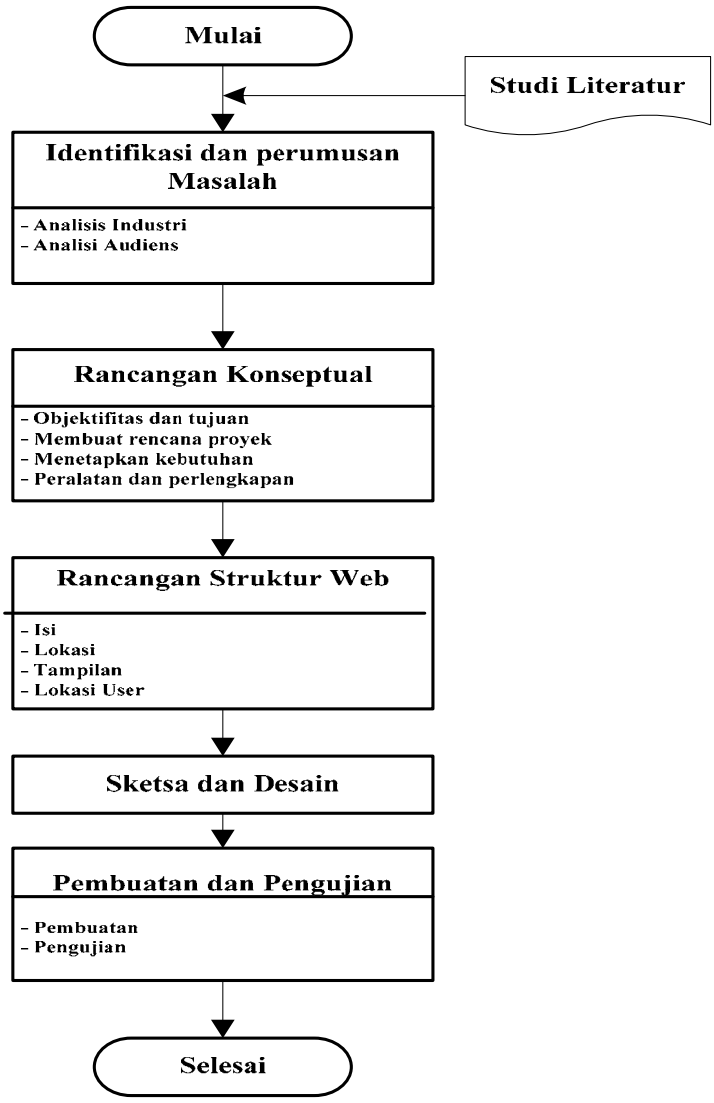
Bab 3
Metodologi Pemecahan Masalah

3.1. *Flowchart* Pemecahan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini diperlukan langkah-langkah pemecahan masalah yang terstruktur, dimana dengan langkah-langkah yang baik dan jelas maka masalah yang dihadapi diharapkan akan lebih mudah dikenali dan dapat diselesaikan dengan baik, adapun langkah-langkah yang ada dalam teknik manajemen *website*:



Gambar 3.1. *Flowchart* Pemecahan Masalah

3.2. Langkah-Langkah Pemecahan Masalah

1. Identifikasi dan Perumusan Masalah
    a. Analisis Industri (*Analyzing Your Industry*) yaitu Perancangan dimulai dengan mendapatkan pemahaman secara menyeluruh tentang perusahaan, klien, dan industrinya. Untuk pengembang eksternal melewati tahap investigasi awal dan lebih berkonsentrasi ke pengembangan situs seperti tampilannya atau membuat aplikasi berdasarkan spesifikasi yang diberikan.
    b. Analisis Audiens (*Understanding Your Audience*) yaitu pemahaman terhadap perilaku masyarakat atau audiens sebagai konsumen dan berusaha untuk memahami motivasi-motivasi dan tujuan-tujuan mereka dan membantu dalam menciptakan pengalaman positif bagi *user*. Isi dari *website* dan kegunaannya harus bisa mendukung kebutuhan dari konsumen. Sebuah *website* merupakan suatu cara yang efektif bagi pencapaian tujuan yang diinginkan oleh konsumen-konsumen kebanyakan yang mengunjungi *website* yang bersangkutan.
2. Rancangan Konseptual
    a. Objektifitas dan Tujuan (*Goals And Objectives*) yaitu menetapkan tujuan dan sasaran yang akan dicapai. “Apa yang harus kita lakukan?”. “Bagaimana cara kita menjalankannya?”.
    b. Membuat rencana proyek (*Creating a Project Plan*) yaitu sebagai *guideline* (alat bantu untuk menentukan arah) dan *overview* (alat bantu untuk me-*review*) dalam lingkup proyek. Rencana proyek ini bisa berbentuk dokumen yang banyak (*scope document* atau piagam proyek) atau rangkuman singkat tentang metodologi, dan jadwal.
    c. Menetapkan kebutuhan (*Establishing Requirements*) yaitu pemahaman terhadap visi kreatif secara keseluruhan, kebutuhan teknis dan keinginan konsumen dan merupakan ringkasan yang dapat dibuat untuk menegaskan keinginan klien. Dokumen-dokumen ini berdasarkan *client survey* dan informasi pasar atau penelitian lainnya.
    d. Peralatan dan perlengkapan (*Housekeeping*) yaitu ketika permulaan suatu Proyek Pengembangan *Web*, sering banyak isu yang tak terkendali ketika

suatu proyek dimulai. Pengaturan agar persediaan administratif seperti lokasi proyek dan mengkonfirmasikan secara detil seperti menjadi *hosting* dan informasi *server*.

3. Rancangan Struktur Web
   a. Isi (*Content*) yaitu isi dan struktur yang saling berhubungan. Isi merupakan inti dari perancangan *web* dan dapat memberikan informasi yang dapat diakses oleh *user*. Isi dan struktur itu berdampingan–Anda tidak bisa membuat salah satu tanpa yang lainnya. Sangat penting untuk mengorganisir isi dan mendefinisikannya sedini mungkin. Seringkali klien telah mengadakan audit isi (terutama jika situs-nya didesain kembali) dan telah menetapkan bagaimana situs-nya diorganisir.
   b. Lokasi (*Site View*) yaitu melihat proyek dari perspektif luar merupakan suatu kesempatan untuk melihat bagaimana situs diorganisir dan bagaimana *user* akan melihat situs dari perspektif isi dan informasi. Biasanya, ada orang dari tim desain yang dipilih sebagai arsitek informasi atau perancang informasi.
   c. Tampilan (*Screen View*) yaitu uraian informasi kedalam suatu *screen by screen* format, menampilkan navigasi utama, menampilkan nama file, pesan *error*, atau properti.
   d. Pandangan *User* (*User View*) yaitu menunjukkan bagaimana suatu *screen* dapat berhubungan interaktif dari sudut pandang *user*. Hal ini termasuk pendaftaran, mengorder, mencari (*searching*) dan kegiatan-kegiatan lain yang membutuhkan sejumlah tampilan dan langkah-langkah untuk melalui semua proses. Membuat *outline* dari aktivitas-aktivitas ini dari awal sampai akhir akan memberikan sudut pandang yang lain bila dilihat dari sudut pandang *user*.
4. Sketsa dan Desain yaitu membuat sketsa dan dengan bantuan software grafis atau manual. Selama fase ini, navigasi dan kemampuan manggambarkan pada fase struktur ditujukan dengan membangun bahan dasar suatu HTML untuk menguji dan memvalidasi perancangan informasi.

5. Pembuatan dan Pengujian
    a. Pembuatan (*Building*) yaitu pelaksanaan dari semua rancangan yang telah ditetapkan. Membuat halaman utama dan halaman kedua dahulu, kemudian menguji dan memperbaiki agar lebih sempurna. Ketika salah satu halaman selesai, diuji dan disetujui, gunakan halaman tersebut sebagai acuan dan suatu titik awal untuk sisa dari halaman atau *template*.
    b. Pengujian (Testing) yaitu pengujian terhadap hasil rancangan yang telah selesai dibuat dan di uji keandalannya. Pengujian formal diselenggarakan dengan suatu tim kecil (biasanya Anda, klien dan kode-kode produksi) mengecek situs selama memungkinkan pada saat ini dan waktu sebelum peluncuran untuk link yang rusak, kesalahan pengejaan, persoalan kesalahan browser dan kesalahan platform dan masih banyak lagi.