

Rancang Bangun Website Berbasis Konvergensi Teknologi Informasi

Maimunah¹, Yohanes Ari Kuncoro Yakti², Aris Martono³, Lusyani Sunarya⁴

Jurusan Teknik Informatika AMIK Raharja Informatika¹

Jurusan Sistem Informasi STMIK Raharja^{2,3}

Jurusan Teknik Informatika STMIK Raharja⁴

AMIK Raharja Informatika, Jl. Jend Sudirman No. 40 Cikokol-Tangerang¹

STMIK Raharja, Jl. Jendral Sudirman No. 40 Cikokol-Tangerang^{2,3,4}

e-mail : zzahra_2020@yahoo.com¹, sir_yohanes@yahoo.com², arismartono@yahoo.com³,

lusyani_sunarya@faculty.raharja.ac.id⁴

Abstrak

Pada artikel ini membahas suatu penggabungan personal computing telekomunikasi (telecommunications) dan televisi (televisions) kedalam suatu program teknologi informasi yang disebut konvergensi teknologi informasi. Kedua teknologi tersebut mencakup teknologi web design dan teknologi desain grafis. Teknologi desain grafis terdiri dari ilustrasi/gambar, tipografi/desain huruf, komputer grafis, dan tata bahasa visual. Sedangkan teknologi web design mencakup software yang digunakan seperti flash dan dreamweaver atau teknologi active x, dynamic html, java, dan javascript, teknologi CGI, serta teknologi shockwave dari Macromedia. Dengan tahapan pembuatan web antara lain menentukan tujuan yang jelas, membuat konten yang menarik, dan desain interface dan grafis yang memikat. Hasil akhir dari pembahasan ini adalah dihasilkannya suatu website yang berlatar belakang konvergensi teknologi.

Kata kunci: konvergensi teknologi, teknologi shockwave, desain web, desain grafis.

Abstract

In this article discusses a combining of personal computing telecommunication and television into an information technology program called the convergence of information technology. Both of these technologies include technology of web design and graphic design technology. The graphic design technology consists of graphic design illustration / drawing, typography / font design, computer graphics, and visual grammar. While web design technology includes software that is used as flash and dreamweaver or active x technology, dynamic html, java, and javascript; technology of CGI; and shockwave technology from Macromedia. With the stage of making a web as follows : define clear objectives, make interesting content, and design interested in interfaces and graphics. The end result of this discussion is a website that generates a background of technology convergence.

Keywords: convergence of technology, shockwave technology, web design, graphic design

1. Pendahuluan

Pertumbuhan ekonomi yang relatif tinggi dan perubahan lingkungan yang cepat seperti yang terjadi di Indonesia, menyebabkan perusahaan harus secara terus-menerus memantau pasar dan menyesuaikan diri terhadap perubahan pasar. Di lain pihak, persaingan yang semakin ketat, baik di pasar domestik maupun pasar internasional, mengharuskan perusahaan mempunyai strategi pemasaran yang tepat, khususnya menyangkut dimana perusahaan harus bersaing, kapan harus bersaing atau tidak bersaing, dalam rangka mendapatkan keunggulan bersaing, dan untuk memenangkan persaingan. Untuk itu diperlukan penguasaan dalam bidang teknologi informasi.

Menyadari bahwa perkembangan zaman dan memenuhi kebutuhan masyarakat selalu menuntut perguruan tinggi untuk selalu berinovasi dalam menyediakan jasa pendidikan bagi konsumen yang berkualitas. Ilmu komputer merupakan salah satu ilmu yang selalu berkembang, untuk itu perguruan tinggi juga dituntut untuk dapat menyesuaikan diri sehingga mampu menciptakan lulusan-lulusan yang siap terapan dan mampu bersaing dalam menghadapi era globalisasi.

Dalam perkembangan dunia IT dikenal dengan istilah konvergensi. Konvergensi adalah suatu (proses) penggabungan personal computing telekomunikasi (telecommunications) dan televisi (televitions) kedalam suatu program teknologi. Dengan munculnya konvergensi dibidang IT maka semua bidang yang berhubungan berusaha untuk mewujudkan konvergensi dibidangnya.

Permasalahan yang dikemukakan dalam artikel ini adalah (1) Bagaimana merancang website dengan melakukan suatu konvergensi di bidang teknologi informasi? (2) Bagaimana merancang suatu website dengan interface yang menarik dengan memadukan 2 teknologi

2. Metode Penelitian

2.1. Definisi Desain Grafis

Grafis / *Graphic*, adalah hal yang berkaitan dengan tulisan atau gambar yang mengandung makna untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Desain Grafis / *Graphic Design*, artinya “tulisan/gambar”.

Teknologi Desain Grafis terdiri dari :

1. Ilustrasi/gambar
2. Tipografi/desain huruf
3. Komputer grafis
4. Tata bahasa visual

2.2. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain membantu menentukan bagaimana menggunakan elemen desain. Ada empat prinsip desain: keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan. Prinsip-prinsip desain membantu anda untuk menggabungkan berbagai elemen desain ke dalam tata letak yang baik.

1. Keseimbangan

Setiap Elemen pada gambar telah ditentukan ukuran dasarnya, seperti : kegelapan atau keringanan, dan ketebalan dari garis. Ada dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkannya, yang pertama adalah keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata ke kiri dan ke kanan dari pusat. Yang kedua adalah keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur balancing. Simetris bisa menjadi kekuatan dan stabilitas publikasi, presentasi dan situs web. Asimetris dapat menyiratkan kontras, berbagai gerakan dan lain-lain. Hal ini cocok diaplikasinya untuk publikasi hiburan, presentasi dan situs web.

2. Irama

Rhythm / Irama adalah pola berulang yang dibuat oleh unsur-unsur yang berbeda-beda. Pengulangan (mengulangi unsur serupa dalam cara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen) adalah kunci untuk *visual ritme*. Menempatkan elemen dalam sebuah layout secara berkala membuat halus, dan bahkan ritme yang tenang, santai *moods*. Perubahan yang tiba-tiba pada ukuran dan jarak antara unsur membuat ritme hidup dan suasana hati yang menyenangkan.

3. Penekanan

Penekanan adalah sesuatu yang mendapat perhatian utama. Tata letak setiap kebutuhan penting untuk menarik perhatian pembaca. Terlalu banyak fokus menyebabkan tujuan utama penekanan tidak tercapai. Umumnya, yang penting dibuat suatu unsur yang berbeda dari yang lain.

4. Kesatuan

Kesatuan membantu semua elemen menjadi satu. Bentuk merupakan salah satu unit-teks, *headline*, foto, gambar, dan keterangan. Menyatukan elemen-elemen oleh kelompok yang saling berdekatan sehingga elemen-elemen tersebut terlihat satu kesatuan. Mengulangi warna, bentuk, dan tekstur untuk menyatukan gambar. Dengan menggunakan kotak (struktur halaman) untuk membuat kerangka margin, kolom, jarak, dan proporsi.

2.3. Definisi Web Desain

Web design adalah satu kesatuan yang lengkap mulai dari rancangan web, desain antar muka web, pemrograman web, sampai ke *content* (isi) dari web tersebut.

1. Software yang digunakan adalah *Flash*, *Dreamweaver* ataupun menggunakan teknologi *Active X*, *Dynamic HTML*, *Java*, *JavaScript*, dan lain-lain.
2. Bahasa pemrograman Java yang merupakan sebuah bahasa pemrograman berbasis objek yang dapat diintegrasikan dengan file HTML melalui objek khusus yang disebut *applet*.
3. Teknologi Computer Graphic Interface(CGI) yang merupakan mekanisme komunikasi interaktif *client-server*. Dengan menggunakan CGI maka pengunjung dapat melakukan interaksi dengan situs

web secara interaktif. *Script CGI* dapat dibuat dengan menggunakan *Perl, shell Unix, C*, ataupun bahasa pemrograman lainnya.

4. Teknologi *shockwave* dari Macromedia, membuat dokumen Director dapat dimainkan pada Web. Director telah biasa dipergunakan, setidak-tidaknya bagi para desainer aplikasi interaktif, yang dipercaya sebagai peranti penciptaan aplikasi multimedia yang mewah. Dengan menggunakan aplikasi *Afterburner, programmer director* dapat mengompres dan menciptakan dokumen *Shockwave* yang dapat dilihat dari berbagai *browser* yang telah *diinstall Plug-In Shockwave*.

Sebuah situs web yang besar biasanya dibangun oleh suatu tim yang disebut Web Developer. Namun, untuk situs web yang sederhana bisa dibuat oleh satu atau dua orang saja. Selain web desainer, profesi yang berhubungan dengan pembangunan situs web adalah

1. Web Programmer
Seorang web programmer adalah orang yang ahli dalam bidang pemrograman khususnya pemrograman web seperti ASP, PHP, MySQL, JavaScript dan Applet. Web programmer dibutuhkan apabila status web yang dibangun membutuhkan fasilitas-fasilitas antara pengguna dan situs web itu sendiri seperti proses transaksi, input, output data dan database.
2. Web Administrator
Web administrator adalah orang yang bertugas untuk memelihara situs web khususnya pada server. Web administrator harus memahami secara mendalam tentang sistem operasi yang digunakan pada server, proses penginstalan, memahami jaringan LAN, WAN, keamanan data server, dan yang penting dia juga harus dapat mengatasi masalah troubleshooting.
3. Web Master
Seorang web master adalah orang yang menguasai semua bidang di atas namun tidak perlu harus menguasai secara mendetail. Web master bertanggung jawab atas jalannya situs web pada internet dan memastikan tidak ada kendala apapun pada situs web.

2.4. Definisi Konvergensi

Menurut pengertian harfiah adalah dua benda atau lebih bersatu/bertemu di suatu titik. Atau bisa diartikan sebagai pemusatan pandangan mata ke suatu tempat yang amat dekat. Secara umum, konvergensi adalah penyatuan berbagai layanan dan teknologi komunikasi serta informasi (*ICTS = Information and Communication Technology and Service*).

Dalam arti paling umum, konvergensi berarti runtuhnya penghalang lama yang sebelumnya memisahkan ICTS menurut sejumlah dimensi: antara industri dan industri, antara aplikasi dan aplikasi, antara produser dan konsumen, antara negara dan negara. Masing-masing mempengaruhi kepemilikan minoritas, penggunaan dan akses teknologi informasi (IT) dengan berbagai cara.

2.5. Definisi Konvergensi IT

Konvergensi teknologi terjadi ketika beberapa produk secara bersamaan berada dalam satu produk dengan segala keuntungannya. Konvergensi adalah peningkatan digitalisasi, konten tipe yang berbeda (data, audio, suara, video) diletakkan dalam suatu format yang sama dan dikirim terus melalui variasi teknologi (komputer, handphone, televisi) atau diteruskan pada *platform* yang berbeda. Secara garis besar konvergensi terdiri dari teknologi dan media (konten).

Pada definisi konvergensi teknologi sangat berhubungan dengan sektor teknologi informasi dan komunikasi (ICTs), tidak hanya isu teknologi tetapi juga perkembangan dan pengaruhnya di kehidupan sehari-hari. Dimana akan mengubah komunikasi alami kita, konsumsi, dan kerja kita.

3. Hasil dan Analisis

Banyak orang menganggap, desain web adalah desain grafis. Keindahan, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan artistiklah yang menjadi penilaian utama. Jadi, yang menentukan bagus tidaknya sebuah web adalah mata. Apakah informasi yang diterima mata kita kemudian disalurkan ke otak dan diolah memberikan kesan indah atau tidak pada sebuah situs web. Celakanya, mata satu orang beda dengan mata orang lain dalam hal keindahan. Jika anda bekerja sebagai *web designer* atau bidang *art* lainnya mungkin sudah kenyang dengan celaan kok desain yang kita buat buruk di mata klien A namun bagus di mata klien B dan C. Lantaran desain grafis boleh dibilang mengandalkan mata (dan selera) untuk dinilai bagus atau tidak, maka desain grafis itu lebih berfungsi untuk “dilihat dan dibaca”.

Sebaliknya, desain web lebih luas dari itu. Desain web bukan sekadar “dilihat dan dibaca”. Tetapi “dilihat, dibaca dan DIGUNAKAN”. Itu sebabnya, bagus tidaknya sebuah desain web tidak boleh hanya diukur dari sisi grafis (mata), tetapi juga kemudahan penggunaannya. Bukan berarti desain grafis untuk sebuah web bisa diabaikan. Tetap saja perlu, apalagi kalau itu menyangkut citra perusahaan atau produk. Namun, karena desain web itu fungsinya untuk “digunakan”, jangan sekali-sekali mengabaikan

faktor “mudah digunakan”. Maka, jika anda seorang marketing/product manager ataupun jabatan eksekutif lain sebuah perusahaan yang bertanggungjawab terhadap strategi *online*, pahami betul perbedaan ini. Dan jika ada seorang web designer, web consultant, dan profesi sejenisnya: belajarlah banyak mengenai *online usability*, *online architecture information*, dan ilmu-ilmu lain yang memperkaya pengetahuan untuk membuat web yang mudah digunakan.

3.1. Mengapa Membuat Halaman Web

Maksud dan tujuan orang membuat halaman web dapat dikategorikan antara-lain :

(1) Sarana promosi produk dan layanan internet; (2) Penyedia informasi; dan (3) Melakukan transaksi *online*.

Melalui jaringan Internet, sarana komunikasi konvensional (antara produsen dan konsumen) telah diganti dengan email yang dapat secara instan diterima dan dibalas. Kecepatan pengiriman dan penerimaan email dibandingkan dengan surat biasa telah mempercepat proses komunikasi yang pernah dilakukan umat manusia.



Gambar 1. Desain web

Perhatikan gambar tersebut di atas baik-baik. Maka terdapat tiga langkah untuk membuatnya berhasil antara-lain :

1. Hal yang penting untuk dipertimbangkan untuk setiap orang yang akan membangun website adalah mendefinisikan tujuan yang jelas. Biasanya hal ini akan lebih mudah bila dilakukan pada selembar kertas dan menulis semua alasan yang mendasari penyusunan halaman web.
2. Selanjutnya, kita harus memiliki *satu hal yang menarik (content) untuk disampaikan ataupun didiskusikan*. Semakin menarik dan unik *content* tersebut semakin baik.
3. Hal terakhir, buatlah sedemikian rupa sehingga para pengunjung *dirayu dan ditantang untuk kembali lagi* ke halaman web kita. Kebanyakan orang akan enggan untuk kembali ke halaman web yang membosankan dan tidak menarik.

Bila halaman web yang akan disusun adalah halaman web yang berorientasi pada bisnis, maka berikut ini beberapa tujuan yang harus dicapai sebuah halaman web, yaitu :

1. Meningkatkan order penjualan dari pelanggan yang sudah ada.
2. Menciptakan order penjualan baru dari pelanggan-pelanggan baru.
3. Menekan keseluruhan biaya pengeluaran.

Mencapai ketiga tujuan tersebut bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan, tetapi bila halaman web yang dibuat mampu mencapai ketiganya maka keuntungan perusahaan akan meningkat tajam.

Biasanya sebuah halaman web disusun (pada awalnya) sebagai sarana promosi, karena media promosi di web lebih murah dan efektif dibandingkan dengan media promosi konvensional dengan brosur, majalah

atau koran. Walaupun demikian, kebijakan ini seringkali menempatkan web sebagai media promosi pelengkap media promosi yang lain.

Berikut ini beberapa tips untuk halaman web jenis ini, yaitu :

1. Cara Penggunaan halaman web harus disusun semudah mungkin bahkan untuk melakukan transaksi bisnis sekalipun.
2. Memiliki kemampuan untuk mengajak kembali para pengunjung yang sudah pernah mengunjunginya.

Seiring dengan kemajuan Internet dan web, sekarang ini semakin banyak pula penelitian tentang Internet dan *World Wide Web*. Beberapa diantaranya membahas beberapa kesalahan yang dilakukan oleh para designer, oleh karena itu kita perlu mempelajarinya agar tidak mengulangi hal yang sama pada desain halaman web yang akan dilakukan.

Berikut ini beberapa hal hasil penelitian tersebut, yaitu :

1. Halaman web yang terlalu panjang sehingga memaksa pengunjung untuk melakukan scrolling dan scrolling ini tidak disukai kebanyakan pengunjung.
2. Sistem navigasi yang rumit menghambat pengunjung untuk sampai pada semua titik dalam rangkaian sebuah situs web.
3. Content yang tidak terfokus sehingga informasi seperti ini biasanya dilewati oleh pengunjung.
4. Bila situs web berfungsi sebagai sumber informasi maka sebaiknya berisi teks dan grafik yang dapat didownload dengan cepat. Pembatasan penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak seperti *Shockwave* dan Java diyakini sebagai langkah yang tepat.
5. Bila situs web anda berfungsi sebagai media promosi atau hiburan maka penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu presentasi desainnya. Walaupun demikian, proporsinya harus disesuaikan dengan spesifikasi komputer yang digunakan oleh pengunjung.

Berikut ini tiga alasan mengapa seorang pengunjung meninggalkan sebuah situs web, yaitu : (1) Membosankan; (2) *Download time* yang lama; dan (3) Sistem Navigasi yang membingungkan.

3.2. Konvergensi Teknologi *Web Design* Dan Desain Grafis

Berkembangnya teknologi informasi (*information technology/IT*) semenjak akhir milenium kedua telah menyebabkan sejumlah perubahan mendasar dalam kehidupan manusia masa kini. Perubahan tersebut muncul seiring lahirnya mekanisme baru dalam berkomunikasi yang ditandai dengan penggunaan multimedia dimana teks, suara, gambar, atau grafis dapat diakses sekaligus ke dalam seperangkat media. Masyarakat masa kini dapat mengakses informasi secara cepat dan lengkap melalui penggunaan alat komunikasi seperti telepon rumah, telepon genggam, televisi, komputer, dan berbagai media elektronik lainnya yang telah dilengkapi dengan jaringan internet.

Teknologi informasi mutakhir telah berhasil menggabungkan sifat-sifat teknologi telekomunikasi konvensional yang bersifat massif dengan teknologi komputer yang bersifat interaktif. Fenomena ini lazim disebut sebagai konvergensi, yakni bergabungnya media komunikasi tradisional dengan internet sekaligus. Konvergensi menyebabkan perubahan radikal dalam penanganan, penyediaan, distribusi dan pemrosesan seluruh bentuk informasi baik visual, audio, data dan sebagainya. Kunci dari konvergensi adalah digitalisasi, karena seluruh bentuk informasi maupun data diubah dari format analog ke format digital sehingga dikirim kedalam satuan bit (*binary digit*). Karena informasi yang dikirim merupakan format digital, konvergensi mengarah pada penciptaan produk-produk yang aplikatif yang mampu melakukan fungsi audiovisual sekaligus komputasi. Maka jangan heran jika sekarang ini komputer dapat difungsikan sebagai pesawat televisi, atau telepon genggam dapat menerima suara, tulisan, data, maupun gambar tiga dimensi (3G).

Dalam konteks yang lebih luas, konvergensi media sesungguhnya bukan saja memperlihatkan kian cepatnya perkembangan teknologi. Konvergensi mengubah hubungan antara teknologi, industri, pasar, gaya hidup dan khalayak. Singkatnya, konvergensi mengubah pola-pola hubungan produksi dan konsumsi, yang penggunaannya berdampak serius pada berbagai bidang seperti ekonomi, politik, pendidikan, dan kebudayaan. Perubahan ini ditandai dengan meningkatnya penggunaan media konvergen secara luar biasa.

Di samping itu, berkat kemajuan teknologi informasi pula, biaya maupun infrastruktur yang diperlukan untuk dapat mengolah dan mengirimkan informasi pun kian murah dari tahun ke tahun. Sebut saja *desktop* maupun *notepad* yang sekarang ini laris manis bak kacang goreng karena disamping harganya yang makin terjangkau juga fasilitas yang disediakan juga makin canggih.

Secara khusus, konvergensi teknologi informasi menyebabkan bergesernya pola perilaku manusia dalam bekerja, belajar, mengelola lembaga bisnis atau perusahaan, menjalankan pemerintahan, maupun dalam melakukan perdagangan. Sejalan dengan itu, kini kita akrab dengan aktivitas bisnis baik

perdagangan maupun perbankan yang akrab kita kenal dengan sebutan *e-commerce* dan *e-banking*. Disektor pemerintahan saat ini telah dikenal istilah *e-government*. Dalam dunia pendidikan, kini dikenal pembelajaran jarak jauh melalui internet atau *e-learning*. Bahkan dunia seni pun tak luput dari sentuhan teknologi informasi dimana kalangan pekerja seni dapat memperkenalkan karyanya ke dunia internasional tanpa tersekat oleh batas-batas teritorial. Dalam konteks hubungan antarindividu pun terjadi perubahan yang dramatis atas pola-pola komunikasi interpersonal dan aktualisasi diri dengan munculnya *web-blog*, komunitas online maupun *online games*.

Promosi adalah salah satu kegiatan yang sangat penting dalam meningkatkan revenue suatu perusahaan. Oleh sebab itu perlu diperhatikan hal-hal mengenai desain dan metode promosi yang akan dilakukan. Jika desain yang dibuat menarik dan metode promosi yang digunakan juga tepat maka akan menghasilkan output yang baik dari sisi *revenue*.

Saat ini banyak masyarakat yang menggunakan website sebagai alat pendukung promosi. Dalam mengakses website dibutuhkan internet dan komputer. Hal ini sangat berbeda dengan media promosi utama lainnya, seperti : kartu nama, poster, stiker, banner, brosur, dan lain sebagainya. Oleh karena kebutuhan tersebut maka isi dari website tidak boleh sekedar memindahkan isi media promosi lain menjadi situs atau dengan kata lain web promosi tersebut bukan sejenis situs portal, tetapi website harus dirancang dengan baik serta menampilkan citra dari produk/jasa yang akan dipromosikan.

Contoh website yang bisa digunakan dalam pembahasan ini adalah www.detik.com dimana pada situs tersebut terdapat iklan dari beberapa perusahaan yang dituangkan dalam bentuk banner digital.



Gambar 2. Situs www.detik.com

Selain situs www.detik.com situs lain yang bisa digunakan sebagai contoh dari penggunaan web sebagai media promosi adalah situs dari universitas bina nusantara (www.binus.ac.id). Dalam situs tersebut terdapat beberapa promosi mengenai informasi pendaftaran, fasilitas dan berbagai macam informasi terkait dengan kampus bina nusantara.



Gambar 3. Situs Universitas Bina Nusantara

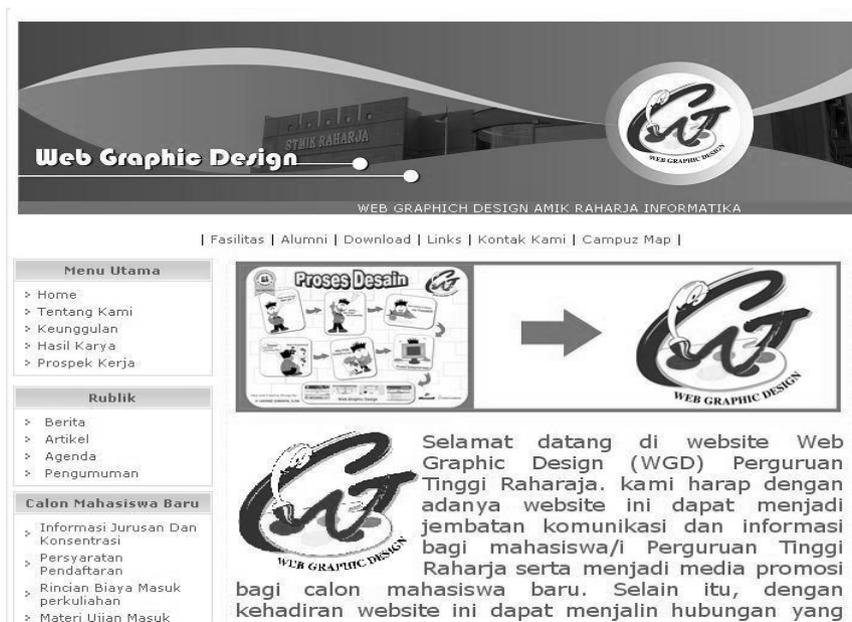
Sebagai alat pendukung promosi, website mempunyai keuntungan sebagai berikut :

1. Informasi detail dan tuntas dari produk barang dan jasa
2. Tampilan yang baik akan memberikan image yang baik ke calon pelanggan
3. Isi yang selalu up-to-date
4. Salah satu identitas

Pengguna internet yang semakin hari semakin banyak

3.3. Halaman Depan (Home)

Desain halaman depan ini menampilkan gambar ilustrasi dan animasi yang memunculkan kesan *simple* dan dinamis. Dibawah ini adalah *layout* halaman depan yang dibuat setelah mengalami beberapa revisi perubahan, diantaranya : desain halaman depan menggunakan *background* warna putih dengan efek garis pada bagian halaman website, *Banner* dengan *background* warna biru ditambah gambar gedung kampus dan tulisan *Web Graphic Design* Perguruan Tinggi Raharja akan menambah kesan *simple* namun elegan. Pada *banner* juga terdapat logo konsentrasi WGD yang memperjelas tujuan dari penyampaian informasi. Jenis huruf yang digunakan adalah Tahoma, Georgia, Verdana dan Bookman Old Style, Bauhaus 93 dengan diberi sentuhan *bold* serta *regular*.



Gambar 4. Halaman Depan

3.4. Halaman Tentang Kami

Desain ini dibuat untuk menginformasikan dan mempromosikan profil konsentrasi WGD yang menampilkan definisi, visi dan misi juga sampai pada filosofi dengan menggunakan jenis huruf Verdana.



Gambar 5. Final Artwork Halaman Tentang Kami

3.5. Berita Seputar Kampus

Desain ini berisi tentang berita atau event yang ada di Perguruan Tinggi Raharja, agar konsumen mengetahui informasi, berita atau event yang diselenggarakan oleh kampus atau mahasiswa, jenis huruf yang digunakan yaitu Verdana.



Gambar 6. Halaman Berita

3.6. Halaman Artikel

Desain ini merupakan halaman artikel yang dapat dijadikan referensi ilmu baik itu mengenai teknologi informasi ataupun bidang lainnya. Untuk jenis huruf yang digunakan adalah Verdana.



Gambar 7. Halaman Artikel

3.7. Halaman Gallery Hasil Karya

Dalam desain ini menampilkan hasil karya mahasiswa baik yang terimplementasi atau belum yang dikemas dalam sebuah animasi agar hasil karya tersebut tidak dapat di *copy* atau digandakan. Jenis huruf yang digunakan adalah Verdana.



Gambar 8. Halaman Hasil Karya

3.8. Halaman Kontak Kami

Pada desain halaman ini akan menampilkan informasi untuk menghubungi Perguruan Tinggi Raharja. Adapun jenis huruf yang digunakan adalah Verdana.



Gambar 9. Halaman Kontak Kami

4. Kesimpulan

Dengan menggabungkan media komunikasi dan internet untuk pemrosesan seluruh bentuk informasi baik visual, audio, dan data secara digitalisasi, karena seluruh bentuk informasi maupun data diubah dari format analog ke format digital yang dikirim kedalam satuan bit (binary digit) dan digunakan untuk penciptaan produk-produk yang aplikatif dan mampu melakukan fungsi audiovisual sekaligus komputasi.

Dengan merancang sebuah website dimana interface-nya dirancang secara menarik dari hasil desain grafis sehingga tampilannya dapat memberikan segala informasi yang bersifat promosi (hasil perpaduan teknologi desain web dan desain grafis).

Daftar Pustaka

- [1] Herlambang, F (2005). Desain dan Editing Web. Yogyakarta, Andi Yogyakarta.
- [2] Pujiriyanto (2005). Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer). Yogyakarta, Andi Yogyakarta.
- [3] Sarwono, W, Lubis, H (2007), Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- [4] Suteja B, R, dkk (2005). Mudah dan Cepat Pemrograman Web. Bandung. Informatika Bandung.
- [5] Wahana Komputer (2005). Menjadi Seorang Desainer Web. Yogyakarta. Andi Yogyakarta.