

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Teknik Informatika
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Genap tahun 2003/2004

INFORMATION DESIGN PADA SITUS WEB BINUS

Johan : 0400502342

Anto : 0400503036

Irawan Jaya : 0400512791

Kelas/Kelompok : 08PAT / 9

Abstrak

Suatu situs yang baik adalah suatu situs yang memperhatikan keinginan pembaca atau *readernya* oleh karena itu dalam penulisan skripsi kali ini penulis ingin memberikan sebuah gambaran mengenai perancangan suatu situs yang baik

TUJUAN PENELITIAN skripsi ini adalah membuat suatu situs *web* baru bagi Binus yang informatif, nyaman dan terkini berdasarkan teori *Information Design* dan pendukungnya.

METODOLOGI yang digunakan adalah metode analisis dan metode perancangan sistem.

HASIL YANG DICAPAI adalah hasil yang dapat memenuhi kebutuhan Binus dalam membuat situs *web* yang memiliki fasilitas yang telah dikembangkan dari situs *web* sebelumnya, misalnya : adanya fungsi *forum*, dan struktur menu yang jauh lebih baik.

KESIMPULAN yang didapat adalah bahwa dengan adanya situs *web* yang baru ini akan menyelesaikan permasalahan yang ada.

Kata Kunci

Perancangan Informasi, *information design*, situs *web*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Berkah dan RahmatNya, yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga laporan Khusus ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan tugas dari mata kuliah Skripsi, pada semester 8 tahun ajaran 2004-2005, yang diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman kita semua.

Adapun Skripsi yang berjudul **“INFORMATION DESIGN PADA SITUS WEB BINUS”** ini ditulis untuk memenuhi kewajiban kurikulum pada jurusan Teknik Informatika Universitas Bina Nusantara, sebagai persyaratan Kesarjanaan untuk jenjang Strata-1. Dan penulis mencoba menyusun suatu konsep pemikiran mengenai berbagai aspek yang dapat mendukung mutu perancangan suatu desain.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan laporan ini, khususnya kepada:

1. Dra. Dr. Ir. Theresia Widia Soeryaningsih, MM., selaku rektor Universitas Bina Nusantara, yang telah memberi kesempatan pada penulis untuk menimba ilmu di Universitas ini.
2. Bapak Wiedjaja S.Kom Selaku dosen pembimbing kami yang telah sabar meluangkan waktu di sela-sela kesibukannya guna memberikan petunjuk, saran dan bimbingan hingga skripsi ini dapat di selesaikan.
3. Bapak Ir. Sablin Yusuf, Msc., M.Comp.Sc., selaku ketua jurusan TI yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

4. Seluruh dosen Universitas Bina Nusantara yang telah memberi bekal pengetahuan yang berguna kepada penulis selama masa kuliah.
5. Orang tua dan keluarga penulis yang telah merawat, membimbing, dan memberikan kasih sayang serta dukungan baik berupa moral maupun materiil yang tak ternilai sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Teman-teman penulis yang terlalu banyak untuk disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, bantuan, pendapat, waktu dan saran yang berguna dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak yang dapat mengembangkan skripsi ini lebih baik lagi.

Akhir kata penulis berharap agar skripsi ini kiranya dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 13 Juni 2004

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	
Halaman Judul Dalam	
Halaman Persetujuan <i>Softcover</i>	
Abstrak	
Prakata	
Daftar Isi	
Daftar Tabel	
Daftar Gambar	
Daftar Lampiran	

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Ruang Lingkup	2
1.3	Tujuan dan Manfaat	2
1.4	Metodologi	3
1.5	Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Internet	6
2.1.1	Sejarah Perkembangan Internet	6
2.1.2	World Wide Web (WWW)	7
2.1.3	Hypertext Mark Up Language (HTML)	8
2.2	Entity Relationship Diagram (ERD)	8
2.3	Pengantar Teori Information Design	9
2.3.1	Pengertian Information Design	11
2.3.2	Model Information Design	13
2.3.2.1	Level Physical	13
2.3.2.1.1	Teori Pendukung Physical Level	15
2.3.2.2	Level Cognitive	22
2.3.2.2.1	Teori Pendukung Cognitive Level	24
2.3.2.3	Level Affective	27
2.3.2.3.1	Teori Pendukung Affective Level	28
2.3.3	Seven Deadly Sins of Information Design	29
2.3.4	Usability	31
2.3.5	Top Ten Mistakes	33
2.3.6	Eight Golden Rules	34
2.3.7	Top Ten Guidelines	34

BAB III ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

3.1	Gambaran Umum Universitas	37
3.1.1	Riwayat Universitas	37
3.1.2	Visi dan Misi Universitas	38

3.2	Analisis Situs Web student.binus.ac.id Berdasarkan Information Design dan Teori-teori Pendukung Lainnya	39
3.2.1	Level Physical	39
3.2.2	Level Cognitive	41
3.2.3	Level Affective	41
3.3	Analisis Kebutuhan Users	42
3.3.1	Hasil Wawancara Situs Web student.binus.ac.id	43
3.3.2	Hasil Kuesioner Situs Web student.binus.ac.id	44
3.4	Analisis Permasalahan yang dihadapi	57
3.4.1	Level Physical	58
3.4.2	Level Cognitive	58
3.4.3	Level Affective	59
3.4.4	Struktur Menu Situs student.binus.ac.id Yang Belum Dikembangkan	60
3.5	Alternatif pemecahan masalah	61
3.5.1	Level Physical	62
3.5.2	Level Cognitive	62
3.5.3	Level Affective	62
3.6	Perancangan Sistem	64
3.6.1	Struktur menu yang sudah di kembangkan	64
3.6.2	State Transition Diagram	68
3.6.3	Perancangan Layar	75
3.6.4	ERD	82
3.6.5	Spesifikasi Proses	82

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1	Pembahasan Hasil Analisis	99
4.1.1	Kesimpulan Hasil Analisis	99
4.2	Implementasi Elemen Level Cognitive	100
4.3	Perancangan Prototype	100
4.3.1	Pembahasan Prototype	101
4.3.2	Pembahasan Seputar Tampilan Prototype	102
4.3.3	Pembahasan Seputar Isi Prototype	103
4.3.4	Kesimpulan Prototype	103
4.4	Pembahasan Kuesioner Prototype	103
4.4.1	Kesimpulan	106

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	107
5.2	Saran	109

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	2.1	Footer	21
Gambar	2.2	Tahapan Metodologi Awal dalam Merancang Web UbiNuS	37
Gambar	3.1	Hasil Wawancara	44
Gambar	3.2	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-1	45
Gambar	3.3	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-2	45
Gambar	3.4	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-3	46
Gambar	3.5	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-41530	47
Gambar	3.6	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-5	48
Gambar	3.7	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-6	48
Gambar	3.8	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-7	49
Gambar	3.9	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-8	50
Gambar	3.10	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-9	50
Gambar	3.11	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-10	51
Gambar	3.12	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-11	51
Gambar	3.13	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-12	52
Gambar	3.14	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-13	53
Gambar	3.15	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-14	53
Gambar	3.16	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-15	54
Gambar	3.17	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-16	54
Gambar	3.18	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-17	55
Gambar	3.19	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-18	55
Gambar	3.20	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-19	56

Gambar	3.21	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-20	56
Gambar	3.22	Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan ke-21	57
Gambar	3.23	Struktur Menu student.binus.ac.id yang Belum Dikembangkan	62
Gambar	3.24	Tahapan Metodologi ke 2 dalam Merancang Web UBiNuS	64
Gambar	3.25	Struktur Menu Utama	65
Gambar	3.26	Struktur Menu Data Pribadi	65
Gambar	3.27	Struktur Menu Registrasi Kuliah	65
Gambar	3.28	Struktur Menu Kuliah	66
Gambar	3.29	Struktur Menu Ujian	66
Gambar	3.30	Struktur Menu Nilai	66
Gambar	3.31	Struktur Menu Skripsi/TA	67
Gambar	3.32	Struktur Menu Wisuda	67
Gambar	3.33	Struktur Menu Keuangan	67
Gambar	3.34	Struktur Menu Pertanyaan	68
Gambar	3.35	Struktur Menu Permohonan Surat/layanan	68
Gambar	3.36	Struktur Menu Pengumuman	68
Gambar	3.37	State Transition Diagram Menu Halaman utama	69
Gambar	3.38	State Transition Diagram Data pribadi	70
Gambar	3.39	State Transition Diagram Registrasi Kuliah	70
Gambar	3.40	State Transition Diagram Kuliah	71
Gambar	3.41	State Transition Diagram Ujian	71
Gambar	3.42	State Transition Diagram Nilai	72
Gambar	3.43	State Transition Diagram Skripsi/TA	73
Gambar	3.44	State Transition Diagram Wisuda	73

Gambar	3.45	State Transition Diagram keuangan	74
Gambar	3.46	State Transition Diagram Pertanyaan	74
Gambar	3.47	State Transition Diagram Permohonan Surat/Layanan	75
Gambar	3.48	State Transition Diagram Pengumuman	75
Gambar	3.49	Layar Halaman home (students)	76
Gambar	3.50	Layar Halaman Data Pribadi, Registrasi Kuliah, Kuliah, Ujian, Nilai, Skripsi/TA, Wisuda, Keuangan, Pertanyaan, Permohonan Surat/Layanan, Pengumuman, Forum	77
Gambar	3.51	Rancangan Layar Halaman Menu Contact Us/Pertanyaan	78
Gambar	3.52	Rancangan Layar Halaman Feedback	79
Gambar	3.53	Rancangan Layar Halaman Ubah No. Hp	80
Gambar	3.54	Rancangan Layar Halaman Jadwal Dosen	81
Gambar	3.55	Rancangan Layar Halaman Jadwal Ujian Pendadaran	82
Gambar	3.56	Entity Relationship Diagram	83
Gambar	4.1	Prototype	102
Gambar	4.2	Tahapan Metodologi Akhir dalam Merancang Web UBiNuS	107
Gambar	5.1	Kesimpulan Proses Pemecahan Masalah	112

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Metodologi yang Digunakan	4
Tabel 2.2	Jenis Font yang Umumnya Didukung Oleh Browser	17
Tabel 2.3	Kategori Font	17
Tabel 3.1	Elemen Page dan Screen Design	40
Tabel 3.2	Elemen Retrieveability Aids	40
Tabel 3.3	Elemen Media Selection	40
Tabel 3.4	Elemen Level Cognitive	41
Tabel 3.5	Elemen Level Affective	41
Tabel 4.1	Hasil Analisis	99
Tabel 4.2	Pembahasan Seputar Tampilan Prototype	102
Tabel 4.3	Pembahasan Seputar Isi Prototype	103
Tabel 4.4	Hasil Kuesioner Prototype	104