
3. Mengoreksi dan penganalisaan serta pamarafan konsep produk hukum yang menjadi garapan sekretariat DPRD
4. Menunjang penyelenggaraan pelaksanaan program kerja tahunan DPRD
5. Merencanakan pelaksanaan peningkatan sumber daya manusia berkaitan dengan tugas, fungsi dan wewenang DPRD
6. Merencanakan/menyelenggarakan urusan rumahtangga/perjalanan dinas dan ketatausahaan DPRD

7. Memimpin, mendistribusikan dan memberi petunjuk pelaksanaan tugas kepada para kepala bagian, sesuai bidang tugasnya
8. Membina dan memotivasi bawahan/pegawai serta memelihara kemampuan berprestasi pegawai di setiap bagian dalam rangka peningkatan produktivitas kerja dan pengembangan karier pegawai
9. Memantau, mengendalikan, mengevaluasi dan menilai pelaksanaan tugas bawahan
10. Mengoreksi dan memaraf konsep surat di lingkup sekretariat DPRD
11. Menyelenggarakan koordinasi dengan instansi pemerintah dan lembaga lain dalam rangka kelancaran kegiatan DPRD
12. Memberikan saran dan bahan pertimbangan kepada pimpinan DPRD, yang berkaitan dengan kegiatan kesekretariatan DPRD, dalam rangka pengambilan keputusan/kebijakan
13. Menyampaikan laporan kepada bupati melalui sekretaris daerah, yang berkaitan dengan tugas-tugas administrasi DPRD, sesuai ketentuan yang berlaku
14. Menyelenggarakan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas/kegiatan sekretariat dprd, sesuai ketentuan yang berlaku
15. Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh pimpinan DPRD dan Bupati, sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2.3 Struktur Sekretariat DPRD Provinsi Bali

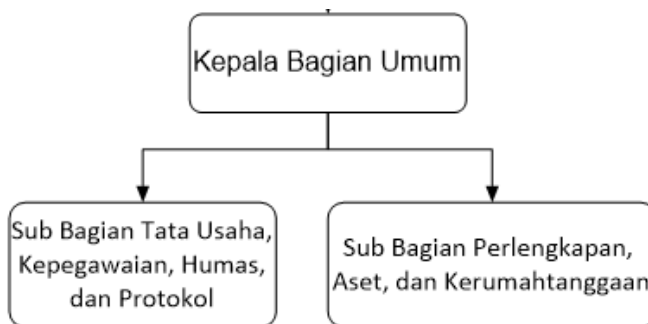
Secara umum, struktur sekretariat DPRD Bali adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Struktur Sekretariat DPRD Bali

Di dalam Sekretariat DPRD dibagi menjadi 3 (tiga) bagian , masing masing bagian mempunyai tugas yang berbeda tetapi erat kaitanya satu sama lain, guna menunjang dan sebagai fasilitas pendukung seluruh kegiatan di lingkungan DPRD Provinsi Bali, ke 3 (tiga) bagian tersebut antara lain :

2.3.1 Bagian Umum



Gambar 2.2 Struktur Bagian Umum

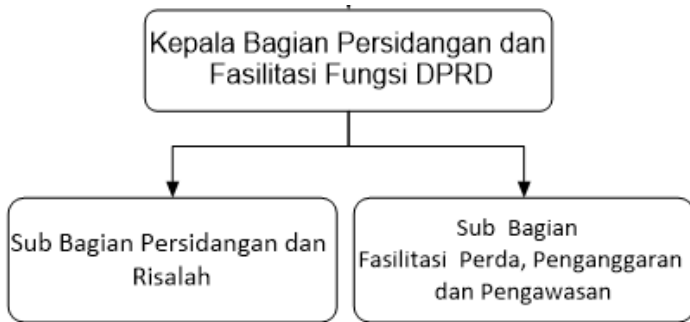
- a. Adapun tugas-tugas dari Sub Bagian Perlengkapan, Aset, dan Kerumahtangaan:
 - Penyediaan jasa sumber daya air dan listrik
 - Penyediaan jasa kebersihan kantor

- Penyediaan komponen instalasi listrik/penerangan bangunan kantor
- Penyediaan alat tulis kantor
- Penyediaan barang cetakan dan penggandaan
- Penyediaan bahan logistic kantor
- Penyediaan makanan dan minuman
- Upacara keagamaan
- Pengadaan pakaian dinas anggota DPRD Provinsi Bali beserta perlengkapannya
- Pengadaan peralatan gedung kantor
- Pemeliharaan rutin/berkala gedung kantor
- Pemeliharaan rutin/berkala kendaraan dinas
- Pemeliharaan rutin/berkala peralatan gedung kantor
- Penyediaan sarana dan prasarana olahraga

b. Adapun tugas-tugas dari Sub Bagian Tata Usaha, Kepegawaian, Humas, dan Protokol:

- Penyediaan jasa surat menyurat
- Penyediaan bahan bacaan dan peraturan perundang-undangan
- Rapat-rapat koordinasi dan konsultasi ke luar dan dalam daerah
- Kunjungan kerja pimpinan dan anggota DPRD
- Penyelenggaraan ketugasan pimpinan dan anggota DPRD Provinsi Bali
- Peningkatan pelayanan keprotokolan secretariat DPRD Provinsi Bali
- Peliputan dan penyebaran informasi

2.3.2 Bagian Persidangan



Gambar 2.3 Struktur Bagian Persidangan dan Fasilitas Fungsi DPRD

- a. Adapun tugas-tugas dari Sub Bagian Persidangan dan Risalah:
 - Menyusun, menghimpun dan mencetak risalah resmi DPRD Provinsi Bali dan dukungan operasional fraksi-fraksi
 - Penyusunan rencana kerja DPRD dan Himpunan Laporan Dewan/Pansus, pandangan umum fraksi, makalah dewan
 - Penyelenggaraan ketugasan badan kehormatan DPRD Provinsi Bali
 - Rapat paripurna istimewa hari jadi Pemerintah Daerah Provinsi Bali
 - Penyampaian Visi dan Misi calon gubernur dan wakil gubernur di depan dewan
- b. Adapun tugas-tugas dari Sub Bagian Fasilitas Perda, Penganggaran dan Pengawasan:
 - Kegiatan reses
 - Pengawasan terhadap kerja sama internasional dan undangan bersama mitra kerja eksekutif

- Pembahasan rancangan peraturan daerah, monitoring, evaluasi, dan pengawasan peraturan daerah serta kebijakan lainnya
- Pembahasan Ranperda mengenai laporan keterangan pertanggungjawaban gubernur, pertanggungjawaban pelaksanaan APBD tahun sebelumnya, APBD perubahan tahun berjalan dan penyusunan APBD tahun berikutnya
- Pengaduan aspirasi masyarakat

2.3.3 Bagian Keuangan



Gambar 2.4 Struktur Bagian Keuangan

- Adapun tugas-tugas dari Sub Bagian Perancangan dan Penganggaran:
 - Penyusunan rencana, laporan kinerja, dan keuangan dan monitoring serta evaluasi pelaksanaan program kegiatan
 - Peningkatan SDM pimpinan dan anggota DPRD
- Sub Bagian Belanja, Akuntansi, dan Pelaporan:
 - Penyediaan jasa jaminan pemeliharaan kesehatan dewan

2.4 Visi, Misi, dan Tujuan DPRD Provinsi Bali

Terbentuknya Lembaga Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali tentu ada visi dan misi serta maksud dan tujuannya. Berikut adalah visi dan misi serta maksud dan tujuan terbentuknya Lembaga tersebut.

2.4.1 Visi DPRD Provinsi Bali

Terwujudnya dukungan Profesional terhadap Fungsi DPRD Provinsi Bali menuju Bali Mandara.

2.4.2 Misi DPRD Provinsi Bali

Misi dari DPRD Provinsi Bali yaitu:

1. Mengupayakan pelayanan prima terhadap fungsi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali
2. Meningkatkan kinerja Sekretariat Dewan perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali dalam Pelayanan Publik
3. Mendukung terwujudnya kemitraan yang harmonis dalam Penyelenggaraan Pemerintah Daerah Provinsi Bali.

2.4.3 Tujuan Sekretariat DPRD Provinsi Bali

Meningkatkan Pelayanan Prima terhadap kegiatan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali dan mewujudkan kemitraan yang harmonis dalam penyelenggaraan Pemerintahan Daerah Provinsi Bali.

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Sistem informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya. Sistem informasi menyediakan informasi untuk mendukung operasi dan manajemen dalam suatu organisasi. Sistem ini memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen dan basis data.

Menurut Robert A. Leitch, sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Komponen fisik sistem informasi meliputi:

1. Perangkat keras komputer; CPU, Storage, perangkat Input/Output, Terminal untuk interaksi, Media komunikasi data.
2. Perangkat lunak komputer; perangkat lunak sistem (sistem operasi dan utilitinya), perangkat lunak umum aplikasi (Bahasa pemrograman), perangkat lunak aplikasi
3. Basis data; penyimpanan data pada media penyimpan komputer.
4. Prosedur; langkah-langkah penggunaan sistem.
5. Personil untuk pengelolaan operasi (SDM)

3.2 Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, data dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila

isi informasi website tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website.

Informasi pada sebuah website pada umumnya di tulis dalam format HTML. Informasi lainya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG, dll), suara (dalam format AU,WAV,dll), dan objek multimedia lainya (seperti MIDI, Shockwave Quicktime Movie, 3D World, dll).

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator atau Internet Explorer berbagai aplikasi browser lainnya. (Hakim Lukmanul. 2004 : Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain, dan Aplikasi).

3.3 Interaksi Manusia Dengan Komputer (IMK)

Interaksi manusia dan komputer adalah Ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer yang mencakup perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna komputer agar mudah digunakan oleh manusia. Sedangkan interaksi manusia dan komputer sendiri adalah Serangkaian proses, dialog dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk berinteraksi dengan komputer secara interaktif untuk melaksanakan dan menyelesaikan tugas yang diinginkan.

IMK atau interaksi manusia dan komputer adalah suatu ilmu yang sangat berkaitan dengan disain implementasi dan evaluasi dari sistem komputasi yang interaktif untuk digunakan oleh manusia dan

studi tentang ruang lingkupnya, ada interaksi antara satu atau lebih manusia dan satu atau lebih komputasi mesin.

Aplikasi dari IMK sangat banyak sekali jenisnya, salah satu aplikasi yang berhubungan sistem IMK yaitu perancangan situs atau *website*. Pada kasus perancangan *website* ini, beberapa hal perlu dipertimbangkan seperti bagaimana membuat desain antar muka (*interface*) yang menarik, bagaimana membuat agar *website* tersebut menjadi nyaman dalam interaksinya serta bagaimana *website* tersebut mudah untuk digunakan. Dari permasalahan tersebut, peranan sistem IMK menjadi hal yang sangat penting sesuai dengan tujuannya yaitu mempermudah manusia dalam berinteraksi dengan computer. Dengan begitu beberapa faktor terpenting dalam IMK perlu dipertimbangkan dalam perancangan maupun mengoptimalkan suatu *website* yaitu *user interface*, *usability*, dan *user experience*.

3.3.1 User Interface

User Interface (UI) merupakan suatu sistem yang merupakan bagian terpenting dari setiap program, karena menentukan seberapa mudah program tersebut memberikan respon atau timbal balik dari yang diperintahkan pengguna (*User interface* 2012). Selain itu UI merupakan sistem yang kompleks karena dikendalikan oleh pengguna dan merupakan tahap persiapan rancang bangun dari implementasi (Sabariah n.d.).

Tujuan sebuah *user interface* adalah mengkomunikasikan aplikasi-aplikasi sistem yang tersedia agar user mengerti dan dapat menggunakan sistem tersebut. Dalam hal ini baru diketahui pentingnya sebuah bahasa. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi sehari-hari. Namun belakangan dikembangkan aplikasi yg digunakan oleh seorang user dari sebuah bahasa menjadi sebuah tombol/caption windows. Biasanya bahasa yang digunakan oleh sebuah komputer diwakili oleh sebuah icon, sehingga mudah

diingat oleh user. Misalnya dalam dunia desain situs sebuah Web, yang sudah pasti berisikan grafis-grafis sebagai simbol di banding sebuah text atau tulisan.

3.3.2 Usability

Usability berasal dari kata usable yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna. Usability atau “ketergunaan” adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas. Dalam konteks ini, yang dimaksud sebagai sistem adalah perangkat lunak. Usability dapat juga diartikan sebagai suatu ukuran, dimana pengguna dapat mengakses fungsionalitas dari sebuah sistem dengan efektif, efisien dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu. Terdapat banyak definisi usability menurut beberapa referensi baik itu perorangan maupun Lembaga. Menurut Nielsen (1994) dari Larasati (2010), *usability* memiliki lima komponen yaitu :

1. Learnability : Seberapa mudah bagi pengguna memahami saat pertama kali melihat.
2. Efficiency : Seberapa cepat dapat menyelesaikan perintah (input).
3. Memorability : Saat pengguna menggunakan lagi seberapa ingat (terbisa) terhadap penggunaannya.
4. Errors : Berapa banyak kesalahan yang diperbuat saat menggunakannya.
5. Satisfaction : Seberapa nyaman pengguna dengan antarmuka tersebut.

Sedangkan tujuan dari *usability* pada dasarnya efektif, efisien, aman pada penggunaannya, mudah untuk dipelajari/dipahami, diingat, serta memiliki utilitas yang baik (Larasati 2010).

3.3.3 User Experience

User Experience pada dasarnya istilah pengalaman pengguna merasakan suatu barang dan jasa yang efektif dan efisien. Dalam kaitannya dengan IMK yaitu bagaimana pengguna merasakan kemudahan dan efisiensi dari sebuah sistem (*User experience* 2012). Indikator dari *user experience* adalah seberapa cepat pengguna menggunakan dan terbiasa dengan *interface* (Larasati 2010). Menurut Larasati (2010), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi *user experience* :

- a. Situs Didesain Sesuai dengan Keinginan/Tujuan Awal
Tampilan *website* hendaknya didesain sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b. Kemampuan dan keterbatasan situs
Website yang baik memiliki kemampuan akses sangat mudah untuk mengetahui letak informasi yang dibutuhkan karena tertata dengan rapi, sehingga pengguna cepat paham.
- c. Isi dan Tampilan situs
Isi dan tampilan situs pada *website* harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Isi dan tampilan situs yang berlebihan dapat membuat pengguna merasa bosan dan tidak nyaman mengakses situs yang dibuat.
- d. Fungsionalitas Situs
Website mampu merespon dengan baik setiap perintah pengguna dengan cara memberikan informasi yang lengkap pada setiap menu yang ditampilkan.

3.4 Ergonomi

Istilah ergonomi berasal dari bahasa Latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos* (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek - aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen dan desain perancangan. Ergonomi berkenaan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja, di rumah dan tempat rekreasi. Di dalam ergonomi dibutuhkan studi tentang sistem dimana manusia, fasilitas kerja dan lingkungannya saling berinteraksi dengan tujuan utama yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya (Nurmianto, 2004).

3.4.1 Sejarah Ergonomi

Istilah ergonomi dicetuskan 1949. Akan tetapi aktivitas yang berkenaan dengannya telah bermunculan pada tahun-tahun sebelumnya. Beberapa kejadian penting diilustrasikan sebagai berikut:

1. Thackrah, England, 1831
Mengamati serangkaian pekerjaan yang berhubungan lingkungan kerja yang tidak nyaman yang dirasakan oleh para operator.
2. F.W.Taylor, U.S.A, 1898
Menerapkan metode ilmiah untuk menentukan cara yang terbaik dalam melakukan sesuatu pekerjaan. Beberapa metodenya merupakan konsep ergonomi dan manajemen modern.
3. F.B.Gilberth, U.S.A, 1911
Mengamati dan mengoptimalkan metode kerja, dalam hal ini lebih mendetail dalam analisa gerakan dibandingkan dengan Taylor. Dalam bukunya *Motion Study* ia menunjukkan bagaimana posture tubuh membungkuk dapat diatasi dengan mendesain suatu sistem meja yang dapat diatur naik turun (*adjustable*).

3.4.2 Pengertian Ergonomi

Ergonomi adalah satu ilmu yang peduli akan adanya keserasian manusia dan pekerjaannya. Ilmu ini menempatkan manusia sebagai unsur pertama, terutama kemampuan, kebolehan, dan batasannya. Ergonomi bertujuan membuat pekerjaan, peralatan, informasi, dan lingkungan yang serasi satu sama lainnya. Metodenya dengan menganalisis hubungan fisik antara manusia dengan fasilitas kerja. Manfaat dan tujuan ilmu ini adalah untuk mengurangi ketidaknyamanan pada saat bekerja. Dengan demikian Ergonomi berguna sebagai media pencegahan terhadap kelelahan kerja sedini mungkin sebelum berakibat kronis dan fatal. Dalam kaitannya dengan konsep Interaksi Manusia dengan Komputer, aplikasi ergonomi dalam desain sistem kerja memberikan peranan penting dalam meningkatkan faktor kenyamanan dan efisiensi kerja, misalnya: Desain website yang memberi kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengaksesnya sehingga mengurangi kesulitan dalam memperoleh informasi dari isi konten dalam website tersebut.

Tujuan dari ergonomi ini adalah untuk menciptakan suatu kombinasi yang paling serasi antara sub sistem peralatan kerja dengan manusia sebagai tenaga kerja.

Tujuan utama ergonomi ada empat (Santoso, 2004; Notoatmodjo, 2003), yaitu :

1. Memaksimalkan efisiensi karyawan.
2. Memperbaiki kesehatan dan keselamatan kerja.
3. Mengajukan agar bekerja dengan aman, nyaman dan bersemangat.
4. Memaksimalkan bentuk kerja

Menurut Nurmianto (2004), peranan penerapan ergonomi antara lain :

- a. Aktivitas rancang bangun (desain) ataupun rancang ulang (re-desain). Hal ini dapat meliputi perangkat keras seperti

misalnya perkakas kerja (*tools*), bangku kerja (*benches*), platform, kursi, pegangan alat kerja (*workholders*), sistem pengendali (*controls*), alat peraga (*displays*), jalan/lorong (*access ways*), pintu (*doors*), jendela (*windows*) dan lain – lain.

b. Desain pekerjaan pada suatu organisasi.

Misalnya : penentuan jumlah jam istirahat, pemilihan jadwal pergantian waktu kerja (*shift kerja*), meningkatkan variasi pekerjaan dan lain – lain.

c. Meningkatkan faktor keselamatan dan kesehatan kerja.

Misalnya : desain suatu sistem kerja untuk mengurangi rasa nyeri dan ngilu pada sistem kerangka dan otot manusia, desain stasiun kerja untuk alat peraga visual (*visual display unit station*). Hal itu adalah untuk mengurangi ketidaknyamanan visual dan postur kerja, desain suatu perkakas kerja (*handtools*) untuk mengurangi kelelahan kerja, desain suatu peletakan instrumen dan sistem pengendalian agar didapat optimasi dalam proses transfer informasi dan lain – lain.

3.5 Penerapan Prinsip Ergonomi pada Sebuah Website

3.5.1 Prinsip-Prinsip Ergonomi

Prinsip-prinsip ergonomi dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu prinsip fisik dan prinsip kognitif. Berikut adalah penjelasan masing-masing prinsip tersebut.

a) Prinsip Fisikal

Prinsip fisik terdiri atas:

- **Menjadikan Segala Sesuatunya Mudah Dijangkau**

Ketika membuka sebuah website orang akan melihat tampilan sebuah website apakah tampilan website itu menarik atau tidak sehingga website menjadikan segala sesuatu mudah dijangkau dalam mencari sebuah informasi.

- **Bekerja dengan Tinggi yang Sesuai**

Website dapat memberikan informasi ataupun pengetahuan bagi seseorang untuk mencari sesuatu sehingga sebuah website harus benar-benar bekerja sesuai dengan kebutuhan yang dapat memberikan informasi.

- Mengurangi Pengulangan yang Berlebihan
Sebuah website harus mengurangi tampilan atau informasi yang berulang-ulang karena membuat orang merasa bosan bila membuka web tersebut.
- Meminimalkan Contact Stress
Pada saat pengguna membuka website, pengguna tersebut harus merasa nyaman bila membuka website yang berarti membuat tampilan dan informasi semenarik mungkin agar pengguna merasa nyaman dan tenang saat mengakses situs website.
- Menciptakan Lingkungan yang Menyenangkan pada Website
Sebuah website harus menciptakan lingkungan yang menyenangkan yang dapat memanjakan pengunjung website sehingga merasa puas saat membuka sebuah website.

b) Prinsip Kognitif

Prinsip Kognitif terdiri atas:

- Adanya Standarisasi
Dalam membuat sebuah website harus mempunyai standarisasi yang harus memicu pada kebaikan untuk sebuah website tersebut.
- Membuat Stereotype
Stereotype merupakan sebuah pandangan atau cara pandang terhadap suatu kelompok sosial. Membuat stereotype dimaksudkan untuk menyesuaikan cara pandang atau pemikiran pengguna dengan informasi yang disajikan pada website sehingga dapat diterima dengan baik oleh pengguna atau kelompok pengguna.
- Menghubungkan Aksi dan Persepsi

Prinsip kognitif (pola pikir manusia) dapat menghubungkan aksi dan persepsi setiap orang sehingga diambil suatu persepsi secara bersama-sama.

- **Mempermudah Pemaparan Suatu Informasi**

Memudahkan pengguna dalam memaparkan suatu informasi baik itu memberi kritik dan saran, maupun berkomentar terhadap isi atau tampilan website. Sehingga website dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

- **Menyajikan Informasi yang Tepat Secara Detail**

Suatu website harus dapat menyajikan sebuah informasi yang tepat secara detail agar pengguna yang melihat dan membuka website dapat mengetahui informasi dengan jelas dan tepat sehingga penyampaian informasi kepada orang lain tetap menjadi informasi asli.

- **Memberikan Image/Gambaran yang Jelas**

Pada sebuah website harus memberikan image (gambar) yang jelas hal-hal yang dibuat dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

- **Membuat Redudansi**

Pada prinsip kognitif dalam faktor ergonomi di buat redudansi yang bermaksud untuk memperjelas hal yang dianggap penting dalam penyampaian informasi, misalnya tulisan yang dicetak tebal atau miring, warna tampilan yang berbeda.

- **Membuat Pola**

Dalam merancang maupun mengembangkan sebuah website, perlu diketahui pola bagaimana sistem tersebut dapat dikembangkan dengan baik sehingga proses perancangan dan pengembangan akan lebih mudah dilakukan.

- **Memberikan Stimulan yang Bervariasi Sesuai Kondisi**

Prinsip kognitif bila ditinjau dari sebuah tampilan website harus memberikan stimulant yang bervariasi agar informasi yang

disajikan dapat selalu berguna bagi pengguna sehingga pengguna tidak merasa bosan dan disesuaikan dengan kondisi masyarakat.

- Memberikan Umpan Balik yang Cepat dan Tepat

Hal ini dilakukan guna meningkatkan interaksi antara pengguna dan *admin* suatu website dan mengembangkan kreativitas penampilan website.

3.5.2 Pembuatan Website

Dalam membuat sebuah website, tidak selalu hanya berpacu pada 1 aspek saja. Website yang dibuat perlu dipromosikan atau disebarluaskan di dunia internet agar orang-orang dapat mengetahui situs serta konten yang dibuat. Selain itu, website yang dibuat juga perlu dianalisis perkembangannya agar dapat diterima oleh masyarakat. Ada beberapa parameter yang harus kita ketahui dan pertimbangkan pada saat kita ingin membuat sebuah situs yang nyaman dibaca sehingga akan menarik perhatian masyarakat antara lain:

a) Tujuan Pembuatan Website

Sebelum memulai pembuatan website, tujuan pembuatan website harus ditentukan terlebih dahulu. Apakah website tersebut merupakan website untuk penjualan, pendidikan, informasi pemerintahan, atau sebagainya. Tujuan website nantinya akan mempengaruhi desain dan isi website sehingga akan sesuai dengan kenyamanan pengguna.

b) Menganalisa Target Audience

Dalam pembuatan website, target pengakses situs juga perlu diperhatikan. Sebab pengkategorian isi mengikuti target pengunjung seringkali diperlukan untuk situs yang berskala besar seperti situs institusi pendidikan, situs pemerintahan, situs komunitas. Hal ini

semata-mata untuk memudahkan pengunjung supaya mereka bisa dengan mudah mengakses informasi yang mereka butuhkan.

c) Pemilihan Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang penting dalam tampilan sebuah situs. Situs dengan pemilihan warna yang baik akan membuat pengakses nyaman dan mempunyai kesenangan tersendiri pada saat pengunjung mengakses situs dan membaca isi di dalamnya. Banyaknya warna yang dapat dibedakan satu dengan yang lain bergantung pada tingkat sensitifitas mata seseorang. Sensitifitas ini tidak merata pada seluruh medan penglihatan seseorang. Dengan warna manusia terbantu dalam mengolah data menjadi informasi. Penggunaan warna yang sesuai dengan pengguna akan mempertinggi efektifitas tampilan grafis. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menggunakan warna:

- Aspek Psikologis

Hindari penggunaan tampilan yang secara simultan menampilkan sejumlah warna tajam. Warna merah, jingga, kuning, dan hijau dapat dilihat bersama-sama tanpa perlu pemfokusan kembali, tetapi cyan, biru, dan merah tidak dapat dilihat secara serempak dengan mudah. Pemfokusan kembali mata yang berulang-ulang akan menyebabkan kelelahan penglihatan.

- Aspek Perceptual

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.

- Aspek Kognitif

Jangan menggunakan warna yang berlebihan karena penggunaan warna bertujuan menarik perhatian atau pengelompokan informasi. Sebaiknya menggunakan warna secara berpasangan. 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.

d) Desain Struktur Konten

Desain struktur konten yang baik dapat memudahkan pengunjung website dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam mendesain struktur konten perlu diperhatikan beberapa hal meliputi isi dari konten tersebut, menu dan submenu yang ditampilkan, serta pendefinisian isi dari sebuah situs.

e) Desain Tata Letak Situs

Meliputi bagaimana penempatan isi situs secara umum. Isi situs secara umum seperti penempatan menu, pengalokasian isi atau konten, penambahan header (title), footer, dan isi-isi lainnya yang menyesuaikan struktur situs yang sudah dirancang sebelumnya. Tata letak situs yang baik bertujuan untuk memberi kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses sebuah situs karena menu dan konten dalam website akan mudah dijangkau sesuai kebutuhan.

f) Desain Grafis

Desain grafis merupakan elemen utama yang diperhatikan oleh pengunjung situs karena disini ada sebuah kondisi dimana pengunjung akan berkomentar, situs ini bagus atau tidak. Desain grafis secara umum merupakan desain keseluruhan yang biasanya diperhatikan pengguna website.

BAB IV

PELAKSANAAN PKL

4.1 Gambaran Umum Praktek Kerja Lapangan di Sekretariat DPRD Bali

Praktek kerja lapangan memiliki dampak positif yang besar serta memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam melatih keterampilan bekerja dengan mengimplementasi berbagai materi yang didapat di bangku perkuliahan ke dalam lingkungan kerja yang sebenarnya. Implementasi tersebut tentunya akan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama dalam team, serta interaksi yang baik dengan individu lain. Sehingga soft skill mahasiswa akan terlatih menjadi lebih baik melalui pengalaman kerja yang diperoleh. Pada praktek kerja lapangan mahasiswa juga berbagi ilmu dengan mengajarkan bagaimana menggunakan dan mengembangkan website kepada staf/pegawai DPRD Bali.

Adapun dalam penyampaian laporan ini, yang menjadi fokus pembahasan lebih lanjut adalah optimasi website resmi DPRD Bali berdasarkan tinjauan ergonomi. Website resmi DPRD Bali digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat seputar DPRD Bali serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan Dewan beserta staf/pegawai baik di luar maupun di dalam masyarakat. Sehingga website resmi DPRD Bali harus dibuat sebaik mungkin untuk menjaga dan meningkatkan kenyamanan masyarakat dalam mengakses situs resmi tersebut.

4.2 Kegiatan selama Praktek Kerja Lapangan

Kegiatan PKL ini berlangsung selama 2 bulan. Pada minggu pertama seperti biasa merupakan tahap adaptasi dengan lingkungan kerja yang baru di Sekretariat DPRD Provinsi Bali. Pegawai atau staf mengenalkan seluk beluk Sekretariat, kegiatan-kegiatan yang biasa

dilakukan serta aturan-aturan yang berlaku. Setelah itu penulis melakukan konsultasi dengan pihak Sekretariat DPRD Provinsi Bali mengenai permasalahan yang ada dalam bidang IT.

Setelah berkonsultasi dengan pembimbing lapangan yang merupakan kepala bagian umum, pihak DPRD meminta bantuan untuk mengoptimalkan website yang sudah lama tidak digunakan karena tidak memiliki tenaga di bidang IT. Pada kesempatan kali ini penulis diperkenankan bergabung dan membantu dalam kegiatan pengoptimalan fungsi website resmi dari DPRD Provinsi Bali.

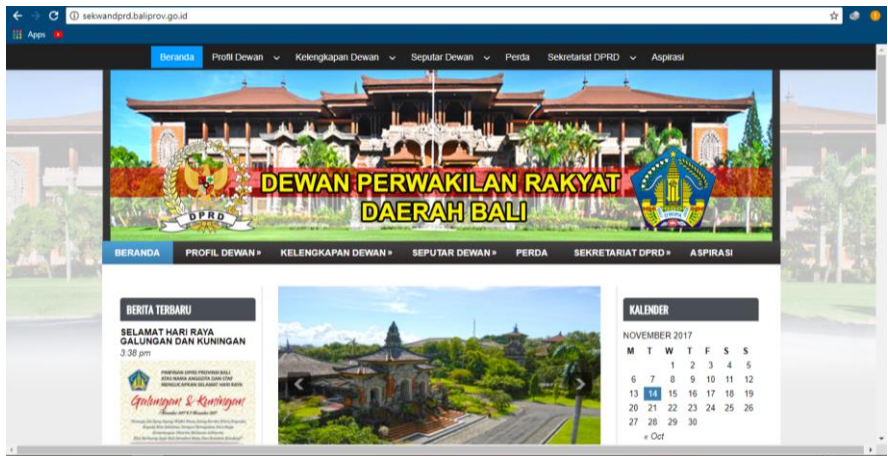
Pada awal kegiatan, pihak Sekretariat DPRD Bali memperkenalkan website yang telah ada untuk selanjutnya diharapkan website tersebut dapat digunakan. Website tersebut tidak ada yang mengelola karena dari pihak Sekretariat DPRD Bali belum mampu untuk mengaksesnya sehingga kondisi website tidak optimal (belum pernah dikelola sebelumnya) untuk itu penulis diharapkan dapat melakukan optimasi agar website tersebut dapat berfungsi dengan baik.

Disela – sela kegiatan pengoptimalan website, penulis juga terkadang ikut serta dalam kegiatan-kegiatan di dalam Sekretariat DPRD Provinsi Bali seperti menghadiri rapat hingga Sidang Paripurna. Tidak jarang juga penulis membantu staf atau pegawai dalam mengoperasikan komputer dengan baik dalam mengerjakan tugas, serta membantu dalam penginputan data berupa aspirasi yang masuk dari masyarakat.

4.3 Tampilan Website DPRD Bali

Ditinjau dari segi ergonomi, tampilan website DPRD Bali memiliki beberapa tampilan dan fungsi sebagai berikut:

1. Halaman Utama (Home)



Gambar 4.1 Tampilan Utama Website Resmi DPRD Bali

Halaman utama merupakan tampilan paling awal yang muncul saat mengakses website. Pada tampilan utama terdapat header berupa logo dan nama website yaitu “Dewan Perwakilan Daerah Bali”. Pada halaman utama juga terdapat menu-menu utama yang dibuat sejajar mengenai informasi DPRD Bali dan bagian aspirasi.

Pada bagian kiri terdapat berita terbaru mengenai kegiatan atau informasi dari DPRD Bali yang dapat langsung dilihat oleh pengguna yang ingin memperoleh informasi dari website.

Pada bagian kanan terdapat kalender yang menunjukkan tanggal saat pengguna mengakses website. Waktu pada kalender juga dapat diubah sesuai keinginan pengguna untuk mencari berita pada waktu yang dibutuhkan.



Gambar 4.2 Tampilan Submenu

Masih pada halaman utama, submenu pada tampilan awal dapat muncul saat menu utama disorot sehingga dapat memudahkan pengguna dalam melihat isi dari menu-menu utama. Submenu berisi tentang informasi seputar DPRD Bali seperti profil Dewan yang terdiri dari sejarah DPRD Bali, kedudukan dan tugas pokok dewan, fraksi-fraksi yang ada dalam kelompok dewan, serta anggota-anggota dewan. Begitu juga pada menu lain. Hal ini bertujuan agar masyarakat mengetahui seluk beluk keanggotaan, struktur, aturan, serta tugas-tugas dewan dalam berhubungan dengan masyarakat.

2. Kelengkapan Efisiensi Tampilan



Gambar 4.3 Tampilan Kalender, Pencarian, dan Kategori Konten pada Halaman Utama



Gambar 4.4 Tampilan Arsip dan Media Sosial pada Halaman Utama

Masih pada tampilan utama, pengguna dapat dipermudah dalam memperoleh informasi mengenai berita maupun kegiatan DPRD Provinsi Bali dengan menampilkan kalender, pencarian, kategori, arsip, dan media sosial terhubung yang ingin dicari dalam website. Kolom-kolom tersebut dapat membantu pengguna dalam mencari informasi sesuai dengan tanggal maupun kategori yang diinginkan.

Kalender yang tertera paling atas berfungsi untuk menunjukkan tanggal pengguna mengakses website, tanggal tersebut dapat diubah sesuai kebutuhan pengguna yang ingin mencari berita mengenai DPRD Bali pada tanggal yang diinginkan.

Kolom pencarian merupakan sebuah kolom kosong yang dapat diisi oleh pengguna dalam mencari berita mengenai DPRD Provinsi Bali. Kolom tersebut diisi dengan kata kunci yang selanjutnya akan mengarah pada judul berita sesuai dengan kata kunci yang digunakan oleh pengguna website.

Kolom kategori merupakan kolom untuk memilih jenis-jenis informasi yang dapat diakses mengenai DPRD Bali. Jenis-jenis informasi dapat berupa berita, budaya, kegiatan, kerja, kunker atau kunjungan kerja, masyarakat, rapat, sekretariat, dan sosial. Setiap informasi yang diunggah pada website memiliki kategori masing-masing sehingga kategori tersebut nantinya dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kolom arsip digunakan untuk menampilkan berita harian mengenai DPRD Bali sesuai dengan bulan dan tahun kegiatan. Saat pengguna website memilih salah satu bulan dan tahun, maka website akan menampilkan seluruh berita yang ada pada bulan dan tahun tersebut.

Kolom media sosial merupakan kolom yang menghubungkan website dengan media sosial yang terkait yang dimiliki oleh DPRD Provinsi Bali seperti twitter, facebook, google+, dan lain-lain.

3. Berita dan Kegiatan Harian



Gambar 4.5 Tampilan berita utama (berita terbaru) pada halaman utama

Seperti tujuan utama website ini yaitu memberi informasi kepada masyarakat mengenai seluk beluk DPRD Bali, maka berita utama ditampilkan pada halaman utama sehingga saat pengguna mengakses website dapat langsung terlihat berita utama atau terbaru mengenai kegiatan atau informasi dari DPRD Bali. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengetahui isi dari website DPRD Bali serta kegiatan-kegiatan terbaru yang dilakukan.

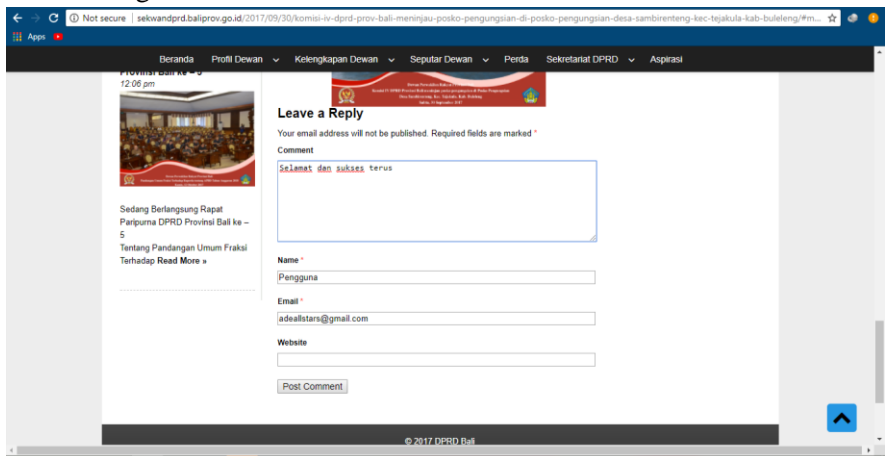
4. Mengakses informasi yang dibutuhkan sesuai waktu



Gambar 4.6 Mencari berita harian pada arsip

Melalui kolom arsip yang telah tersedia di halaman utama, pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi berita harian sesuai waktu yang diinginkan.

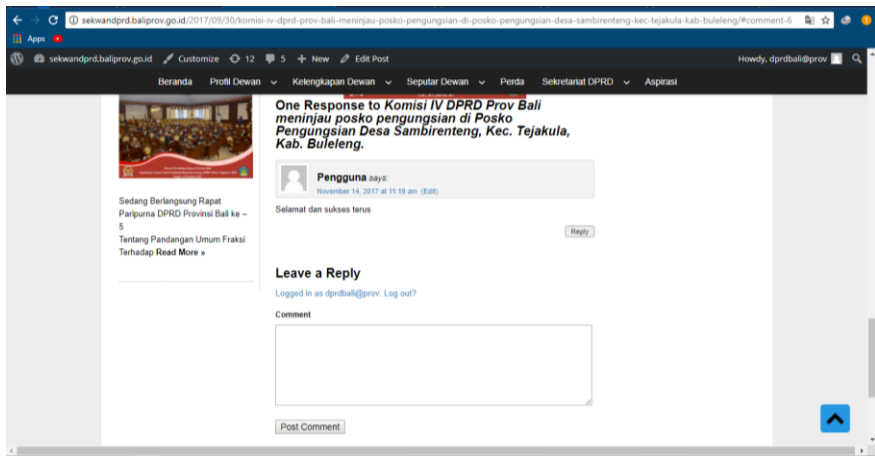
5. Mengisi kolom komentar dalam berita harian



The screenshot shows a web browser window with the URL `sekwandprb.baliprov.go.id/2017/09/20/komis-le-dprd-prov-bali-mengaji-pesko-penggunaan-di-pesko-penggunaan-desa-cambirenteng-kec-tegalkula-kab-buleleng/#m...`. The page features a navigation bar with links: Beranda, Profil Dewan, Kelengkapan Dewan, Seputar Dewan, Perda, Sekretariat DPRD, and Aspirasi. The main content area displays a news article titled "Sedang Berlangsung Rapat Paripurna DPRD Provinsi Bali ke-5 Tentang Pandangan Umum Fraksi Terhadap Read More". To the right of the article is a "Leave a Reply" section. It includes a message: "Your email address will not be published. Required fields are marked *". Below this is a "Comment" field with the text "Selamat dan sukses terus". Further down are input fields for "Name" (containing "Pengguna"), "Email" (containing "adeallstars@gmail.com"), and "Website". At the bottom of the form is a "Post Comment" button. The footer of the page indicates "© 2017 DPRD Bali".

Gambar 4.7 Kolom Pengisian Komentar

Bagian pada kolom komentar dapat diisi oleh pengguna website sesuai dengan komentar yang ingin disampaikan terkait dengan konten yang dikomentari. Pada kolom komentar berisi nama, email, website, dan kolom komentar itu sendiri yang dapat diisi saat akan menulis komentar. Setelah mengisi komentar, pengguna dapat mengklik “Post Comment” untuk mengirim komentar.

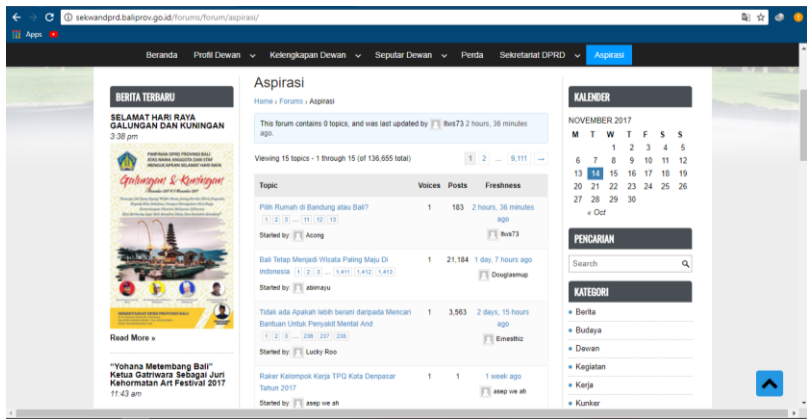


Gambar 4.8 Komentar terkirim dan ditampilkan

Saat pengguna telah mengirim komentar maka komentar tersebut akan masuk dan ditampilkan pada bagian bawah berita harian yang dikomentari. Setelah terkirim dan ditampilkan, selanjutnya pengguna lain dapat saling membalas komentar atau dibalas langsung oleh pihak DPRD Bali.

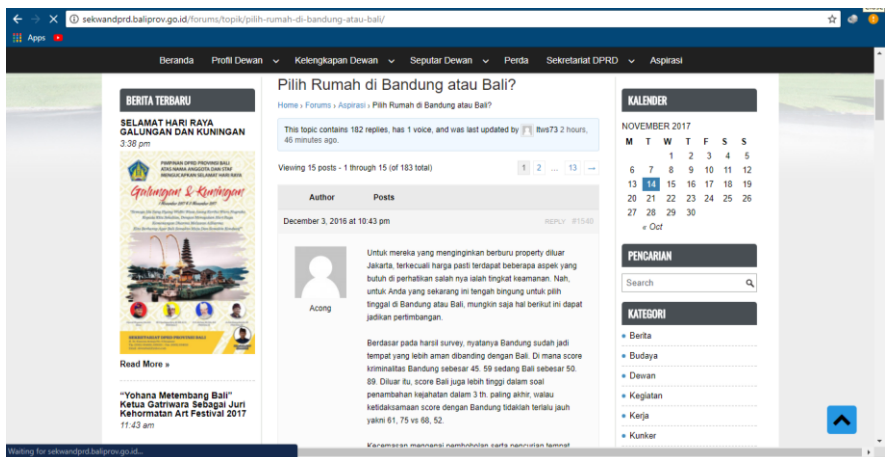
6. Forum Aspirasi

Forum Aspirasi merupakan suatu forum yang dapat dibentuk oleh pengguna website untuk saling bertukar komentar kepada sesama pengguna atau langsung ke pihak DPRD Bali mengenai DPRD Bali itu sendiri. Tampilan dari forum tersebut dapat dilihat seperti pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan pada Forum Aspirasi

Pada menu aspirasi terdapat sebuah forum yang dapat digunakan untuk menyampaikan aspirasi secara langsung kepada DPRD Bali. Masyarakat diperkenankan menyampaikan pendapat atau komentar dalam kolom yang telah disediakan.



Gambar 4.10 Tampilan Forum dalam Satu Topik

Pada saat salah satu topik dalam forum dibuka, maka tampilannya berupa komentar-komentar dari pengguna mengenai topik yang diajukan. Komentar dapat dikemukakan secara bebas oleh pengguna website sesuai dengan aspirasi yang ingin disampaikan.

4.4 Penerapan Prinsip Ergonomi pada Website Resmi DPRD Bali

Penerapan ergonomi pada umumnya merupakan aktivitas desain ataupun redesain. Pengoptimalan website DPRD Bali juga menggunakan prinsip ergonomi. Table 4.1 memaparkan penerapan prinsip ergonomi pada Website Resmi DPRD Bali.

Tabel 4.1 Penerapan Prinsip Ergonomi pada Website Resmi DPRD Bali

No	Prinsip ergonomi	Penerapan pada Website	Tujuan penerapan
Prinsip Fisikal			
1	Menjadikan Segala Sesuatu Mudah Dijangkau	1. Pada Menu Utama Website	Memudahkan pengguna dalam menjangkau menu dan submenu untuk mengetahui isi website
		2. Fitur-fitur Pencarian pada Website	untuk memudahkan jangkauan pengguna dalam melakukan pencarian informasi

2	Bekerja dengan Tinggi yang Sesuai	Menyajikan informasi berupa kegiatan dan berita harian yang relevan	Memberikan informasi yang sesuai kebutuhan pengguna dan tujuan website
3	Mengurangi Pengulangan yang Berlebihan	Menampilkan informasi harian yang otomatis merupakan informasi yang diperbaharui setiap hari	Meminimalkan pengulangan berlebihan dalam informasi maupun tampilan
Prinsip Kognitif			
1	Adanya Standarisasi	Desain tampilan website dan Informasi yang disajikan ringan dan sederhana	Pengguna website mendapat kemudahan dan jelas dalam mengakses website
2	Membuat Stereotype	Website menyajikan informasi yang positif dan nyata	Menyesuaikan cara pandang pengguna dalam menerima informasi
3	Mempermudah Pemaparan Suatu Informasi	Penempatan kolom komentar dan forum aspirasi	Memudahkan pengguna untuk memberi komentar untuk kemajuan website maupun

			dari DPRD Bali itu sendiri
4	Menyajikan Informasi yang Tepat Secara Detail	Pada menu utama, submenu, berita harian	Menyampaikan informasi mengenai seluk beluk DPRD Bali seperti struktur dan keanggotaan dewan, tugas-tugas, aturan-aturan, serta kegiatan dewan
5	Memberikan Image/Gambaran yang Jelas	Halaman utama website	Halaman utama website menampilkan gambaran-gambaran yang khas dari DPRD Bali, seperti foto secretariat, logo, header, dan halaman berita
6	Memberikan Stimulan yang Bervariasi Sesuai Kondisi	Gambaran dan informasi yang disajikan disesuaikan dengan kondisi masyarakat	Masyarakat dapat menerima kegiatan DPRD Bali sesuai kondisi baik suka maupun duka

4.5 Hasil Optimasi Website

Dari hasil optimasi website yang berdasarkan pada tinjauan ergonomic maka beberapa aspek dalam ergonomi yang diterapkan oleh website ini antara lain

1. Efisiensi
2. Efektivitas
3. Kognitif
4. Kenyamanan penggunaan

Secara umum website DPRD Bali telah difungsikan dengan cukup optimal berdasarkan tinjauan prinsip ergonomi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh dari praktek kerja lapangan ini adalah sebagai berikut.

1. Website DPRD Bali ditinjau dari segi ergonomi sudah cukup optimal baik dari tampilan maupun informasi yang disajikan
2. Penulis dapat memahami penerapan aspek ergonomi dalam mengoptimalkan sebuah website yang dapat memberi kenyamanan bagi pengguna website
3. Penulis memperoleh gambaran nyata mengenai bagaimana situasi dalam dunia kerja sehingga dapat mempersiapkan diri dalam persaingan di dunia kerja nantinya.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan tentang teknologi perlu semakin dikembangkan guna memudahkan penyampaian informasi dewasa ini.
2. Agar website resmi DPRD Bali selanjutnya dapat makin dikembangkan agar penyampaian aspirasi masyarakat semakin mudah untuk disalurkan demi kemajuan masyarakat Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmansjah, dkk. 2001. Kajian Ergonomi Pada Situs Web - Kasus Faktor Sistem Kontrol Pada Situs Berita Di Indonesia. Tugas Akhir Telkom University.
- Indah Widiastuti. 2006. Tinjauan Prinsip-Prinsip Ergonomi dalam Perbaikan Sarana Pembelajaran di Prodi Pendidikan Teknik Mesin UNS. Performa (2006) Vol 5, No. 1: 87-92
- Larasati, I 2010, Kajian web usability, weblog, 24 Juni 2010, <innel07.student.ipb.ac.id/.../kajian-web-usability-myhobbytown-com>
- Mendiola B. Wiryawan. 2015. User Experience (Ux) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. Binus University.
- Nielsen, J. Mack, Robert L. Usability Inspection Methods. 1994. New York : John Wiley & Sons.

LAMPIRAN

LAMPIRAN A
SURAT KETERANGAN PENERIMAAN PKL

**DEWAN PERWAKILAN RAKYAT DAERAH
PROVINSI BALI**

Jl. DR. KusumaAtmaja No. 3 Nili Mandala Renon, Denpasar Bali.
Telp. 0361-234662, 225033, Fax. (0361) 234619

Denpasar, 20 Juli 2017

Nomor : 070/1774/Um/DPR Setwan

Kepada

Lampiran : -

Yth. Dekan Fakultas Matematika Dan

Hal : Ijin Praktek

Ilmu Pengetahuan Alam

di -

Denpasar

Memenuhi maksud surat sdr, Nomor 3459/UN4.2.8/EP/2017, tanggal 22 Juni 2017, dan Nomor 3558/UN14.2.8/EP/2017, tanggal 04 Juli 2017 dengan ini kami sampaikan, bahwa : sdr Ni Luh Devi Lingga Pratiwi, NIM, 1408605046, dan sdr Kadek Eliskarini, NIM : 1408605035 dapat kami setuju untuk melakukan praktek Kerja Lapangan (PKL).

Demikian kami sampaikan untuk dilaksanakan bagaimana mestinya.

Tembusan :

1. Yang bersangkutan.



LAMPIRAN B

SURAT KETERANGAN SELESAI PKL



PEMERINTAH PROVINSI BALI SEKRETARIAT DEWAN PERWAKILAN RAKYAT DAERAH

Jl. DR. Kusuma Atmaja No. 3 Niti Mandala Renon, Denpasar,
Telp. 0361 – 234662, 225033

Nomor : 800/2825/Um/Sekwan
Lamp : 2 Lembar
Hal : Keterangan telah selesai PKL

Kepada :
Yth. Ketua Komisi PKL
Program Studi Teknik Informatika
FMIPA UNUD
di-


Denpasar

Bersama surat ini kami sampaikan pelaksanaan praktek Kerja Lapangan Periode IX 2017/2018 dari Program Studi Teknik Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana yang dilaksanakan mulai 1 September 2017 hingga 31 Oktober 2017 di Sekretariat DPRD Provinsi Bali telah selesai, adapun daftar nama mahasiswa :

1. Ni Iuh Devi Lingga Pratiwi (NIM 1408605046)
2. Kadek Eliskarini (NIM 1408605035)

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, atas partisipasinya diucapkan terimakasih..

Dikeluarkan di Denpasar
Pada tanggal , 15 Nopember 2017
a.n **SEKRETARIS DPRD PROVINSI BALI**
Kabag. Umum


Drs. I Made Rentin, AP, M.Si
Pembina Tk. I
NIP. 19730116 199311 1 001

LAMPIRAN C

FORM AKTIVITAS HARIAN PKL

AKTIVITAS HARIAN PKL

Nama : Kadek Eliskarini
 NIM : 1408605035
 Lokasi PKL : Kantor Sekretariat DPRD Provinsi Bali
 Waktu Pelaksanaan : 4 September 2017 – 30 Oktober 2017

No	Nama Penanggung Jawab / Jabatan	Pelaksanaan PKL			Ket
		Tanggal	Lokasi	Aktivitas	
1	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	04-09-2017	Kantor Sekretariat DPRD Provinsi Bali	Perkenalan seputar lingkungan Kantor Sekretariat DPRD Bali	
2	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	05-09-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Mengecek keadaan dan kondisi website resmi DPRD Bali yang tidak pernah digunakan sebelumnya untuk dioptimalisasi sesuai kebutuhan 2. Mengisi kuesioner mengenai DPRD Bali	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

3	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	06-09-2017	Ruang Rapat Gabungan DPRD Provinsi Bali	Mengikuti rapat Penyampaian Perda Bendega dan Pengelolaan Sapi Bali	
4	Ari Sudarta (Pengatur II C)	07-09-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Mengoptimalkan website resmi Sekwan DPRD Bali (mengunggah dan memperbaharui foto-foto anggota dewan)	
5	Ari Sudarta (Pengatur II C)	08-09-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Mengoptimalkan website resmi Sekwan DPRD Bali (membuat struktur anggota-anggota dewan secara lengkap pada website)	
6	-	09-09-2017	-	-	
7	-	10-09-2017	-	-	
8	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	11-09-2017	Ruang Sidang Utama	Mengikuti Sidang Paripurna Perda dan Pengolahan Sapi Bali	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

			Kantor DPRD Bali		
9	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	12-09-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Membuat Struktur Sekretariat DPRD Bali 2. Mempelajari teori ergonomi	
10	Ari Sudarta (Pengatur II C)	13-09-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Membuat struktur anggota dewan, fraksi-fraksi dewan, dan badan komisi dewan dalam pdf 2. Mengupdate berita harian DPRD Bali	
11	Ari Sudarta (Pengatur II C)	14-09-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Memperbaharui struktur Sekretariat dan Kepala Bagian Sekretariat DPRD Provinsi Bali. 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipring	
12	Ari Sudarta (Pengatur II C)	15-09-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Menyunting surat-surat undangan kunjungan kerja untuk anggota Dewan 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipring	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

13	-	16-09-2017	-	-	
14	-	17-09-2017	-	-	
15	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	18-09-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Bali	Mempelajari materi-materi ergonomi	
16	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	19-09-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Menyunting video pelaksanaan sidang paripurna. 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipring	
17	Ari Sudarta (Pengatur II C)	20-09-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Membantu bagian administrasi protokol. 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipring	
18	-	21-09-2017	-	-	Libur tanggal merah
19	Ari Sudarta (Pengatur II C)	22-09-2017	Ruang Humas	Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

			Kantor DPRD Provinsi Bali	pembuatan klipng	
20	-	23-09- 2017	-	-	
21	-	24-09- 2017	-	-	
22	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	25-09- 2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Mengupdate web resmi DPRD Bali (Kegiatan harian dan kelengkapan anggota dewan). 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipng	
23	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	26-09- 2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Mempelajari materi-materi ergonomi 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipng	
24	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	27-09- 2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Menganalisa kebutuhan web resmi DPRD Bali dari segi ergonomi untuk diptimalisasi lebih lanjut 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

				pembuatan klipng	
26	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	28-09- 2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Mengupdate Profile Sekretariat Dewan Terbaru. 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipng	
27	Ari Sudarta (Pengatur II C)	29-09- 2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipng	
28	-	30-09- 2017	-	-	
29	-	01-10- 2017	-	-	
30	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	02-10- 2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Mengupdate berita dan kegiatan DPRD Bali pada website resmi DPRD Bali 2. Mendalami teori ergonomi pada website 3. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipng	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

31	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	03-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Mengupdate berita dan kegiatan DPRD Bali pada website resmi DPRD Bali 2. Mendalami teori ergonomi pada website	
32	Ari Sudarta (Pengatur II C)	04-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Menyunting Video "Hari Jadi Provinsi Bali ke 59". 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipring	
33	Ari Sudarta (Pengatur II C)	05-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Membantu menginput RESES DPRD Bali Masa Persidangan II Tahun 2017 di setiap kabupaten di Bali. 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipring	
34	Ari Sudarta (Pengatur II C)	06-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Melanjutkan kegiatan menginput RESES DPRD Bali Masa Persidangan II Tahun 2017 di setiap kabupaten di Bali. 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipring	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

35	-	07-10-2017	-		
36	-	08-10-2017	-		
37	Ari Sudarta (Pengatur II C)	09-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Membuat akun Youtube Humas DPRD Provinsi Bali dan mengunggah video Sidang Paripurna DPRD Bali. 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipring	
38	Ari Sudarta (Pengatur II C)	10-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipring	
39	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	11-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Mengupdate berita dan kegiatan DPRD Bali pada website resmi DPRD Bali 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipring	
40	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	12-10-2017	Ruang Sidang Utama	Menghadiri Rapat Paripurna Tentang Pandangan Umum Fraksi Terhadap Raperda tentang APBD tahun anggaran	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

			DPRD Bali	2018	
41	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	13-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Mengupdate berita dan kegiatan DPRD Bali pada website resmi DPRD Bali 2. Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipng	
42	-	14-10-2017	-		
43	-	15-10-2017	-		
44	Ari Sudarta (Pengatur II C)	16-10-2017	-	1. Izin melakukan bimbingan dengan dosen di Kampus Universitas Udayana 2. Menghadiri sosialisasi Relawan IT Karangasem di Kampus Bukit Jimbaran	
45	Ari Sudarta (Pengatur II C)	17-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Mendalami materi mengenai ergonomi system	
46		18-10-2017	-		Libur Fakultatif (Hari Raya)

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana


					Dipawali)
47	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	19-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Mengatur struktur badan kehormatan, badan legislati, badan anggaran, dan badan kehormatan dewan pada website resmi DPRD Bali	
48	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	20-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Membantu mendokumentasikan berita harian mengenai DPRD Bali melalui pembuatan klipng	
49	-	21-10-2017	-		
50	-	22-10-2017	-	-	
51	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	23-10-2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Mendalami materi mengenai ergonomi system	
52	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	24-10-2017	Ruang Humas	Mendalami materi mengenai ergonomi system	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

	Umum)		Kantor DPRD Provinsi Bali		
53	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	25-10- 2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	1. Mendalami materi mengenai ergonomi system. 2. Memperbaharui link identitas anggota Dewan pada website resmi DPRD Bali	
54	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	26-10- 2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Mengupdate berita dan kegiatan DPRD Bali pada website resmi DPRD Bali	
55	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	27-10- 2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Mengupdate berita dan kegiatan DPRD Bali pada website resmi DPRD Bali	
56	-	28-10- 2017	-		
57	-	29-10- 2017	-		

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

58	Drs. I Made Rentin, AP. M.Si (Kepala Bagian Umum)	30-10- 2017	Ruang Humas Kantor DPRD Provinsi Bali	Perpisahan PKL	
59	-	31-10- 2017	-	Libur Penampahan Galungan	

Denpasar 6 November 2017
 Pembimbing Lapangan

 I. Made Rentin

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana