BAB III
Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Penulis Dalam Instansi

Di sebuah Instansi pemerintahan yang program utamanya adalah pengembangan komunikasi, informasi, media massa dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi terdapat pembagian kerja yang dilakukan oleh staf Diskominfo.

Dalam proses kerja praktek yang dilakukan, penulis ditempatkan di Bidang Pengolahan Data Elektronik Seksi Penyajian Data dan Informasi sebagai Pembuat tampilan *web* (*desain web*) oleh pihak Diskominfo, yang tugasnya adalah untuk membuat desain tampilan *web* dalam sebuah *project* pembuatan *web site*.

3.2 Pekerjaan Penulis Selama Kerja Praktek di Diskominfo

Dalam pekerjaannya sebagai seorang perancang tampilan *web*, tugas penulis adalah untuk membuat tampilan dari data yang telah diberikan oleh pihak Instansi. Perancangan tampilan disesuaikan dengan keinginan dari pihak instansi, dan dalam prakteknya penulis merancang untuk pembuatan tampilan *web* Diskominfo. Tampilan yang buat ditujukan untuk merancang beranda*, profile* dan ikon yang di butuhkan.

3.3 Metode Kerja Penulis

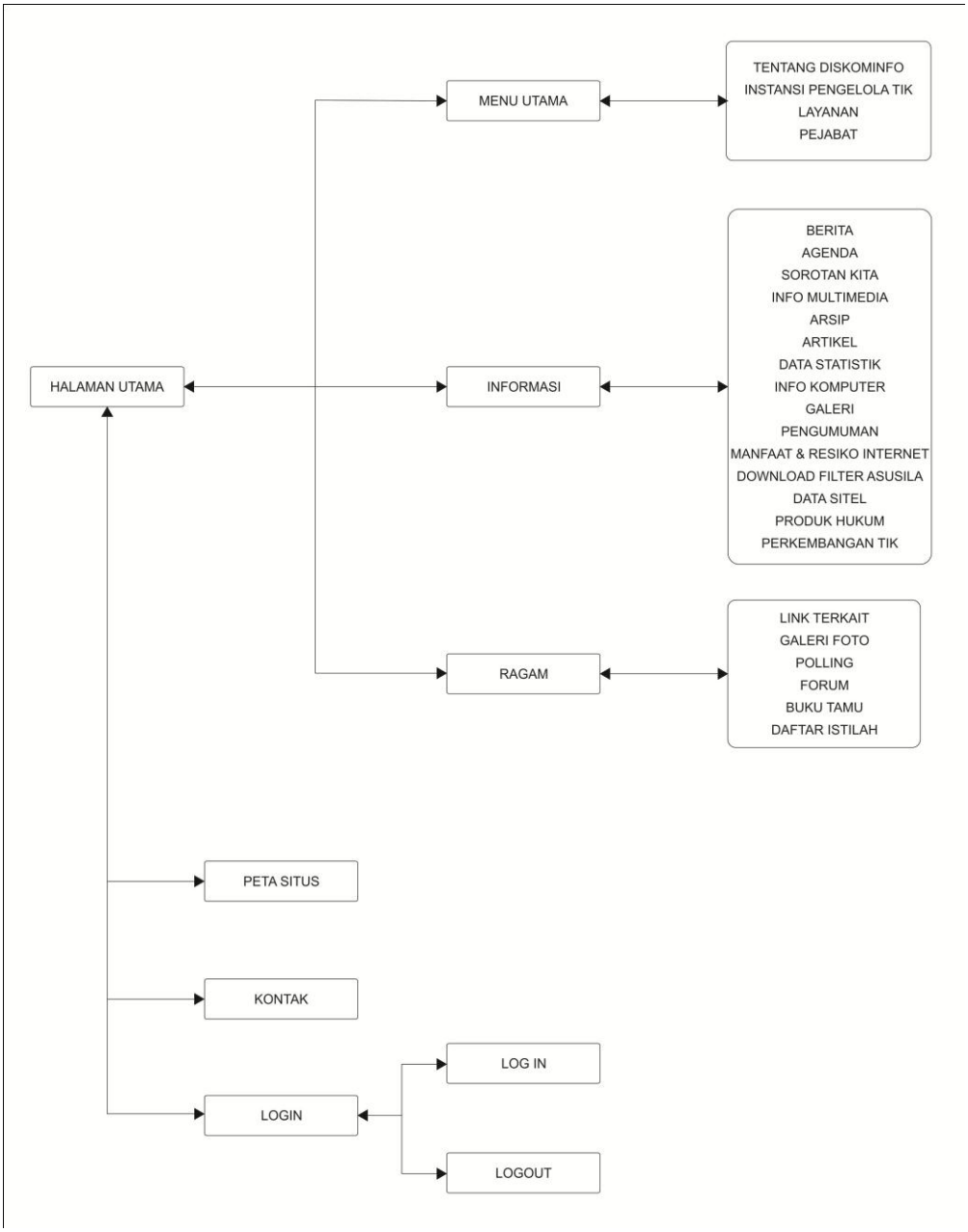
Metode yang penulis gunakan dalam proses perancangan tampilan *web* diantaranya :

1. Mengumpulkan data data

   Proses pengumpulan data dilakukan untuk mempermudah perancang dalam proses merancang tampilan *web* Diskominfo. Pada proses perancangan yang dilakukan, semua akan sesuai dengan data yang telah diberikan oleh pihak Diskominfo selaku pihak yang menginginkan dibuatkan tampilan *web* tersebut. Data-data tersebut berupa data konten dalam tampilan *web* tersebut.

2. Perancangan navigasi

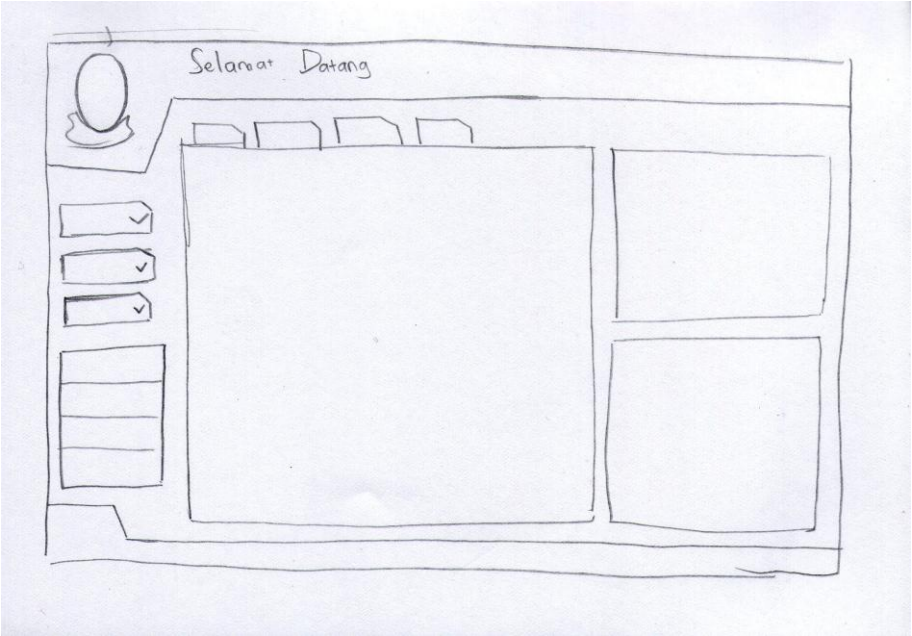
Skema navigasi dibuat terlebih dahulu adalah untuk mempermudah proses perancangan terutama dalam tata letak ikon.



Tabel III.1 skema navigasi web site dinas komunikasi dan informatika

3. Pembuatan sketsa tampilan web

Sketsa dibuat agar pada proses perancangan secara digital akan terasa lebih mudah. Selain itu pembuatan sketsa tersebut akan membuat waktu kerja lebih efisien karena konsepnya sudah dipikirkan terlebih dahulu sebelum proses perancangan secara digital dilakukan.



Gambar III.1 Sketsa tampilan web

4. Pemilihan ikon

Ikon merupakan sebuah gambar yang digunakan untuk mewakili sebuah konten. Kecermatan dalam memilih ikon untuk digunakan dalam tampilan web harus benar-benar diperhatikan, agar ikon yang digunakan dan konten informasi yang ada di dalamnya sesuai, sehingga pengunjung web akan dibantu dan dimudahkan dalam mengetahui konten informasi yang diberikan. Berikut merupakan gambar beberapa ikon yang digunakan.



Gambar III.2 Ikon

(Sumber : Vistamenus.com)

5. Pemilihan gambar (Logo dan *Banner*)

Pemilihan gambar disesuaikan dengan kebutuhan dan kegunaannya. Logo digunakan sebagai alat untuk menunjukan identitas dari *web* tersebut, sedangkan beberapa gambar yang digunakan sebagai *banner* berfungsi sebagai *link* menuju ke halaman *web* lain (web penunjang informasi) sesuai permintaan dari pihak Diskominfo.

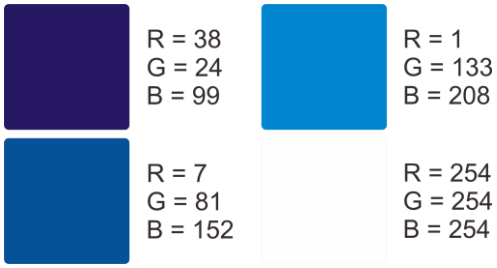


Gambar III.3 gambar dan logo
(sumber : diskominfo.jabarprov.go.id)

6. Pemilihan warna

Pemberian warna yang tepat dalam layout akan dapat membantu menyampaikan tujuan yang diinginkan. Selain itu penggunaan warna yang tepat akan membuat tampilan web menjadi semakin menarik dan dapat menjadi identitas dari *web* yang dibuat.

Warna biru dan turunannya dipilih dan disesuaikan dengan warna logo menkominfo. Hal ini agar identitasnya terlihat dengan jelas.



Gambar III.4 Skema Warna

7. Pemilihan huruf

Huruf yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tampilan *web* itu sendiri. Hal terpenting yang harus diperhatikan dalam pemilihan huruf adalah kemudahan dalam tingkat keterbacaannya. Apabila huruf yang digunakan itu cukup jelas dan mudah untuk dibaca, maka informasi yang diberikan pun akan mudah tersampaikan kepada para pengunjung *web*.

Huruf yang dipilih untuk *web* Diskominfo adalah Candara. Berikut gambar huruf yang digunakan :

CANDARA

THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG	14 pt
THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG	12 pt
THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG	10 pt
THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG	8 pt
the quick brown fox jump over the lazy dog	14 pt
the quick brown fox jump over the lazy dog	12 pt
the quick brown fox jump over the lazy dog	10 pt
the quick brown fox jump over the lazy dog	8 pt

Gambar III.5 Tipografi

8. Pembuatan tampilan *web*

Pembuatan tampilan *web* secara digital dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop dan dibuat sesuai dengan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Pemilihan warna, penggunaan huruf, gambar dan ikon sesuai dengan konsep yang telah ditentukan dan sesuai dengan data yang telah dikumpulkan. Sehingga waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan tampilan *web* bisa dilakukan dengan waktu yang tidak terlalu lama.

3.4 Perancangan

Dalam melaksanakan proses kerja praktek, penulis mendapat banyak pengalaman dalam dunia kerja, seperti ketepatan waktu dalam menyelesaikan pekerjaan dan ketepatan format pengumpulan karya sesuai dengan apa yang diminta oleh pihak Diskominfo.

Hal pertama yang harus kita siapkan dalam proses perancangan sebuah desain adalah pengumpulan semua data yang dibutuhkan dalam proses mendesain ini. Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul, baru lah kita memulai proses mendesain secara digital, dengan cara mengolah data menggunakan software Adobe Photoshop yang telah ditentukan. Dalam hal perancangannya pertama-tama kita buat sketsa tampilan terlebih dahulu, setelah itu buatlah tampilah web sesuai sketsa yang ada dengan menggunakan software Adobe Photoshop, kemudian potong-potong gambar menggunakan *Slice tool* dan *Slice select tool,* jika pemotongan sudah selesai maka selanjutnya memasukan data-data ke pihak instansi.

3.4.1 Konsep Perancangan

Pada proses pembuatan tampilah *Web* penulis membutuhkan konsep yang benar-benar matang. Prosesnya dengan cara menyeleksi setiap data yang dibutuhkan lalu membuat perancangan Navigasi dari setiap halaman *web*, setelah itu baru lah mencari ide gaya desain yang akan digunakan pada setiap halaman *web* tanpa mengabaikan batasan yang telah diberikan oleh pihak Diskominfo.

3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam sebuah proses perancangan layout sebuah gambar, beberapa tahap harus dilalui sehingga akhirnya didapatkan gambar sesuai dengan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Beberapa tahapan tersebut diantaranya :

1. Mempersiapkan file gambar

   Hal pertama yang harus dilakukan ialah menyiapkan gambar yang akan digunakan dalam rancangan sebuah tampilan *web site*.

   Dalam proses ini pertama kita harus membuka new document, ukuran yang digunakan adalah 800 pixels x 600 pixels menggunakan *software* Adobe Photoshop.

2. Membuat *background*

   Dalam prosesnya *background* dibuat sesuai dengan sketsa yang telah dibuat dan menggunakan warna yang telah ditentukan sebelumnya, hal ini dilakukan agar pada saat proses memasukan ikon dan *layout* berita akan dapat memudahkan orang dari segi keterbacaannya. Berikut merupakan tampilan halaman *web* setelah dibuatkan *background* :



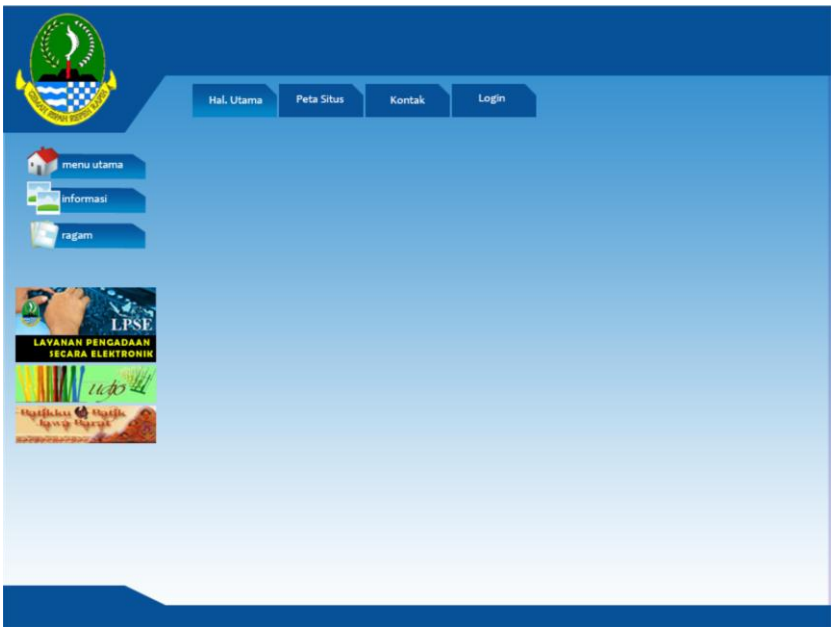
Gambar III. 6 Tampilan Halaman Setelah diberi background

3. Pemasukan ikon

Proses ini merupakan proses membuat menu utama untuk tampilan sebuah *web*. Menu-menu ini berisikan menu utama, informasi dan ragam. Ikon dimasukan untuk mempermudah para pengunjung web mengetahui konten informasi yang diberikan.

4. Proses pemasukan gambar dan logo instansi

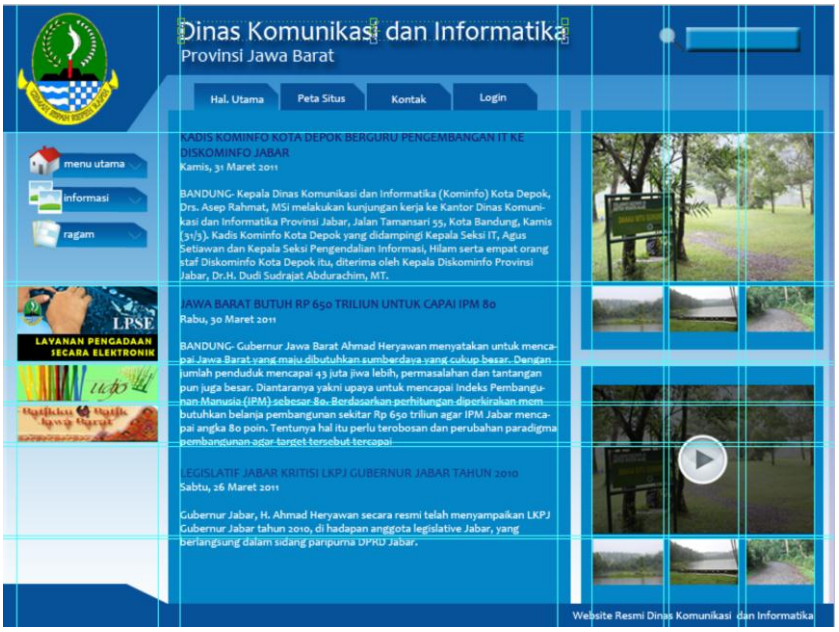
Proses ini dilakukan agar orang bisa mengenal *web* instansi yang dibuka. Selain itu proses ini dilakukan agar tampilan *web* terlihat lebih menarik. Gambar-gambar lain pun dimasukan, fungsinya sebagai *banner* dan nantinya akan dibuatkan link menuju ke halaman *web* lain, tentunya halaman *web* yang memberikan informasi penunjang untuk *web* Diskominfo.



Gambar III.7 Tampilan Halaman Setelah diberi ikon dan gambar

5. Layout Informasi

Pada proses ini hal yang dilakukan adalah memasukan data informasi atau berita pada tampilan halaman *web* utama, menentukan seperti apa tampilan yang dirasa cocok dan membuat pembacanya nyaman.



Gambar III.8 Tampilan Halaman Setelah Layout Informasi

6. Pemotongan gambar

Proses pemotongan gambar dilakukan dengan menggunakan *slice tools*. Proses pemotongan ini dilakukan untuk mempermudah pengolahan data yang akan dilakukan menggunakan *software Adobe Dreamweaver.*

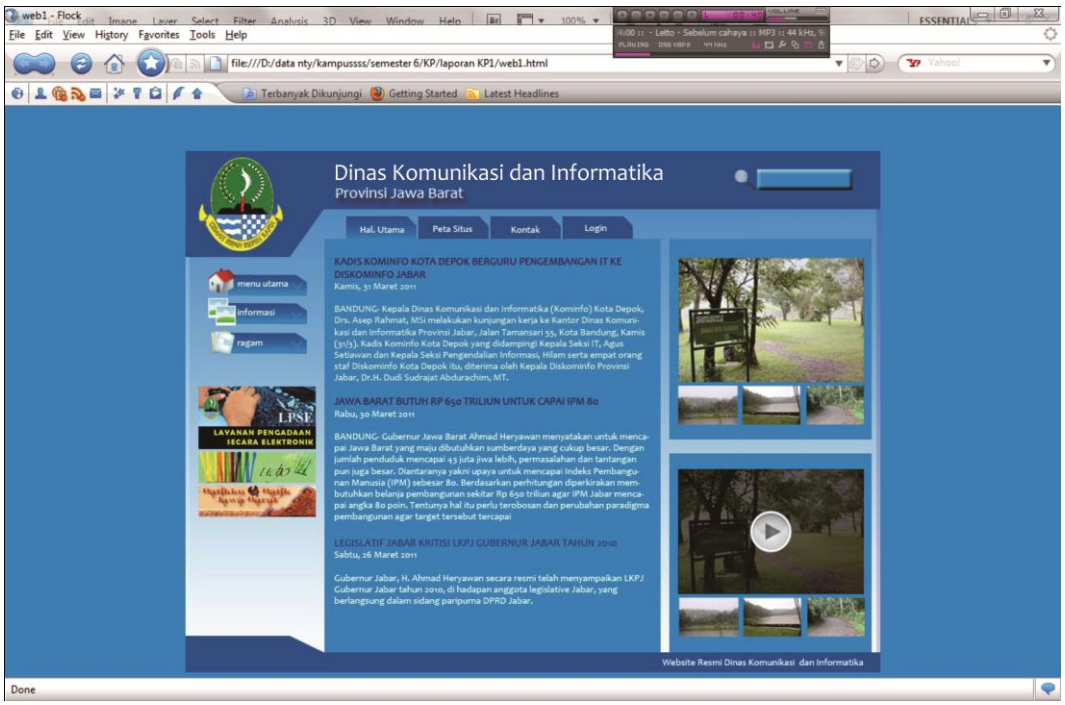
7. Proses penyimpanan *file*.

Setelah proses perancangan dan pemotongan gambar selesai dilakukan, hal selanjutnya adalah proses penyimpanan desain yang telah dibuat dengan format penyimpanan yaitu *save for web (.html*). Proses ini dilakukan agar file bisa dibuka menggunakan *software Adobe Dreamweaver .*

Tampilan akhir *Web* Diskominfo



Gambar III.9 Tampilan Akhir Web Diskominfo



Gambar III.10 Tampilan Akhir Web Diskominfo di Flock