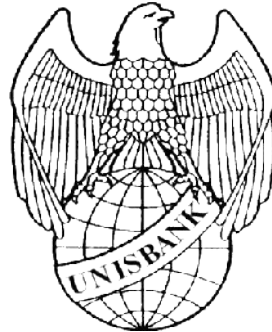


## LAPORAN PENELITIAN



### *Rekayasa Web Interior Design* Studi Kasus pada Ozy Kitchen

Oleh :

Hari Murti, S.Kom, M.Cs	0611066501 (Ketua)
Fatkhul Amin, S.T.,M.Kom	0624097201 (Anggota)
Yoga Pratama	13.01.55.0002 (Anggota)
Rivan Yahya Pratama	13.01.55.0004 (Anggota)

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG  
FEBRUARI 2016**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Karunia dan keberkahan yang Dia berikan kepada penulis sehingga laporan penelitian yang berjudul “*Rekayasa Web Interior Design Studi Kasus pada Ozy Kitchen* “ dapat diselesaikan. Laporan penelitian ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak, serta dorongan baik berupa pikiran, ide dan sumbang saran. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berbahagia ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada;

1. Bapak **Dr. H. Hasan Abdul Rozak, S.H., C.N.,M.M.** selaku Rektor Universitas Stikubank (Unisbank) Semarang.
2. Ibu **Dr. Endang Tjahjaningsih, S.E., M.Kom,** selaku Ketua Lembaga Penelitian dan pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Stikubank (Unisbank) Semarang.
3. Bapak **Dr. Drs. Y. Suhari, M.MSI,** selaku Dekan fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank (Unisbank) Semarang.
4. Rekan-rekan dosen yang telah memberikan masukan-masukan untuk perbaikan dan kesempurnaan penulisan laporan ini.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu bagisemua, serta dapat mendukung kemajuan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Teknologi informasi.

Semarang, 11 Februari 2016

Penulis

## **Rekayasa Web *Interior Design* Studi Kasus pada *Ozy Kitchen***

### **ABSTRAK**

Pemasaran menggunakan media online saat ini menjadi daya tarik bagi perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang desain interior. *Ozy kitchen* adalah perusahaan yang bergerak dibidang desain interior yang memiliki masalah pemasaran *online* karena selama ini masih menggunakan model *Word of Mouth (WOM)* sehingga pemasaran sulit meningkat. Rekayasa web *Ozy Kitchen* dilakukan melalui tahapan *Requirement Analysis, Conceptual Design, Mockup, Prototype, Production, dan Launch*. *Ozy Kitchen* didukung desain web yang *responsive* dengan *Content Management System (CMS) Wordpress* sehingga menghasilkan web desain interior yang berkualitas. Uji web menggunakan media *online GT Metric (gtmetric.com)* didapatkan hasil *Performance report* untuk web *ozikitchen.com*: *page speed Score A (90%)*, dan *Yslow Score B (89%)*.

Kata-Kunci: *Rekayasa web, CMS, Responsive*

## DAFTAR ISI

Halaman :

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>BABI PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
<b>BAB II TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN</b> .....	3
2.1. Tujuan Penelitian.....	3
2.2. Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB III TELAAH PUSTAKA</b> .....	4
3.1. Penelitian Terdahulu.....	4
3.2. <i>Website</i> .....	7
3.2.1. Jenis-jenis <i>Website</i> .....	7
3.2.2. Manfaat <i>Website</i> .....	9
3.2.3. Nama <i>Domain</i> .....	10
3.2.4. <i>Website Berkualitas</i> .....	11
3.3. Arsitektur Informasi .....	12
3.3.1. Tujuan Arsitektur.....	12
3.3.2. Organisasi Informasi.....	13
3.4. <i>Content Management System (CMS)</i> .....	13
3.5. <i>CMS Wordpress</i> .....	15
3.5.1. <i>Dashboard Wordpress</i> .....	15
3.5.2. <i>Keuntungan Menggunakan CMS Wordpress</i> .....	17
3.6. <i>Search Engine Optimization</i> .....	18
3.6.1. <i>Keuntungan SEO</i> .....	19
3.7. <i>Rekayasa Web Ozi kitchen</i> .....	20
<b>BAB IV METODE PENELITIAN</b> .....	21
4.1. Metode Penelitian .....	21
4.1.1. Obyek Penelitian.....	21
4.1.2. Teknik Pengumpulan Data .....	21
4.1.3. Metode Pengembangan .....	21
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	24
5.1. Rekayasa Web Desain Interior.....	24
5.2. Analisis Kebutuhan Web .....	24
5.2.1. Tujuan Pembuatan Web .....	24
5.2.2. Target Pengunjung .....	24

5.2.3. Interface Web .....	25
5.2.4. Tujuan Untuk Pengguna.....	25
5.2.5. Tujuan Bisnis.....	25
5.3. Desain Konseptual.....	25
5.3.1. Site map.....	26
5.4. Mockup .....	26
5.4.1. Mockup Versi Dekstop .....	27
5.4.2. Mockup Versi Mobile .....	27
5.5. Prototype.....	28
5.5.1. Dekstop .....	29
5.5.2. Mobile .....	29
5.6. Production.....	30
5.6.1. Home Page Ozi Kitchen.....	31
5.6.2. Navigasi Web .....	31
5.6.3. Artikel Web .....	32
5.7. Pengenalan Web Ke Publik .....	34
5.8. Uji Web.....	34
5.8.1. Uji Performa di <i>Google Search Engine</i> .....	35
5.8.2. Uji Performa di <i>Yahoo Search Engine</i> .....	36
<b>BAB VISIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>37</b>
6.1. Kesimpulan .....	37
6.2. Saran .....	37

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Halaman :

Gambar	3.1	<i>Web Engineering</i> .....	7
Gambar	3.2	<i>Dashboard Wordpress</i> .....	16
Gambar	4.1.	<i>Tahapan Prototype</i> .....	22
Gambar	5.1.	<i>Site Map Ozi Kitchen</i> .....	26
Gambar	5.2.	<i>Mockup Ozi Kitchen versi Dekstop</i> .....	27
Gambar	5.3.	<i>Mockup Ozi KitchenVersi Mobile</i> .....	28
Gambar	5.4.	<i>Prototipe Ozi Kitchen Versi Dekstop</i> .....	29
Gambar	5.5.	<i>Prototipe Ozi Kitchen Versi Mobile</i> .....	30
Gambar	5.6.	<i>Homepage Ozi Kitchen</i> .....	31
Gambar	5.7.	<i>Menu Ozi Kitchen</i> .....	32
Gambar	5.8.	<i>Tahap membuat Judul Artikel</i> .....	32
Gambar	5.9.	<i>Tahap membuat Kategori</i> .....	33
Gambar	5.10.	<i>Tahap membuat Isi Artikel</i> .....	33
Gambar	5.11.	<i>Tahap Publikasi Artikel</i> .....	34
Gambar	5.12.	<i>Performance Report for ozikitchen.com</i> .....	35
Gambar	5.13.	<i>Performance pagespeed for ozikitchen.com</i> .....	35
Gambar	5.14.	<i>Performance Yslow for ozikitchen.com</i> .....	36

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Media online sekarang ini menjadi primadona oleh banyak perusahaan dimanapun berada. Hal ini karena jumlah pengguna internet dari waktu ke waktu yang meningkat tajam secara umum di dunia, dan di Indonesia pada khususnya. Berdasarkan data Kominfo yang dirilis pada Oktober 2015, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 73 Juta atau sekitar 29 persen dari total populasi penduduk. Jumlah ini membuat perkembangan dunia usaha menjadi semakin bersaing dan berlomba untuk bisa memanfaatkan media online agar tujuan dari perusahaan semakin meningkat. Media online yang banyak digunakan perusahaan-perusahaan diantaranya adalah media online Website.

Ozy Kitchen adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pembuatan Desain Interior di Jakarta yang memiliki konsumen meningkat dari waktu ke waktu. saat ini Ozy Kitchen menggunakan metode *getok tular* atau *Word of Mouth (WOM)* sehingga konsumen hanya disepular Jakarta Saja. Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah persaingan yang semakin dinamis antara perusahaan di bidang yang sama dengan Ozy Kitchen dalam hal pemasaran di dunia maya. Perusahaan yang mampu memenangkan persaingan melalui dunia maya dalam hal ini menggunakan media online akan semakin berkembang dan semakin maju karena kelebihan yang dimiliki model online. Untuk meningkatkan pemasaran diperlukan media online yang bisa mendukung Ozy Kitchen dalam memperluas pasar dan meningkatkan keuntungan.

Media online website efektif digunakan karena bisa mendekatkan konsumen dengan perusahaan melalui dunia maya selama 24 jam non stop, bisa memangkas jarak, bisa lintas kota bahkan lintas negara dengan biaya yang terjangkau oleh pemilik perusahaan. Website juga efisien digunakan karena biaya yang dikeluarkan oleh perusahaan memiliki dampak bagi peningkatan keuntungan perusahaan. Oleh karenanya Ozy kitchen perlu membuat terobosan agar bisa memperluas dan meningkatkan profitnya dengan membuat website yang memudahkan konsumen di bidang desain interior dengan memperhatikan desain website yang responsive dan Search Engine Optimization (SEO).



## **1.2. Perumusan Masalah**

Bagaimana membuat Rekayasa Web *Interior Design Website (Ozi Kitchen)* yang memiliki Performa Cepat di Mesin Pencari dan *Search Engine Optimization (SEO) Friendly*?

## **BAB II**

### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **2.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah;

- a. Membuat media daring (*online*) berupa *website* yang bisa digunakan Perusahaan yang bergerak dibidang Desain Interior (*interior design*) untuk memperluas pasar dan meningkatkan profit (keuntungan perusahaan).

#### **2.2. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dari penelitian ini adalah;

- a. Memperluas pasar *Interior Design*
- b. Meningkatkan Profit usaha *Interior Design*
- c. Memfasilitasi kebutuhan Konsumen menggunakan Website
- d. Mendekatkan keinginan konsumen menggunakan Website

## **BAB III**

### **TELAAH PUSTAKA**

#### **3.1. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu dengan judul "*Metamodels Evaluation Of Web Engineering Methodologies To Develop Web Applications*" telah dilakukan oleh Karzan Wakil & Dayang N.A. Jawawi. (2014). Tujuan dari metamodel di metodologi rekayasa web adalah untuk platform analisis independen serta desain masalah konten, navigasi, dan presentasi dari aplikasi web. Dalam sebelumnya tahun, jumlah metodologi untuk pengembangan aplikasi web yang diusulkan, dan sebagian besar dari mereka didefinisikan notasi mereka untuk menciptakan metamodels. Meningkatnya ekspansi dan kompleksitas web aplikasi adalah tantangan baru bagi pengembang perangkat lunak web. Makalah ini menyajikan studi perbandingan antara metamodel dari tiga metodologi yang; UML Berbasis Rekayasa Web (UWE), *Web Modeling Language (WebML)* dan *Object Oriented Hypermedia (OOH)*. Tujuannya adalah untuk menunjukkan kemampuan metodologi untuk mengatasi tantangan dalam mengembangkan aplikasi web. Hasil evaluasi disajikan dalam makalah ini membantu desainer dalam memberikan pengetahuan awal dari kekuatan dan kelemahan tiga metodologi untuk mengembangkan aplikasi web.

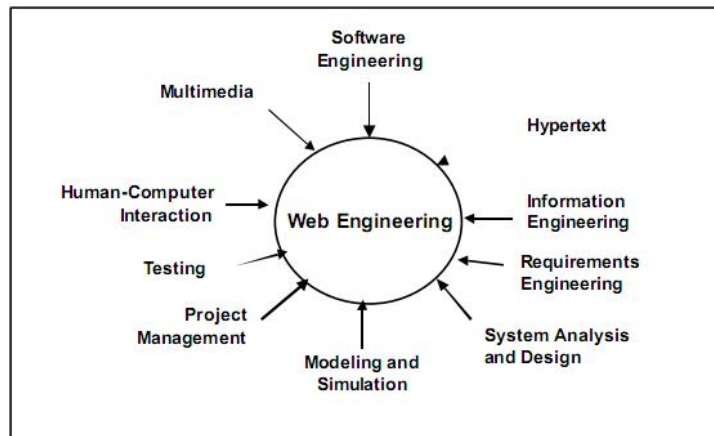
Perbandingan ini menunjukkan WebML yang terbaik untuk mendukung aplikasi web di antara mereka, juga Uwe dapat didukung dengan baik web aplikasi, tapi OOH dapat minggu aplikasi dukungan web membandingkan Uwe dan WebML, setelah model navigasi desain untuk studi kasus ca oleh Uwe, WebML dan OOH. Perbandingan ini membantu para desainer bagaimana dan yang waktu memilih metode mana dalam rekayasa web untuk web pengembangan aplikasi. Kami merekomendasikan untuk peneliti untuk memperpanjang ide kami melalui desain lebih dari satu studi kasus model navigasi dan model presentasi. Juga, mereka dapat memperpanjang perbandingan kami dengan menggunakan semua metode rekayasa web. Kami erekomendasikan untuk para peneliti untuk meningkatkan web metode kelemahan melalui mekanisme rekayasa untuk menambahkan elemen baru metamodels.

Penelitian dengan tema yang sama dilakukan oleh San Murugesan, et al. (2000). Dengan judul “*Web Engineering: A New Discipline for Development of Web-based Systems*”. Dalam kebanyakan kasus, pengembangan sistem berbasis web telah ditetapkan bahwa kurangnya pendekatan yang sistematis dan berkualitas kontrol dan jaminan prosedur. Oleh karena itu, saat ini ada kekhawatiran tentang cara di mana Sistem berbasis web yang dikembangkan dan kualitas jangka panjang mereka dan integritas. Rekayasa web, sebuah disiplin ilmu yang baru muncul, pendukung proses dan pendekatan sistematis untuk pengembangan sistem berbasis web berkualitas tinggi. Saya mempromosikan pembentukan dan penggunaan prinsip-prinsip ilmiah, teknik dan manajemen yang baik, dan disiplin dan pendekatan sistematis untuk pengembangan, penyebaran dan pemeliharaan sistem berbasis Web. Makalah ini memberikan gambaran pengantar Rekayasa Web. Menyajikan prinsip-prinsip dan peran Rekayasa Web, menilai persamaan dan perbedaan antara pengembangan perangkat lunak tradisional dan sistem berbasis Web, mengidentifikasi kunci Kegiatan rekayasa web dan ulasan beberapa pekerjaan yang sedang berlangsung di daerah ini. Hal ini juga menyoroti prospek Rekayasa web dan area yang perlu penelitian lebih lanjut.

Penelitian dengan topik web engineering juga dilakukan oleh Preciado, J.C. et al. (2012). Mengambil tema “*Designing Rich Internet Applications with Web Engineering Methodologies*”. Kesimpulan yang dapat diambil adalah Rich Internet Applications yang mendapatkan tempat berkat fasilitas yang mereka berikan untuk mengembangkan Aplikasi web dengan multimedia, memiliki tingkat interaktivitas tinggi, kerja kolaboratif, dan homogen Persyaratan penyajian di sisi klien. Namun, jenis baru ini aplikasi Web saat ini tidak memiliki metodologi dan model yang membantu desain dan pengembangan. Makalah ini memperkenalkan konsep-konsep di dasar Rich Internet Applications untuk mengambil keuntungan penuh dari kapasitas baru mereka, dan mengusulkan Pendekatan terpadu Rekayasa Web berdasarkan WebML dan Rux-Model model konseptual untuk mendukung desain tingkat tinggi dari aplikasi ini dan generasi kode otomatis mereka.

Dalam Riset ini diidentifikasi konsep dasar konsep-tersirat dalam desain Rich Internet Application. Kami juga telah menunjukkan bagaimana konsep-konsep ini ditangkap oleh dua proposal teknik Web yang berbeda (WebML dan Rux-Model) dan kami telah membahas kesesuaian kedua model untuk menutupi berbeda RIA konsep. Untuk pengetahuan kita tidak ada model lain atau kombinasi dari model mampu mengatasi begitu banyak RIA kemampuan. Kami berencana untuk memperluas pekerjaan saat di dua arah yang berbeda: di satu sisi, kami berencana untuk com-bine Rux-Model dengan model lain yang berbeda dari WebML dan, di sisi lain, kami berencana untuk memperpanjang WebML dan / atau RUX-Model untuk sepenuhnya menutupi konsep inti dari berbagai Model RIA diidentifikasi dalam makalah ini.

Rekayasa web adalah pembentukan dan penggunaan suara ilmiah, teknik dan prinsip-prinsip manajemen dan pendekatan disiplin dan sistematis untuk sukses pengembangan, penyebaran dan pemeliharaan sistem berbasis web berkualitas tinggi dan aplikasi (san murugesan, 2000). Sistem berbasis Web melibatkan campuran antara penerbitan cetak dan pengembangan perangkat lunak, antara pemasaran dan komputasi, antara komunikasi internal dan hubungan eksternal, dan antara seni dan teknologi (powel, 1998). Mengingat sifat dari Web dan aplikasi berbasis Web, rekayasa Web menjadi multidisiplin lapangan, dengan meliputi masukan dari berbagai bidang seperti interaksi manusia-komputer, antarmuka pengguna, sistem analisis dan desain, rekayasa perangkat lunak, rekayasa persyaratan, rekayasa hypermedia, informasi struktur, pengujian, pemodelan dan simulasi dan manajemen proyek, serta ilmu-ilmu sosial, seni dan grafis desain (Gambar 3.1).



Gambar 3.1: Web Engineering – A multidisciplinary field (powel, 1998)

### 3.2. Website

Web adalah koleksi sumber informasi kaya grafis yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang lebih besar (Thompson, 2000). Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML ( *Hyper Text Markup Language* ), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. dan Website atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

#### 3.2.1. Jenis- jenis Website

Secara garis besar, website bisa digolongkan menjadi 3 bagian yaitu:

##### a. Website Statis

Situs web statis adalah situs web yang memiliki isi tidak dimaksudkan untuk diperbarui secara berkala sehingga pengaturan atau memperbarui isi dari halaman web dilakukan secara manual. Ada tiga jenis perangkat utilitas yang biasa digunakan dalam pengaturan situs web statis: Editor teks adalah utilitas yang digunakan untuk mengedit halaman web, misalnya: Notepad

atau TextEdit. Editor WYSIWYG adalah utilitas perangkat lunak halaman web editor yang dilengkapi dengan antarmuka grafis dalam desain dan pendisainannya, halaman web berkas langsung umumnya tidak diedit oleh pengguna, tetapi utilitas ini akan dibuat secara otomatis berdasarkan halaman kerja yang dibuat oleh pengguna. Contoh ini software: Microsoft FrontPage, Macromedia Dreamweaver. Editor Template didasarkan pada beberapa utilitas tertentu seperti Rapidweaver dan iWeb, pengguna dapat dengan mudah membuat website tanpa harus mengetahui bahasa HTML, tapi editing halaman web seperti halaman normal, pengguna dapat memilih template yang akan digunakan oleh utilitas ini untuk mengedit file yang dibuat pengguna dan menciptakan halaman web secara otomatis.

#### b. Website Dinamis

Situs web dinamis adalah situs web yang dirancang khusus sehingga isi yang terkandung dalam situs tersebut dapat diperbarui secara teratur dengan mudah. Sesuai namanya, isi yang terkandung dalam situs ini umumnya akan berubah setelah jangka waktu tertentu. Situs berita adalah salah satu contoh jenis situs yang umumnya mengimplementasikan website dinamis. Tidak seperti website statis, implementasi website dinamis umumnya membutuhkan keberadaan infrastruktur yang lebih kompleks daripada website statis. Hal ini disebabkan halaman web website dinamis umumnya hanya dilakukan ketika ada pengguna yang mengaksesnya, sebagai lawan dari situs web statis yang umumnya telah membentuk sejumlah halaman web saat diunggah di server web sehingga ketika pengguna mengakses server web hanya memberikan halaman tanpa perlu dibuat pertama

#### c. Website Interaktif

Website Interaktif adalah web yang saat ini memang sedang booming. Salah satu contoh website interaktif adalah blog dan forum. Di website ini user bisa berinteraksi dan beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya website seperti memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur.

### 3.2.2. Manfaat Website

Beberapa alasan mendasar atau utama mengapa perusahaan bahkan individu membuat atau ingin memiliki sebuah website atau situs internet, diantaranya adalah :

- a. Memperluas jangkauan promosi, dengan memiliki website maka produk kita lebih banyak dikenal masyarakat bahkan sampai ke manca negara. Produk yang bisa ditawarkan melalui website bisa berupa produk barang maupun jasa. Dengan luasnya promosi maka otomatis akan meningkatkan penjualan perusahaan kita.
- b. Media tanpa batas, internet adalah media informasi yang tanpa batas. Dengan memiliki website berarti kita sama saja memiliki karyawan yang mempromosikan produk kita selama 24 jam sehari dan 7 hari seminggu. Artinya website kita akan memberikan informasi kepada calon pembeli selama 24 jam non stop.
- c. Internet bisa diakses oleh seluruh lapisan masyarakat di antero jagat (*unlimited user access*).
- d. Promosi terluas, internet adalah media promosi terluas jika dilihat dari kaca mata jangkauan atau cakupan area (*unlimited scopt of areas*).
- e. Media pengenalan perusahaan. Jika kita baru saja mendirikan perusahaan atau baru saja meluncurkan sebuah produk, maka websitelah solusinya. Kenapa bisa demikian? Dengan adanya website kita lebih cepat mengenalkan perusahaan kita dan lebih mendekatkan perusahaan ke pelanggan. Hal ini disebabkan pelanggan internal maupun eksternal bisa menggali lebih dalam tentang sejarah perusahaan, jasa atau produk yang di tawarkan, bahkan informasi lowongan kerja dan detail informasi perusahaan.
- f. Sebagai media promosi, Internet merupakan salah satu media promosi yang menarkan biaya yang relatif efisien dikaitkan dengan jangkauan area dengan optimalisasi manfaat terbesar.



### 3.2.3. Nama domain

Nama domain atau biasa disebut dengan *Domain Name* atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah website, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah website pada dunia internet. Untuk nama/alamat situs, salah satu format standar nama yang digunakan adalah sebagai berikut :

**nama-protokol:/nama-host/path/nama-file**

nama-protokol misalnya http, ftp.

nama-host misalnya www.tegararian.blogspot.com

path = nama lengkap jalur ke file, misalnya: prg

nama-file misalnya tugas.doc

Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah :

a. .co.id

Untuk Badan Usaha yang mempunyai badan hukum sah

b. ac.id

Untuk Lembaga Pendidikan

c. go.id

Khusus untuk Lembaga Pemerintahan Republik Indonesia

d. .mil.id

Khusus untuk Lembaga Militer Republik Indonesia

e. .or.id

Untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori "ac.id", "co.id", "go.id", "mil.id" dan lain lain

f. .war.net.id

Untuk industri warung internet di Indonesia

g. .sch.id

Khusus untuk Lembaga Pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP dan atau SMU

h. .web.id

Ditujukan bagi badan usaha, organisasi ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di *World Wide Web*.

### 3.2.4. Website Berkualitas

Website adalah sarana komunikasi yang efektif dan efisien saat ini. Media informasi seperti media informasi berupa online memiliki pasar yang besar dan memiliki cara tersendiri dalam menggunakannya. Website dibuat dengan memperhatikan beberapa hal penting sehingga tujuan yang diharapkan dengan penggunaan website bisa tercapai. Proses pembuatan web dari awal mulai perancangan harus memperhatikan kriteria web yang bagus dan profesional.

Kriteria Website yang bagus ;

*a. Visitor-centric, clear purpose*

Website dibuat untuk konsumen dengan memperhatikan kebutuhan konsumen. Website dibuat dengan tujuan yang jelas, sehingga proses dari perancangan sudah didesain dengan memperhatikan tujuan dirancangnya sebuah website.

*b. Progressive disclosure*

Website harus memperhatikan banyak hal seperti struktur navigasi, side bar dan lain sebagainya yang berkaitan dengan website secara keseluruhan.

*c. Displays quickly*

Website dibuat untuk bisa tampil dengan cepat, sehingga membuat pengunjung tidak menunggu lama. 8 detik adalah waktu maksimal website harus tampil didepan user setelah diklik

*d. Browser compatible*

Website harus didesain untuk bisa dilihat menggunakan banyak browser yang ada, seperti : firefox, opera, google chrome, dan lain sebagainya.

*e. Intuitive navigation*

Website didesain sesuai intuisi pengunjung pada umumnya. Dibuat klaster dan kategori untuk memudahkan administrator dan visitor.

*f. Spelling, grammar, writing*

Website dibuat menggunakan bahasa yang sesuai dengan terget dibuatnya website. Jika web akan digunakan untuk orang Indonesia, maka sebaiknya menggunakan bahasa Indonesia.

*g. Secure (eCommerce)*

Website di buat aman dari serangan hack dan spam. Jika serangan spam tetap masuk, begitu juga hack tetap ada, maka sebagai antisipasinya harus rajin impor data web untuk backup data.

*h. Attractive design, easy to read*

Website dibuat dan didesain yang sesuai kebutuhan dan user friendly.

*i. Cultural bias? (Regional? Domestic? International?)*

Website harus jelas dilevel mana website di targetkan pengunjungnya. Apakah di level Regional, Nasional atau Internasional.

*j. No technical problems (broken links, buggy scripts)*

Website didesain untuk tampil utuh didalam dan utuh di pencarian search engine. Hindari terjadinya edit atau penghapusan kata kunci yang bisa berakibat broken links.

*k. Maintainable (separate content from style)*

Website didesain untuk mudah di pelihara, mudah dirawat oleh administrator.

*l. Search Engine Accessibly*

Website harus didesain dan dibuat *Search engine optimizaton* (SEO). Website harus SEO friendly.

### **3.3. Arsitektur Informasi (*information Architecture*)**

Arsitektur informasi menggambarkan keseluruhan model konseptual dan desain umum yang digunakan untuk merencanakan, struktur, dan merakit sebuah situs.

#### **3.3.1. Tujuan Arsitektur**

Langkah perdana ketika membuat web adalah mengatur isi situs ke taksonomi dan hirarki informasi. Pengaturan diperlukan agar tujuan dibangunnya web bisa tepat sasaran dan focus. Jika web tidak direncanakan dengan terlebih dahulu membuat taksonomi, maka yang akan terjadi adalah web akan tidak disukai pengunjung. Website juga akan dijauhi oleh mesin pencari. Berikutnya setelah taksonomi dan hirarki informasi dibuat Komunikasikan konseptual ikhtisar

untuk kemudahan aksesnya. Analisis juga situs organisasi secara keseluruhan untuk tim desain dan klien; beberapa hal juga perlu diperhatikan dalam Penelitian dan desain konsep situs inti navigasi. Navigasi yang benar akan membuat web tampil elegan dan disukai banyak orang.

Berikutnya adalah menetapkan standar dan spesifikasi untuk penanganan html markup semantik, dan format dan penanganan konten teks. Proses markup semantic juga perlu dipelajari karena didalam kode program tersimpan kekuatan. Proses penulisan kode yang mengikuti arsitektur informasi yang benar akan membuat desain web menjadi sempurna, sempurna untuk memuaskan user. Langkah terakhir dalam arsitektur informasi adalah merancang dan mengimplementasikan standar pencari optimasi dan strategi.

### **3.3.2. Organisasi Informasi (*Organizing Your Information*)**

Berikut ini tahapan proses dalam organisasi informasi website yang harus diperhatikan agar website bagus;

- a. Menginventarisasi konten Anda: Apa yang Anda sudah? Apa yang Anda butuhkan?
- b. Membentuk garis hirarki dari konten Anda dan membuat terkontrol kosakata sehingga konten utama, struktur situs, dan elemen navigasi selalu diidentifikasi secara konsisten;
- c. *Chunking*: Membagi konten Anda ke dalam unit logis dengan modular yang konsisten strukturnya;
- d. Menggambar diagram yang menunjukkan struktur situs dan garis kasar halaman dengan daftar link inti navigasi, dan
- e. Menganalisis sistem anda dengan menguji organisasi interaktif dengan pengguna yang sebenarnya; merevisi sesuai kebutuhan.

### **3.4. Content Management System (CMS)**

CMS merupakan sebuah aplikasi web atau *software web* yang tujuannya untuk memudahkan dalam pengelolaan (upload, edit, menambahkan, dll) konten dalam sebuah website/blog/aplikasi web tanpa harus dibekali pengetahuan tentang

hal-hal yang bersifat teknis tanpa harus memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman web. Sehingga dengan adanya CMS ini, orang awam pun dapat membuat sebuah website yang langsung jadi dan pengguna tinggal mengelola isi konten website tersebut tanpa campur tangan dari pihak webmaster. Di dalam CMS, manajemen file-file juga sangat terstruktur, setiap elemen antara isi dan tampilan desain terpisah. Fleksibilas sebuah CMS, membuat CMS ini banyak dikembangkan oleh pihak-pihak lain, apalagi jika CMS yang memiliki kemajuan sangat pesat dan terus mengalami perubahan atau update sistem secara berkala. Hal ini lah yang membuat banyak developer-developer memilih mengembangkan aplikasi CMS ini daripada membuat sebuah aplikasi web yang baru. CMS saat ini berkembang pesat, banyak sekali macam-macam CMS. Dalam dunia blogging, CMS adalah salah satu andalan untuk membangun sebuah blog, yang mana notabene blogger tidak semuanya mengerti akan membuat website dari nol, tetapi hanya tahu cara menulis dan posting. Oleh karena itulah, kehadiran CMS ini sangat bermanfaat sekali. Berikut ini beberapa CMS yang bisa digunakan;

a. Wordpress

CMS Wordpress ini adalah sebuah CMS yang sebenarnya dikategorikan ke dalam CMS jenis Blog. Meskipun di khususnya untuk blog, namun kenyataannya banyak sekali developer-developer yang menggunakan CMS ini untuk membuat sebuah website baik itu company profile, hingga toko online.

b. Joomla

CMS Joomla digunakan untuk membuat sebuah website baik itu company profile, personal, website sekolah, hingga toko online. Karena CMS Joomla ini memang dikhususnya untuk membangun website yang powerfull.

c. Drupal

Drupal dapat dengan mudah membangun berbagai jenis halaman website- dari membuat blog sederhana sampai forum online dengan komunitas yang besar. Drupal memiliki beberapa modul tambahan yang menarik, seperti untuk search tool dan search-engine friendly URL, dan agregator berita.

d. Openchart

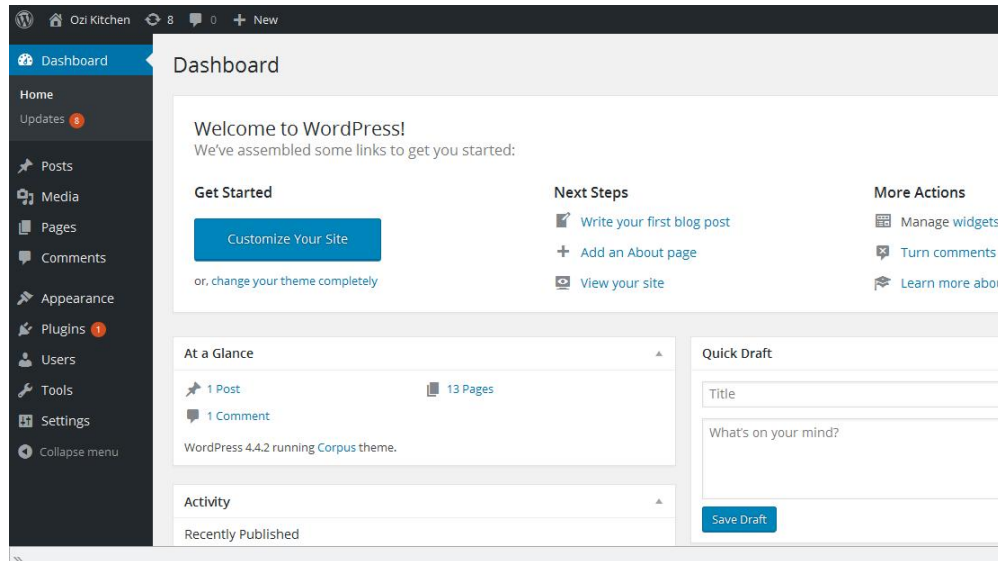
CMS OpenCart adalah CMS khusus untuk membuat sebuah Toko Online. CMS ini juga banyak dipakai baik bagi kalangan personal maupun developer yang ingin membangun sebuah toko online. CMS Opencart ini sudah bisa dibilang lengkap, karena memang CMS ini dikhususkan untuk E-Commerce.

### **3.5. CMS Wordpress**

Wordpress adalah salah satu *Content management System*(CMS) yang banyak digunakan oleh banyak perusahaan. CMS wordpress mudah dipelajari dan mudah digunakan oleh *web designer*. Teknologi web dengan CMS Wordpres terus berkembang dan dalam implementasinya memudahkan mesin pencari untuk menemukannya. Proses pencarian yang mudah dimesin pencari, tentunya jika menggunakan teknik dan cara yang benar tentunya. Wordpres memiliki banyak keuntungan-keuntungannya jika optimalisasi dilakukan. Hal ini karena banyaknya fasilitas berupa plugin yang bisa didownload dan dipasang dengan mudah tanpa bayar. Teknologi web sekarang memungkinkan siapaapaun walaupun tidak memiliki bekal pengetahuan yang banyak bisa melakukan edit karena sangat mudah. Salah satu contohnya adalah ketika ingin membuat form, bisa dilakukan cukup dengan mendownload dan mengaktifkannya, dan blog bisa dibuat dengan bagus.

#### **3.5.1. Dashboard Wordpress**

Wordpress memiliki tempat edit atau tempat yang digunakan sebagai dapur website. Dapur untuk mengelola website pada CMS Wordpres adalah Dashboard. Penjelasan detail mengenai *tools* (alat-alat) yang bisa digunakan dalam *dashboard* (gambar 3.2) antara lain;



Gambar 3.2 Dashboard Wordpress

a. *Post*

*Tool* ini digunakan untuk menuliskan naskah yang akan diupload di web. Proses edit web untuk membuat artikel juga dapat dilakukan di fasilitas post.

b. *Media*

Media pendukung yang dimiliki wordpres memungkinkan anda bisa memasukkan image dan lain sebagainya

c. *Link*

Tempat anda membuat *link* yang akan terhubung ke website lain melalui link yang ada pada website kita

d. *Pages*

*Tool* ini digunakan untuk membuat halaman website. Proses pembuatan bisa dilakukan dengan mudah dan cepat tentunya mengikuti struktur navigasi yang telah ditetapkan.

e. *Appearance*

*Tool* ini digunakan untuk merubah *theme* (tampilan website), bisa juga dilakukan untuk edit *coding program* di editor, dan lain-lain

f. *Plugin*

*Tool* ini digunakan untuk mengoptimalkan kebutuhan anda terhadap website. Tersedia banyak *plugin* yang bisa diunduh dengan mudah untuk selanjutnya bisa dipasang pada web.

g. *User*

*Tool* ini digunakan untuk melihat *user* yang sedang aktif dan bisa melakukan menambah *user*, proses edit *user* atau mengurangi *user*.

h. *Tools*

*Tool* ini digunakan untuk melakukan ekspor file dan impor file yang bisa membantu mengamankan data website.

i. *Setting*

*Tool* ini digunakan untuk proses edit untuk wordpress secara dasar atau umum.

### 3.5.2. Keuntungan Menggunakan CMS *WordPress*

WordPress memiliki banyak keunggulan sehingga banyak digunakan di banyak website atau blog yang ada di dunia maya. Berikut ini beberapa kelebihan wordpress;

- a. *Template System*, yang akan memudahkan anda menggonta-ganti tampilan blog semudah mengklik. Anda bisa mengubah-ubah tampilan blog hanya dalam hitungan detik. Dan blog anda tetap berjalan seperti semula.
- b. *Integrated link management*, anda bisa mengatur dan mengorganisir link atau tautan ke blog atau website lain dengan hanya mengisi formulir saja *CafeBisnis Online*
- c. *Search engine-friendly* permalink structure, tiap artikel mampu member alamat halaman yang mudah dibaca oleh mesin pencari.
- d. *Support for plugins*, blog anda bisa ditambah kemampuannya, bisa dirubah fungsinya hanya dengan menggunakan plugin. Mengaktifkan dan menginstall plugin juga amat mudah
- e. *Support for widgets*, anda bisa mengatur urutan blok modul hanya dengan drag and drop. Anda bisa menambah modul di sidebar hanya dengan mengklik aja.



- f. *Nested categories and multiple categories for articles*, anda bisa mengumpulkan artikel-artikel dalam satu kategori atau satu artikel masuk ke banyak kategori.
- g. *Trackback and Pingback*, anda juga bisa saling terhubung dengan blog-blog lain
- h. *Typographic filters for proper formatting and styling of text*, memungkinkan anda begitu mudah membuat artikel, mengubah huruf dan gaya penulisan. Semuanya cukup dengan klik. Anda bahkan tak perlu hafal kode HTML sekalipun
- i. *Static pages*, jika anda butuh sebuah halaman statis yang berisi info tentang diri anda atau apapun juga, WordPress siap melayani.
- j. *Multiple authors*, capek nulis sendiri dan ingin mengundang penulis luar, wordpress bisa menanganinya.
- k. *Can store a list of users who visit your blog*, bisa juga mendaftarkan pengunjung yang mengunjungi blog anda
- l. *Can block site visitors by IP address*, bisa memblokir pengunjung dari IP tertentu
- m. Tag support, tiap artikel bisa ditambahkan tag untuk mempermudah search engine mengenali isi blog atau artikel anda.
- n. *Comment Support*, anda bisa berinteraksi langsung dengan pengunjung. Mereka bisa memberikan komentar di tiap artikel *CafeBisnis Online*
- o. *RSS Feed Support*, pengunjung juga bisa memantau perkembangan atau update artikel-artikel baru anda dengan sangat mudah melalui RSS Feed. Mereka bisa membacanya di *RSS Reader* atau dari *Communicator*.

### **3.6. Search Engine Optimization (SEO)**

Menurut Danny Sullivan, istilah *search engine optimization* pertama kali digunakan pada 26 Juli tahun 1997 oleh sebuah pesan spam yang diposting di Usenet. Pada masa itu algoritma mesin pencari belum terlalu kompleks sehingga mudah dimanipulasi. Versi awal algoritma pencarian didasarkan sepenuhnya pada informasi yang disediakan oleh webmaster melalui meta tag pada kode html

situs web mereka. Meta tag menyediakan informasi tentang konten yang terkandung pada suatu halaman web dengan serangkaian kata kunci (*keyword*).

Sebagian webmaster melakukan manipulasi dengan cara menuliskan kata kunci yang tidak sesuai dengan konten situs yang sesungguhnya, sehingga mesin pencari salah menempatkan dan memeringkat situs tersebut. Hal ini menyebabkan hasil pencarian menjadi tidak akurat dan menimbulkan kerugian baik bagi mesin pencari maupun bagi pengguna internet yang mengharapkan informasi yang relevan dan berkualitas.

Pengertian SEO atau *Search Engine Optimization* adalah suatu teknik untuk memaksimalkan suatu website agar lebih dikenal atau lebih mudah dibaca oleh search engine. Teknik SEO dilakukan melalui proses yang systematis artinya teknik seo harus mengikuti aturan-aturan yang berlaku pada suatu search engine tertentu yang menjadi rujukannya

### **3.6.1. Keuntungan SEO**

Berikut ini beberapa keuntungan menggunakan SEO

#### **a. Mendatangkan Traffic yang Banyak**

Kita semua pasti tahu jika situs atau blog berada pada halaman satu *Search Engine* pasti akan mendatangkan pengunjung (Traffic) yang sangat besar, tergantung pada keyword yang kita target dan besar kecilnya data hasil pencarian dari *Google Planner*.

#### **b. Meningkatkan Penjualan**

Jika suatu situs menjual suatu produk atau barang seperti lazada.co.id yang menjual aneka barang seperti laptop atau lainnya, maka jika ada orang mencari di google dengan keyword “jual laptop murah” kemudian situs tersebut ranking 1, maka sudah 95% lazada akan mendapatkan penjualan dari hasil SEO tersebut.

#### **c. Meningkatkan Daya Saing**

Mudah saja untuk keuntungan SEO yang satu ini, jika posisi suatu situs lebih tinggi maka secara otomatis daya saingnya pun akan lebih tinggi. Masih banyak lagi keuntungan dari SEO ini yang tidak saya sebutkan

semua, karena saya yakin dengan 3 hal diatas saja pasti anda sudah mengerti mengenai keuntungan SEO.

### **3.7. Rekayasa Web (*web engineering*) Ozi kitchen**

Pada Penelitian ini akan dilakukan kajian yang dimulai dari konsep sampai dengan website dibangun melalui tahapan proses yang benar sehingga menghasilkan sebuah website yang disukai oleh pengguna dan memudahkan pemilik web. Seperti Web, yang dinamis dan terbuka, rekayasa Web perlu berkembang pesat, mengadopsi dengan perubahan, menanggapi kebutuhan, pergeseran penekanan yang diperlukan dan mengikuti jalur baru. Berikut ini Rekayasa web yang akan dilakukan agar website sesuai dengan tujuan.

a. *Requirement Analysis.*

Menentukan tujuan dan web, *target audience*, *target platform*, *user goals*, *business goals*, dll

b. *Conceptual Design.*

Fokus dan desain konseptual ini pada perintah (*command*) dan bagaimana mengerjakan perintah tersebut.

c. *Mockeup and Prototype.*

Dalam tahap ini dibuat *visual representation (mockeup)* dan *interactive reresentation (prototype)* untuk membuat contoh dengan cepat dan mengevaluasinya sebelum dibuat produk akhir

d. *Production.*

Tahap ini dibuat produk akhir, teks final, isi grafik, dan program harus dibuat semuanya. Evaluasi yang umum mencakup penjaminan kualitas, user testing, dan field testing.

e. *Launch.*

Produk diluncurkan dan siap untuk diakses oleh umum. Selanjutnya, Web site dipelihara dan dievaluasi.

## **BAB IV METODE PENELITIAN**

### **4.1. METODE PENELITIAN**

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **4.1.1. Obyek Penelitian**

Obyek penelitian dari penelitian ini adalah perusahaan yang bergerak di bidang Desain Interior (*Interior Design*) Ozi Kitchen Jakarta.

#### **4.1.2. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dimaksudkan agar mendapatkan bahan-bahan yang relevan, akurat dan *reliable*. Maka teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Observasi

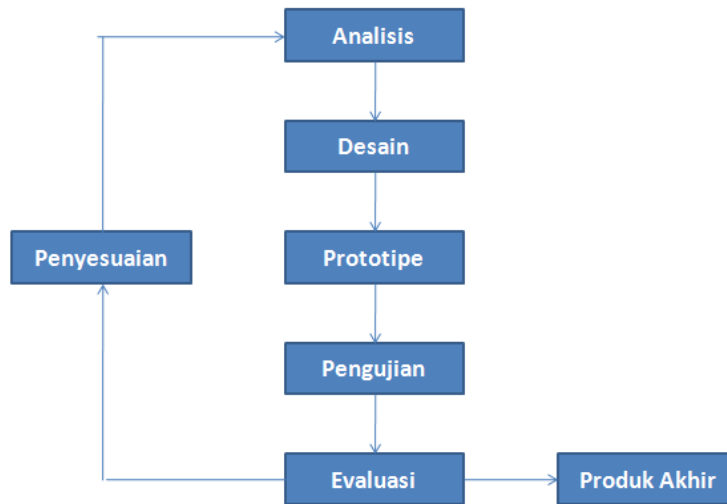
Melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal yang berhubungan dengan data dan dokumen tentang Ozi Kitchen Jakarta.

b. Studi Pustaka

Pengumpulan data dari bahan-bahan referensi, arsip, dan dokumen yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

#### **4.1.3. Metode Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan model *prototype*. Di dalam model ini sistem dirancang dan dibangun secara bertahap dan untuk setiap tahap pengembangan dilakukan percobaan-percobaan untuk melihat apakah sistem sudah bekerja sesuai dengan yang diinginkan. Sistematis model *prototype* terdapat pada Gambar 4.1 memperlihatkan tahapan pada *prototype*.



Gambar 4.1. Tahapan *Prototype* (Pressman, 2001)

Berikut adalah tahapan yang dilakukan pada penelitian ini dengan metode pengembangan *prototype*

a. **Analisis**

Pada tahap ini dilakukan analisa tentang tujuan dan web, *target audience*, *target platform*, *user goals*, dan *business goals*

b. **Desain**

Pada tahap ini dibangun rancangan sistem dengan beberapa diagram bantu seperti Arsitektur Informasi (site map web) dan rancangan web secara runtut sesuai tahapan proses rekayasa web. Rancangan web berupa *Mockup* atau tampilan interface dari web yang direkayasa.

c. **Prototype**

Pada tahap ini dibangun prototipe website dari rancangan yang sudah ada pada tahap desain. Prototipe yang dibangun bisa digunakan dan bisa dilakukan edit untuk hasil yang lebih baik.

**d. Pengujian**

Pada tahap ini dilakukan pengujian Website yang sudah dibangun menggunakan uji *performance* untuk mengetahui nilai performace web dimesin pencari menggunakan *GT Metric*.

**e. Evaluasi**

Pada tahap ini dilakukan evaluasi apakah performa website sudah sesuai dengan yang diharapkan, apabila belum maka dilakukan penyesuaian-penyesuaian secukupnya.

**f. Penyesuaian**

Tahap ini dilakukan apabila pada evaluasi performa website kurang memadai dan dibutuhkan perbaikan, tahap ini melakukan penyesuaian dan perbaikan pada aplikasi sesuia dengan kebutuhan

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1. Rekayasa Web Desain Interior**

Rekayasa Web untuk web desain interior dilakukan untuk menghasilkan suatu web yang berkualitas. Web yang berkualitas artinya, web yang dihasilkan memiliki tampilan yang bagus untuk pengguna dan memanjakan pengguna sehingga web memiliki banyak pengunjung. Proses rekayasa dilakukan secara runtut dan terarah dengan model pengembangan sistem model Prototipe. Rekayasa web dilakukan melalui tahapan proses dari mulai perencanaan sampai web siap untuk di umumkan ke media online (*launching*). Proses rekayasa membutuhkan kemampuan integrasi web dan perusahaan sehingga web yang dihasilkan betul-betul mewakili perusahaan didunia maya dan mendekatkan konsumen dengan perusahaan.

#### **5.2. Analisis Kebutuhan Web (*Requirement Analysis*)**

Tahapan pertama dalam proses rekayasa web adalah menentukan kebutuhan web dengan menggali berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cara diskusi dan wawancara bersama perusahaan dalam hal ini perusahaan desain interior. Berikut ini beberapa proses dalam *requirement analysis*;

##### **5.2.1 Tujuan Pembuatan Web**

Tujuan web harus dideskripsikan dengan jelas dimulai dari awal perencanaan membuat web. Hal ini dilakukan karena akan berpengaruh kepada proses selanjutnya dalam perencanaan web. Membuat media online yang bisa digunakan Perusahaan yang bergerak dibidang Desain Interior untuk memperluas pasar dan meningkatkan profit (keuntungan perusahaan).

##### **5.2.2 Target Pengunjung (*Audience Target*)**

Proses berikutnya adalah menentukan target pengunjung yang diinginkan. Segmentasi pasar sangat penting dan harus dilakukan agar web yang dihasilkan tepat

sasaran. Target yang diinginkan adalah Masyarakat umum yang membutuhkan gambar dan ingin membuat desain interior di seluruh Indonesia.

### 5.2.3 Interface Web (*Web Platform*)

Perancangan tampilan web sangat menentukan untuk sebuah web baru atau dalam pengembangan sebuah web. Tampilan web harus menggunakan model terkini atau menggunakan template terbaru. Tampilan web harus bisa menyesuaikan dengan keadaan sekarang seperti web harus terhubung juga dengan media sosial *facebook*, *twitter* dan lain sebagainya. Web yang dihasilkan akan ditampilkan dalam bentuk interface *Dekstop* dan *Mobile* dengan rancangan web yang responsive (*Responsive Web Design*).

### 5.2.4 Tujuan Untuk Pengguna (*User Goal*)

Pengguna internet adalah sasaran utama bagi web yang akan dibuat. Pembuatan web memperhatikan hal-hal yang membuat pengunjung menyukai dan membutuhkan web. Tujuan pembuatan web bagi pengguna adalah masyarakat Umum bisa melihat Rancangan dan Hasil Jadi dari Produk Desain Interior secara online sehingga efektif dan efisien.

### 5.2.5 Tujuan Bisnis (*Business Goal*)

Tujuan secara bisnis yang ingin dicapai dalam pembuatan web adalah mendekatkan Desain Interior kepada Masyarakat Umum melalui online. Proses mendekatkan perusahaan dengan penggunanya memiliki cara yang berbeda dalam hal caranya, berbeda ketika dengan cara offline. Pendekatan *online* akan membuat tujuan perusahaan bisa sampai dengan cara yang tepat. Salah satu caranya adalah menggunakan alat-alat yang ada didunia *online* untuk memasarkan web perusahaan.

## 5.3. Desain Konseptual (*Conceptual Design*)

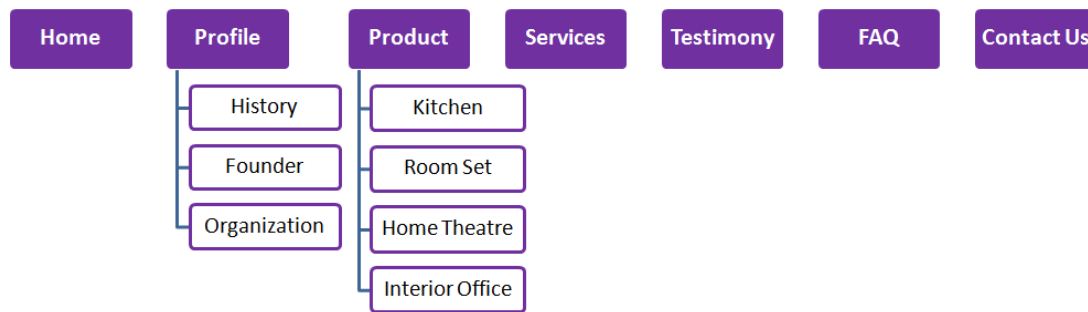
Proses pembuatan web selanjutnya dilakukan dengan membuat konsep web secara terarah dan terintegrasi. Proses ini digunakan alat (*tool*) MS Powerpoint



dengan dilakukan pengkategorian atau pengelompokan materi untuk dibuatnya menu (*navigation system*).

### 5.3.1 Site Map

Proses pembuatan sistem navigasi web desain interior dilakukan dengan melakukan kajian dan telaah setelah mendengarkan penjelasan secara rinci dari pemilik perusahaan. Gambar 5.1 menunjukkan site map dari wen desain interior ozi kitchen.



Gambar 5.1 Site Map Ozi Kitchen

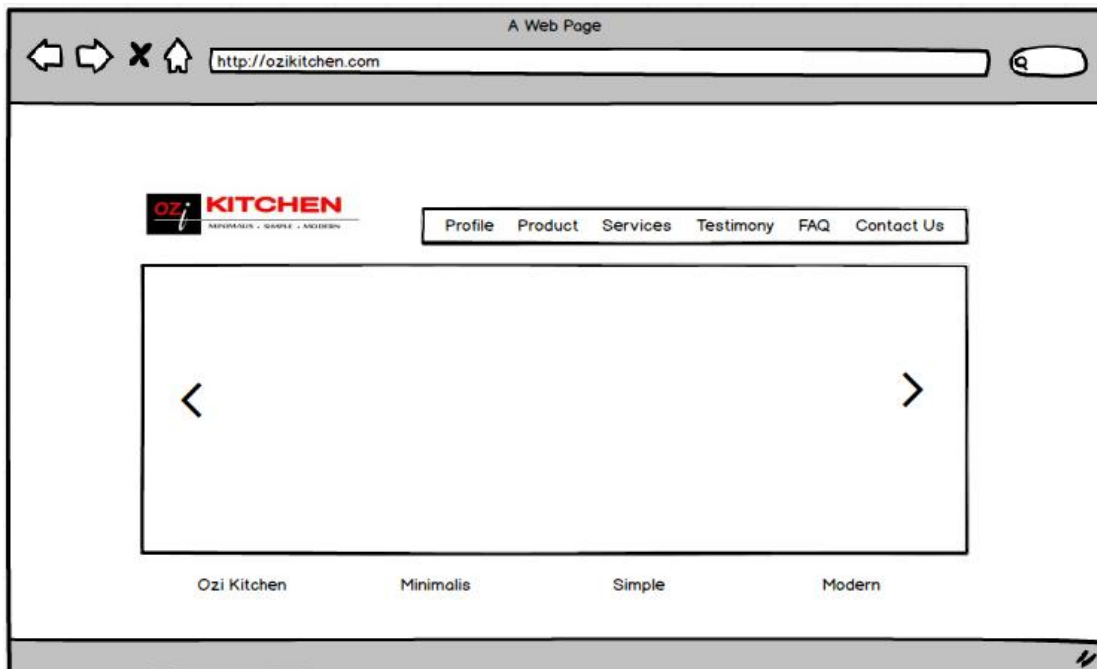
Selanjutnya, proses pembuatan web dalam hal ini pembuatan menu merujuk pada *site map* perusahaan yang telah dirancang.

### 5.4. Mockup (Visual Representative)

Rancangan site map selanjutnya di visualisasikan dalam bentuk gambar yang jelas dalam bentuk visual representative. Proses mockup ini membuat site map yang telah ada menjadi semakin jelas bentuknya karena diwujudkan dalam gambar 2 dimensi. Mockup bisa dilakukan dengan cepat dan bisa diperlihatkan kepada pemilik web tentang segala sesuatu yang tergambar di mockup untuk perlu tidaknya dilakukan edit. Mockup dilakukan dengan menggunakan alat batu balsamiq Mockup 3 yang sangat membantu dalam perancangan site map sebuah web. Mocup dilakukan untuk tampilan web versi dekstop dan versi mobile.

#### 5.4.1 Mockup Versi Dekstop

Mockup web versi dekstop (gambar 5.2) dilakukan dengan dasar site map. Proses pembuatan menu (sistem navigasi) untuk dekstop dibuat dari kiri kekanan, dimulai dari Profile, Product, Services, Testimony, FAQ, dan Contact Us. Mockup versi dekstop menggunakan desain responsive sehingga interface akan tampil sama bagusnya ketika dibuka di mobile. Dibawah menu dibuat silder yang akan menampilkan gambar-gambar hasil produksi ozi kitchen. Deskripsi tentang ozi kitchen dan filosofi ozi kitchen dibuat dibawah gambar slide. Hal ini dilakukan untuk memudahkan konsumen mengenal ozi kitchen dan produknya.



Gambar 5.2 Mockup Ozi Kitchen versi Dekstop

#### 5.4.2 Mockup Versi Mobile

Mockup web versi Mobile dilakukan dengan dasar site map. Proses pembuatan menu (sistem navigasi) untuk dekstop dibuat dari atas ke bawah, dimulai dari Profile, Product, Services, Testimony, FAQ, dan Contact Us. Mockup versi dekstop menggunakan desain responsive sehingga interface akan tampil sama bagusnya ketika dibuka di mobile. Dibawah menu dibuat silder yang akan menampilkan gambar-gambar hasil produksi ozi kitchen. Deskripsi tentang ozi kitchen dan filosofi ozi

kitchen dibuat dibawah gambar slide. Hal ini dilakukan untuk memudahkan konsumen mengenal ozi kitchen dan produknya. Mockup versi mobile bisa dilihat pada gambar 5.3.



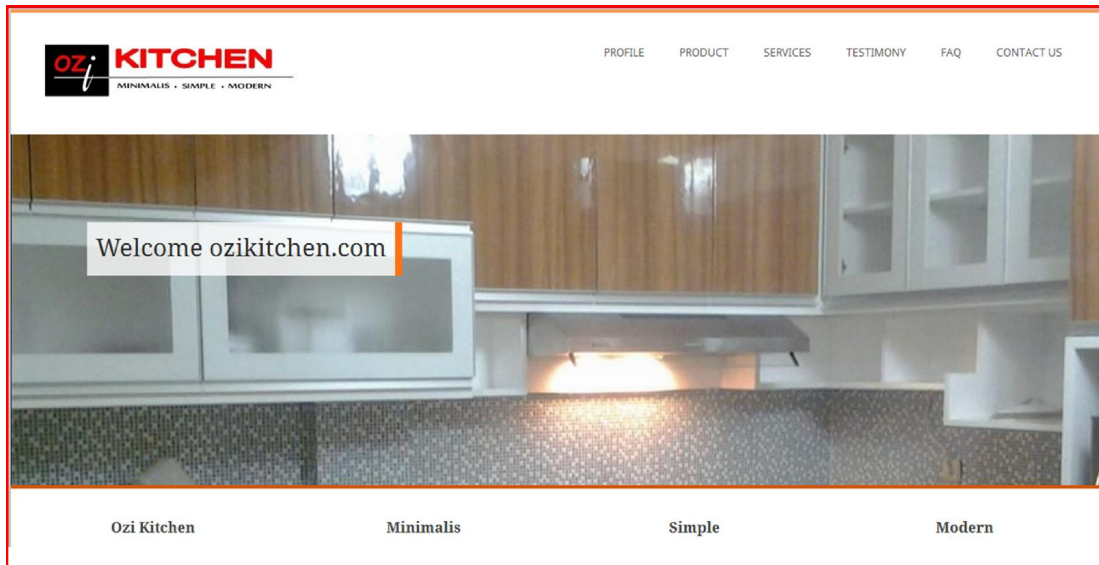
Gambar 5.3 Mockup Ozi Kitchen Versi Mobile

### 5.5. *Prototype (Interactive Representation)*

Tahap selanjutnya setelah proses mockup adalah proses pembuatan prototipe dari web. Proses pembuatan *prototype* mengacu pada interface mockup yang telah jadi. Hasil prototipe sesuai dengan mockup yang telah dibuat, hanya saja dengan prototipe web sudah bisa diuji coba secara langsung. Proses pembuatan prototipe selalu didiskusikan dengan pemilik web untuk ditemukan hal-hal yang perlu ditambah atau dikurangi agar web yang dihasilkan sesuai harapan pemilik web. Sebagai langkah awal dibuat prototipe *homepage* versi dekstop dan versi *mobile*. Selanjutnya semua halaman yang telah ada dalam grand design site map web desain interior dibuat halamannya menggunakan alat dan *software* pendukung. Gambar dan konten dipersiapkan untuk demo dan untuk ditemukan gambar yang proporsional sehingga tampilan akan meyakinkan pengguna.

### 5.5.1 Dekstop

Prototipe web Desain Interior Ozi Kitchen dibuat menggunakan *CMS Wordpress* dengan model desain web *responsive (responsive web design)*. Gambar 5.4 menunjukkan prototipe web versi *dekstop* yang sudah bisa dicoba dan diaplikasikan oleh pemilik web atau perusahaan. Prototipe dibuat berdasarkan standar web yang berkualitas yang biasa digunakan perusahaan di dunia internasional. Logo dan menu telah dibuat yang membuat pengunjung mudah dan senang karena web *user friendly*. Logo disebelah kiri adalah penempatan sesuai standar internasional dan menu yang diletakkan pada *header* akan mempermudah pengguna juga dukungan menu *dropdown* membuat web dari sisi estetika tambah meyakinkan pengunjung.

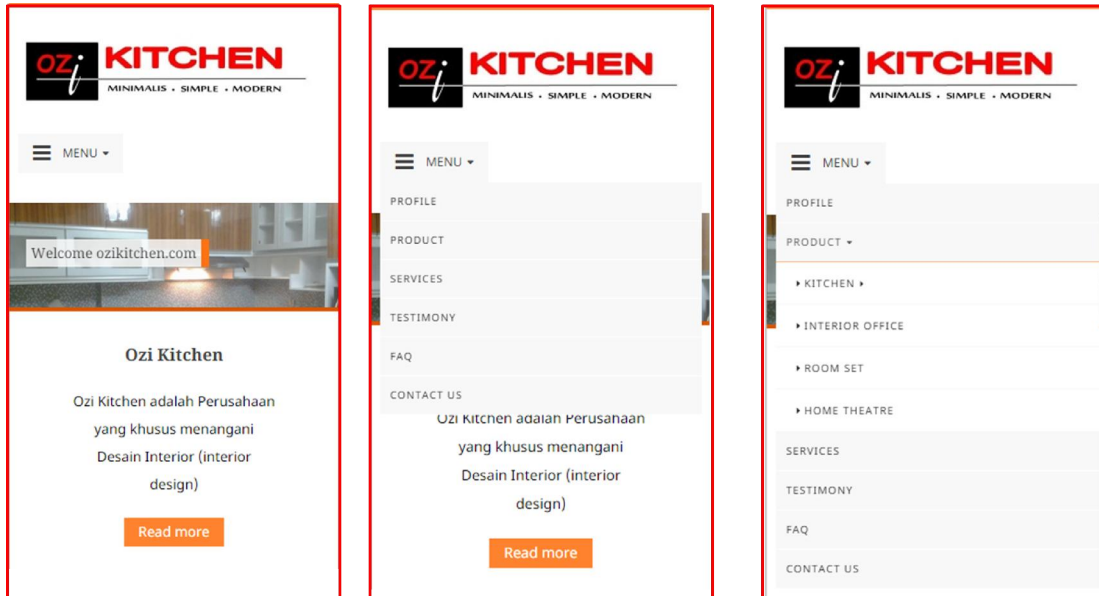


Gambar 5.4 Prototipe Ozi Kitchen Versi Dekstop

### 5.5.2 Mobile

Prototipe web Desain Interior Ozi Kitchen dibuat menggunakan *CMS Wordpress* dengan model desain web *responsive (responsive web design)*. Prototipe dibuat berdasarkan standar web yang berkualitas yang biasa digunakan perusahaan di dunia internasional. Logo dan menu telah dibuat yang membuat pengunjung mudah dan senang karena web *user friendly*. Logo disebelah atas adalah penempatan sesuai standar internasional dan menu yang diletakkan pada *header* akan mempermudah

pengguna juga dukungan menu *dropdown* membuat web dari sisi estetika tambah meyakinkan pengunjung. Gambar 5.5 menunjukkan prototipe web versi *mobile* yang sudah bisa dicoba dan diaplikasikan oleh pemilik web atau perusahaan.



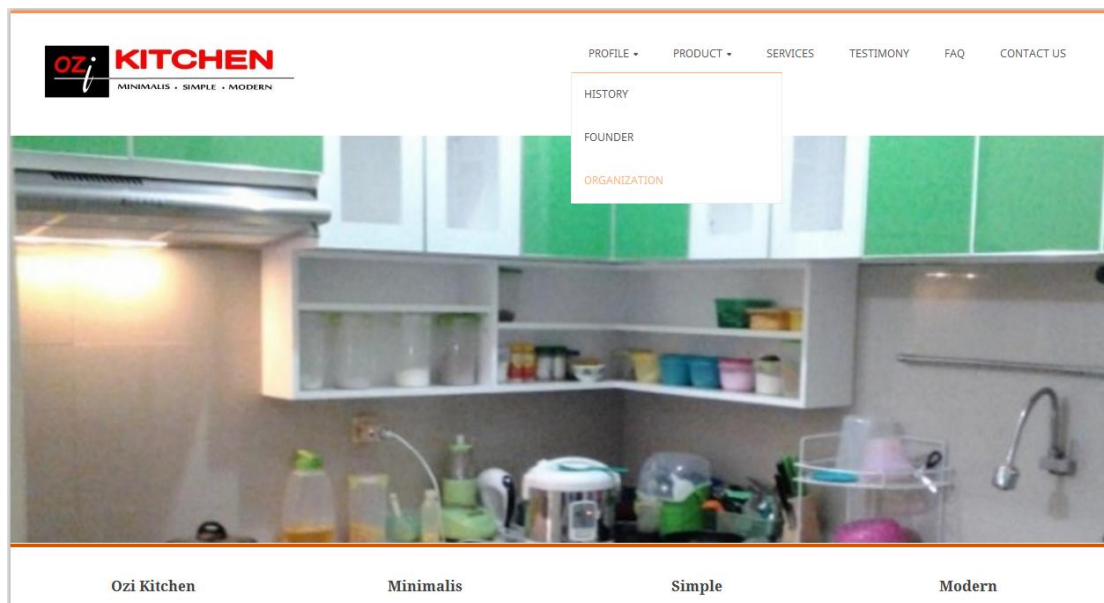
Gambar 5.5 Prototipe Ozi Kitchen Versi Mobile

## 5.6. Production

Tahap selanjutnya setelah prototipe selesai dibuat adalah membangun atau memproduksi web dalam sebuah *Content Management System (CMS)* sesuai kebutuhan. CMS yang dipilih untuk memproduksi atau implementasi web desain interior Ozi Kitchen adalah CMS Wordpress. CMS Wordpress dipilih karena proses pembuatannya yang cukup mudah dan bisa dibuat dalam waktu yang relatif singkat serta *Search Engine Optimization (SEO) Friendly*. *Template* atau *theme* yang dimiliki wordpress juga memiliki kelebihan mudah di instal dan mudah digunakan, sehingga *user* akan merasa nyaman menggunakan model CMS Wordpress.

### 5.6.1 Home Page Ozi Kitchen

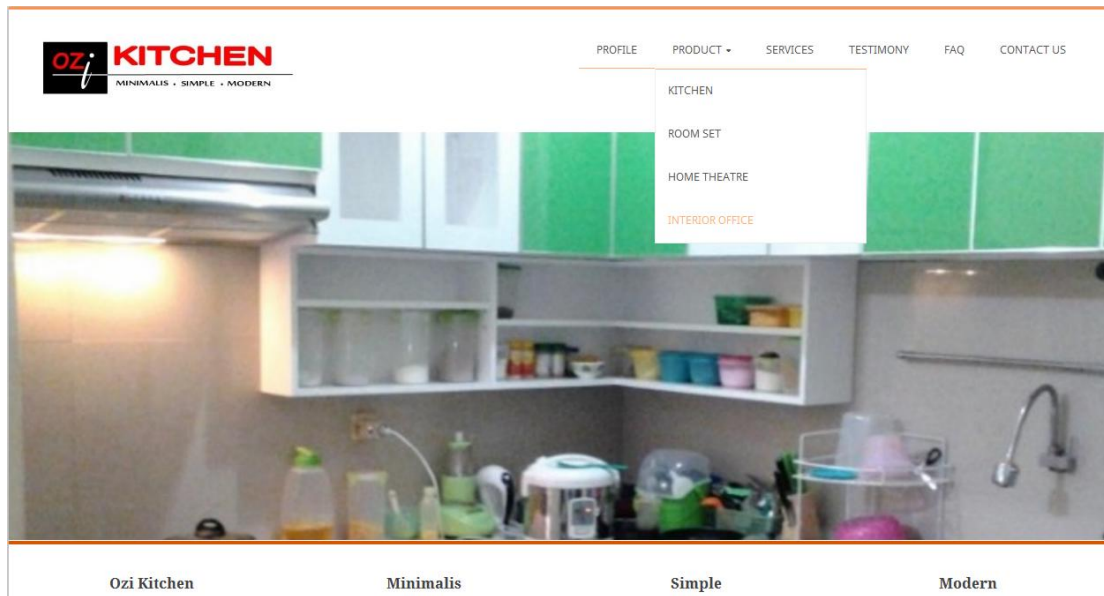
Home page versi *Dekstop* dibuat dengan *interface Header* putih, dengan header sebelah kanan berisi logo dan sebelah kiri berisi Menu web. Menu web menggunakan model *dropdown* yang akan membuat pengguna menjadi suka karena simple dan efektif. *Slider* secara otomatis akan berganti yang akan menampilkan gambar-gambar produk ozi kitchen. Gambar 5.6 menunjukkan *interface homepage* ozi kitchen.



Gambar 5.6 *Homepage* Ozi Kitchen

### 5.6.2 Navigasi Web (menu)

Menu web dibuat yang mengarahkan pengunjung untuk menemukan yang dicari dengan cepat. Membantu pengunjung menemukan informasi yang dibutuhkan akan membuat pengunjung merasa nyaman. Model dropdown dengan sedikit melakukan menu dropdown akan sangat membantu mempercepat pencarian informasi di web. Menu web Ozi kitchen dibuat dengan warna background putih dan tulisan warna hitam sehingga memperjelas pengunjung. Aplikasi menu web desain interior ozi kitchen bisa dilihat pada gambar 5.7.



Gambar 5.7 Menu Ozi Kitchen

### 5.6.3 Artikel Web

Penulisan artikel di web memiliki keunikan tersendiri. Jika penulisan biasanya itu ada judul dan konten, maka penulisan artikel di web memperhatikan beberapa hal karena akan berpengaruh pada pemasaran web itu sendiri. Penulisan artikel di web memperhatikan penulisannya dimulai dari judul artikel (gambar 5.8).



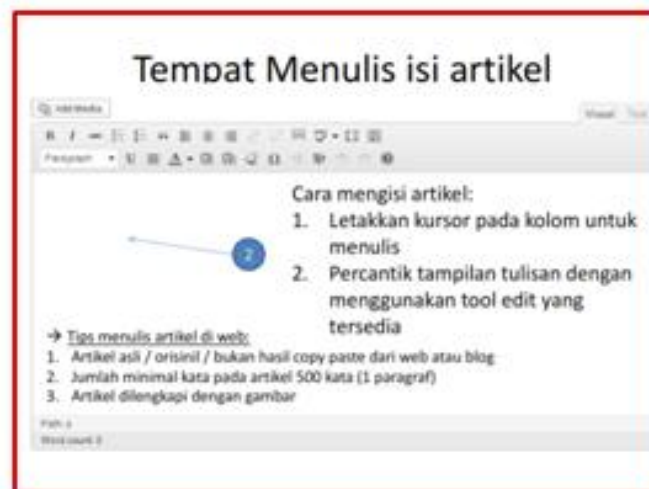
Gambar 5.8 Tahap membuat Judul Artikel

Setelah penulisan judul dilakukan dengan benar, tahap berikutnya adalah penulisan kategori. Penulisan kategori dilakukan setelah dilakukan pengelompokan topik atau tema pembahasan dari suatu artikel. Gambar 5.9 menunjukkan cara membuat kategori di web ozi kitchen.



Gambar 5.9 Tahap membuat Kategori

Proses selanjutnya adalah menulis materi artikel di web. Cara penulisan artikel seperti terlihat pada gambar 5.10.



Gambar 5.10 Tahap membuat Isi Artikel



Langkah terakhir dalam penulisan artikel adalah publikasi artikel secara online (gambar 5.11)



Gambar 5.11 Tahap Publikasi Artikel

### 5.7. Pengenalan Web KePublik (*Web Launching*)

Pengenalan web kepada publik atau dikenal dengan launching dilakukan setelah semua tahapan selesai dilakukan. Proses launching bisa dilakukan secara diam-diam atau juga bisa dikenalkan melalui media televisi, radio dan surat kabar secara offline. Pengenalan web ke publik dilakukan secara online menggunakan teknik SEO dan juga bisa dilakukan dengan cara mengiklankan web pada penyedia iklan seperti *Google Adword*.

### 5.8. Uji Web

Web yang telah dibuat dan dilaunching selanjutnya dilakukan uji web menggunakan media *online gtmetric.com*. Uji web menggunakan *GT Metric* akan menghasilkan seberapa cepat web bisa diakses di mesin pencari *google.com* dan *yahoo.com*. Berikut ini adalah url uji web *ozikitchen.com*:

**<https://gtmetrix.com/reports/ozikitchen.com/LIJboOEK>**

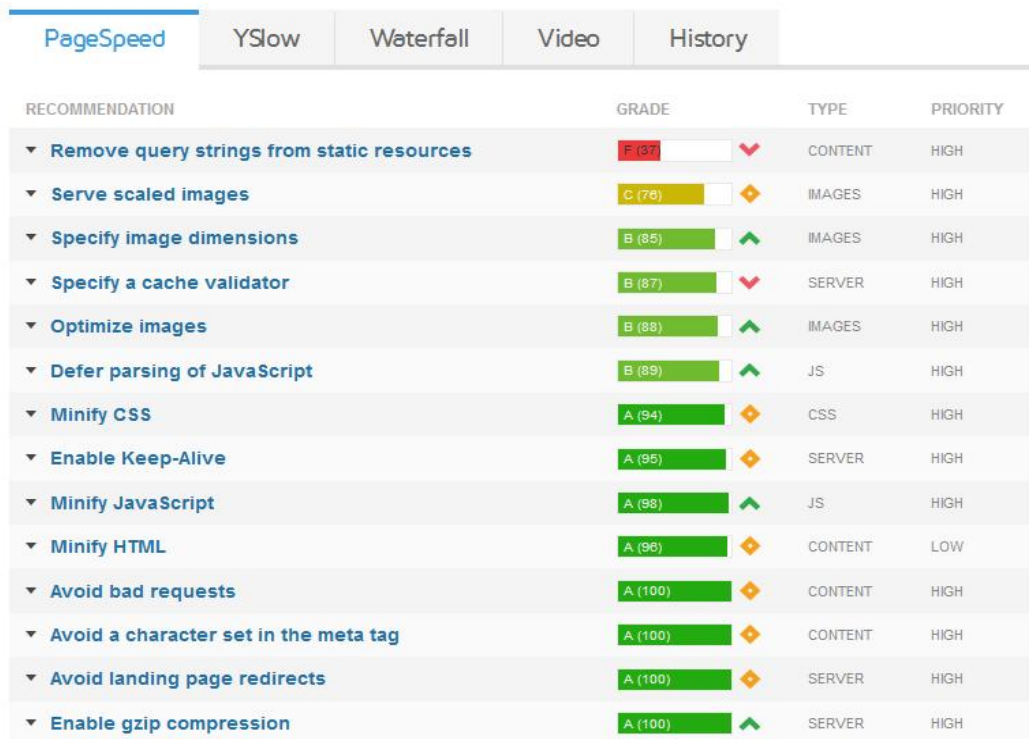
Hasil uji web bisa dilihat pada gambar 5.12.



Gambar 5.12 Performance Report for ozikitchen.com

### 5.8.1 Uji Performa di Google Search Engine

Hasil uji *performace* web ozikitchen.com di mesin pencari google adalah: *PageSpeed Score A (90%)*. Informasi nilai *performace* web bisa dilihat pada gambar 5.13.



Gambar 5.13 Performance pagespeed for ozikitchen.com

### 5.8.2 Uji Performa di Yahoo Search Engine

Hasil uji performace web ozikitchen.com di mesin pencari Yahoo adalah: *PageSpeed Score B (89%)*. Informasi nilai *performace* web bisa dilihat pada gambar 5.14..

RECOMMENDATION	GRADE	TYPE	PRIORITY
Use a Content Delivery Network (CDN)	F (0)	SERVER	MEDIUM
Make fewer HTTP requests	C (72)	CONTENT	HIGH
Add Expires headers	C (78)	SERVER	HIGH
Configure entity tags (ETags)	F (0)	SERVER	LOW
Avoid empty src or href	A (100)	CONTENT	HIGH
Compress components with gzip	A (100)	SERVER	HIGH
Minify JavaScript and CSS	A (100)	CSS/JS	MEDIUM
Avoid URL redirects	A (100)	CONTENT	MEDIUM
Make AJAX cacheable	A (100)	JS	MEDIUM
Put CSS at the top	A (100)	CSS	MEDIUM
Remove duplicate JavaScript and CSS	A (100)	CSS/JS	MEDIUM
Put JavaScript at bottom	A (100)	JS	MEDIUM
Avoid AlphasImageLoader filter	A (100)	CSS	MEDIUM
Avoid HTTP 404 (Not Found) error	A (100)	CONTENT	MEDIUM

Gambar 5.14 Performance Yslow for ozikitchen.com

## **BAB VI SIMPULAN DAN SARAN**

### **6.1. Kesimpulan**

- a. Ozi Kitchen menggunakan *Responsive Web Design* sehingga *Interface* web akan tampil bagus pada versi *mobile* maupun *Dekstop* didukung dengan Sistem navigasi web sudah benar sehingga akan menuntun *user* dalam menjelajahi web dengan nyaman
- b. Proses penulisan web sudah memperhatikan *Google Trends* dan *Search Engine Optimization (SEO)* sehingga mendukung untuk pemasaran web.
- c. Berdasarkan uji performa dan kecepatan web secara online menggunakan GT Metric, didapatkan Performance report untuk web ozikitchen.com: *page speed Score A (90%)*, dan *Yslow Score B (89%)*.

### **6.2. Saran**

- a. Perlunya pengetahuan Pemilik web dalam hal pengisian artikel di web sehingga artikel menjadi berkualitas secara online.
- b. Perlunya web Desain Interior untuk ditambahkan sosial media seperti *facebook, istagram, Pinters* dan lain sebagainya untuk menjangkau konsumen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Creative Commons, 2010, Internet Sehat, Pedoman ber-internet yang aman, nyaman dan bertanggungjawab, Jakarta
- Ginige, A., Web Engineering: Methodologies for Developing Large and Maintainable, Proc IEEE International Conference on Networking the India and the World CNIW'98, Ahmedabad, India, Dec 1998.  
<http://fistserv.macarthur.uws.edu.au/cis/publications/ga1998-1.doc>
- Karzan Wakil & Dayang N.A. Jawawi. (2014). Metamodels Evaluation Of Web Engineering Methodologies To Develop Web Applications. International Journal of Software Engineering & Applications (IJSEA), Vol.5, No.5, September 2014 - <http://airccse.org/journal/ijsea/papers/5514ijsea04.pdf>
- Lowe, D and W. Hall, Hypermedia and the Web: An Engineering Approach, Wiley, 1999.
- Madcoms, 2008, Panduan Lengkap Dreamweaver CS3, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Peter Morvilie, 1993, Web Style Guide, Prentice Hall, USA
- Ridwan Sanjaya, 2008, Membuat Blog dengan Blogspot, Elex Media Komputindo, Jakarta
- Sampurna, 1996, Membuat Home Page dengan HTML, Elex Media Komputindo, Jakarta
- Sutopo, 2007, Pemrograman Flash dengan PHP dan MySQL, Graha Ilmu, Yogyakarta
- San Murugesan, et al. (2000). Web Engineering: A New Discipline for Development of Web-based Systems. WebISM (Web-based Information Systems and Methodologies) Research Group Dept of Computing and Information Systems. University of Western Sydney Macarthur Campbelltown NSW 2560, Australia. - <http://arxiv.org/ftp/cs/papers/0306/0306108.pdf>
- Pressman, R.S., Can Internet-Based Applications be Engineered? IEEE Software, September/October 1998.
- Proceedings of the First ICSE Workshop on Web Engineering, International Conference on Software Engineering, Los Angeles, May 1999.  
<http://fistserv.macarthur.uws.edu.au/san/icse99-webe/>
- Powell, T.A, Web Site Engineering: Beyond Web Page Design, Prentice Hall, 1998.
- Preciado, J.C. et al. (2012). Designing Rich Internet Applications with Web Engineering Methodologies. Quercus Software Engineering group. Universidad de Extremadura. Spain. Politecnico di Milano. Dipart. di Elettronica e Informazione. Italy) -  
[http://www.webml.org/webml/upload/ent5/1/Comai\\_Preciado\\_WSE07.pdf](http://www.webml.org/webml/upload/ent5/1/Comai_Preciado_WSE07.pdf)