BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan pendesainan homepage tentang pencemaran laut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pembuatannya di butuhkan hardware dan software yang dapat menunjang dalam pembuatan homepage, dan harus di perhatikan dalam teknik pewarnaan lay-out, bentuk lay-out, jumlah gambar, hubungan antar halaman, tombol navigasi yang jelas sehingga pengunjung tidak merasa bosan dan bingung dengan tampilan halaman homepage. Perlu diperhatikan pula faktor-faktor yang sering di lupakan dalam perancangan homepage yaitu teks yang bergerak (marquee) dan animasi yang berlebihan; halaman yang panjang, sehingga membuat "surfer" malas untuk membaca atau melihat isi dari halaman tersebut; waktu download yang lama juga akan membuat surfer enggan untuk mengunjungi homepage kita karena membutuhkan biaya yang tidak sedikit; URL yang sulit, dan biasanya pengunjung menginginkan kemudahan alamat web yang singkat namun informatif dan tidak menghilangkan unsur informasi pada alamat web tersebut.

5.2. Saran

Berkreasilah dalam perancangan dan pendesainan homepage agar berkesan menarik dan tidak membuat jenuh para pengunjung dengan tidak melupakan unsur-unsur lainnya. Karena di dalam perancangan homepage sangatlah di butuhkan kreatifitas dan ide dari seorang web designer. Penggunaan lebih dari satu software sangat perlu untuk memperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR ISTILAH

1. **BANDWITCH** adalah istilah untuk waktu yang di gunakan dalam proses transfer data pada jaringan internet.
2. **BROWSER** adalah perangkat lunak yang di gunakan untuk bernavigasi pada jaringan web yang terpasang pada komputer, membaca file HTML, mengartikan semua tag, menampilkan semua teks html dan resource lainnya.
3. **CYBERSPACE** adalah ruang yang tidak mengenal perbatasan negara.
4. **DOWNLOAD** adalah proses pengambilan data yang berupa file.
5. **FTP (File Transfer Protocol)** adalah layanan internet untuk mentransfer file dari surfer ke web site.
6. **GATEWAY** adalah titik hubungan yang menterjemahkan bermacam-macam protokol dan dengan demikian akan memungkinkan komunikasi jaringan.
7. **HOTSPOT** adalah daerah yang di tentukan secara grafis pada gambar yang berisikan sebuah hyperlink. Hotspot tidak terlihat pada browser, namun pengunjung dapat mengenali/mengetahui adanya hotspot dengan melihat perubahan pada bentuk petunjuk (pointer).

8. **HTTP (hyperText Markup Language)** adalah protokol internet yang memungkinkan browser web memanggil informasi dari server.
9. **HYPERLINK** adalah lompatan dari teks atau image ke halaman atau file lain di World Wide Web.
10. **HYPERMEDIA** adalah hyperlink yang mengacu pada gambar , suara atau video (multimedia).
11. **MARQUEE** adalah sebuah bagian pada halaman yang menampilkan pesan menggulung secara horisontal.
12. **SERVER** adalah komputer yang memberikan layanan pada jaringan.
13. **SITE** adalah area file dari sebuah komputer di dokumen web di dalam internet.
14. **SURFER** adalah orang yang melakukan penjelajahan dalam dunia Cyberspace.
15. **TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)** adalah prtokol yang mengatur arus data di dalam internet.
16. **URL (Uniform Resource Locator)** adalah nama (alamat) sebuah halaman atau string yang memberikan internet address dari sebuah sumber daya World Wide Web, bersama dengan protokol yang menentukan cara sumber daya di akses. Tipe URL paling umum adalah "http" yang memberikan internet address dari halaman World Wide Web.

17. **WORLD WIDE WEB** adalah layanan hypertext internet grafis yang menggunakan protokol HTTP untuk memanggil halaman Worl Wide Web dan data lain dari server World Wide Web. Halaman World Wide Web biasanya berisikan hyperlink ke halaman lain atau file lain.