BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Profil Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Cimahi

SMA Negeri 6 Cimahi terletak di Jalan Melong Raya No. 172 sebelumnya, SMA Negeri 6 Cimahi disebut sebagai SMA Negeri 13 Bandung. Angkatan pertama SMA Negeri 13 Bandung pada saat itu masih bergabung dengan SMA Negeri 4 Bandung yang terletak di Jalan Gardujati No. 20 Bandung. Karena SMA Negeri 13 Bandung masih baru dan masih bergabung dengan SMA Negeri 4 Bandung maka belum bisa berjalan sendiri dalam menampung siswa didiknya. Begitu juga para staf pengajar kebanyakan masih guru-guru SMA Negeri 4 Bandung. Pada saat itu Kepala Sekolah SMA Negeri 13 Bandung adalah juga Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Bandung yaitu Ibu. Dra. Nani Soekartini. Setelah berpisah secara administrasi dengan SMA Negeri 4 Bandung SMA Negeri 13 Bandung dipimpin oleh Bapak Komarudin sebagai Kepala Sekolah baru yang berasal dari Cikampek. Pada saat itu pembangunan fisik Gedung. Sekolah SMA Negeri 13 Bandung di Cijerah masih berlangsung sehingga para siswasiswi SMA Negeri 13 Bandung sebagian belajar di Gedung SMA Negeri 4 Bandung yang terletak di Jalan Gadujati No. 20 dan sebagian lagi belajar di Gedung SMP Negeri 1 Jalan Kesatrian Bandung. Setelah Gedung Sekolah SMA Negeri 13 Bandung di Cijerah selesai pada tahun 1982 maka semua siswa-siswi SMA Negeri 13 Bandung belajar di Gedung baru SMA Negeri 13 Bandung di Cijerah-Cimahi Selatan. Kemudian pada tahun 1997 SMA Negeri 13 Bandung berubah nama menjadi SMA Negeri 6 Cimahi.

II.2 Visi dan Misi SMA Negeri 6 Cimahi

Visi SMA Negeri 6 Cimahi dalam pandangan yang luas dan wawasan jauh kedepan adalah ingin memajukan pendidikan sesuai dengan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi, dan mampu meluluskan siswa-siswi yang berprestasi di semua bidang pendidikan, yang pada akhirnya akan mengangkat nama dan derajat SMA Negeri 6 Cimahi menjadi Sekolah Favorit di kawasan Kota Cimahi dan Bandung Raya.

Adapun prestasi yang dicita-citakan oleh SMA Negeri 6 Cimahi adalah :

1. Terutama unggul prestasi akademis, ditunjang dengan
2. Unggul prestasi ekstrakurikuler dan
3. Luhur dalam budi pekerti.

Indikator Visi yang dimaksud dengan Unggul Dalam Prestasi, Luhur Budi Pekerti adalah :

1.Terutama Unggul Prestasi Akademis, lulusannya banyak (lebih dari 50%) diterima di PTN terkemuka di Indonesia, 20% PTS dan 30% lain-lain.

2. Unggul Prestasi Ekstrakurikuler, menjuarai banyak event (lebih dari 50%) event yang diadakan baik tingkat Kota/Kab, Propinsi, maupun Nasional

3. Siswa menghayati dan mengamalkan perintah agamanya, belajar merupakan perintah agama, patuh nasehat orang tua dan guru, serta

4. mempunyai rasa kejujuran dan sikap yang baik yang selalu menjadi suri tauladan di masyarakat.

II.3 Misi SMA Negeri 6 Cimahi

Misi sekolah adalah langkah-langkah untuk mewujudkan Visi Sekolah , ada 3 yaitu :

1. Mewujudkan prestasi akademis yang unggul, lulusannya banyak (lebih dari 50%) diterima di PTN terkemuka di Indonesia.
2. Mewujudkan kegiatan ekstrakurikuler berprestasi, menjuarai hampir setiap event/banyak event (lebih dari 50%) event yang diadakan baik tingkat Kota/Kab, Propinsi, maupun Nasional
3. Mewujudkan moral siswa agar berbudi pekerti luhur, siswa menghayati dan mengamalkan perintah agamanya, mempunyai rasa kejujuran dan sikap yang baik yang selalu menjadi suri tauladan di masyarakat.

II.4 Struktur Organisasi dan Deksripsi Tugas SMA Negeri 6 Cimahi

Struktur organisasi SMAN 6 Cimahi dapat dilihat pada gambar II.1 adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1.Kepala Sekolah

Kepala Sekolah bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan pada setiap bagian yang ada di sekolah baik internal maupun eksternal. Tugas kepala sekolah diantaranya :

a. Menetapkan program sekolah baik jangka panjang maupun jangka pendek.

b. Memastikan setiap petugas mendapatkan tugas sesuai dengan keahliannya.

c. Memastikan kegiatan pada bagian berjalan sesuai dengan yang diprogramkan.

d. Mengendalikan kegiatan pada setiap bagian yang ada disekolah.

2. Kepala Tata Usaha

Kepala Tata Usaha bertanggung jawab terhadap kegiatan ketatausahaan disekolah. Tugas Kepala Tata Usaha diantaranya :

a. Menyusun program kerja yang terkait dengan kegiatan ketatausahaan.

b. Mengkoordinir pelaksanaan kegiatan ketatusahaan.

c. Membuka surat masuk dan memintakan disposisi.

d. Mengadakan pembagian tugas kepada Pegawai tetap dan tidak tetap

e. Mengetik konsep penilaian DP3 Guru dan Pegawai dari kepala sekolah.

f. Menyusun daftar urut kepangkatan (DUK).

g. Membuat SK Pembagian tugas guru dan pegawai.

h. Mengendalikan kegiatan ketatausahaan.

3. Wakasek Kurikulum

Wakasek Kurikulum bertugas untuk :

a. Pengembangan dan evaluasi kurikulum.

b. Mengelola administrasi kegiatan belajar-mengajar.

c. Mengawasi dan evaluasi kegiatan belajar-mengajar.

d. Mengelola administrasi dokumen dan sapras penunjang kurikulum.

4. Wakasek Kesiswaan

Wakasek kesiswaan bertugas untuk :

a. Mengelola administrasi uang osis dan pembinaan siswa.

b. Mengelola organisasi intra, ekstra dan pembinaan siswa.

c. Mengelola pengembangan atau evaluasi dan pembinaan siswa.

5. Wakasek Humas

Wakasek Humas bertugas untuk Layanan komunikasi dan kerjasama internal, eksternal dan donasi.

6. Wakasek Sarana dan Prasarana

Wakasek Sarana dan Prasarana bertugas untuk Mengelola dan mengadakan sarana dan prasarana.

7. Wakasek Keuangan.

Wakasek Keuangan bertugas untuk :

a. Pengelolaan administrasi keuangan sekolah.

b. Penerimaan keuangan sekolah dan bantuan Pemerintah DSP dan SPP.

8. Kepala Perpustakaan

Kepala Perpustakaan bertugas untuk penyediaan bahan perpustakaan, penggandaan dan pemeliharaan bahan pustaka.

9. Kordinator Bimbingan Konseling (BK)

Kordinator Bimbingan Konseling (BK) bertugas untuk membimbing dan memberikan penyuluhan dan diharapkan mampu mengatasi semua permasalahan yang dialami oleh siswa.

10. Kepala Laboratorium

Kepala Laboratorium bertugas untuk memelihara dan bertanggung jawab terhadap barang-barang yang berada dilaboratorium.

11. Wali Kelas

Walikelas Bertugas untuk :

a. Mengatur organisasi dalam kelas.

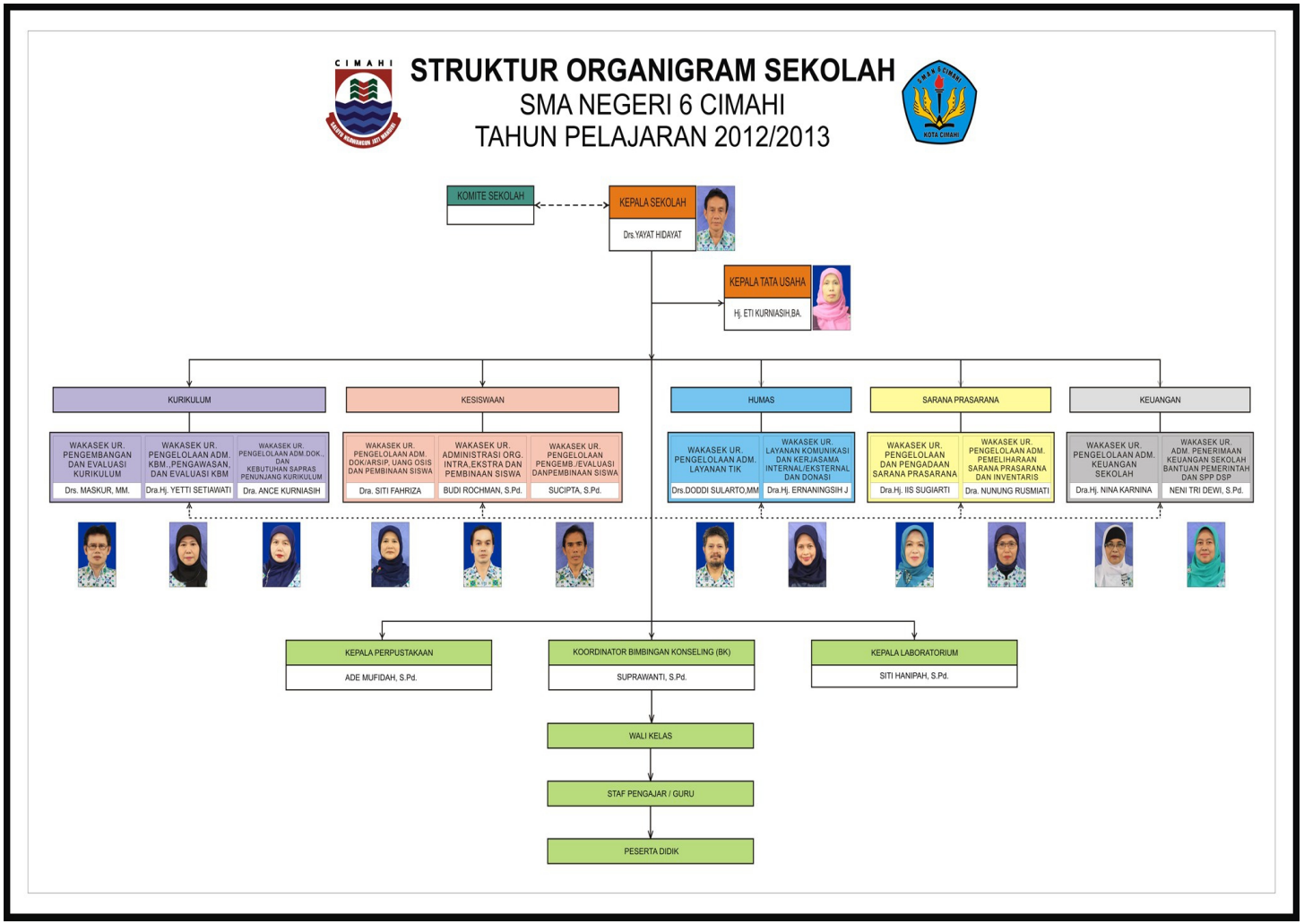
b. Menyelenggarakan administrasi kelas seperti rekapitulasi absensi.

c. Mengisi dan membagikan raport bagi orang tua siswa.

d. Mendorong keberhasilan kenaikan siswa.

12. Guru

Guru bertugas untuk merencanakan, melaksanakan dan menilaihasil pembelajaran.



Gambar II.1 Struktur Organisasi

II.5 Landasan Teori

Landasan teori berisi teori penunjang yang dibutuhkan dalam menganaisis sitem yang ada. Berikut merupakan landasan teori yang dibutuhkan untuk menganalis halaman web SMA Negeri 6 cimahi.

II.5.1 Pengertian Analis Sistem

Analisis sistem merupakan sebuah penguraian suatu system informasi kedalambagian-bagian komponennya, dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Analisis sistem adalah analisis masalah dimana organisasi mencoba memecahkannya dengan sistem informasi. Analisis sistem terdiri dari pendefinisian masalah, pengidentifikasian penyebabnya, menspesifisikasikan pemecahannya, dan menentukan kebutuhan informasi yang harus dipenuhi oleh suatu solusi sistem. Analis system mempelajari sistem berjalan, mengidentifikasi pemilik dan pengguna utama data. Disamping itu, analis sistem menguraikan secara ringkas tentang perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam sistem berjalan. Analis sistem (system analyst) adalah orang yang menganalisis sistem (mempelajari masalah-masalah yang timbul dan menetukan kebutuhan-kebutuhan pemakai sistem) untuk mengidentifikasikan pemecahan yang beralasan. Sebutan lain untuk analis sistem ini adalah analis informasi (information analyst), analis bisnis (business analyst), perancang sistem (system designer), konsultan sistem (system consultant) dan ahli teknik sistem (system engineer). Suyanto (2010), dalam artikel yang berjudul “Desain Web Site e-Leraning”, menjelaskan tentang prinsip-prinsip dan dasar-dasar bagi seorang analis sistem dalam membuat desain webkhususnya desain *user interface*agar sebuah desain *user interface* webmemenuhi aturan atau kaidah pembuatan sebuah desain. Prinsip dan dasar desain webyang dimaksud adalah bagaimana membuat sebuah webdengan desain *user interface* dengan kualitas dan karakteristik yang baik dan efektif, sehingga mudah dibaca dan cepat dimengerti oleh pengguna dengan memperhatikan keseimbangan yang meliputi keseimbangan simetris dan asimetris untuk tata letak, kontras positif yaitu menonjol dan menarik perhatian untuk objek,konsistensi untuk penggunaan background, navigasi, warna, logo serta ruang kosong yaitu ruang terbuka yang meliputi elemen-elemen desain yang biasa ditemukan diantara kata, paragraf huruf ataupun gambar yang membantu mengarahkan pembaca dari satu titik ke titik lainnya.

II.5.2 Antarmuka pengguna (*user interface*)

User interface merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (*user*). Antarmuka pengguna berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan. Antarmuka pengguna, dalam bidang desain industri interaksi manusia-mesin, adalah sebuah tempat di mana interaksi antara manusia dan mesin terjadi. Tujuan dari interaksi antara manusia dan mesin pada antarmuka pengguna adalah pengoperasian dan kontrol mesin yang efektif, dan umpan balik dari mesin yang membantu operator dalam membuat keputusan operasional. Pertimbangan desain berlaku ketika membuat antarmuka pengguna yang berkaitan atau melibatkan disiplin-disiplin ilmu seperti ergonomi dan psikologi Sebuah antarmuka pengguna adalah sistem di mana pengguna berinteraksi dengan mesin. Antarmuka pengguna mencakup perangkat keras dan perangkat lunak. Antarmuka pengguna hadir untuk berbagai sistem, dan menyediakan cara untuk Input, memungkinkan pengguna untuk memanipulasi sebuah system Output, memungkinkan sistem untuk menunjukan efek dari manipulasi pengguna. Secara umum, tujuan dari teknik interaksi manusia-mesin adalah untuk menghasilkan sebuah antarmuka pengguna yang membuatnya mudah, efisien, dan menyenangkan untuk mengoperasikan sebuah mesin dengan cara yang menghasilkan hasil yang diinginkan. Ini biasanya berarti bahwa operator harus menyediakan input minimal untuk mencapai output yang diharapkan.

II.5.3 Interaksi manusia komputer

Interaksi manusia dan komputer (human–computer interaction, HCI) adalah disiplin ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer yang meliputi perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna komputer agar mudah digunakan oleh manusia. Ilmu ini berusaha menemukan cara yang paling efisien untuk merancang pesan elektronik. Sedangkan interaksi manusia dan komputer sendiri adalah serangkaian proses, dialog dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk berinteraksi dengan komputer yang keduanya saling memberikan masukan dan umpan balik melalui sebuah antarmuka untuk memperoleh hasil akhir yang diharapkan. Sistem harus sesuai dengan kebutuhan manusia dan dirancang berorientasi kepada manusia sebagai pemakai.

Sub bidang studi interaksi manusia dengan computer :

1. Ergonomi dimana interaksi manusia-komputer berkaitan dengan bentuk fisik dari mesin
2. Faktor manusia berkaitan dengan masalah- masalah psikologis.
3. Interaksi manusia dan komputer mengkaji bagaimana hubungan-hubungan yang terjadi antar ilmu komputer desain terkait dengan manusia dengan komputer.

bagi para perancangnya alat fisik interaksi antarmuka komputer sering diuji, sehingga memungkinkan pertukaran informasi. aspek yang menjadi fokus dalam perancangan sebuah antarmuka adalah :

1.Metodologi dan proses yang digunakan dalam perancangan sebuah antarmuka dan Metode implementasi antarmuka.

2.Metode evaluasi dan perbandingan antarmuka dan pengembangan antarmuka baru.

3.Mengembangkan sebuah deskripsi dan prediksi atau teori dari sebuah antarmuka baru.

II.5.4 Definisi Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (systēma) dan bahasa Yunani (sustēma) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak. Suatu sistem mempunya karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu:

a. Komponen Sistem *(Components)*

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen- komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b.Batas Sistem *(Boundary)*

Batas sistem merupakan suatu daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luamya, yang menunjukkan ruang lingkup (*scope)* sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem *(Environment)*

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah segala sesuatu di luar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem, dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.Lingkungan luar sistem yang menguntungkan yaitu energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar sistem yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan menggangu kelangsungan hidup sistem.

d. Penghubung Sistem *(Interface)*

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya.Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan subsistem lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem *(Input)*

Masukan adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem dan menentukan keluaran sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

f. Keluaran Sistem *(Output)*

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dari sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem lain.

g. Pengolahan Sistem *(Process)*

Pengolahan merupakan bagian yang merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem *(Objectives)* atau Tujuan *(Goal)*

Jika suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan masukan yang akan dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

II.5.5 Data

Data merupakan sesuatu yang masih mentah yang belum dapat langsung digunakan, tetapi harus diolah lebih dahulu hingga menghasilkan suatu Informasi. Data dirumuskan dalam bentuk kumpulan dari simbol-simbol yang teratur yang menyatakan jumlah, tindakan-tindakan, hal-hal dsb. Data dibentuk dari lambang, alfabet, grafis, numerik, atau lambang khusus lainnya.

II.5.6 Informasi

Merupakan suatu kesatuan yang tampak maupun tidak yang fungsinya untuk mengurangi ketidakpastian suatu keadaan atau peristiwa dimasa depan. Informasi terdiri dari data yang telah diambil dan diolah untuk tujuan informatif sebagai kesimpulan, *argumen*, atau dasar dalam pengambilan keputusan.

II.5.7 Pengertian *Usabillity*

Usability[2] dalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs websampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat, dan merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan oleh seorang analis sistem dalam membuat desain *user interface* pada sebuah web. Website harus memenuhi lima syarat untuk mencapai tingkat *usability* yang ideal, antara lain mudah untuk dipelajari. Meletakkan isi yang paling penting pada bagian atas halaman agar pengunjung mendapatkannya dengan cepat. Efisien dalam penggunaan, Menyediakan *link* seperlunya

yang dapat mengantarkan pengunjung untuk mencapai informasiyang diperlukan dengan mudah dan cepat. Mudah untuk diingat. Sebuah situs hendaknya jangan melakukan peruban yang terlalu mencolok khususnya pada navigasi. Tingkat kesalahan rendah, hindari *link* yang tidak berfungsi *(broken link)* atau halaman masih dalam proses pembuatan (*under construction*). Kepuasan Pengguna. Dalam sebuah tampilan *website* juga yang perlu diperhatikan dan akan menjadikan tampilan antar mukanya menjadi lebih baik dan menarik adalah perlu menerapkan dan memperhatikan standard warna yang telah ditentukan. Menjelaskan bahwa konsistensi dan standarisasi penggunaan warna dalam webseperti penempatan dan proporsi warna yang tepat merupakan elemen penting dalam mencapai ketertarikan terhadap web, karena konsistensi sangat efektif digunakan untuk membangun brand sebuah perusahaan maupun instansi. Penggunaan warna dalam tuk sebuah web, dimana penjelasan Suyanto dalam artikel tersebut sama dengan teori "*The Essential of Design*" Kendall yang dijelaskan pada point standard operator and concostency. Sesuai ketentuan W3C (*World Wide Web Concortium*) kumpulan warna yang beraneka ragam terbentuk dari 3 warna dasar atau primary colours (merah, kuning, biru) dan diimplementasikan dalam nama, fromat hexa decimal atau satuan grafis RGB. Adapun ada beberapa hal yang penting untuk diperhatikan untuk kelangsungan web site tersebut, diantaranya adalah :

1.*Usability* dapat didefinisikan sebagai derajatkemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantu penggunanya menyelesaikan sebuah tugas. menyebutkan lima buah komponen kualitas untuk menentukan kebergunaan sebuah sistem yaitu

2.Learnability: Menunjukan kepada kualitas sistem apakah mudah untuk dipelajari dan digunakan. Sistem haruslah mudah dipelajari karena pada hakekatnya pengguna tidak suka menghabiskan waktu untuk mempelajari cara sistem bekerja.

3.Efisiensi: Menunjukan pengguna cara yang dapat dilakukan sistem untuk mendukung pengguna dalam melakukan pekerjaannya.

4.Memorability: Menunjukan kepada kemampuan sistem apakah mudah untuk diingat. Sistem yang sukar diingat akan menguras banyak waktu pengguna untuk mengingat lagi tentang sistem itu.

5.Error and Satisfaction : melibatkan kepada pengguna terhadap kondisi dan situasi yang tidak diinginkan dan berbahaya. Sistem sebaiknya mempunyai berbagai fasilitas pertolongan untuk pengguna dalam segala situasi agar menghindarkan pengguna dari kesalahan yang tidak disengaja.

II.5.8 Pengertian Visualization

Visualizationsecara kebahasaan (etimologi) merupakan proses pembuatan objek yang bias ditangkap oleh indera penglihatan seperti lukisan, gambar, ilustrasi dan sebagainya. Namun berkembangnya teknologi, visualizationjuga berkembang kedalam teknologi computer termasuk *Website*. Selain harus memiliki s*ense of art* yang tinggi, untuk mendesign sebuah visualization yang menarik seorang perancang haruslah mengerti tentang selera pengguna. Karena pada akhirnya rancangannya akan dinikmati oleh pengguna. Pengertian Functtionality Functionality adalah bagaimana perangkat lunak yang dikembangkan dapat menjalankan fungsinya dan berprilaku sesuai dengan yang diharapkan. Kedua fungsi tersebut dapat langsung dirasakan oleh pengguna ketika pengujian sistem. Sedangkan aspek security (keamanan) biasanya diabaikan, karena tidak hanya sulit untuk diimplementasikan tetapi juga dapat mengurangi kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem. Keseimbangan antar ketiga aspek tersebut merupakan pertimbangan yang sulit bagi pengembang perangkat lunak.

II.5.9 Pengertian Accesbility

Website accesbility pada dasarnya berarti bahwa orang-orang dengan *disabilities* mampu untuk melihat, memahami, mengakses, menavigasi dan berinteraksi dengan *Website* tersebut. Orang disabilitiesadalah orang-orang yang memiliki kemampuan terbatas. *Website*t ersebut seperti orang dengan akses internet yang kurang, orang yang tidak memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses internet dan sebainya. *Website* dikatakan baik di segi accesbility adalah sebua *Website*yang mampu diakses oleh pengguna yang disabilities. Juga mengemukakan prinsip utama dari web accesibility adalah merupakan perpaduan antara fleksibelitas yang digabungkan dengan kebutuhan pengguna. *Fleksibelity* juga bisa meningkatkan kebergunaan secara global dan membuat pengguna yang bukan dari golongan disabilities menggunakan *Website* itu karena memepermudah mereka dalam menggunakannya. Lebih jauh fleksibelitas juga akan mempengaruhi cepat lambatnya sebuah *Website*untuk bisa diakses oleh pengguna.

II.5.10 Pengertian WEB

Situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan *link*. Untuk membangun situs diperlukan beberapa unsur yang harus ada agar situs dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan.

Unsur-unsur yang harus ada dalam situs antara lain:

1.Domain Name

Domain name atau biasa disebut nama *domain* adalah alamat permanen situs di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah situs atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan situs kita pada dunia internet. Istilah yang umum digunakan adalah URL. Contoh sebuah URL adalah http:// www.dhan.com dapat juga tanpa www misalnya dhan.shu.com

Ada banyak macam nama *domain* yang dapat kita pilih sesuai dengan keinginan. Berikut beberapa nama *domain* yang sering digunakan dan tersedia di internet :

2.Hosting

Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, *file*, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di situs. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam situs.

Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya *hosting* ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan *hosting* rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri.

3. Scripts/Bahasa Program

Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam situs pada saat diakses. Jenis *scripts* sangat menentukan statis, dinamis, atau interaktifnya sebuah situs. Semakin banyak ragam *scripts* yang digunakan maka akan terlihat situs makin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus. Bagusnya situs dapat terlihat dengan tanggapan pengunjung serta frekuensi kunjungan.

Beragam *script* saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas situs. Jenis-jenis *scripts* yang banyak dipakai para *designer* antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, Java *Scripts*, Java *applets* dan sebagainya. Bahasa dasar yang setiap situs menggunakan adalah HTML sedangkan ASP dan lainnya merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs. *Scripts* ASP, PHP, JSP atau lainnya bisa dibuat sendiri, bisa juga dibeli dari para penjual *scripts* yang biasanya berada di luar negeri. Harga *scripts* rata-rata sangat mahal karena sulitnya membuat, biasanya mencapai puluhan juta. *Scripts* ini terutama digunakan untuk membangun *portal* berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, *email*, *mailing list* dan lain sebagainya yang memerlukan *update* anatara lain:

1.Design

Setelah dilakukan penyewaan *domain* dan *hosting* serta penguasaan *scripts*, unsur situs yang paling penting dan utama adalah *design*. *Design web* sangat menentukan kualitas dan keindahan situs. *Design* sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *web site*. Untuk membuat situs biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *web designer*. Saat ini sangat marak jasa *web designer*, terutama di kota-kota besar. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas *designer*. Semakin banyak penguasaan *web designer* tentang beragam program atau *software* pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa *web designer* ini yang umumnya memerlukan biaya tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas *designer*.

2. Publikasi

Keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk.