BAB III
KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

III.1 Tentang Kerja Praktek

Job description dan Penulisan kerja praktek ini ditentukan dan ditempatkan oleh pembimbing kerja praktek SMAN 6 Cimahi. Terfokus dalam bidang yang berkaitan dengan bidang keilmuan IMK (interaksi manusia dan komputer) untuk menganalisis *user interface* pada *website* sekolah SMAN 6 Cimahi**.** Penulisan kerja praktek ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan lamanya. Hasil dari kegiatan tersebut penulis tuangkan dalam bentuk laporan.

III.2 Cara atau Teknik Kerja Praktek

Metode yang digunakan dalam penelitian dilapangan adalah metode deskripsi, dimana penulis berusaha untuk menggambarkan kenyataan yang terjadi di intasi dengan cara :

III.2.1 Field Research

Melakukan usaha untik mendapatkan data dan informasi yang diperlukan sebagai bahan penulisan dan penganalisaan berdasarkan ilmu pengtahuan dan *study* kasus terhadap objek yang diteliti dan pengetahuan yang dimiliki penulis.

III.2.2 Observasi

Mengamati tentang hal yang berkaitan dengan objek yang diteliti yang mencangkup tentang lingkup penelitian tentang analisis *user Interface* pada halaman *website* SMAN 6 Cimahi.

III.2.3 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan narasumber dan pihak-pihak yang terkait untuk mendapatkan data-data dan informasi tentang hal yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti dan dianalisis.

III.2.4 Library Research

Mencari Informasi dari buku-buku pendukung, bahan kuliah, jurnal ilmiah sebagai bahan tinjauan pustaka dan penganalisaan dalam pembahasan masalah.

III.3 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah penguraian dari satu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah, sehingga diperoleh solusi. Analisis merupakan tahapan paling penting karena kesalahan pada tahap ini menyebabkan kesalahan ditahap selanjutnya.

III.2 Analisis Perangkat Lunak

Sman 6 cimahi menggunakan sistem operasi *Windows* 7 untuk mengelola data

-Sistem Operasi : *Windows xp* -*Software* Lainnya : *Mozila firefox*,

III.3 Analisis Perangkat Keras

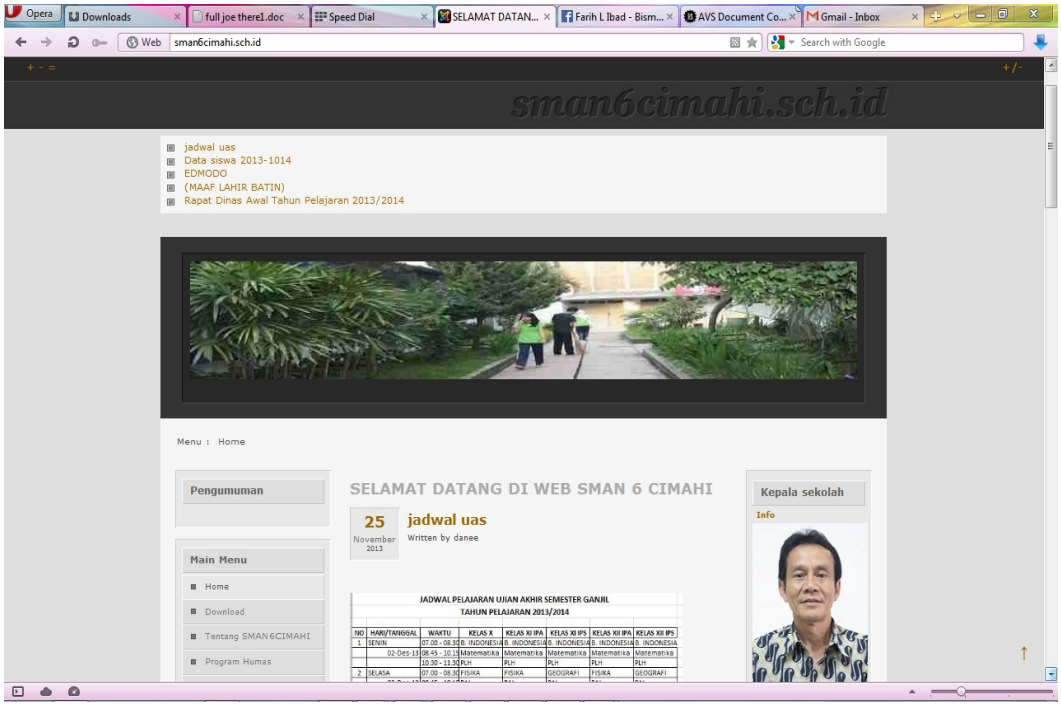
Pada sistem yang sedang berjalan terdapat 1 *unit* komputer yang digunakan digunakan oleh administrator untuk mengelola *website* Sman 6 cimahi dapat dilihat pada Tabel III.1

No	Perangkat Keras		Spesifikasi
1	Printer		standard
2	*Processor*		1,8 Ghz
3	Monitor		Monitor LCD 17 inch
4	VGA		VGA On-Board 128MB
5	Memori		1 GB
6	*Keyboard*		Standar
7	*Mouse*		Standar

Tabel III.1 Spesifikasi *Hardware*

3. 4 Analisis Berdasarkan Prinsip Desain *Interface*

Tampilan antar muka halaman utama pada halaman *website* http://www.sman6cimahi.sch.id/ SMAN 6 cimahi dapat dilihat pada gambar III



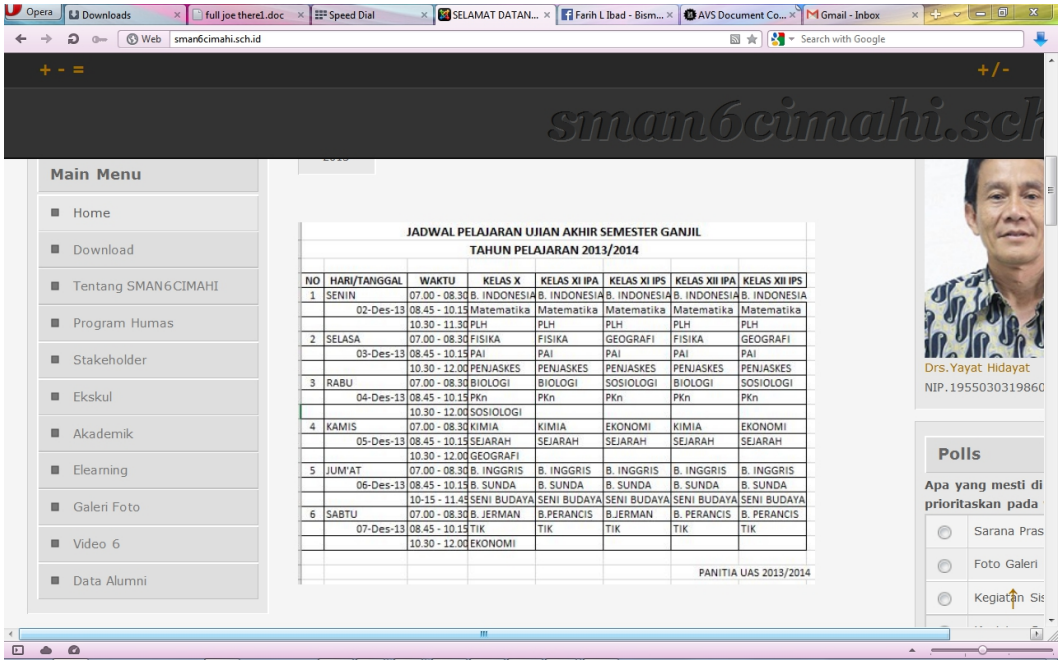
Gamabar III. Desain interface

1. Accessibility

Accessbility merupakan kemapuan sistem untuk mengakses informasi.Aspek *Accessibility* dalam *website* sman6cimahi.sch.id sudah terpenuhi, karena *user* cukup mudah berinteraksi dengan *website*.

2. *Aesthetically pleasing*

Dalam hal penempatan menu dalam *website* sman 6 cimahi sudah terstruktur sehingga dapat mempermudah pengguna dalam memilih menu yang diinginkan. Menu tersusun dari kiri ke kanan berdasarkan menu yang paling sering dikunjungi oleh *user* seperti pada gambar III.2 dibawah ini.



Gambar III. 2. *Aesthetically pleasing*

3. *Availability*

Menampilkan objek yang harus tampil setiap saat ketika *user* membuka *link* atau menu, sub menu ataupun informasi yang dipilih oleh *user*. Dalam halaman web terdapat konten animasi di atas berupa gambar yang bergerak yang selalu tampak.

4. *Clarity*

Clarity menggambarkan tentang kejelasan yang ada pada objek yang akan di analisis,jelas secara visual, dimana dapat didefinisikan sebagai berikut :

a. *Balance*

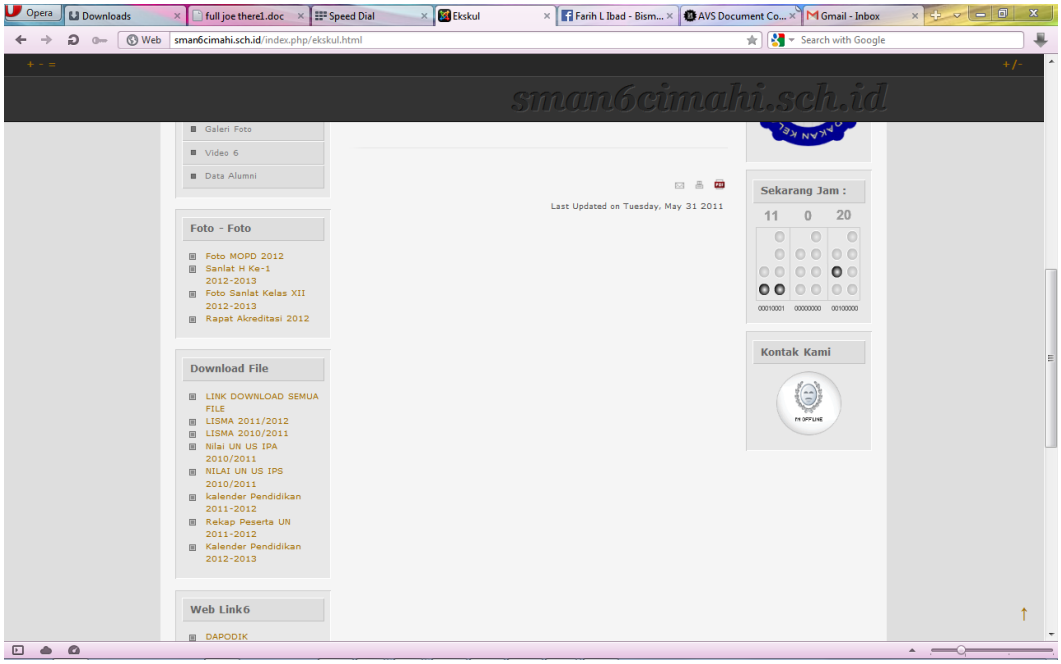
Website SMAN 6 cimahi ini cukup konsisten dalam tataletak elemen *website*. Dengan memperhatikan rata kiri-kanan dan atas-bawah sehingga *website* ini tampak teratur dan rapi soal desain *interface*nya. Ukuran menupun juga diperhatikan agar tampak rapi. Posisi halaman *website* tepat berada pada centre oada tampilan di layar monitor terlihat sepertai pada Gambar III.3.



Gambar III.3 Balance

b. *Symmetry*

Symmetry menunjukan kesesian rata kiri dan rata kanan secara simetris. Ukuran desain antar muka dalam tampilan *website* tidak setara dan bagian kiri dan kanan asimetris, lebih timpang ke sebalah kanan seperti pada gambar III.4.

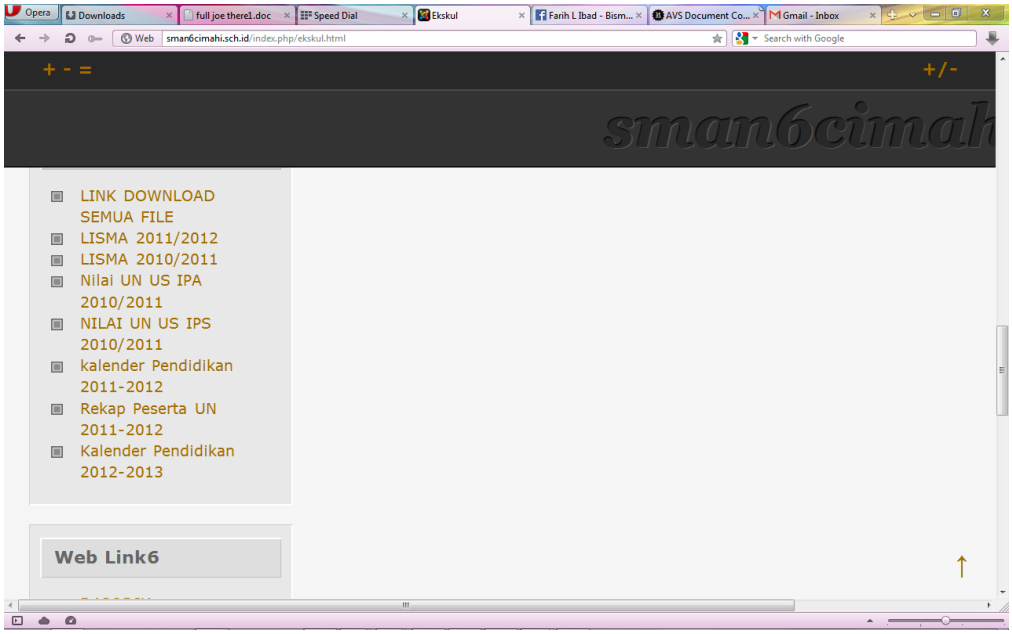


Gambar III.4. *Symmetry*

c. *Regularity*

Dalam *website* SMAN 6 Cimahi ukuran font, gambar, tataletak menu dalam *website* sudah teratur dan rapi. Akan warna latarnya yang minimalis berwarna abu-abu dengan font berwarna hitam dan orange sehingga mempermudah pengguna dalam melihat elemen-elemen yang ada dalam *website* tersebut.

Akan tetapi terkesan monoton. Tampilan Menu Utama *Website* yang tata letaknya sudah memenuhi standar prinsip desain UI dari sisi *regularity* seperti terlihat pada gambar III.5



Gambar III.5 Regularity

d. *Predictability*

Predictability disini mengandung arti tampilan menu yang ada mudah diprediksi atau mudah tergambarkan mengenai submenunya. Tampilan dan juga hal-hal yang tercantum dalam menu pada *website* SMAN 6 cimahi mudah diprediksi oleh *user*. Contoh pada menu sebelah kiri maka akan keluar isi dari menu tersebut. Disini *user* dapat memprediksi tampilan dari menu web yang berisi informasi yang dibutuhkan oleh *user*.

e. *Sequentiality*

Tampilan *website* sman 6 cimahi yang sudah memenuhi urutan menu ataupun sub menu yang jelas, logis, ritmik dan efisien. Urutan menu dan sub menu diurutkan berdasarkan yang paling banyak dikunjungi oleh *user*.

Tampilan *website* SMAN 6 Cimahi yang memenuhi urutan menu yang jelas

f. *Economy*

Dalam tampilan *website* ini sangat minimalis sekali karena background *website* ini berwarna abu-abu serta putih dan font yang berwarna hitam sehingga tampilan *website* tampak sederhana dan berkesan kurang menarik. Ditambah beberapa fitur gambar bergerak dengan warna mencolok sehingga tampak kurang menarik dalam tampilan *website* tersebut.Tampilan Halaman utama *website* yang minimalis

g. *Unity*

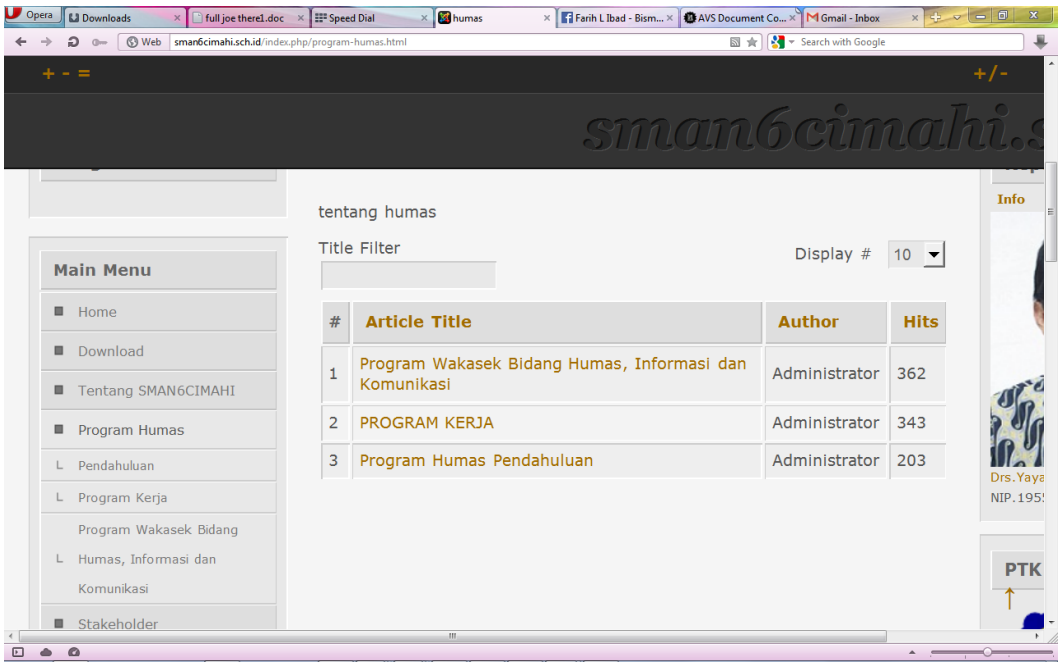
Dalam tampilan ukuran tulisan ataupun menu dalam *website* ini sudah cukup dengan struktur desain *website*. Dengan penggunaan tulisan yang diberi warna hitam dan juga pergantian posisi menjadi bergeser serta warna menu bila di klik menjadi warna menjadi berubah. Hal ini dapat mempermudah pengguna dalam mengoperasikan *website* tersebut. Tampilan Menu yang sudah terstruktur.

h. *Proportion*

Penampilan font pada tampilan *website* sangat jelas, mudah dimengerti dan mudah dibaca. Tampilan Font pada *website* yang jelas dibaca dan warnanya sudah terpadu dengan bacground.

i. *Simplicity vs complexity*

Simplicity merupakan kesederhanaan dalam pemilihan konsep.Penggunaan layar *website* sudah mengoptimalkan elemen layar ,minimalkan alignment points, terutama horizontal kolom seperti pada gambar III.6



Gambar III.6. Cimplicity

j. *Groupings*

Dalam tampilan *website* sudah terdapat pengelompokan menu ataupun pengelompokan *link-link* yang diperlukan dalam menunjang *website* tersebut. Seperti gambar Menunjukkan isi dari tiap sub menu yang telah terkelompokkan ke dalam menu-menu yang sesuai dengan sub menunya.

5. *Compatibility*

Website ini sudah dapat dikatakan compatible, karena dapat dialankan di browser yang berbeda. Dalam hal ini, perusahaan mencoba di Opera Mozilla Firefox dan google chrome. Di kedua web browser tersebut, didapatkan tampilan yang sama seperti pada gambar III.7.



Gambar III.7 *Compatibility*

6. *Configurability*

Configurability merupakan kesesuaian konfigurasi yang digunakan. Bagaimana penempatan fungsi dari konten yang terdapat dalam halaman *website* tersebut dan kesesian anatara satu fungsi dan fingsi lainnya yang terdapat dalam *website* SMAN 6 Cimahi.Dari segi configurability, *website* ini bersifat konstan, tidak dapat dipersonalisasi oleh *user*.

7. *Consistancy*

Consistancy merupakan keadaan suatu sistem yang konsisten dan tidak berubah ubah secara dinamis. Dari segi consistancy dapat dilihat pada halaman *website* SMAN 6 Cimahi belum dapat dikatakan consistent karena tampilan halaman tiap menu *website* hamper sama .

8. *Directness*

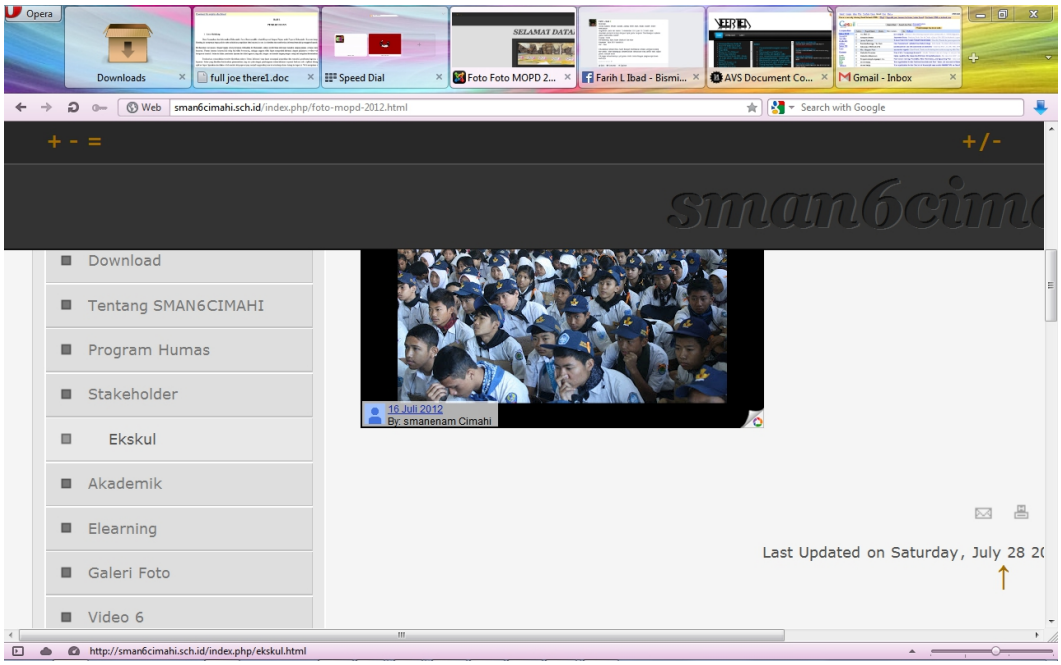
Website ini tidak menerapkan prinsip direcness, karena di dalam *website* ini tidak ada layanan pembelian online seperti *website* jual beli yang sedang marak pada saat ini.

9. *Obviousness*

Website SMAN 6 Cimahi ini sudah dapat dikatakan *obvious*, karena *user* dapat dengan mudah mengetahui dan memahami apa yang akan dilakukan pada saat melihat tampilan di *website* SMAN 6 Cimahi.

10. *Recovery*

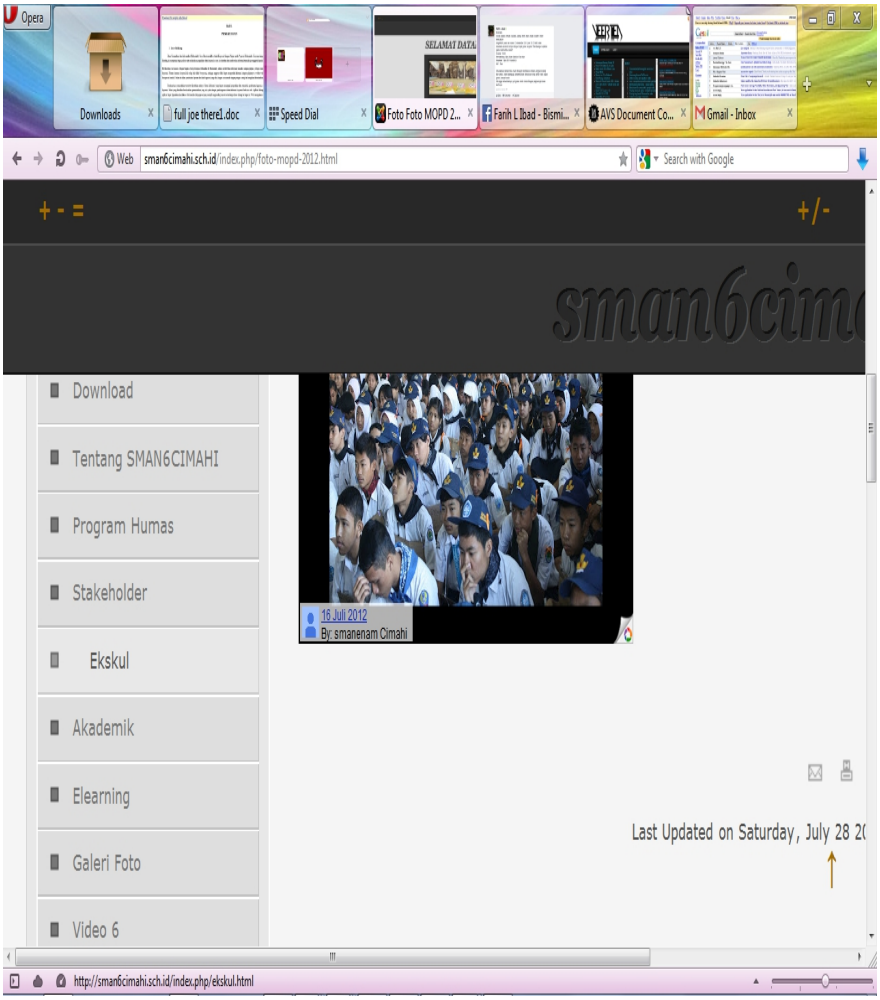
Recovery merupakan keadaan untuk kembali seperti keadaan awal atau pada semula jadi.*website* ini tidak mempunyai fungsi *recovery* karena tidak ada transaksi penjualan seperti toko online dalam *website* ini sepaerti dapat dilihat pada Gambar III.8.



Gambar III.8. *Recovery*

11. *Responsiveness*

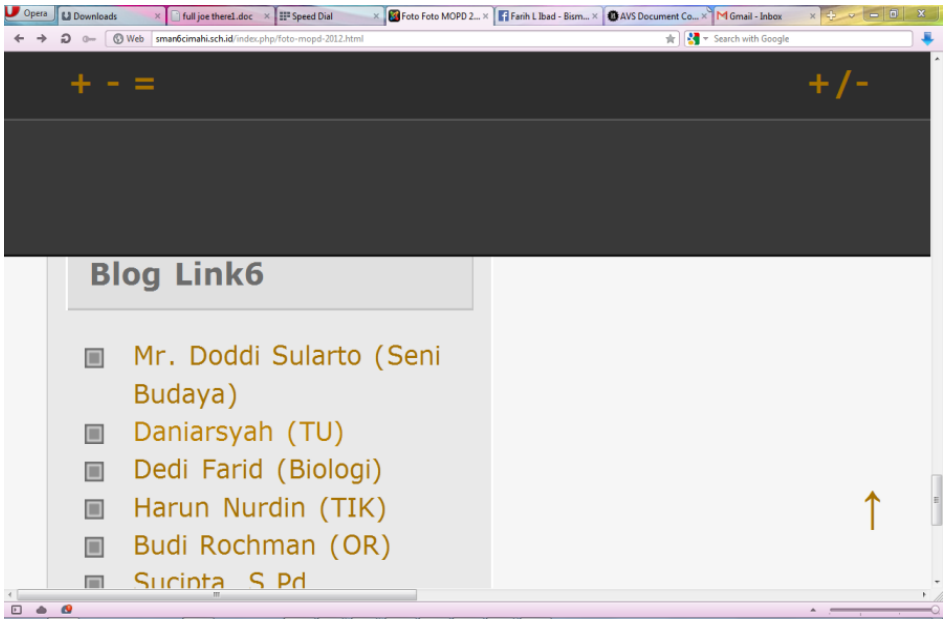
Prinsip r*esponsiveness* sudah terpenuhi oleh *website* ini. Hal ini dikarenakan ada beberapa tombol yang saat disentuh memberikan efek misalnya perubahan warna atau ada tulisan diseperusahaanr tombol yang disentuh seperti pada Gambar III.9.



Gambar III.9. Responsiveness

12. *Control*

Dalam *website* ini tombol dapat digunakan dengan baik. Sehingga *user* tidak mengalami kesulitan atau kebingungan dalam berinteraksi dengan *website* ini. Contohnya tombol *link* yang terhubung ke blog pada sisi sebelah kiri dapat dilihat pada Gambar III.10 dan Gambar III.11.



Gambar III.10 *Control*



Gambar III.11 *Link*

13. *Efficiency*

Website SMAN 6 Cimahi sudah bias dikatakan efisien. Karena penempatan menu yang ada sidah sentries sebelah kiri sehingga tidak membingungkan pengguna teritapa pada tampilan *link* atau menu yang tidak teratur pada *website* SMAN 6 Cimahi

14. *Familiarity*

Familiarity dapat diartikan bahwa fungsionalitas yang ada pada website SMAN 6 Cimahi yang sudah dikenali karena tidak asing lagi bagi pengguna.Prinsip familiarity sudah diterapkan pada *website* ini. Penggunaan bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang mudah dipahami dan merupakan bahasa yang universal.



Gambar III.12. *Familiarity*

15. *Flexibility*

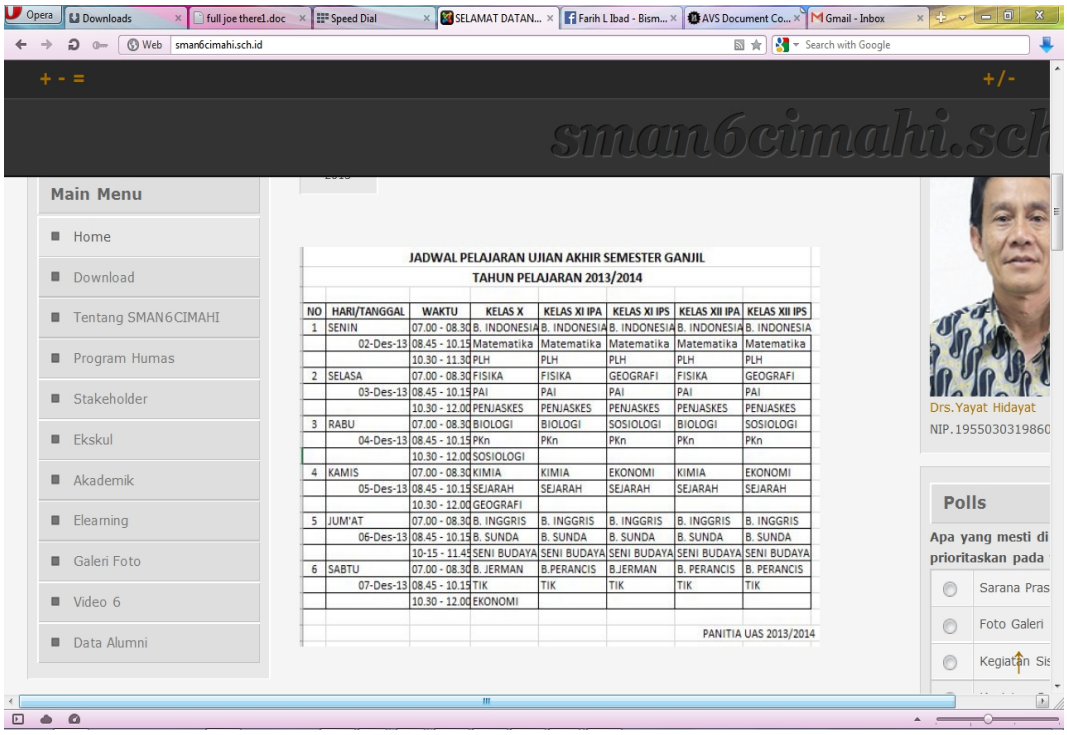
Flexibility merupakan keleluasaan user dalam mengakses halaman website SMAN 6 Cimahi.Tidak ada layanan untuk mengubah ke bahasa selain Indonesia, terkecuali layanan terjemahan dari suatu web yang memang digunakan untuk browsing dengan fitur yang ada pada web untuk browsing tersebut.

16. Forgiveness

Forgiveness merupakan suatu kondisi yang dapat disemulajadikan pada keadan sebelumnya.Tidak ada fitur forgiveness untuk mengembalikan tampilan awal ketika *user* melakukan kesalahan pada penggunaan halaman *website* situs SMAN 6 Cimahi.

17. Immersion

Website ini sudah mengandung prinsip immersion. Dilihat dari tampilan awal pada saat pertama kali diakses, sudah langsung menampilkan beberapa fitur menu yang mendukung sarana informasi seperti pada Gambar III.13



Gambar III.13 *Immersion*

18. *Operability*

Website ini tidak memenuhi dalam hal *operability* karena tiap sub menu mempunyai operator dan desain sama. Sehingga dapat disimpulkan tiap halaman mempunyai operator atau server yang tidak beda.

19. *Perceptibility*

Pengguna *website* dalam memilih pilihan menu sudah dapat memberikan persepsi tentang tampilan yang akan muncul dalam menu tersebut.terutama pada tampilan pada halaman menu disebelah kiri.

III.5 Analisis Desain *Interface* Berdasarkan Tampilan Menu

1.Home

Ketika *user* membuka alamat http://www.sman6cimahi.sch.id maka akan muncul tampilan awal seperti gambar di bawah ini :

Tampilan dasar yang warna putih dengan background abu-abu merupakan kombinasi yang tepat, karena tidak merusak keindahan tampilan jika *user* berinteraksi dengan halaman *website* ini. Selain itu penempatan halaman *website* sudah seimbang, yakni rata kiri kanan dan atas bawah. Hanya fitur menu sebelah kiri kurang simetris. Pada bagian atas terdapat ciri khas font untuk SMAN 6 Cimahi dengan slogan yang menjadi ciri khas seperti pada Gambar III.14



Gambar III.14. Home

2.Feature menu

Berisi tentang pilihan menu-munu berisi informasi actual yang dapat diakses. Ketika meletakkan kursor pada menu ini akan bergeser font kesebelah kanan dan terjadi perubahan warna. Dan hyper *link* untuk mendownload materi seperti pada Gambar III.15.



Gambar III.15 *Feature*