

## Tata Cara Promosi Di Bengkel

Angga Adi Saputra

Ranggana Perwira Adji

**Abstract:** *The website has undergone several changes since it was first discovered in 1991 by Sir Timothy John Tim Berners-Lee. Initially the purpose of creating a website at that time was to make it easier to exchange and update information to fellow researchers where they worked. Gradually the habits and needs of people in cyberspace are always changing and increasing. This is also in line with the faster internet access and increasingly sophisticated computer technology. (Lucky Alfian, 2015).*

**Keywords:** *Website, information, internet access*

**Abstrak:** Website telah mengalami beberapa perubahan semenjak pertama kali di temukan pada tahun 1991 oleh Sir Timothy John Tim Berners-Lee. Pada awalnya tujuan dari dibuatnya website pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Lambat laun kebiasaan dan kebutuhan orang di dunia maya selalu berubah dan bertambah. Hal ini juga sejalan dengan semakin cepatnya akses internet dan teknologi komputer yang semakin canggih. (Lucky Alfian, 2015).

**Kata kunci:** Website, informasi, akses internet

### 1. LATAR BELAKANG

Menurut Eri Bowo, (2013). *Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet, sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri atas teks, gambar, suara, video, animasi, dan sebagainya, sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Semua informasi yang tersedia di *website* tersimpan di sebuah internet web server atau disebut web server saja. Informasi yang tersimpan di webserver tersebut umumnya akan ditampilkan dalam bentuk *HTML (Hypertext Markup Language)*.

Dari perkembangan teknologi tersebut, maka dunia usahapun mengalami perkembangan yang pesat dengan munculnya berbagai perusahaan yang berusaha menciptakan produk dan jasa guna memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Perusahaan yang ingin dikenal secara luas maupun perusahaan yang ingin menjaga hubungan dengan pelanggannya perlu memiliki sebuah media informasi yang mampu memberikan informasi profil perusahaan secara detail maupun jasa/produk yang ditawarkan secara *up to date*.

A'an Jaya Steel adalah perusahaan perseorangan yang bergerak di bidang jasa pembuatan mesin industri, *metal furniture* dan *supplier hardware stainless* yang didirikan oleh Bapak Mohammad A'dlom dan sudah beroperasi sejak Oktober 2004 sampai sekarang, yang berlokasi di Jl. Sedayu kenongo 2 Rt 03 Rw 05 Kecamatan Genuk – Kota Semarang. Berawal dari sebuah bengkel bubut kecil dengan alat produksi diantaranya :

mesin bubut (*lathe machine*), mesin las listrik (*electric welding*) dan gerinda masing-masing satu buah, dengan seiring berjalanya usaha tersebut hingga kini bengkel A'an Jaya Steel mulai melengkapi peralatan produksi diantaranya: 3 mesin bubut dan turet, 3 mesin bor duduk (*drill press*), 2 mesin frais (*milling machine*), 2 mesin las listrik (*electric welding*), 3 mesin las argon (*argon welding*), 1 mesin rol (*roll machine*), 1 mesin *plasma cutting*, serta alat perlengkapan bengkel lainnya.

Selama ini usaha yang dilakukan oleh pemilik untuk menginformasikan dan mempromosikan usahanya yaitu dengan cara membagikan kartu nama, *word of mouth*, dan juga memposting foto produk di sosial media seperti *facebook*. Akan tetapi usaha tersebut belum cukup efektif untuk memberikan informasi secara lengkap dan detail kepada masyarakat ataupun calon pelanggan khususnya yang berada di luar area semarang karena minimnya ruang dan jangkauannya yang terbatas. Hal tersebut terbukti dengan wilayah area pemasaran dari Bengkel A'an Jaya steel yang hingga saat ini masih berkutat di wilayah Semarang diantaranya seperti: PT. Lukie Work Indonesia di Kawasan Industri Terboyo, PT. Mazuvo di Kawasan Industri Candi, dan juga daerah Lingkungan Industri Kecil (LIK) ataupun seorang pekerja lepas (*freelance*) dan juga masyarakat daerah sekitarnya yang membutuhkan jasa dari bengkel A'an Jaya Steel. Menurut pemilik bengkel A'an Jaya Steel, omset yang didapat pun dirasa kurang berkembang dari tahun ke tahun dan kurangnya kepercayaan calon pelanggan terhadap kelengkapan peralatan produksi.

Setiap orang berwirausaha pasti ingin usahanya berkembang begitu pula keinginan dari pemilik bengkel A'an Jaya Steel. Dengan semakin lengkapnya peralatan bengkel yang dimiliki bengkel A'an Jaya Steel, pemilik berharap bisa menambah kepercayaan calon pelanggan serta mengembangkan pemasaran dan mempromosikan usahanya keranah yang lebih luas khususnya daerah Jawa Tengah dan sekitarnya. Dari hal tersebut, perlunya suatu tambahan media informasi yang tepat dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang dapat menginformasikan profil usaha ataupun produk serta kelengkapan peralatan dari bengkel A'an Jaya Steel guna memperluas area pemasaran serta menambah kepercayaan pada pelanggan maupun calon konsumen pada bengkel A'an Jaya Steel Semarang.

Dalam hal ini media informasi berbasis *website* merupakan pilihan yang tepat guna menunjang kebutuhan informasi dan promosi untuk memperluas area pemasaran pada bengkel A'an Jaya Steel, karena *website* merupakan salah satu media informasi dan promosi yang paling populer saat ini, yang memiliki jangkauan ruang dan waktu yang tak terbatas, serta mampu memberikan informasi yang detail dan mudah dalam memperbaruinya sehingga *website* sebagai media yang *efektif* dan *efisien* dalam pemasaran

produk maupun penyampaian informasi. Berbeda dengan media lain seperti media cetak kartu nama, brosur, banner, yang memiliki jangkauan terbatas dan lambat dalam memberikan informasi karena harus menunggu proses cetak dan mengirimkannya ke masyarakat ataupun media iklan elektronik seperti radio yang waktunya terbatas dan tidak dapat menampilkan gambar serta media televisi yang produksi materi lama dan *relative* mahal.

Atas pertimbangan tersebut, penulis tertarik untuk merancang sebuah “DESAIN WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI BENGKEL A’AN JAYA STEEL SEMARANG”, untuk menambah media informasi dan promosi pada bengkel A’an Jaya Steel tanpa meninggalkan metode lama, guna memberi solusi dari permasalahan yang ada pada bengkel A’an Jaya Steel Semarang yang diharapkan mampu memberikan informasi ke masyarakat ataupun menambah kepercayaan calon konsumen dan mempromosikan usaha tersebut ke ranah yang lebih luas khususnya daerah Jawa Tengah dan sekitarnya.

## **2. DESKRIPSI TEORITIK**

### **a. Landasan teori**

Landasan teori yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini diantaranya adalah :

#### **1) Media Informasi**

Demikian pentingnya media informasi pada masa ini, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu samalainnya. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Sedangkan pengertian dari informasi secara umum pengertian dari informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang ataupun masa yang akan datang (Gordon B. Davis 1990; 11).

Maka pengertian dari media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun penjelasan Sobur (2006) media

informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”.

## 2) Pengertian promosi

Promosi merupakan salah satu kegiatan pemasaran yang penting bagi perusahaan dalam upaya mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan serta meningkatkan kualitas penjualan untuk meningkatkan kegiatan pemasaran dalam hal memasarkan barang atau jasa dari suatu perusahaan. Promosi adalah segala bentuk komunikasi yang digunakan untuk menginformasikan (*to inform*), membujuk (*to persuade*), atau mengingatkan orang –orang tentang produk yang dihasilkan organisasi, individu, ataupun rumah tangga (Simamora, 2003:285).

## 3) Pengertian *Internet*

*Internet* merupakan singkatan dari *Interconnected Network*, sehingga secara harafiah internet adalah sebuah bentuk jaringan computer global yang terhubung melalui TCP / IP, menghubungkan komputer-komputer dari seluruh dunia sehingga memungkinkan terjadinya pertukaran data. (Eri Bowo, 2013)

## 4) Pengertian *Website*

*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet, sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri atas teks, gambar , suara, video , animasi, dan sebagainya, sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Semua informasi yang tersedia di *website* tersimpan disebuah internet webserver atau disebut webserver saja. Informasi yang tersimpan di webserver tersebut umumnya akan ditampilkan dalam bentuk *HTML* (*Hypertext Markup Language* ).Dari komputer yang kita gunakan, *website* dapat diakses menggunakan sebuah *software* atau program aplikasi yang disebut *web browser* atau disebut *browser* saja. Contoh-contoh *browser* adalah Internet Explorer, Opera, Firefox, Chrome , dan sebagainya (Eri Bowo, 2013). Dilihat dari segi kontennya, *website* terbagi menjadi 2 jenis yaitu :

### a) *Website Statis*

*Website statis* merupakan *website* yang isi kontennya tidak dapat diubah secara langsung oleh end-user. Isi dari *website* hanya bisa diubah oleh orang yang mengerti mengenai bahasa pemrograman atau tools untuk merancang halaman *website*. *Website* jenis ini tidak mempunyai basis data, jadi informasi yang disampaikan ditulis langsung ke dalaman *syntax*. Biasanya *website* jenis ini

dibuat untuk menampilkan informasi yang jarang diupdate misalnya *Company Profile*.

b) *Website Dinamis*

*Website dinamis* adalah *website* yang isi kontennya sudah termanajemen dengan kata lain, sudah menerapkan sistem *Content Management System* (CMS) untuk informasi yang disampaikannya. *End-user* bisa sewaktu-waktu mengupdate konten pada halaman *website* tanpa perlu Paham bahasa pemrograman. Melihat dari segi fungsionalitasnya, *website* seperti inilah yang sekarang banyak digunakan.

5) *Pengertian Hosting*

*Hosting* adalah tempat untuk menyimpan file-file dan konten dari *website* yang dapat berupa teks, gambar, video, audio, dan sebagainya, agar dapat diakses oleh orang-orang yang terkoneksi oleh jaringan *internet*. (Eri Bowo, 2013)

6) *Pengertian Domain*

*Domain* adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi *server*, baik itu *web server* atau *email server* di komputer. Jadi kesimpulannya *domain* adalah nama *website* kita, (Eri Bowo, 2013)

7) *Desain*

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata. Kata desain menurut pendapat Sachari (2005:3) Desain adalah garis besar, sketsa; rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah "perancangan proses". Salah satu contoh dari perancangan proses adalah perancangan proses dalam industri kimia. Desain grafis pada awalnya digunakan atau diterapkan sebagai media-media *statis* seperti buku, koran,

majalah, dan brosur . Sejalan dengan perkembangan jalan, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik yang disebut desain interaktif atau desain multimedia. Seni desain grafis melingkupi kemampuan dan ketrampilan visual termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar dan tata letak .

Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis adalah ide, akal, tangan, mata, alat gambar dan seperangkat komputer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum di realisasikan atau diwujudkan dalam bentuk visual. Seorang desainer atau perancang bebas memilih alat untuk menyelesaikan desainnya dengan tangan atau komputer. Dalam bekerja seorang desainer grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik.

#### 8) Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen dari dunia desain grafis yang unik, dimana tipografi bukan hanya sekedar elemen bacaan, tapi juga mempunyai unsur seni yang luar biasa (Inawzah Rahman, 2016). Tipografi atau *typography* dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal berkaitan dengan pengaturan baris-baris susun huruf (*typeset*).

Peran dari tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat contohnya seperti koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang biasa kita kenakan dan masih banyak lagi contoh-contoh lainnya. Perkembangan tipografi saat ini sudah mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (*hand drawn*) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya.

#### 9) Layout

*Layout* dalam bahasa Indonesia memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, *layout* merupakan usaha yang dilakukan untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen-elemen atau unsur-unsur komunikasi grafis seperti teks, gambar, tabel dan lain-lain menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Dalam hal ini diperlukan pertimbangan ketika sedang mendesain suatu informasi agar bisa seefektif mungkin. Tujuan utama layout adalah

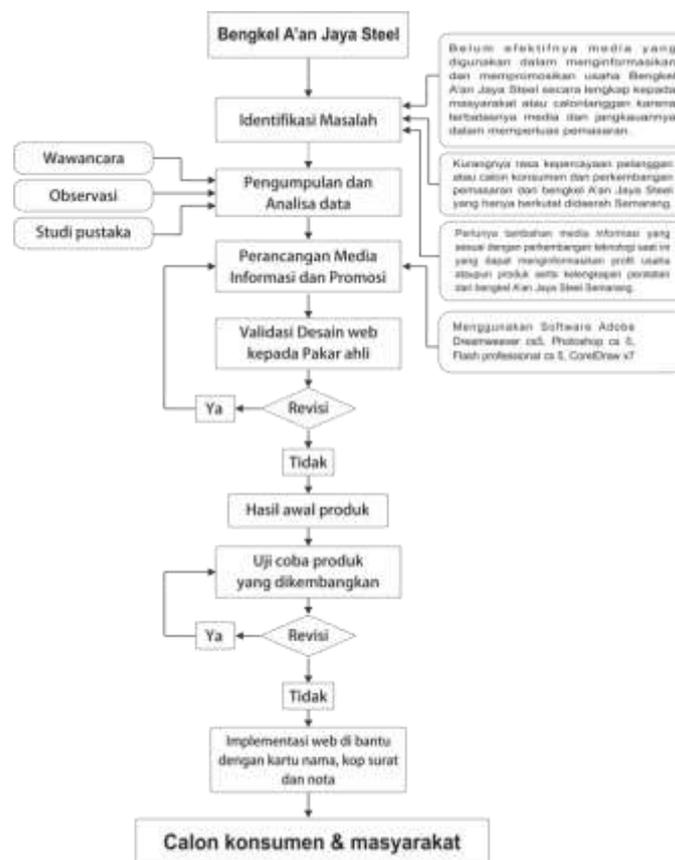
menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dengan sebuah cara yang bisa memudahkan pembaca menerima informasi yang disampaikan.

## 10) Warna

Warna adalah *spektrum* tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan oleh panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contohnya warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer. Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya yaitu pencampuran *pigmen* magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah. Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam Desain Grafis karena setiap warna memiliki makna atau arti yang terkandung didalamnya.

## b. Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini dibuat sebuah website sebagai media informasi dan promosi di bengkel A'an Jaya Steel Semarang dengan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Kerangka Pemikiran

### 3. METODE PENELITIAN

#### a. Model Pengembangan

Dalam pengembangan ini, penulis mengacu model pengembangan (*research and development*) menurut Borg & Gall (1989) dalam Sukmadinata (2008: 169-170) yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji ke efektifan produk yang dihasilkan.

#### b. Prosedur Pengembangan

Dengan mengacu pada model pengembangan (*research and development*) oleh Borg, W.R. & Gall M.D dalam Sukmadinata (2008: 169-170) dan Ardhana (2002:09), dari sepuluh langkah pengembangan, maka peneliti mengambil tujuh langkah dalam proses ini. Hal ini dilakukan karena penelitian pengembangan yang dilakukan hanya untuk ruang lingkup bengkel A'an Jaya Steel dan menyesuaikan pada karakteristik, keterbatasan waktu, tenaga serta biaya. Adapun langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut :

- 1) *Research and Information collection* (penelitian & pengumpulan data)
  - a) Melakukan studi *literature* dengan melakukan wawancara dengan pemilik bengkel A'an Jaya Steel Semarang.
  - b) Penulis melakukan *observasi* dengan cara mengamati proses kerja dan produksi dari karyawan bengkel A'an Jaya Steel.
  - c) Penulis juga melakukan studi pustaka untuk mendapatkan teori yang berkaitan dengan media informasi dan promosi berbasis *website*.
- 2) *Planning* (perencanaan)
 

Dalam tahap ini penulis membuat skema perancangan desain web berupa *layout*. *Layout* adalah visualisasi dalam bentuk gambar serta keterangan-keterangan sebagai penjelasannya.
- 3) *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan produk awal)
 

Setelah tahap perencanaan selesai, langkah selanjutnya adalah membuat bentuk awal desain produk yang dapat di uji coba.
- 4) *Preliminary Field Testing* (uji coba awal)
 

Pada tahap ini produk diujikan kepada pakar ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan serta tanggapan dan penilaian dari pakar ahli. Dari hasil tersebut dapat diketahui apakah produk tersebut sudah layak untuk digunakan.

- 5) *Main Product Revision* (perbaikan produk awal)  
Perbaikan produk awal dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan, kelemahan, kendala, dan rekomendasi.
- 6) *Main Field Testing* (uji coba lapangan)  
Uji coba lapangan dimaksudkan untuk mengetahui seberapa menarik dan efektif *website* sebelum digunakan dalam lingkup yang sebenar-benarnya. Uji coba dilakukan pada beberapa responden yang potensial, kemudian hasil data yang diperoleh dari uji coba ini dianalisis dan digunakan untuk penyempurnaan keseluruhan pengembangan produk.
- 7) *Operational Product Revision* (perbaikan produk operasional)  
Setelah tahap uji coba selesai, diperlukan perbaikan pada media ini agar lebih sempurna. Pada tahap ini penulis meminta masukan, kritik dan saran dari pemilik perusahaan serta usulan-usulan responden yang bermanfaat dalam memperbaiki produk dari kesalahan dan kekurangan agar penulis yakin bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dan dapat mencapai tujuan.

Untuk tahap ke-8 Uji coba Operasional, tahap-9 Perbaikan produk akhir, dan tahap ke-10, Deseminasi Nasional tidak dilakukan. Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap ke-1 sampai tahap ke-7, sesuai dengan kebutuhan produk yang ditawarkan.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **a. Hasil Penelitian**

Setelah melalui proses pembuatan dan uji coba, akhirnya pembuatan Desain web sebagai media informasi dan promosi di Bengkel A'an Jaya Steel Semarang telah selesai dan diharapkan bisa digunakan sebagai media untuk menginformasikan dan usaha dari bengkel A'an Jaya Steel Semarang untuk menjaring pelanggan baru. Penulis selaku perancang dan pembuat menerapkan dan menyerahkan file *website* ini kepada Bapak Mohamad A'dlom selaku pemilik dan pengelola dari bengkel A'an Jaya Steel Semarang. Penyerahan ini dilakukan pada tanggal 8 Oktober 2016 di kantor bengkel A'an Jaya Steel Semarang.



Gambar 2. Foto Serah terima DVD desain *website*  
(sumber : peneliti, 2016)

Untuk mengakses *website* bengkel A'an Jaya Steel Semarang harus menggunakan seperangkat komputer ataupun laptop yang terkoneksi dengan internet. Kemudian aktifkan web browser seperti *google chrome*, *mozilla firefox*, atau *opera* dan lain-lain. Setelah itu ketikkan alamat [www.aanjayasteel.com](http://www.aanjayasteel.com) pada web browser, maka tampilan halaman home dari *website* bengkel A'an Jaya Steel akan muncul. Kemudian *user* bisa mencari informasi lain tentang usaha bengkel A'an Jaya Steel dengan menekan tombol navigasi lain seperti profil, produk, kontak yang bisa dihubungi dan lain-lain.

#### **b. Pembahasan Produk Akhir**

Untuk mengetahui kelayakan produk, penulis memberikan questioner terhadap 30 responden yang meliputi pelanggan dan karyawan dari bengkel A'an Jaya Steel Semarang serta melibatkan masyarakat sekitar. Berikut adalah table questioner penelitian :

Tabel 1. Questioner penelitian.

Variable	Questioner
Aspek kemudahan dalam penggunaan media <i>website</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah <i>website</i> A'an Jaya Steel dapat diakses di dalam maupun di luar kota ?</li> <li>- Apakah <i>website</i> bengkel A'an Jaya Steel Semarang mudah dioperasikan ?</li> <li>- Apakah <i>website</i> dapat diakses di komputer maupun <i>smartphone</i> ?</li> <li>- Apakah navigasi <i>website</i> bengkel A'an Jaya Steel Semarang mudah digunakan ?</li> </ul>
Aspek komunikasi pada <i>website</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah tampilan <i>website</i> A'an Jaya Steel Semarang nyaman dilihat ?</li> <li>- Apakah teks pada <i>website</i> mudah dan jelas untuk dibaca ?</li> <li>- Apakah promosi yang ada dalam <i>website</i> A'an Jaya Steel dapat dimengerti ?</li> <li>- Apakah <i>website</i> ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang usaha bengkel A'an Jaya Steel Semarang ?</li> </ul>
Aspek kelengkapan penyampaian informasi pada <i>website</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah Informasi yang terdapat pada <i>website</i> sudah jelas ?</li> <li>- Apakah <i>website</i> dapat menjadi media informasi tambahan pada bengkel A'an Jaya Steel Semarang ?</li> <li>- Apakah dengan <i>website</i>, masyarakat lebih tahu tentang usaha bengkel A'an Jaya Steel Semarang ?</li> <li>- Apakah <i>website</i> mampu memberi informasi secara lengkap tentang produk ataupun jasa yang ditawarkan oleh bengkel A'an Jaya Steel Semarang ?</li> </ul>

Berikut ini adalah hasil penyebaran kuesioner terhadap 30 responden untuk mengukur keefektifan informasi dan promosi melalui *website* digunakan perhitungan dengan skala likert, berdasarkan respon konsumen dan masyarakat, disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Total tingkat efektifitas

Indikator	Total Soal	Total Skor	Rata-rata	Presentase
kemudahan dalam penggunaan media <i>website</i>	4	395	98,75	34,86 %
Komunikasi pada <i>website</i>	4	361	90,25	31,86 %
kelengkapan penyampaian informasi	4	377	94,25	33,28 %
Total	12	1133	283,25	100 %
Keterangan	Efektif			

Rata-rata = Total Skor : total soal

Presentase = (Rata-rata : Total Rata-rata) x 100

Keterangan = 1) 360 - 630 = Sangat tidak efektif

2) 631 - 900 = Tidak efektif

3) 901 - 1170 = Efektif

4) 1171 - 1440 = Sangat efektif

Dari table di atas, total tingkat efektifitas diperoleh skor aspek kemudahan dalam penggunaan media website Sebesar 395 atau 34,86 %. Aspek komunikasi Sebesar 361 atau 31,86 %, dan Aspek kelengkapan penyampaian informasi Sebesar 377 atau 33,28 %, sehingga hasil total skor menjadi 1133. Dari total skor indikator yang ada jika dijumlahkan hasilnya akan menunjukkan sampai dimana tingkat efektifitas dari *website* yang digunakan oleh Bengkel A'an Jaya Steel Semarang. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan web sebagai media informasi dan promosi yang dilakukan oleh Bengkel A'an Jaya Steel menunjukkan hasil yang efektif. Hal ini berdasarkan perhitungan skala yang menyatakan bahwa jika seluruh nilai indikator dijumlahkan menghasilkan total nilai antara 901 – 1170, maka dinyatakan efektif.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam pembuatan Desain web sebagai media informasi dan promosi di bengkel A'an Jaya Steel Semarang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Penggunaan media *website* sebagai media informasi dan promosi pada bengkel A'an Jaya Steel Semarang dapat dikatakan efektif. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan terhadap 30 responden dari hasil perolehan kuesioner pada 3 indikator yaitu pada aspek kemudahan dalam penggunaan media *website* diperoleh total skor yaitu 395, aspek komunikasi pada *website* diperoleh total skor 361, dan aspek kelengkapan penyampaian informasi diperoleh total skor 377, yang apabila dijumlah semua mendapatkan total skor 1133. Dari perhitungan tersebut berdasarkan perhitungan skala yang menyatakan bahwa jika seluruh nilai indikator dijumlahkan menghasilkan total nilai antara 901 – 1170, maka dinyatakan efektif.
- b. *Website* dapat menjadi media informasi dan promosi tambahan pada usaha bengkel A'an Jaya Steel Semarang guna menyebarluaskan informasi maupun promosi dan meningkatkan kepercayaan pelanggan ataupun calon konsumen dari usaha bengkel A'an Jaya Steel Semarang.

- c. *Website* bengkel A'an Jaya Steel dapat memberikan informasi secara lengkap tentang produk maupun jasa yang ditawarkan dan dapat dijangkau masyarakat luas ataupun calon pelanggan dari bengkel A'an Jaya Steel Semarang.

## 6. SARAN

Adapun saran-saran yang akan disampaikan dalam tugas akhir ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Perusahaan dapat menyebar luaskan *link* alamat *website* ke berbagai jejaring sosial agar lebih banyak lagi masyarakat yang berkunjung di *website* bengkel A'an Jaya Steel Semarang yang berpotensi menjadi pelanggan atau konsumen dari bengkel A'an Jaya Steel Semarang.
- b. Perlunya perawatan dan pengelolaan *website* secara berkala agar informasi yang ada bisa selalu diperbarui serta tidak lupa untuk *backup* data agar apabila sewaktu-waktu apabila mengalami kerusakan data masih memiliki data cadangan.
- c. Setelah *website* sebagai media informasi telah berjalan, maka perlu untuk memperpanjang penyewaan domain dan hosting sesuai dengan masa berlakunya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bowo, Eri, 2013; "*Wordpress All In One*", Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Criticos, 1996; "*Media Pembelajaran : Arti, Posisi, Fungsi, dan Karakteristiknya*", Sumber [ <http://www.kompasiana.com/ikpj/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dankarakteristiknya> ]
- Gordon, B. Davis, 1991; "*Pengertian Informasi Menurut Para Ahli*", diakses pada 4 Mei 2016 [ <http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-informasi-menurut-para-ahli.html> ]
- Heinich et.al, 2002; "*Pengertian Media Informasi*", Sumber : [ <http://holiskakashi.blogspot.co.id/2012/11/pengertian-media-informasi.html> ]
- Informasi, Ahli, 2015; "*Pengertian Analisis Data, Tujuan dan Tekniknya*" diakses pada 5 Agustus 2016 [ <http://www.informasi ahli.com/2015/08/pengertian-analisis-data-tujuan-dan-tekniknya.html> ]
- Ibrahim, 1997; "*Pengertian Media Informasi*", Sumber : [ <http://holiskakashi.blogspot.co.id/2012/11/pengertian-media-informasi.html> ]
- Java Creativity, Muhamad Hilmi Masuri, 2013; "*Membangun websit canggih dengan joomla 3*", Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Kusumo, Hendro, 2012; "*media pembelajaran*", diakses pada 2 Juni 2016 [ <https://rizavaiz.wordpress.com/2012/12/13/media-pembelajaran-2/> ]
- Lucky, Alfian, 2015; "*Perkembangan Web*" diakses pada 15 April 2016 [ <http://luckybinuntung.blogspot.co.id/2015/07/perkembangan-web.html> ]
- Nurholis, Muhammad, 2012; "*Pengertian media Informasi*" diakses pada 30 Maret 2016 [ <http://holiskakashi.blogspot.co.id/2012/11/pengertian-media-informasi.html> ]

- Rahman, Inawzah, 2016; "*Sejarah & Kajian Tipografi*", diakses pada 8 Mei 2016 [ [https://www.academia.edu/6414334/huruf\\_and\\_tipografi](https://www.academia.edu/6414334/huruf_and_tipografi) ]
- Sachari, Agus, 2005; "*Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa : Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya*", Jakarta, Erlangga.
- Simamora, Bilson, 2001; "*Memenangkan Pasar dengan Pemasaran Efektif dan Profitable*", Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Sinai, Athur, 2010; "*Tipografi, Arti dan Fungsinya*", diakses pada 8 Mei 2016 [ <http://helliumworks.blogspot.co.id/2010/12/tipografi-arti-dan-fungsinya.html> ]
- Sobur, 2006; "*Pengertian Media Informasi Menurut Para Ahli*", diakses pada 19 Mei 2016 : [ <http://www.seputarpendidikan.com/2016/04/pengertian-media-informasi-menurut-para-ahli.html> ]
- Sugiyono, 2011; "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*", Bandung, Alfabeta.
- Sumardi, Putra, Tama, 2015; "*Pengertian Warna dan Artinya*", diakses pada 9 April 2016 [ <http://informatics.pusatcyber.net/2015/11/pengertian-warna-dan-artinya.html> ]
- Ulva, Rizqi, 2013; "*Jenis-jenis web*", diakses pada 8 Mei 2016 [ <https://risqiulva.wordpress.com/category/website/jenis-jenis-web.html> ]