



**ANALISIS DAN PEMANFAATAN
WEBSITE UNIVERSITAS ESA UNGGUL JAKARTA**

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Akademik

Pada Program Studi Teknik Informatika

DISUSUN OLEH

KELOMPOK B3

Nama Ketua	: Indri Endang Lestari	(09.142.132)
Anggota	: Efran Sudianto	(08.142.044)
	Martin Indra Susandri	(08.142.247)
	Panji Galang Persada	(07.142.027)
	Rifki Rasmayora Anugrah	(08.142.272)
	Sepryano Malinggo	(07.142.163)
	Waslul Mauzen	(06.142.124)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2012

LEMBAR PENGESAHAN

Kelompok B3

Nama Ketua	: Indri Endang Lestari	(09.142.132)
Anggota	: Efran Sudianto	(08.142.044)
	Martin Indra Susandri	(08.142.247)
	Panji Galang Persada	(07.142.027)
	Rifki Rasmayora Anugrah	(08.142.272)
	Sepryano Malinggo	(07.142.163)
	Waslul Mauzen	(06.142.124)

Fakultas	: Ilmu Komputer
Program Studi	: Teknik Informatika
Pembimbing I	: Widya Cholil, S. Kom., M. IT
Judul	: “ANALISIS DAN PEMANFAATAN WEBSITE DI UNIVERSITAS ESA UNGGUL JAKARTA ”

Pembimbing I

Pembimbing II

Widya Cholil, S. Kom., M. IT

Helda Yudiastuti, MM., M. Kom

Mengetahui,
Palembang, Maret 2012
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Program Studi Teknik Informatika
Ketua,

Syahril Rizal, S.T., M.M., M.Kom

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- *Berangkat dengan penuh keyakinan, Berjalan dengan penuh keikhlasan , Istiqomah dalam menghadapi cobaan (KH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)*
- *Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.*
- *Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya, hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah.*
- Abu Bakar Sibli

Kami persembahkan kepada :

- *Kedua Orang Tua yang senantiasa mendoakan keberhasilan kami*
- *Keluarga kami.*
- *Teman - teman kami (Indri, Efran, martin, panji, Rifki, sepryano, waslul) yang senantiasa bekerja sama dalam pembuatan laporan PKL.*

ABSTRAK

Website atau disingkat *web* atau dikenal juga dengan nama *homepage* kini telah menjadi trend. Ribuan bahkan jutaan *website* kini telah meramaikan dunia maya seiring dengan perkembangan internet. Bila telah terhubung dengan internet, sebuah perusahaan dapat mempromosikan produknya ke segala penjuru dunia lewat *website* perusahaan. *Website* atau situs merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data, teks, gambar, data animasi, suara, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun yang bersifat dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). *Website* dapat digunakan untuk mengeshare berbagai ilmu dan dalam pembuatan sebuah *website* banyak bahasa pemrograman yang bisa dipakai seperti HTML, *joomla*, *java*, bahasa C, C++, PHP, dll.

Kata kunci : *website*

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas Ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Pratek Kerja Lapangan yang berjudul “ **ANALISIS DAN PEMANFAATAN WEBSITE DI UNIVERSITAS ESA UNGGUL JAKARTA** “

Adapun tujuan penulis dalam membuat laporan Praktek Kerja Lapangan ini adalah untuk memenuhi persyaratan untuk program studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.

Dalam penyusunan Praktek Kerja Laporan ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sehingga dapat dijadikan bahan masukan bagi penulis untuk tugas-tugas yang akan datang.

Dengan selesainya Laporan Praktek Kerja Lapangan ini, tidak lupa penulis ucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan, Khususnya kepada :

1. Prof.Ir.H. Bochari Rachman, M.Sc., selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. M. Izman Herdiansyah, ST., MM., Ph.D, selaku Dekan Ilmu Komputer Universitas Bina Darma.
3. Syahril Rizal, ST., MM., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma.
4. Widya Cholil, S. Kom., M. IT selaku pembimbing I.
5. Helda Yudiastuti, MM., M. Kom selaku pembimbing II
6. Seluruh dosen dan staff karyawan di Universitas Esa Unggul Jakarta.
7. Kedua Orangtua dan keluarga Kami yang selalu mendoa'kan keberhasilan Kami.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma yang telah memberikan Ilmu Pengetahuan dan Bimbingan nya.
9. Teman-teman di Universitas Bina Darma Palembang.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak dalam penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dan laporan Praktek Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya, Amin.

Palembang, Maret 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Cover	i
Lembar Pengesahan	ii
Motto dan Persembahan	iii
Abstrak.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Bab I Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Lingkup Materi	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.3.1 Tujuan	2
1.3.2 Manfaat	2
1.4 Metodologi Penelitian.....	3
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.4.2 Metode Analisis	3
1.5 Tempat dan Waktu PKL	3
1.6 Sistematika Penulisan Laporan PKL	3
Bab II Landasan Teori	
2.1 Pengertian Analisis.....	5
2.2 Konsep Pemanfaatan	5
2.3 Pengertian <i>Website</i>	6
2.4 Manfaat <i>Website</i>	7
2.5 Jenis – Jenis <i>Website</i>	8
2.6 Unsur – Unsur dalam <i>Website</i>	8
2.7 Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	12
Bab III Tinjauan Objek	
3.1 Sejarah Universitas Esa Unggul.....	14
3.2 Visi , Misi dan Tujuan dari Misi Universitas Esa Unggul.....	15
3.2.1 Visi Universitas Esa Unggul	15

3.2.2 Misi Universitas Esa Unggul	17
3.3 Struktur Organisasi	17
3.3.1 Struktur Organisasi Universitas Esa Unggul	17
3.3.2 Struktur Penjamin Mutu Internal.....	18
3.4 Kegiatan Organisasi	20
3.5 Pemanfaatan TIK di Universitas Esa Unggul.....	21

Bab IV Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Pengamatan.....	23
4.1.1 <i>Website</i> Universitas Esa Unggul.....	23
4.1.2 <i>Layout Website</i> Universitas Esa Unggul	23
4.1.2 <i>Jenis Website</i>	24
4.1.3 Analisis Bahasa Pemrograman website	25
4.2 Pembahasan	26
4.2.1 <i>Usability</i>	26
4.2.1.1 <i>Visibillity Of System Status</i>	26
4.2.1.1.1 Navigasi.....	26
4.2.1.1.2 <i>Loading Site</i>	27
4.2.1.2 <i>Match beetwen system and the real world</i>	28
4.2.1.3 <i>User control and freedom</i>	28
4.2.1.4 <i>Consistency and standards</i>	29
4.2.1.5 <i>Error prevention</i>	30
4.2.1.6 <i>Recognition rather than call</i>	30
4.2.1.7 <i>flexibility and efficiency in use</i>	31
4.2.1.7.1 <i>Flash menu</i>	31
4.2.1.7.2 <i>Ketidakefisienan</i>	32
4.2.1.8 <i>Aesthetic and minimalist design</i>	32
4.2.1.8.1 <i>Tata huruf</i>	32
4.2.1.8.2 <i>Whitespace</i>	33
4.2.1.8.3 <i>Logo dan nama universitas</i>	33
4.2.1.9 <i>Help users recognize, diagnose, and recover from error</i>	34
4.2.1.10 <i>Help and documentation</i>	35
4.2.2 <i>Konten Website</i>	36
4.2.3 <i>Kompabilitas</i>	36
4.2.4 <i>Loading Time</i>	36

Bab V Kesimpulan dan Saran	
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran.....	39

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3.1 Struktur Organisasi.....	18
Gambar 3.3.2 struktur organisasi penjamin mutu universitas esa unggul	20
Gambar 4.1.2 model layout alternative index	24
Gambar 4.2.1.1.1 Navigasi pada website	27
Gambar 4.2.1.1.1 Gambar ketika system sedang loading	28
Gambar 4.2.1.4 Ketidakkonsistenan dalam pemilihan bahasa	29
Gambar 4.2.1.5 Konfirmasi registrasi.....	30
Gambar 4.2.1.6 Berita pada e-paper	31
Gambar 4.2.1.7.1 Flash menu pada website universitas esa unggul	31
Gambar 4.2.1.7.2 Ketidakefisienan dalam website	32
Gambar 4.2.12.8.2 Penggunaan whitespace	33
Gambar 4.2.1.8.3 Nama dan logo universitas.....	34
Gambar 4.2.1.9 Kesalahan registrasi	35
Gambar 4.2.1.10 Penggunaan help	35
Gambar 4.2.4 Mengukur loading time dengan pingdom tools	37

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini sudah menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesatnya ini telah memberikan manfaat yang sangat luar biasa bagi peradaban umat manusia. Adapun faktor yang memicu perkembangan teknologi ini adalah kebutuhan manusia akan teknologi dan informasi yang cepat dan akurat.

Universitas Esa Unggul Jakarta adalah salah satu contoh lembaga yang memanfaatkan Teknologi Informasi sebagai sarana untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan serta informasi.

Adapun salah satu pemanfaatan Teknologi Informasi oleh Universitas Esa Unggul adalah *website*. *Website* di Universitas Esa Unggul ini memberikan kemudahan bagi para masyarakat, baik masyarakat kampus maupun masyarakat umum yang ingin memperoleh informasi tentang Universitas Esa Unggul. Adapun alamat URL / *Website* Universitas Esa Unggul adalah www.esaunggul.ac.id/

Fitur – fitur yang terdapat dalam website universitas esa unggul adalah home, tentang kami, fakultas, pascasarjana, int'l program, fasilitas, learning management system, *hybrid learning*, system penjamin mutu esa unggul, civitas esa unggul, *brochure request*, *digital library*, *e- paper*, *carieer center*, *photo gallery*, pusat layanan psikologi, daftar *email* (esaunggul.ac.id), dan *online registration*.

Adapun pengguna dari system informasi ini adalah mahasiswa, dosen, karyawan universitas esa unggul, dan masyarakat umum.

Berdasarkan pengamatan penulis tentang *website* tersebut, *website* ini memiliki dua pilihan bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, dan *website* ini memiliki *loading time* (waktu panggil) yang tidak terlalu lama, namun dalam *website* ini terdapat pemborosan yaitu ada banyak berita yang sama pada satu halaman *website* dan *website* inipun tidak konsisten dalam menggunakan *default* bahasa.

Dari uraian diatas, maka penulis membuat laporan PKL dengan judul **“ANALISIS DAN PEMANFAATAN *WEBSITE* UNIVERSITAS ESA UNGGUL JAKARTA ”**.

1.2 Lingkup Materi

Lingkup materi kerja praktek yang dilaksanakan di universitas esa unggul adalah menganalisa pemanfaatan terhadap kinerja *website* universitas esa unggul.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk menganalisa pemanfaatan *website* universitas esa unggul terhadap kinerja dari *website* tersebut.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai pengukur pemanfaatan terhadap kinerja *website* universitas Esa unggul dan dapat

memberikan berbagai alternatif dan solusi terhadap permasalahan atau kelemahan dalam membangun atau mengelola *website* pada universitas esa unggul.

1.4 Metodologi Penelitian

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan metode *observasi*, yaitu dengan berkunjung langsung ke universitas esa unggul Jakarta, dan *website* universitas esa unggul .

1.4.2 Metode Analisis

Dalam menganalisis *website* universitas esa unggul, penulis menggunakan metode *heuristic evaluation*, yaitu metode yang digunakan untuk menemukan masalah pada desain antarmuka.

1.5 Tempat dan Waktu PKL

Dalam melaksanakan PKL ini penulis mengambil lokasi di Universitas Esa Unggul di Jl. Terusan Arjuna Duri Kebon Jeruk Jakarta Barat DKI Jakarta 11520 (021) 567 4223 pada hari Selasa, 31 Januari 2012

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan ini agar lebih mudah dipahami oleh penulis dapat memberikan kerangka atau susunan garis besar secara jelas tentang laporan ini dan dapat dilihat hubungan antara bab satu dengan bab lainnya.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, lingkup materi, tujuan dan manfaat diadakannya penelitian, metodologi yang di pakai dalam penelitian baik metode dalam mengumpulkan data maupun metode dalam menganalisis *website*, informasi tempat dan waktu dilaksanakannya penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pengertian analisis, pengertian metode *heuristic evaluation*, penjelasan tentang metode *heuristic evaluation*, konsep pemanfaatan, pengertian *website*, manfaat *website*, jenis – jenis *website*, dan unsur – unsur yang terdapat dalam *website*.

BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI

Bab ini menceritakan tentang sejarah singkat universitas esa unggul, visi dan misi organisasi, struktur organisasi, kegiatan yang dilakukan organisasi, dan pemanfaatan TIK di universitas esa unggul.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil pengamatan yang dilakukan penulis terhadap website esa unggul, dan menganalisis website universitas esa unggul.

BAB V BERISI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Analisis

Terdapat beberapa pengertian tentang analisis. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. Menurut *Wikipedia*, analisis adalah kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam.

2.2 Konsep Pemanfaatan

Pengertian pemanfaatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu proses, cara atau perbuatan memanfaatkan sesuatu. Berkaitan dengan pemanfaatan internet, maka pemanfaatan internet adalah suatu proses, cara atau perbuatan memanfaatkan internet sebagai sumber belajar.

Sementara itu Hyer dkk menyebutkan bahwa pemanfaatan (*utilization*) ini bertujuan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa dengan penggunaan sumber belajar atau komponen sistem instruksional. Dari pengertian ini pemanfaatan internet berarti menjadikan internet sebagai sumber belajar atau komponen sistem instruksional yang bertujuan meningkatkan kegiatan belajar. Sedangkan Seels and Richey, menyatakan pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber belajar Sistematis dari sumber untuk belajar, proses pemanfaatan media

merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan spesifikasi dasar pembelajaran. Internet merupakan bagian dari media komputer, dari pengertian Seel dan Richey dapat dipahami pemanfaatan internet berarti menjadikan internet yang merupakan bagian dari media komputer sebagai proses dan sumber belajar.

2.3 Pengertian Website

Website pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John, Tim Berners-Lee. Pada 1991 *website* terhubung dengan jaringan. Tujuan dari dibuatnya *website* pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. *Website* dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari CERN pada tanggal 30 April 1993. CERN menyatakan bahwa *website* dapat digunakan secara gratis oleh semua orang.

Website atau situs merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data, teks, gambar, data animasi, suara, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun yang bersifat dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Secara terminologi, pengertian *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs / *link*, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (*www*) di internet.

2.4 Manfaat Website

Website mempunyai manfaat yang bermacam-macam, tergantung dari tujuan dan jenis website yang dibangun, tetapi secara garis besar dapat bermanfaat sebagai :

- Media Promosi :

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai search engine atau toko Online, atau sebagai penunjang promosi utama, namun website dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi offline seperti koran atau majalah

- Media Pemasaran :

Pada toko online atau system afiliasi, website merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko online diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik website tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses darimana saja.

- Media Informasi :

Website portal dan radio atau tv online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.

- Media Pendidikan :

Ada komunitas yang membangun website khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya wikipedia.

- **Media Komunikasi**

Sekarang banyak terdapat website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

2.5 Jenis – Jenis Website

Ada dua macam jenis *Website*, yakni yang *website* statis dan *website* dinamis. *Website* statis, yakni *website* yang informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik softwarena saja. Umumnya *website* ini bersifat tetap, jarang berubah, dan hanya bisa di *update* oleh pemiliknya saja. Contoh dari *website* statis ini, yaitu profil perusahaan.

Sementara itu, *website* dinamis merupakan *website* yang mempunyai arus informasi dua arah, yakni yang berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga pengupdate-an dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik *website*. Contoh dari *website* dinamis ini, yaitu *Friendster*, *Multiply*, *Facebok*, dll

2.6 Unsur – Unsur Dalam Website

Unsur-unsur yang harus ada dalam penyediaan *Website* atau situs di antaranya sebagai berikut :

1. Nama Domain (*Domain name / URL –Uniform Resource Locator*)

Nama domain (*domain name*) adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama *server* komputer seperti *web server* atau *email server* di jaringan computer ataupun internet. Nama domain berfungsi untuk mempermudah pengguna di internet pada saat melakukan akses ke *server*, selain juga dipakai untuk mengingat nama *server* yang dikunjungi tanpa harus mengenal deretan angka yang rumit yang dikenal sebagai alamat IP. Nama domain ini juga dikenal sebagai sebuah kesatuan dari sebuah situs *web* seperti contohnya "*wikipedia.org*". Nama domain kadang-kadang disebut pula dengan istilah *URL*, atau alamat *website*.

Pada awalnya nama domain hanya dapat dituliskan dengan ke-26 abjad Latin, namun saat ini telah dimungkinkan untuk menggunakan abjad asing dengan Internasionalisasi nama domain. Alamat unik di dalam dunia maya (internet) yang berguna untuk menemukan sebuah *website*. Umumnya URL ini di perjualbelikan dengan sistem sewa tahunan. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan website tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional adalah *com*, *net*, *org*, *info*, *biz*, *name*, *ws*. Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah :

- *.co.id* : Untuk Badan Usaha yang mempunyai badan hukum sah
- *.ac.id* : Untuk Lembaga Pendidikan
- *.go.id* : Khusus untuk Lembaga Pemerintahan Republik Indonesia
- *.mil.id* : Khusus untuk Lembaga Militer Republik Indonesia

- *.or.id* : Untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori “ *ac.id* ” , ” *co.id* ” , ” *go.id* ” , ” *mil.id* ” dan lain lain
- *.war.net.id* : untuk industri warung internet di Indonesia
- *.sch.id* : khusus untuk Lembaga Pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP dan atau SMU
- *.web.id* : Ditujukan bagi badan usaha, organisasi ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di *World Wide Web*.

2. Rumah Tempat *Website* (*Web Hosting*)

Web Hosting adalah salah satu bentuk layanan jasa penyewaan tempat di Internet yang memungkinkan perorangan ataupun organisasi menampilkan layanan jasa atau produknya di *web* / situs Internet. Tempat dapat juga diartikan sebagai tempat penyimpanan data berupa *megabytes* (mb) hingga *terabytes* (tb) yang memiliki koneksi ke internet sehingga data tersebut dapat direquest atau diakses oleh user dari semua tempat secara simultan. Inilah yang menyebabkan sebuah *website* dapat diakses bersamaan dalam satu waktu oleh *multiuser*.

Pada dasarnya sebuah server *webhosting* menggunakan adalah sebuah komputer biasa namun menggunakan beberapa komponen dan program dasar sebuah server serta disarankan harus mampu untuk *online* 24 jam setiap hari dan tanpa harus dimatikan dalam jangka waktu lebih lama daripada komputer biasa

3. Bahasa Program (Scripts Program)

Bahasa Program merupakan bahasa yang digunakan untuk menterjemahkan setiap perintah pada saat *website* tersebut sedang dijalankan. contoh dari bahasa program, yakni HTML, PHP, *Java Script*, XML, JSP, dll

4. *Layout* dan Desain *Website*

Layout merupakan proses penataan tata letak atau pengaturan objek-objek yang terdapat dalam suatu halaman. *Layout* meliputi penyusunan dan pembagian tempat dalam suatu halaman. Tata letak dan susunan yang baik dapat membuat tampilan halaman lebih menarik, sehingga enak di lihat dan mudah di baca. Secara umum ada lima *layout* yang digunakan dalam halaman *web*, yaitu :

1. Model *Top Index*
2. Model *Buttom Index*
3. Model *Left Index*
4. Model *right*
5. Model *Alternatif Index*

Adapaun model yang paling banyak digunakan dan sangat familiar terhadap pengguna adalah model *Left Index* dan *right index*.

Pendesainan *website* merupakan hal yang penting. Faktor *userfriendly* harus diterapkan dalam pembuatan desain sebuah *website*. Membuat pemakai *website* merasa nyaman dan mudah dalam penggunaannya membuat pemakai *website* akan terus mengunjunginya.

5. Program Transfer Data ke Pusat Data

FTP (*File Transfer Protocol*) merupakan akses yang diberikan pada saat kita memesan web hosting, FTP berguna untuk memindahkan file-file *website* yang ada pada komputer kita ke pusat *web hosting* agar dapat terakses ke seluruh dunia.

2.7 Metode *Heuristic Evaluation*

Menurut Nielsen (1994), *evaluasi heuristik* adalah metode yang digunakan untuk menemukan masalah pada desain antarmuka. Evaluasi *heuristik* melibatkan beberapa evaluator untuk memeriksa antarmuka dan membandingkannya dengan prinsip-prinsip *usabilitas (heuristic)*.

Menurut Nielsen, ada sepuluh prinsip *heuristik* yang dapat digunakan, yaitu :

- *Match between system and the real world* : Sistem harus ‘berbicara’ dalam bahasa yang biasa digunakan oleh pengguna. Kata, frasa, dan istilah yang digunakan mengikuti kebiasaan yang ada.
- *Visibility of system status* : Sistem harus dapat menginformasikan kepada pengguna tentang apa yang terjadi pada system.
- *Consistency and standards* : Pengguna tidak harus berpikir apakah kata, situasi, dan aksi yang berbeda ternyata memiliki arti yang sama.
- *User control and freedom* : Pengguna kadang memilih pilihan yang salah dan memerlukan opsi ‘emergency exit’. Pengguna dapat keluar dari keadaan akibat pilihan yang salah tersebut tanpa perlu melewati kegiatan tambahan lainnya.

- *Error prevention* : Sistem di desain sehingga mencegah pengguna melakukan kesalahan dalam penggunaan system. Bisa dilakukan dengan menggunakan pilihan konfirmasi.
- *Recognition rather than recall* : Membuat objek, aksi, dan pilihan yang ada *visible* (jelas).
- *Aesthetic and minimalist design* : Dialog seharusnya tidak mengandung informasi yang tidak relevan atau tidak terlalu diperlukan.
- *Flexibility and efficiency of use* : Permudah pengguna untuk melakukan kegiatannya dengan lebih cepat.
- *Help and documentation* : Sistem menyediakan bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang penggunaan system.
- *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* : Pesan kesalahan harus dijelaskan dalam bahasa yang jelas, menjelaskan masalah dan memberikan solusi.

BAB III

TINJAUAN OBJEK

3.1 Sejarah Universitas Esa Unggul

Universitas Esa Unggul (UEU) didirikan pada tahun 1993 di bawah naungan Yayasan Pendidikan Kemala Mencerdaskan Bangsa adalah Perguruan Tinggi Swasta terkemuka dan menjadi salah satu Universitas Swasta terbaik di Indonesia yang memiliki VISI, yaitu Menjadi perguruan tinggi kelas dunia berbasis intelektualitas, kreatifitas dan kewirausahaan yang unggul dalam mutu pengelolaan (proses) dan hasil (output) kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Dan memiliki MISI: Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan relevan, Menciptakan suasana akademik yang kondusif, Menciptakan pemimpin yang berkarakter dan berdaya saing tinggi.

Dalam satu dekade terakhir ini UEU mengalami perkembangan yang sangat pesat menjadi salah satu Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terkemuka di Jakarta. Sejarah mencatat bahwa UEU adalah Perguruan Tinggi yang merintis dan memelopori pendirian Akademi Rekam Medik (ARM) dan Program Sarjana Terapan *Fisioterapi* yang pertama di Indonesia. Program peningkatan kualitas akademik mahasiswa dan dosen, pelayanan, sarana dan prasarana, penelitian dan pengabdian masyarakat serta kualitas lulusan menjadi prioritas utama untuk mencapai a *World Class University*. UEU berupaya menghasilkan output, baik hasil penelitian maupun hasil pengabdian masyarakat, yang diakui kontribusinya

oleh komunitas internasional. Dan yang paling penting UEU berupaya keras untuk menghasilkan lulusan yang mempunyai kompetensi dan berdaya saing global. Kewirausahaan dan kreatifitas, yang secara eksplisit telah dijadikan spirit dan tema utama akan mewarnai seluruh perjalanan kemajuan menjelang 25 (dua puluh lima) tahun berdirinya UEU sampai dengan tahun – tahun berikutnya.

UEU mengembangkan dan menjalin kerjasama dengan berbagai pihak baik institusi nasional maupun internasional dengan Universitas dan Program Studi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kurikulum, dan mutu lulusan UEU, sehingga memiliki ketrampilan dan kompetensi terbaik sesuai dengan bidangnya.

Lokasi UEU berada di daerah yang strategis pada kawasan pendidikan tinggi di wilayah Jakarta Barat. Kampus yang berlokasi di sisi Tol Tomang – Kebon Jeruk mudah dicapai dari seluruh penjuru Jakarta, Tangerang, Bekasi, Bogor dan sekitarnya.

3.2 Visi dan Misi Universitas Esa Unggul

3.2.1 Visi Universitas Esa Unggul

Menjadi perguruan tinggi kelas dunia berbasis intelektualitas, kreatifitas dan kewirausahaan yang unggul dalam mutu pengelolaan (proses) dan hasil (output) kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

1. Menjadi perguruan tinggi kelas dunia berarti :

- a. menjadi perguruan tinggi yang menjalan praktek praktek terbaik (best practices) yang dilakukan oleh perguruan tinggi kelas dunia.

- b. mengadopsi standar standar perguruan tinggi kelas dunia (ISO; IWA-2; Webometrics).
- c. menghasilkan output (lulusan, penelitian, pengabdian pada masyarakat, literature) yang diakui oleh komunitas global.
- d. mempunyai lulusan yang mempunyai kompetensi dan daya saing global.
- e. menjalin kerjasama dan networking dengan institusi asing.
- f. dikenal di dunia internasional.

2. **Berbasis intelektualitas, kreatifitas dan kewirausahaan berarti :**

Untuk mengarah menjadi kelas dunia, institusi harus didukung oleh dan menghasilkan SDM (civitas akademika) yang :

- a. **Intelek** : cerdas, berpikir kritis dan analitis dalam mengembangkan ide ide dan ilmu pengetahuan baru.
- b. **Kreatif** : secara inovatif mampu mengaplikasikan (secara ekonomis) ilmu pengetahuan baru hal hal yang dapat meningkatkan kesejahteraan manusia.
- c. **Mempunyai jiwa kewirausahaan** : mampu mengemas (menjual) aplikasi tadi sehingga dapat menghasilkan keuntungan ekonomis.

Sehingga Universitas Esa Unggul dikenal sebagai perguruan tinggi yang bukan hanya menghasilkan pemikir cerdas dan kritis (intelektual) yang mampu secara akademik, namun juga menghasilkan orang orang yang mempunyai pemikiran yang inovatif dan mampu menciptakan lapangan pekerjaan.

3. **Unggul dalam mutu pengelolaan (proses) dan hasil (output) Tri Dharma Perguruan Tinggi berarti :**

Kami percaya bahwa Universitas Esa Unggul akan mempunyai menjadi perguruan tinggi kelas dunia dan mempunyai reputasi tinggi bila mampu berkontribusi pada masyarakat melalui proses pendiseminasian ilmu pengetahuan (pendidikan), penemuan pengetahuan baru (penelitian) dan pengaplikasian ilmu pengetahuan untuk kesejahteraan umat manusia yang unggul (pengabdian pada masyarakat), yang unggul. Unggul berarti yang terbaik dan yang terdepan.

3.2.2 Misi Universitas Esa Unggul

Adapun misi dari universitas esa unggul adalah :

1. Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan relevan.
2. Menciptakan suasana akademik yang kondusif.
3. Memberikan pelayanan prima kepada seluruh pemangku kepentingan.

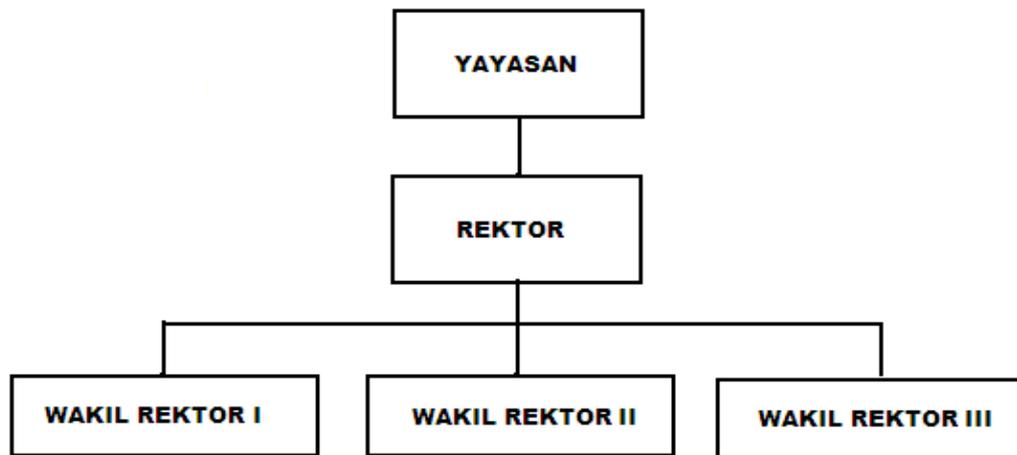
3.3 Struktur Organisasi

3.3.1 Struktur Organisasi Universitas

Secara garis besar struktur organisasi universitas esa unggul adalah :

- **Ketua Yayasan Kemala :** Dr. Abdul Gafur
- **Rektor :** Dr. Ir. Arief Kusuma, MBA
- **Wakil Rektor I :** Dr. Rokiah Kusumapradja, SKM, MHA
- **Wakil Rektor II :** Dr. Erman Munzir
- **Wakil Rektor III :** Ir. Holiq Raus, IAP

Atau jika digambarkan dengan bagan, maka struktur organisasinya adalah sebagai berikut :



Gambar 3.3.1 struktur organisasi

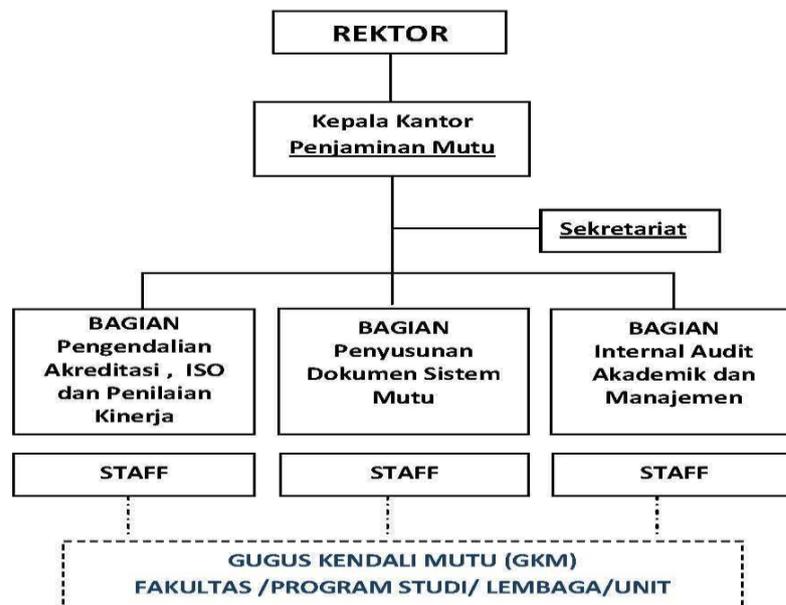
3.3.2 Struktur Penjamin Mutu Internal

Penjaminan mutu universitas esa unggul dilakukan baik pada bidang akademik (pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat) maupun pada bidang non akademik (administrasi dan manajemen perguruan tinggi). Oleh karena itu organisasi mutu harus disesuaikan dengan ruang lingkup tersebut.

1. Rektor merupakan penanggungjawab penjaminan mutu pada tingkat universitas , Direktur Pascasarjana dan Dekan fakultas merupakan penanggungjawab penjaminan mutu pada tingkat pasca sarjana dan fakultas, Wakil Rektor merupakan penanggungjawab penjaminan mutu pada tingkat departemen/unit, dan Kepala LPPM sebagai penanggungjawab penjaminan mutu Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat

2. Kepala Kantor Penjaminan Mutu (KPM) merupakan koordinator penjaminan mutu pada tingkat universitas dengan ruang lingkup kerja KPM mencakup pengkoordinasian penjaminan mutu pada seluruh penyelenggaraan peruguruan tinggi di UEU, baik bidang akademik maupun non akademik.
3. Wakil direktur pascasarjana berfungsi sebagai koordinator dan Ketua Tim Gugus Kendali Mutu (GKM) Penjaminan Mutu pada tingkat Program Pasca sarajana, Wakil Dekan berfungsi sebagai koordinator dan Ketua Tim Gugus Kendali Mutu (GKM) Penjaminan Mutu pada tingkat fakultas, Sekertaris LPPM berfungsi sebagai koordinator dan Ketua Tim Gugus Kendali Mutu (GKM) Penjaminan Mutu Bidang Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Kepala Departemen berfungsi sebagai koordinator Ketua Tim Gugus Kendali Mutu (GKM) Penjaminan Mutu penjaminan mutu pada tingkat departemen/unit
4. Penekanan fungsi penjamin mutu di tingkat universitas ditekankan pada fungsi manajemen mutu terpadu (*Total Quality Management/TQM*), di tingkat Fakultas dan LPPM ditekankan pada fungsi Penjaminan Mutu (*Quality Assurance*) dan di tingkat Departemen atau Unit ditekankan pada fungsi pengendalian Mutu (*Quality Control*)
5. Fungsi setiap koordinator pada setiap level organisasi yang terdiri dari wakil dekan, Sekretaris LPPM, kepala departemen adalah :
 - Mengkaji dan merumuskan kebijakan mutu, standar mutu, pedoman pelaksanaan dan sosialisasinya.
 - Mengkaji hasil penilaian dari asesor dan merekomendasikan perbaikan sistem penjaminan mutu.

- Mendapatkan penjelasan dari individual atau unit kerja di lingkungannya berkaitan dengan pemenuhan sasaran mutu baik di bidang akademik maupun non akademik.
- Menggali informasi dari berbagai sumber tentang berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan pengetahuan dan implementasi manajemen mutu perguruan tinggi.
- Pembuatan laporan pencapaian mutu secara berkelanjutan



Gambar 3.3.2 struktur organisasi penjamin mutu universitas esa unggul

3.4 Kegiatan Organisasi

Salah satu kegiatan organisasi di universitas esa unggul adalah kegiatan kewirausahaan mahasiswa yaitu Beberapa kegiatan melalui kerjasama pihak ke tiga dalam rangka memperkuat lembaga Esa Unggul untuk lebih fokus didalam

penciptaan wirausaha baru mahasiswa. Kerjasama dan kegiatan yang dilakukan sebagai berikut :

1. Kerjasama dengan Dikti dan Kopertis Wilayah III melalui program :

- Inkubator Wirausaha Baru (Inwub 2009)
- Program Mahasiswa Wirausaha (PMW 2009)
- Ipteks bagi Kewirausahaan (IbK 2010 & 2011)
- Program Pengembangan Pusat Kewirausahaan dan Produktivitas Nasional (P2KPN 2010/2011)

2. Kerjasama dengan Dikmenti DKI, Pengembangan Pusat Kemitraan Perguruan Tinggi di DKI. (Program Pembinaan Kewirausahaan Mahasiswa DKI 2005 - 2008)

3. Kerjasama dengan Dinas Koperasi DKI (Program Kuliah Usaha Mahasiswa tahun 2006)

3.5 Pemanfaatan TIK di Universitas Esa Unggul

Menurut Puskur Diknas Indonesia, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi.

a. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

- b. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Jadi pengertian TIK adalah sebuah media atau alat bantu yang digunakan untuk transfer data baik itu untuk memperoleh suatu data / informasi maupun memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu arah ataupun dua arah.

Universitas esa unggul memanfaatkan TIK dalam proses belajar mengajar, dan dalam memberikan informasi kepada mahasiswanya. pemanfaatan TIK dalam proses belajar mengajar, maka universitas esa unggul menggunakan teknologi Hybrid Elearning sedangkan untuk menyampaikan informasi universitas esa unggul menggunakan media website.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengamatan

4.1.1 Website Universitas Esa Unggul

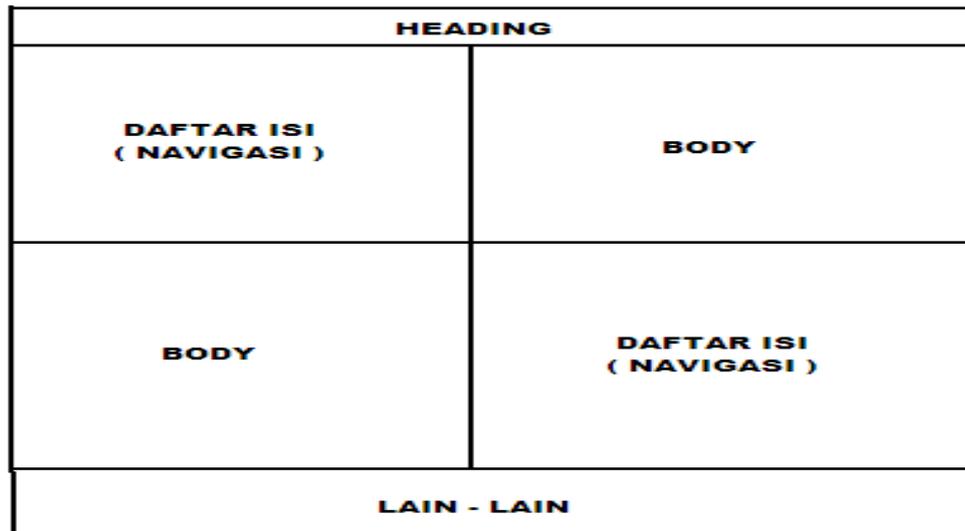
Website universitas esa unggul yang beralamat di www.esaunggul.ac.id adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi yang dilakukan oleh universitas esa unggul dalam menyampaikan informasi – informasi kepada masyarakat kampus, baik itu dosen, mahasiswa, dan karyawan di universitas esa unggul. Bahkan informasi yang di *update* di *website* universitas esa unggul inipun bisa dinikmati oleh masyarakat umum yang butuh akan informasi, misalnya masyarakat umum ingin mengetahui kapan dilaksanakannya penerimaan mahasiswa baru di universitas esa unggul, maka masyarakat luar bisa mendapatkan informasi yang di inginkannya tersebut dengan mudah dan cepat.

4.1.2 Layout Website Universitas Esa unggul

Layout adalah proses penataan dan pengaturan teks atau grafik pada halaman. *Layout* meliputi penyusunan , pembagian tempat dalam suatu halaman, pengaturan jarak spasi, pengelompokan teks dan grafik, serta penekanan pada bagian tertentu. Jika dilihat dari bentuknya, maka *layout* sebuah *website* terdiri

dari model *layout top index* , model *layout bottom index*, model *layout left index*, model *layout right index*, dan model *layout alternative index*.

Menurut pengamatan kami, *website* universitas esa unggul ini termasuk dalam *layout* model *alternative index*.



Gambar 4.1.2 model *layout alternative index*

Walaupun *website* universitas esa unggul ini telah dimodifikasi tetapi konsep. Model *alternative index* masih tetap terlihat.

4.1.3 Jenis Website

Dari hasil pengamatan, penulis menyimpulkan bahwa *website* uiversitas esa unggul yang beralamat di *www.esaunggul.ac.id* ini termasuk dalam jenis *website* statis, karena *website* ini hanya bisa di *update* secara satu arah, maksudnya adalah *website* universitas esa unggul ini hanya bisa di *update* oleh admin universitas esa unggul.

4.1.4 Analisis Bahasa Pemrograman *Website* Universitas Esa Unggul

Menurut analisa *website* universitas esa unggul ini menggunakan bahasa pemrograman PHP atau *Hypertext Preprocessor*. Karena *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web.

Beberapa kelebihan PHP dari bahasa pemrograman web, antara lain:

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana - mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis - milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
5. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah system.
6. PHP merupakan pemegang market share dari semua bahasa pemrograman server-side

4.2 Pembahasan

Suatu *website* dikatakan baik apabila memiliki karakteristik – karakteristik seperti *usability*, konten yang bermanfaat, *kompabilitas* peralatan yang ada dan *loading time* yang tidak terlalu lama.

4.2.1 usability

usability adalah dapatkah seorang user menemukan cara untuk menggunakan *website* tersebut dengan efektif (*doing things right*).

Masih menurut Jacob, *usability* memiliki 5 karakteristik yaitu :

- Mudah untuk dipelajari
- Efisien untuk digunakan
- Mudah untuk diingat
- Tingkat frekuensi kesalahan
- Tingkat kepuasan pemakai

4.2.1.1 *Visibility of System Status*

4.2.1.1.1 Navigasi

Inti dari prinsip ini adalah, suatu sistem harus dapat menginformasikan tentang kondisi dan keadaan situs tersebut di saat itu. Meliputi *feedback* selama melakukan koneksi tersebut. Dalam *website* ini terdapat navigasi seperti berikut ini:



Gambar 4.2.1.1.1 navigasi pada *website*

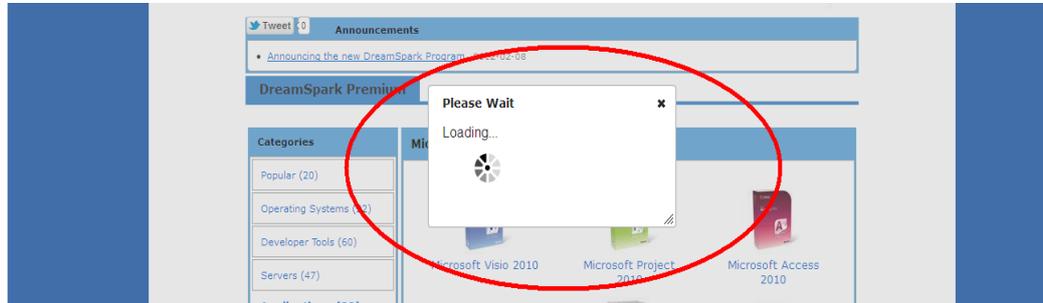
Di navigasi, pada saat mouse menyiorot bagian tentang kami > struktur organisasi > fakultas akan muncul perbedaan warna, yaitu warna kuning pada menu yang disorot. Perbedaan warna tersebut muncul akan memberikan penanda bagi pengunjung dimana dia sedang menyiorot. Namun, pada penavigasian seperti ini, dapat dilihat bahwa pengunjung akan membutuhkan usaha lebih untuk melakukan pengindexan terhadap menu yang ada.

Menurut rekomendasi dari penulis, bahwa Akan lebih baik bila pengunjung ditampilkan menu dalam bentuk memanjang ke bawah berdasarkan supermenunya, jadi pengunjung tidak perlu melakukan penggeseran untuk melakukan pemilihan terhadap menu fasilitas.

4.2.1.1.2 Loading Site

Ketika user memilih fasilitas MSDN salah satu dari *Menu* yang tersedia pada *website* portal ini, sistem akan memberikan respon dengan menampilkan sebuah animasi gambar lingkaran yang berputar untuk memberi tanda bahwa

sistem sedang *loading*. Hal ini membuat pengguna mengetahui bahwa permintaannya terhadap sistem sedang diproses untuk ditampilkan pada *interface*.



Gambar 4.2.1.1.2 gambar ketika system sedang loading

4.2.1.2 *Match beetwen system and the real world.*

Sistem harus berbicara dalam bahasa yang biasa digunakan pengguna, menggunakan istilah dan konsep yang akrab dengan audiens. Informasi harus diatur secara alami dan logis berdasarkan apa yang pengguna terbiasa melihat di dunia nyata. Kecocokan antara sistem dengan dunia nyata pada website universitas esang unggul ini bisa dilihat dari fakultas yang ada di universitas esang unggul seperti fakultas ekonomi, teknik, computer, kesehatan, komunikasi, fisioterapi, hukum, psikologi, desain dan industry kreatif itu sama dengan yang ada di website.

4.2.1.3 *User control and freedom*

Pengguna harus merasakan pengalaman mereka berinteraksi dengan sistem, dan mempunyai kebebasan melakukan apa saja tanpa harus dipersulit. Penerapan prinsip ini dalam website adalah menyediakan fungsionalitas untuk Undo dan Redo sehingga ketika user salah melakukan klik, maka user bisa memanfaatkan fasilitas undo yang ada pada website.

4.2.1.4 Consistency and standards

Ketidakkonsistenan dari *website* ini sangat terlihat dari bahasa yang digunakan karena ada konten-konten yang menggunakan Bahasa Inggris, namun adapula konten yang menggunakan Bahasa Indonesia padahal default bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia. Ketidakkonsistenan ini juga dapat dilihat dari bahasa yang digunakan pada menu-menu yang tersedia, baik itu menu utama maupun menu-menu lain yang tersedia di link-link yang ada. Seharusnya jika memang *default* bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, baik konten, menu maupun segala sesuatu yang membutuhkan ‘kata’ disajikan dalam Bahasa Indonesia, kecuali untuk istilah-istilah yang memang lebih *familiar* menggunakan Bahasa Inggris.

Rokemendasi dari penulis, bahwa sebaiknya *website* ini harus konsisten dalam penggunaan bahasa, gunakanlah bahasa Indonesia jika *defaultnya* bahasa Indonesia, dan begitupun sebaliknya. Dan sebaiknya jangan ada pencampuran bahasa



Gambar 4.2.1.4 ketidakkonsistenan dalam pemilihan bahasa

4.2.1.5 Error prevention

konfirmasi registrasi ketika user melakukan registrasi, untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam memasukkan *password* maka Universitas Esa Unggul menyediakan fasilitas konfirmasi sebagai berikut :



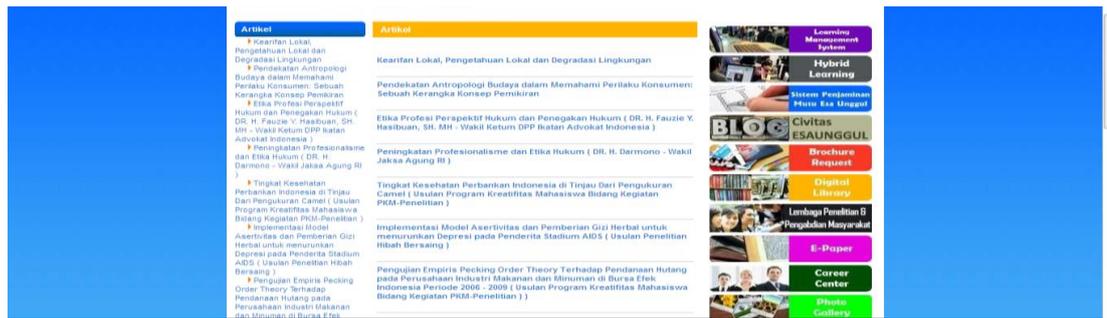
The image shows a web form titled "LOGIN". Below the title, there is a instruction: "Silahkan mengawali dengan menginput user ID & password untuk mendapat hasil penelusuran yang optimal." The form contains four input fields: "User Id" with the value "msms", "Password" with masked characters (dots), "Security Code" with a CAPTCHA image showing the text "ZhLi", and "Ketik Security Code" with the value "ZhLi". A "Login" button is located at the bottom of the form.

Gambar 4.2.1.5 konfirmasi registrasi

Pemilihan penulisan *password* dalam salah satu *fitur* di website universitas esa unggul ini sangat tepat karena menghindari kebocoran *password*. Atau dengan kata lain *password* yang kita ketikkan tidak dapat terbaca oleh orang lain.

4.2.1.6 Recognition rather than call

Pada saat memilih link *e-paper* di menu, *user* akan diantarkan ke dalam sebuah halaman dimana halaman tersebut berisi judul – judul. Namun setelah *user* meng – klik judul tersebut maka *user* akan diarahkan ke berita yang dituju.



Gambar 4.2.1.6 berita pada e-paper

4.2.1.7 Flexibility and efficiency in use

Inti dari prinsip ini adalah sistem mampu untuk memberikan layanan secara cepat bagi pengunjung untuk melakukan penjelajahan informasi dengan fleksibel dan efisien.

4.2.1.7.1 flash menu

Salah satu prinsip usability ini telah diterapkan oleh website universitas esa unggul. Semua informasi yang bersifat penting dan terbaru, disampaikan kepada pengunjung dengan bantuan *flash*. Pengunjung hanya tinggal melihat isi dari *flash* menu tersebut, kemudian melakukan klik pada menu yang dianggap menarik.



Gambar 4.2.1.7.1 flash menu pada website universitas esa unggul

4.2.1.7.2 Ketidakefisienan

Ketidakefisienan ditemukan dalam *website* ini. Ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 4.2.1.7.2 ketidakefisienan dalam *website*

Pada gambar yang di kotak merah diatas, jelas bahwa pada satu halaman *website* terdapat dua berita yang sama, hal ini menyebabkan *website* terlihat terlalu padat.

Rekomendasi dari penulis, bahwa artikel – artikel yang ada di sebelah kiri sebaiknya dihilangkan.

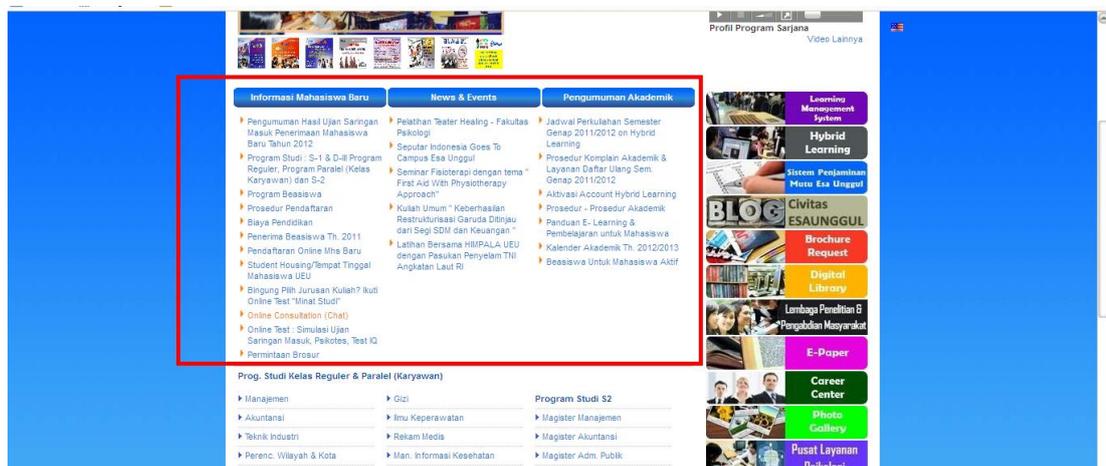
4.2.1.8 *Aesthetic and minimalist design.*

4.2.1.8.1 Tata huruf

Website Universitas Esa Unggul ini menggunakan *typeface* jenis *Arial* untuk berinteraksi dengan penggunaanya. *Typeface* jenis *Arial* mudah dibaca, bentuk hurufnya tegak dan rapi sehingga pengguna akan merasa nyaman ketika membaca teks yang terdapat pada konten maupun menu.

4.2.1.8.2 Whitespace

Penggunaan whitespace pada *website* Universitas Esa Unggul sebenarnya sudah baik. Tetapi ada bagian yang dinilai agak terlalu padat. Rekomendasi dari penulis, sebaiknya link – link yang berisi berita pada lingkaran merah dikurangi, misalnya pada bagian informasi mahasiswa baru itu bisa dibuat empat link saja, untuk selebihnya kita buat link baru dengan nama link selanjutnya. Bisa dilihat pada gambar berikut



Gambar 4.2.12.8.2 penggunaan whitespace

4.2.1.8.3 Logo dan Nama Universitas

Nama merupakan salah satu bagian yang penting bagi sebuah *website*, karena nama universitas menjadi identitas dari *website* yang dikunjungi *user*. Pada *website* ini, nama universitas terletak pada sudut kiri atas, terdapat pula logo dari universitas esa unggul yang terletak di sebelah kiri dari nama universitas tersebut. Ukuran nama universitas dan logo dinilai pas, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil.

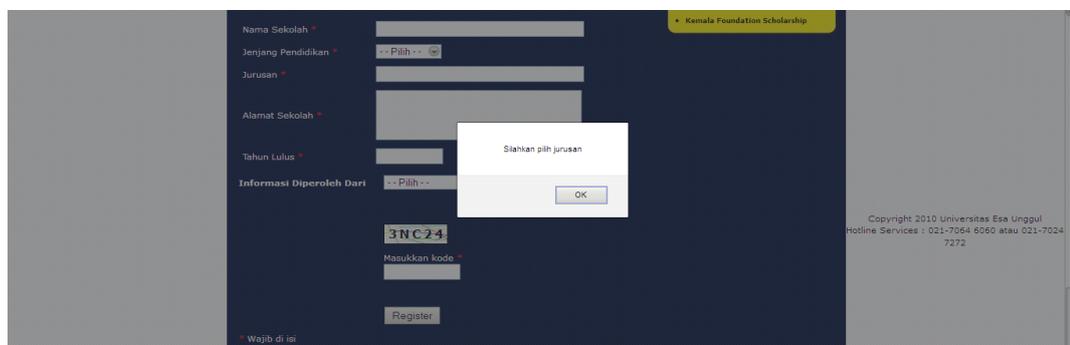


Gambar 4.2.1.8.3 Nama dan Logo Universitas

4.2.1.9 Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Bantuan yang dimunculkan kepada pengunjung, yang berupa tulisan yang muncul sebagai respon dari kesalahan. Di dalamnya disertakan saran agar pengunjung tidak melakukan kesalahan yang sama lagi.

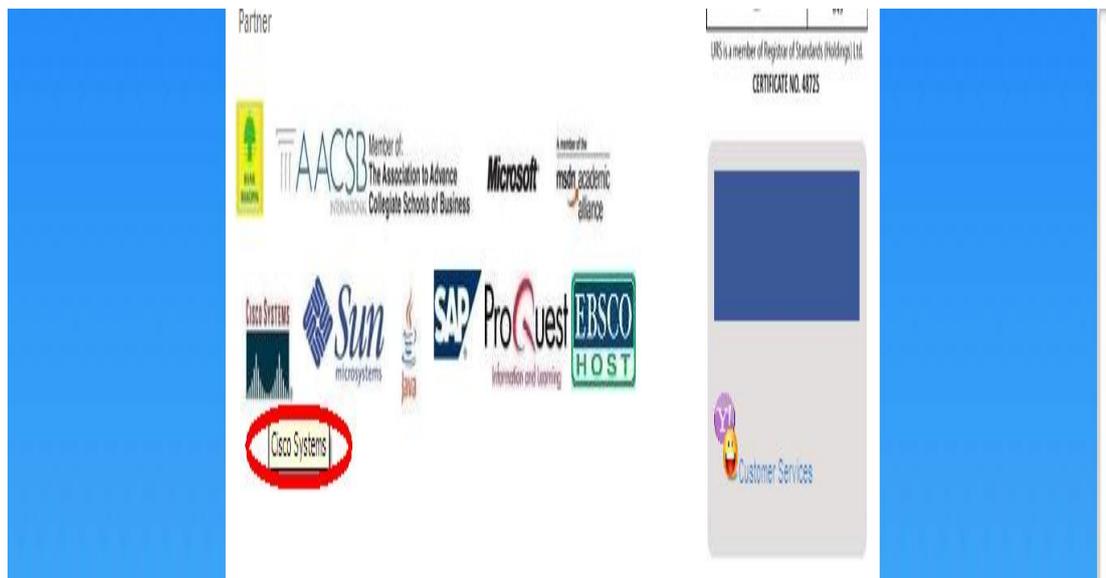
Konfirmasi kesalahan dalam mengisi formulir registrasi maka akan muncul sebuah pesan. Contohnya ketika *user* akan mengisi formulir registrasi mahasiswa baru, tetapi user lupa mengisi jurusan yang akan dipilih maka akan muncul pesan “ silahkan pilih jurusan “.



Gambar 4.2.1.9 kesalahan registrasi

4.2.1.10 Help and documentation

Penggunaan *help* disertakan di dalam *tooltips* dari setiap button ataupun menu klik. Diantaranya dapat dilihat pada *screen shoot* berikut



Gambar 4.2.1.10 penggunaan help

Penggunaan *help* yang disertakan bersama dengan *tooltips* merupakan pilihan yang tepat untuk menyampaikan bantuan dari *developer* kepada pengunjung. Karena tidak memungkinkan untuk membuat halaman khusus yang akan membantu pengunjung.

4.2.2 Konten Website

Konten *website* universitas esa unggul ini, berisi informasi – informasi baik untuk mahasiswa, dosen, karyawan, dan masyarakat umum. Informasi yang diberikan atau yang ditampilkan di *website* universitas esa unggul ini termasuk informasi yang bermanfaat. seperti informasi penerimaan mahasiswa baru,

informasi pemberian program beasiswa, informasi panduan elearning dan pembelajaran untuk mahasiswa, dan masih banyak lagi informasi – informasi penting yang didapat dari *website* universitas esa unggul.

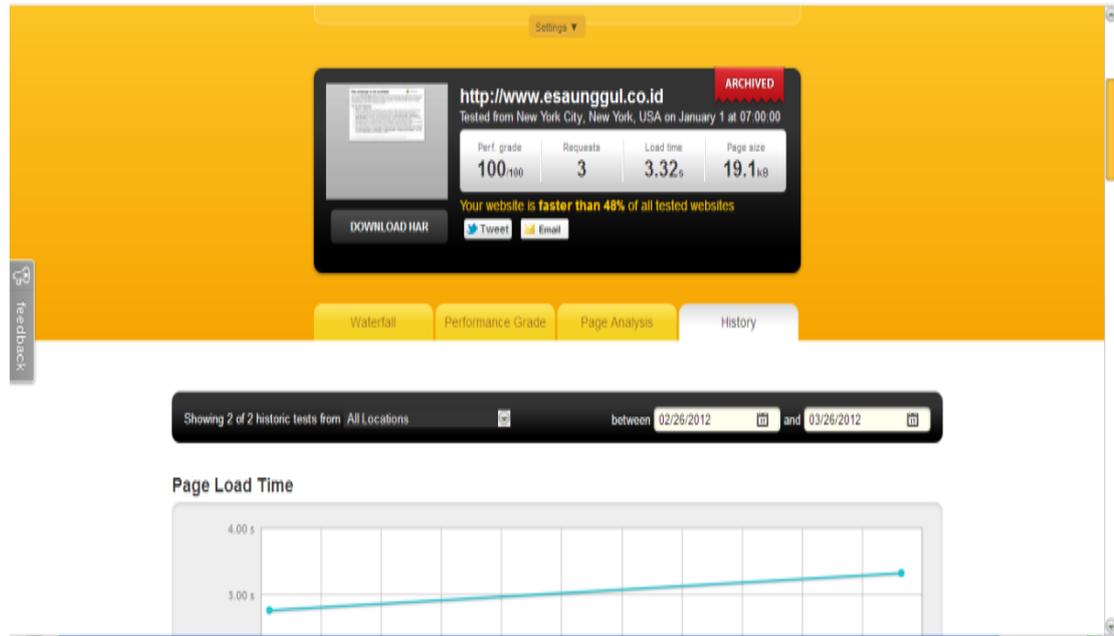
4.2.3 Kompabilitas

Dari hasil pengamatan, penulis menyimpulkan bahwa *kompabilitas website* universitas esa unggul ini adalah baik. Karena bisa dijalankan di berbagai *browser* yang ada seperti *Mozilla, chrome*, dan lain – lain.

4.2.4 Loading Time

Untuk mengetahui waktu panggil sebuah *website* kita memerlukan sebuah *tools* tambahan, ada banyak *software / tools* yang bisa membantu kita mengetahui *loading time* sebuah *website* seperti *FreeSpeedTest.com, WebSiteOptimization.com, Rapid Search Metrics, Aptimize.com, Pingdom Tools , iWebTools*, dan lain – lain

Adapun tujuan dari mengukur *loading time website* universitas esa unggul ini adalah mengetahui kinerja *website* ini. Karena jika *website* terlalu berat itu mengakibatkan *loading* membuka *website* akan lama dan hal itu mengurangi jumlah orang yang akan mengunjungi *website*. Adapun setelah kami mengukur *loading time* dari *website* universitas esa unggul dengan *pingdom tools* hasilnya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2.4 *loading time website* universitas esa unggul

Dari tes yang di lakukan dengan pingdom tools, maka didapatkan hasil yaitu loading time website universitas esa unggul adalah 3.32 s. hal ini menunjukkan bahwa loading time website universitas esa unggul ini baik, karena kriteria loading time yang baik itu tidak lebih dari 8.5 s.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Website Universitas Esa Unggul Jakarta telah memiliki kinerja yang cukup baik, di lihat dari informasi yang diberikan dan layanan yang disediakan. Informasi yang diberikan mulai dari Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru, Pengumuman Akademik, Digital Library dan masih banyak yang lainnya. Adanya fasilitas *web* yang dinamis seperti Digital Library, Pusat Layanan Psikologi dan Customer Service Secara Online. Dan website universitas esa unggul ini memiliki loading time yang tidak terlalu lama yaitu 3,32 s dengan page size 19,1 kb.

Namun dibalik kinerja yang sudah cukup baik, ada beberapa hal yang dirasakan kurang tepat peletakkannya, baik dari segi fungsi maupun pemanfaatannya. Seperti obyek yang ditampilkan dalam *Website* Universitas Esa Unggul Jakarta ini terlalu banyak sehingga secara tidak langsung akan mempengaruhi tingkat estetika sebuah website.

Adapun tabel perbandingan dari konten yang di analisis adalah :

Fasilitas	sangat baik	baik	cukup	kurang
Navigasi			✓	
Loading site	✓			
Match beetwen system and the real word	✓			
User kontrol and freedom	✓			

Konsistensi bahasa			✓	
Error prevention	✓			
Recognition rather than call	✓			
Flash menu	✓			
Ketidakefisienan			✓	
Tata huruf		✓		
Whitespace			✓	
Logo dan nama universitas	✓			
Konfirmasi kesalahan	✓			
Help and documentation		✓		
Loading time	✓			

5.2 Saran

Dalam laporan analisis *website* yang disusun oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Bina Darma 2012 ini, penulis memberikan beberapa saran seperti :

1. Dari sisi navigasinya sudah baik, tetapi ada baiknya bahwa navigasi dalam bentuk memanjang ke bawah berdasarkan supermenunya, jadi pengunjung tidak perlu melakukan penggeseran untuk melakukan pemilihan terhadap menu fasilitas.
2. Gunakan konsistensi bahasa dalam membangun sebuah website.
3. Sebaiknya jangan ada dua berita yang sama dalam sebuah halaman website.
4. Pada bagian bawah di halaman utama website universitas esa unggul ini terlalu penuh dengan berita – berita, seharusnya ini bisa dikurangi dengan menambahkan link selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

[http:// www.esaunggul.ac.id/](http://www.esaunggul.ac.id/)

<http://lookatmedj.wordpress.com/2010/06/26/analisis-web-usability-menggunakan-metode-heuristic-evaluation>

<http://tools.pingdom.com>

<http://www.baliorange.web.id/pengertian-website-webhosting-domainname/>

Hakim Lukmanul. 2004 : Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain, dan Aplikasi

<http://prof-gamers.blogspot.com/2011/03/loading-time-pada-sebuah-web1.html>

DOKUMENTASI



