

Perancangan Desain Web Sebagai Media Promosi Dan Indormasi

Sista Ayu Setyaningrum

Brian Eko

Abstract: *The internet has become a very fast flow of information, because almost all of the information is always up to date. This advantage of the internet has attracted the interest of business people to accelerate the process of developing their business. Many companies see that with the internet they can get new sources of income. One of the internet programs commonly used for promotional media and information is a website. There are many benefits of a website in terms of promotion, one of which is the ease of introducing businesses to consumers both at home and abroad.*

Keywords: *Internet, information, website*

Abstrak: Internet telah menjadi lintas informasi yang sangat cepat, karena hampir semua informasinya selalu *up to date*. Keunggulan internet ini telah menarik minat para pebisnis untuk mempercepat proses berkembangnya bisnis mereka. Banyak perusahaan melihat bahwa dengan internet mereka dapat sumber - sumber pendapatan baru. Salah satu program internet yang biasa digunakan untuk media promosi dan informasi adalah website. Banyak sekali manfaat website dalam masalah promosi, salah satunya kemudahan untuk mengenalkan usaha kepada konsumen baik di dalam maupun di luar negeri.

Kata kunci: Internet, informasi, website

A. Latar Belakang

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. *Website* ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk *e-mail*, transmisi *file*, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer.

Menurut Suyanto internet merupakan, jaringan longgar dari ribuan jaringan komputer dapat menjangkau jutaan orang di seluruh dunia.(Suyanto, 2007). Pada saat ini, internet telah berkembang menjadi sarana komunikasi yang sangat cepat dan efektif, karena internet dijadikan alat pertukaran informasi dan komunikasi secara langsung bagi setiap orang dengan tempat yang berbeda.

Internet tidak mengenal batasan – batasan, penyebaran informasi bisa dilakukan secara cepat, selain itu perbedaan jarak sejauh apapun bisa diatasi. Pengguna internet saat ini sangat tinggi. Dari pengguna internet tersebut, banyak diantaranya yang menggunakan sebagai ladang bisnis. Apalagi jika internet digunakan oleh instansi dan perusahaan bisnis untuk menjalin hubungan dengan relasinya yang tempatnya berjauhan. Dengan menggunakan internet sebagai sebuah sarana untuk berkomunikasi, maka dapat menghemat biaya komunikasi.

CV Ratno Sanusi Reklame yang beralamatkan di Jl. Kauman Dalam II No. 18 Semarang, yang bergerak dibidang produk *advertising* seperti Baliho, Neon Box, Spanduk,

Billboard, Letter Timbul dan Konstruksi. Promosi yang sudah dijalankan saat ini diantaranya: kunjungan rutin, katalog, brosur, kop surat, spanduk dan lainnya masih tetap berlangsung dengan jangkauan yang masih terbatas, untuk itu guna memperluas jaringan relasi maka dibuatkan website sebagai media promosi yang baru untuk menunjang media promosi sebelumnya. Menyadari betul tentang arti penting teknologi informasi bagi kelancaran usahanya. Informasi yang cepat dan akurat sangat dibutuhkan oleh perusahaan tersebut dalam mendukung pengambilan keputusan dibidang pemasaran, dan produksi. Dengan dibuatnya *website* diharapkan mampu memberi alternatif bagi konsumen dimanapun berada sehingga langsung mengetahui produk – produk yang dihasilkan ataupun masa promosi yang ditawarkan oleh CV Ratno Sanusi Reklame.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian “ **Perancangan Desain Web Sebagai Media Promosi Dan Indormasi**”.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, Penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. memperbaharui cara berpromosi yang masih terbatas dengan jarak dan waktu.
2. Memberikan informasi produk - produk secara lengkap, akurat dan efisien.
3. Memberikan informasi promo yang sedang berlangsung di CV Ratno Sanusi Reklame.

C. PEMBATAAN MASALAH

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membatasi permasalahan pada website yang dirancang berisi informasi yang berkaitan dalam memperluas jangkauan CV Ratno Sanusi Reklame, maka dengan ini penulis memberikan batasan - batasan masalah sebagai berikut :

1. Website ini mempunyai fasilitas promosi dan informasi mengenai katalog produk CV Ratno Sanusi Reklame.
2. Penelitian hanya akan dilakukan di lingkup CV Ratno Sanusi Reklame, sedangkan desain website yang di buat meliputi profil perusahaan, halaman promo, kontak, dan fasilitas yang lain. Disamping itu juga akan dilengkapi dengan desain promo yang baru yang mencantumkan alamat web pada semua jenis media promo yang sudah dipakai selama ini.
3. Bahasa yang di gunakan di dalam website adalah bahasa Indonesia.
4. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan website CV Ratno Sanusi Reklame adalah :

- a. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai media program editor untuk merancang dan mengelola desain web
- b. Adobe Photoshop CS3 untuk membuat background desain web, karena dengan menggunakan Photoshop hasil tampilan desain web lebih bervariasi sesuai dengan keinginan.
- c. Swish Max untuk membuat animasi sederhana sebagai pelengkap desain web.

D. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dalam pembuatan website CV Ratno Sanusi Reklame yaitu :

1. Mempromosikan Usaha CV Ratno Sanusi Reklame kepada masyarakat dunia pada umumnya dan masyarakat Indonesia khususnya, dan sekian ratus juta orang di dunia yang mengakses World Wide Web (www).
2. Sebagai media promosi dan informasi CV Ratno Sanusi Reklame yang di sajikan dalam website dapat dibaca oleh seluruh masyarakat yang mengakses website CV Ratno Sanusi Reklame dengan posisi tersebut sangat menguntungkan agar CV Ratno Sanusi Reklame dikenal luas.
3. Mempermudah *customer* untuk mendapatkan segala informasi mengenai data - data perusahaan secara lengkap ataupun pelayanan terbaru yang diberikan.

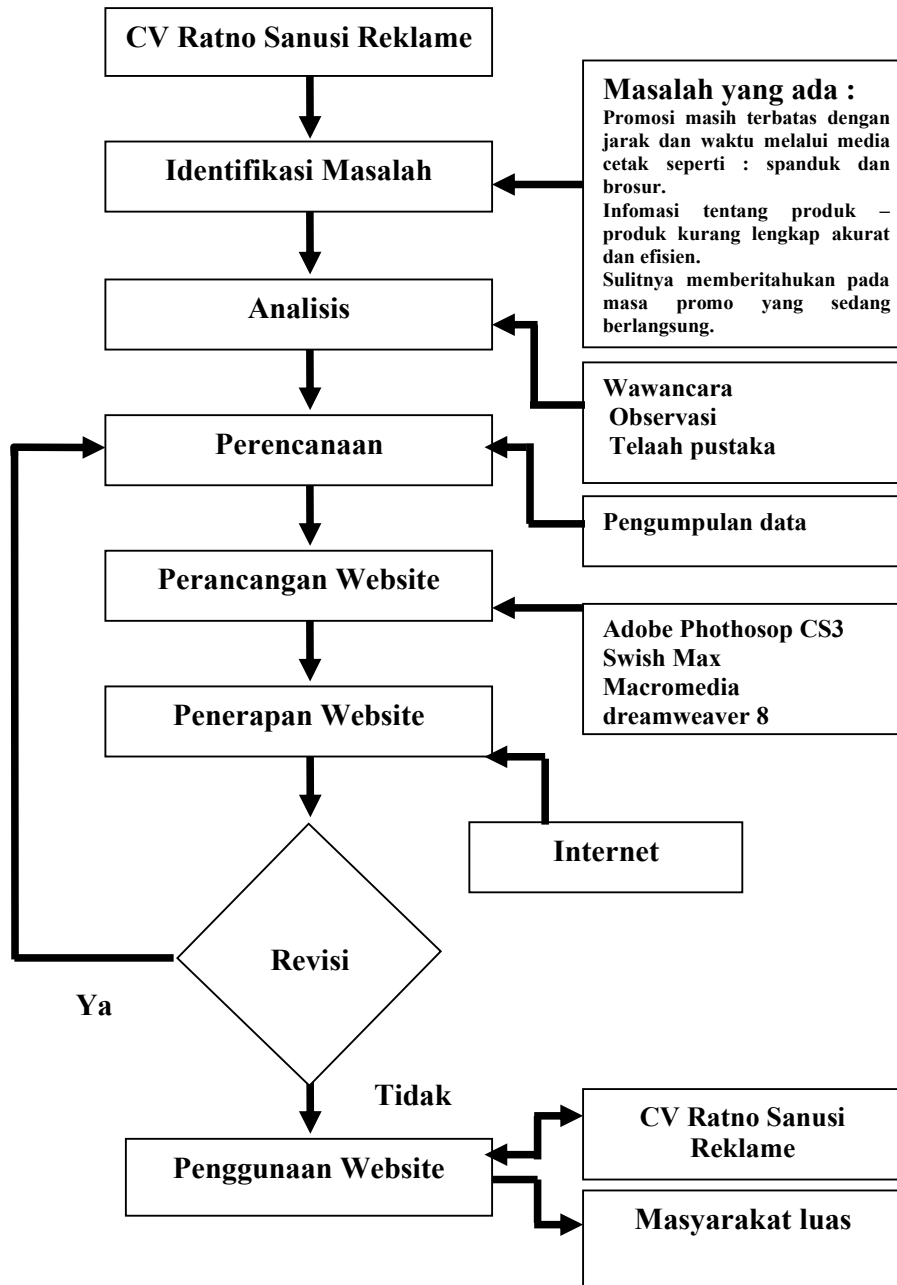
E. MANFAAT PENELITIAN

Diharapkan website ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya :

1. Manfaat bagi Perusahaan :
 - a. Melengkapi media informasi yang sudah ada.
 - b. Sebagai media penghubung antara masyarakat, *customer* dengan perusahaan.
 - c. Sebagai pengenalan CV Ratno Sanusi Reklame kepada masyarakat luas.
 - d. Memperluas relasi atau jaringan perusahaan.
2. Manfaat bagi Akademik :
 - a. Sebagai acuan bagi pihak akademik tentang sejauh mana keberhasilan mahasiswa selama mengikuti mata kuliah yang di berikan sehingga dapat mengevaluasi sistem pendidikan yang sedang atau telah berjalan.
 - b. Sebagai pustaka perpustakaan yang bisa di jadikan masukan bagi mahasiswa lain yang melakukan penelitian dengan masalah dan metode yang sama
3. Manfaat bagi Penulis :

- a. Sebagai tolak ukur kemampuan mahasiswa yang di peroleh selama di bangku kuliah dengan praktek nyata serta meningkatkan ketrampilan dalam lingkungan penelitian sesuai dengan bidang ilmu yang dikuasai.
- b. Menambah kreativitas dan keahlian penulis dalam membuat sebuah desain website.

F. KERANGKA PEMIKIRAN

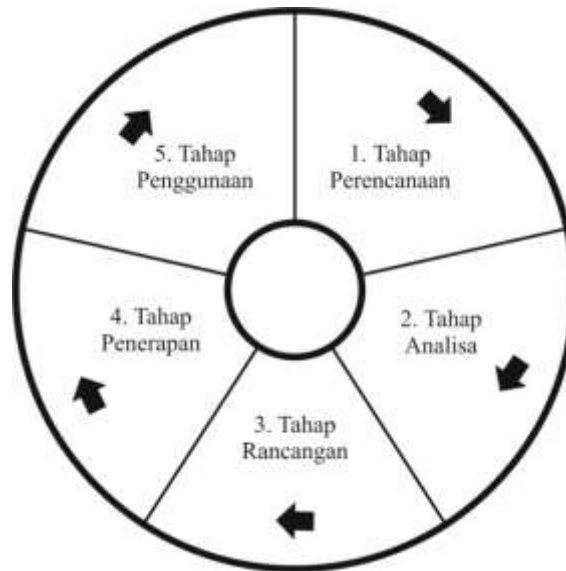


Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

G. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam pembuatan desain website ini dibutuhkan data yang lebih lengkap dan untuk menambah masukan informasi yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan metode penelitian SDLC. (*System Development Life Cycle*) Siklus Hidup Pengembangan Sistem.

Menurut pendapat Raymond McLeod, Jr, SDLC. (*System Development Life Cycle*) Siklus Hidup Pengembangan Sistem adalah Sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan.(McLeod, 2008)



Gambar 1.2 SDLC (McLeod, 2008)

Metode Pengembangan Sistem :

1. Perencanaan

Dalam tahap ini penulis akan melakukan perencanaan dalam pembuatan *website* dengan cara melakukan observasi pada CV Ratno Sanusi Reklame mengumpulkan data dengan cara studi pustaka, wawancara, dan mencari referensi dari sumber-sumber tertentu. Di samping itu penulis juga akan membuat jadwal kerja supaya penelitian yang di lakukan akan berjalan lebih teratur dan terencana dengan baik.

2. Analisis

Dalam tahap ini, yang penulis lakukan adalah menganalisis sesuai dengan permasalahan yang terjadi untuk kemudian mencari solusi dari masalah tersebut. Dalam hal ini penulis akan merancang sebuah *website* yang akan digunakan sebagai media informasi CV Ratno Sanusi Reklame.

3. Perancangan

Dalam merancang sebuah *website*, langkah langkah yang akan di lakukan penulis adalah membuat *sitemap* yang menggambarkan susunan menu atau hierarki dari suatu situs yang menggambarkan isi dari setiap halaman *web*. Kemudian membuat sketsa, baik sketsa kertas maupun sketsa digital. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap desain dengan adobe photoshop, macromedia dreamweaver, swiss max juga *coding* sederhana dengan php. Dan apabila tahap perancangan sudah selesai, hasil pembuatan *website* akan di ujicoba secara *off-line* dan *on-line*.

4. Penerapan

Setelah pembuatan *website* selesai ,hasil perancangan akan diterapkan pada CV Ratno Sanusi Reklame, untuk di uji apakah sistem yang telah di rancang sudah bisa di jalankan dengan baik. Kalau ternyata masih ada masalah dengan sistem yang telah di buat, maka penulis akan mengevaluasi masalah yang timbul dari kesalahan sistem, kemudian menganalisa, merancang, dan membuat sistem yang baru.

5. Penggunaan

Dalam tahap ini, jika hasil perancangan *website* sudah di uji dan tidak mengalami masalah lagi, penulis akan menyerahkan hasil perancangan *website* kepada CV Ratno Sanusi Reklame sebagai media Promosi dan informasi pada CV Ratno Sanusi Reklame.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan agar mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut :

1. Wawancara

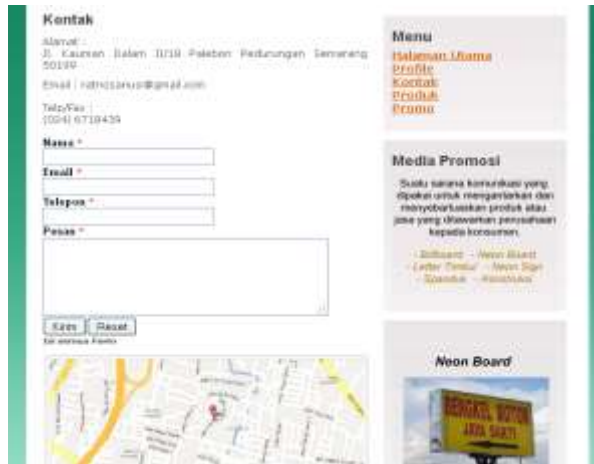
Wawancara dalam hal ini yaitu melakukan percakapan berupa tanya jawab guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Disini penulis melakukan wawancara terhadap pihak yang terkait dengan pembuatan desain *website* pada CV Ratno Sanusi Reklame, dalam hal ini adalah dari pihak CV Ratno Sanusi Reklame yang terkait. Kemudian wawancara kepada ahli/pakar,dan yang lebih mengerti secara umum pembuatan desain *website*.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperhatikan secara cermat, mencatat masalah yang muncul, menganalisa serta mengamati keadaan disekitar objek mengenai permasalahan pada CV Ratno Sanusi Reklame.

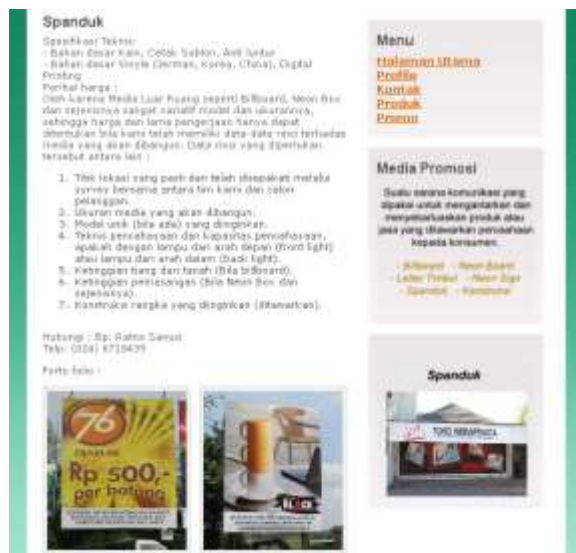
Gambar 4.38 Produk

4. Kontak



Gambar 4.39 Tampilan Kontak

5. Spanduk



Gambar 4.40 TampilanFigura dan Kaligrafi Produk

6. BillBoard



Gambar 4.41 Tampilan Bill Board

7. Neon Board



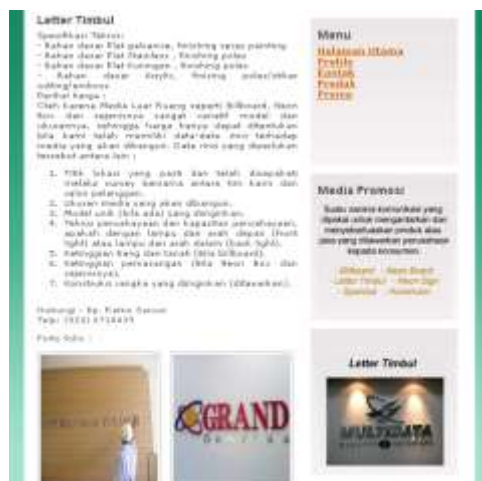
Gambar 4.42 Tampilan Neon Board

8. Neon Sign



Gambar 4.43 Tampilan Neon Sign

9. Letter Timbul



Gambar 4.44 Tampilan Letter Timbul

I. Kesimpulan

Dari penjelasan-penjelasan yang diuraikan diatas, pada akhir pembahasan ini penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan dari permasalahan-permasalahan penelitian diantaranya adalah :

1. Desain *website* di www.ratnosanusi.net63.net telah dibuat untuk melengkapi media promosi CV Ratno Sanusi Reklame selain media promosi melalui kartu nama, kop surat, amplop, dan lainnya. Untuk mengenalkan desain *website* www.ratnosanusi.net63.net ini kepada masyarakat luas maka alamat *website* ditambahkan di kartu nama, kop surat, amplop dan media promosi lainnya yang sudah ada di CV. Ratno Sanusi Reklame.
2. Dalam *website* ini Berisi informasi produk - produk secara lengkap bisa dilihat pada tampilan pilihan menu utama *website*, akurat untuk semua produk baik terbaru maupun produk lama, disertai dengan spesifikasi produk pada setiap gambar produk, efisien karena *website* ini sewaktu - waktu bisa dilihat dan *up to date*.
3. *Website* www.ratnosanusi.net63.net memberikan ruang khusus kepada konsumen pada saat masa - masa promo yang sedang berlangsung, baik dalam bentuk tulisan sederhana maupun animasi gambar gerak.
4. Desain *website* ini sudah bisa digunakan sebagai kegiatan promosi CV Ratno Sanusi Reklame dari 30 koresponden menyatakan layak atau setuju dengan adanya *website* ini .

J. Saran

Setelah mengadakan penelitian pada akhir skripsi ini penulis akan memberikan sedikit saran pada media promosi ini :

1. Desain situs web ini sangat sederhana, belum ada sistem keamanan yang mencukupi, untuk itu perlu ditambahkan sistem keamanan supaya tidak mudah di *hack* oleh orang yang tidak bertanggung jawab.
2. Kedepan kegiatan promosi perusahaan dengan media baru ini bisa dikembangkan lagi fungsinya sehingga apabila ada masa – masa promo selalu *up to date* dapat tersampaikan secara maksimal .

Penulis menyadari adanya beberapa keterbatasan dalam penelitian yang berjudul :

“ **Perancangan Desain Web Sebagai Media Promosi Dan Indormasi** “ ini, baik dari segipenulisan, perancangan, analisis dan sebagainya, sehingga pada penelitian yang akan

datang penelitian ini dapat dikembangkan lebih baik lagi. Penulis mengharapkan kepada teman-teman dan pembaca skripsi ini untuk memberikan saran dan kritikan yang bersifat membangun dalam upaya menyempurnakan sistem informasi dan promosi ini kelak. Semoga *website* ini dapat membantu pengembangan serta menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi semua pihak.

Daftar Pustaka

- Akfiyanto, (2009) “ Pengertian Internet ”, online:< <http://id.shvoong.com/books/1901179-pengertian-internet/> >(19 Mei 2010)
- Aris, (2008)“ Lingkungan Kerja Swish Max (Teori Grafis Komputer”, Yogyakarta : Andi Yogyakarta
- Bayu Swastha DH, (1999), Saluran Pemasaran, BPFE Yogyakarta
- Bambang, 2009; ” *Manfaat Promosi Melalui Internet*”, online : <http://bambang.staff.uui.ac.id/2009/11/16/manfaat-promosi-bisnis-melalui-internet/>.,
- Budi Purnama, Pupung, (2006) “ Apa itu desain ” , Online:< <http://www.designmagz.com/karir/apa-itu-web-desain.html> >(19 Mei 2010)
- Fahrnisa, Anis, (2010)“Istilah-istilah penting seputar web dan internet”, online:< <http://jabarview.com/2010/internet/istilah-istilah-penting-seputar-web-dan-internet/> >(28 Juni 2010)
- Gavin Amborse & Paul Harris, (2006)“The Visual Dictionary of Graphic Design”, London : AVA Publishing
- Herman Suyanto, Asep, (2006)“Web design theory & practice“, Yogyakarta : Andi Yogyakarta
< <http://kamusilmiah.com/it/sejarah-world-wide-web> >(6 Juli 2010) < http://members.tripod.com/octa_haris/internet.html >(6 Juli 2010) < <http://freedommag.friendhood.net/graphic-designer-f15/garis-waktu-sejarah-desain-grafis-t49.htm> >(6 Juli 2010)
- Hakim, Lukmanul, (2009)“Jalan Pintas Menjadi Master PHP”, Yogyakarta : Lokomedia
- Hakim, Lukmanul, (2009)“Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi”, Yogyakarta : Lokomedia5
- Idarmadi, (2008) ” Tipografi ” , online:< <http://faculty.petra.ac.id/ido/courses/grafis/typography.htm> >(6 Juli 2010)
- Lamb, Hair, Mc-Daniel, (2001)“Pemasaran (Terjemahan Oetarevia)”, edisi Pertama, Jakarta : Salemba empat
- Pujiriyanto, (2005)“DESAIN GRAFIS KOMPUTER (Teori Grafis Komputer”, Yogyakarta : Andi Yogyakarta
- Suriyanto, Rustan (2008)“Layout dasar dan penerapannya”, Jakarta : Gramedia
- Saputro, Hendra W, (2007)“Pengertian Website dan Unsur-unsurnya”, online:< <http://www.balebengong.net/topik/teknologi/2007/08/01/pengertian-website-dan-unsur-unsurnya.html> >(4 Juni 2010)

- Sumaryadi, Adi (2007)"Mengenal macromedia flash", online:< <http://www.adisumaryadi.web.id/index.php?tulisan/detail/12/46/tulisan-46.html> >(6 Juli 2010)
- Sukmana, Danang, dkk, (2009)"Layout", online:< <http://dgi-indonesia.com/layout/> >(6 Juli 2010)
- Sihombing, Danton, (2001)"Typografi dalam desain grafis", Jakarta : Gramedia pustaka utama
- Wijanarko, Lizard, (2010)"Teori Warna", online:< <http://www.ahlidesain.com/teori-warna.html> >(6 Juli 2010)
- Wijanarko, Lizard, (2009)"Dasar pemakaian warna dalam desain grafis",online:< <http://www.ahlidesain.com/dasar-pemakaian-warna-dalam-desain-grafis.html> >(6 Juli 2010)