

**LAPORAN KERJA PRAKTEK  
PEMBUATAN WEBSITE COMPANY PROFILE  
PADA CV. PUSTAKA MEDIA**



Oleh :

**NUKI ADI MAULANA**

**1461404965**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK  
PEMBUATAN WEBSITE COMPANY PROFILE  
PADA CV. PUSTAKA MEDIA**

**Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan  
Kerja Praktek**

**Oleh :**

**Nuki Adi Maulana**

**1461404965**

**Surabaya, 21 Januari 2021**

**Koordinator KP,**

**Dosen Pembimbing**

**Supangat, S.Kom., M.Kom.**

**NPP. 20460.11.0602**

**Dr. Ir. H. Muaffaq Achmad Jani, M.Eng.**

**NPP. 20450.00.0515**

**Mengetahui,**

**Ka, Program Studi Teknik Informatika**

**Geri Kusnanto, S.Kom., MM**

**NPP. 20460.94.0401**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan hasil Kerja Praktek ini.

Laporan ini berisikan hasil dari seluruh kegiatan yang di lakukan selama penulis melakukan penyusunan laporan Kerja Praktek. Walaupun hasil yang didapat masih terasa kurang tetapi banyak pelajaran yang berharga selama penulis melakukan Kerja Praktek.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terutama kepada Bapak Muaffaq Achmad Jani, M.Eng selaku dosen pembimbing, terima kasih juga kepada rekan-rekan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu atas segala bantuannya.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi pembaca. Penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk lebih mengembangkan keahlian dan kemampuan penulis. Terima kasih.

Surabaya, Januari 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Tujuan .....	2
1.3. Manfaat .....	2
1.4. Sistem Pelaksanaan Kerja Praktek .....	2
1.5. Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek .....	3
1.6. Jadwal Kerja Praktek .....	4
1.7. Sistematika Pelaporan Kerja Praktek .....	6
<b>BAB II GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>7</b>
2.1. Profile Tempat Kerja Praktek .....	7
2.1.1. Profile Perusahaan .....	7
2.1.2. Tempat Dan Kedudukan Perusahaan .....	8
2.1.3. Bidang Pekerjaan Perusahaan .....	8
2.1.4. Bidang Pekerjaan Divisi .....	8
2.1.5. VISI, MISI, VALUES dan LOGO .....	9
2.1.6. Struktur Organisasi Perusahaan .....	9
2.2. Landasan Teori .....	10
2.2.1. Perkembangan Website .....	10
2.2.2. Situs Web Statis .....	12
2.2.3. Situs Web Dinamis .....	12
2.2.4. Pengertian Dari Wordpress .....	13
2.2.5. Keunggulan & Fitur Wordpress .....	14
2.2.6. Kelemahan Wordpress .....	15

2.2.7. Pengertian Dari CMS .....	15
2.2.8. Company Profile .....	17
2.2.9. Katalog .....	18
2.2.10. Definisi Booklet .....	21
2.2.11. Elemen Dasar Desain .....	23
2.2.12. Prinsip Dasar Desain .....	26
2.2.13. Layout .....	27
2.2.14. Warna .....	32
2.2.15. Tipografi .....	35
2.2.16. Pengenalan HTML .....	36
2.2.17. Pengertian PHP .....	38
2.2.18. Pengenalan MY SQL .....	40
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK .....</b>	<b>41</b>
3.1. Hasil Surve Lapangan .....	41
3.2. Rancangan Kebutuhan Web .....	41
3.3. Kebutuhan Website .....	42
3.4. Implementasi Perancangan .....	42
3.4.1. Halaman Home .....	43
3.4.2. Halaman Contact .....	45
3.4.3. Halaman About .....	45
3.4.4. Halaman Product .....	46
3.5. Pengujian .....	48
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>51</b>
4.1. Kesimpulan .....	51
4.2. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN 1 PROSES PENGEMBANGAN WEBSITE .....</b>	<b>55</b>
1.1. Instalasi Wordpress & Tema .....	55
1.1.1. Cara Instalasi Wordpress & Pembuatan Data Base .....	55

1.1.2. Konfigurasi Tema .....	59
1.1.3. Menambah Halaman Baru .....	60
<b>LAMPIRAN 2 TELAH MELAKSANAKAN KERJA PRAKTEK ....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo CV.PUSTAKA MEDIA .....	9
Gambar 3.1. Struktur Situs Web .....	41
Gambar 3.2. Tampilan Halaman Home .....	43
Gambar 3.3. Tampilan Bestseller .....	44
Gambar 3.4. Tampilan Toko Online .....	44
Gambar 3.5. Tampilan Pendapat Customer .....	44
Gambar 3.6. Tampilan Download Katalog .....	44
Gambar 3.7. Tampilan Update Product .....	45
Gambar 3.8. Tampilan Halaman Kontak .....	45
Gambar 3.9. Tampilan Halaman About .....	46
Gambar 3.10. Tampilan Halaman Kategori .....	46
Gambar 3.11. Tampilan Halaman Product .....	48
Gambar 4.1. Tampilan Pilihan Bahasa .....	55
Gambar 4.2. Tampilan Pilihan Selanjutnya .....	56
Gambar 4.3. Tampilan Pengisian Nama Data Base .....	56
Gambar 4.4. Tampilan Run The Instal .....	57
Gambar 4.5. Tampilan Welcome .....	57
Gambar 4.6. Tampilan Login .....	58
Gambar 4.7. Tampilan Tema .....	59
Gambar 4.8. Tampilan Add New .....	59
Gambar 4.9. Tampilan Upload Tema .....	60
Gambar 4.10. Tampilan Hasil Proses Instalasi Tema .....	60
Gambar 4.11. Tampilan Tambah Laman Baru .....	60
Gambar 4.12. Tampilan Isi Nama Judul Laman .....	61
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Pengisian .....	61
Gambar 4.14. Tampilan Penerbitan .....	61

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan pertumbuhan telekomunikasi maju dengan pesatnya. Belakangan ini, membangun website tidaklah sulit seperti dulu. Dahulu kala, minimal dibutuhkan keahlian penggunaan bahasa pemrograman HTML. Tetapi HTML saja tidak cukup. Setelah masa-masa HTML, digunakanlah bahasa pemrograman PHP untuk pembuatan web dinamis. Lalu bahasa pemrograman SQL yang digunakan pada database untuk penyimpanan data halaman web tersebut. Ketiga bahasa pemrograman tersebut menjadi standar yang harus dimiliki oleh para pemrogram website. Tetapi sekarang, kebutuhan tersebut tidaklah mutlak. Dengan adanya CMS, kita dimudahkan dalam pembangunan website.

Website adalah sebuah tempat yang memungkinkan seseorang menyatakan dirinya, hobinya, pengetahuannya, produk yang dijualnya dan apapun juga yang dapat diakomodasikan oleh teks, tulisan, gambar, video, animasi dan file multimedia lainnya. Sedangkan untuk bisa membuat sebuah website yang bagus dan interaktif, seseorang perlu memahami dasar pemrograman HTML, pemrograman server side dan database yang berguna untuk menyimpan data.

Setelah memahami sedikit pengertian dari website, tentunya untuk bisa membedakan antara website, webpage dan blog akan lebih mudah dipahami. Website biasanya terdiri dari beberapa halaman dimana berisi tulisan, image, video dll. Sedangkan webpage sendiri bermakna halaman web dalam terjemahan Indonesianya. Jadi webpage adalah isi dari beberapa halaman atau tulisan dari sebuah situs website tersebut.

CV. Pustaka Media adalah perusahaan yang berkecimpung dalam penerbitan buku yang beralamat di jl. Dukuh Pakis IV No. 10, Surabaya, Jawa Timur. Kegiatan penerbitan CV. Pustaka Media memfokuskan pada penerbitan buku-buku pendidikan, agama, dan umum.

## 1.2. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai ini adalah :

- 1) Mendapatkan pengalaman dan perdalaman materi dalam pembuatan sebuah website Company Profile.
- 2) Menerapkan ilmu yang di dapat dari kampus dan dari proses belajar sendiri untuk diterapkan dalam dunia kerja yang nyata.
- 3) Meningkatkan Kreativitas dan inovasi dari penyusun untuk menuangkan ide – ide yang menarik untuk di terapkan dalam karya Company Profile.
- 4) Meningkatkan kemampuan Mahasiswa dalam mengidentifikasi suatu permasalahan dan mencari pemecahan masalah tersebut secara nyata di dalam dunia kerja.
- 5) Memenuhi syarat SKS pada jurusan Teknik Informatika.

## 1.3. Manfaat

Bagi CV. PUSTAKA MEDIA , manfaat yang dapat diambil adalah :

- 1) Perusahaan dapat melihat langsung fisik dan mempunyai profile di web.
- 2) Perusahaan memiliki media promosi dengan pangsa pasar yang lebih luas.
- 3) Dapat mengetahui pelayanan, jasa dan fasilitas yang ada.
- 4) Kontribusi hasil nyata yang nantinya bisa digunakan untuk kepentingan CV. PUSTAKA MEDIA Surabaya.

## 1.4. Sistem Pelaksanaan Kerja Praktek

Penulis melakukan kuliah Kerja praktek di CV. PUSTAKA MEDIA yang bertempat pada Jl. Dukuh Pakis IV No.10. dan dilaksanakan selama 1 bulan dimulai dari tanggal 30 November 2020 sampai dengan 30 Desember 2020.. Pelaksanaan kerja praktek dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Sabtu dengan waktu kerja pukul 08.00 – 16.00 WIB.



### 1.5. Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek

Minggu Ke-	Hari	Tanggal	Waktu	Keterangan
I	Senin s/d Sabtu	30 November – 4 Desember 2020	08:00 – 12:00 WIB	Aktivitas Kerja Praktek
			12:00 – 13:00 WIB	Istirahat Kerja Praktek
			13:00 – 16:00 WIB	Aktivitas Kerja Praktek
	Minggu	5 April 2020	Libur	
Minggu Ke-	Hari	Tanggal	Waktu	Keterangan
II	Senin s/d Sabtu	6 – 11 Desember 2020	08:00 – 12:00 WIB	Aktivitas Kerja Praktek
			12:00 – 13:00 WIB	Istirahat Kerja Praktek
			13:00 – 16:00 WIB	Aktivitas Kerja Praktek
	Minggu	12 Desember 2020	Libur	
Minggu Ke-	Hari	Tanggal	Waktu	Keterangan
III	Senin s/d Sabtu	13 – 18 Desember 2020	08:00 – 12:00 WIB	Aktivitas Kerja Praktek
			12:00 – 13:00 WIB	Istirahat Kerja Praktek
			13:00 – 16:00 WIB	Aktivitas Kerja Praktek
	Minggu	19 Desember 2020	Libur	

Minggu Ke-	Hari	Tanggal	Waktu	Keterangan
IV	Senin s/d Sabtu	20 – 25 Desember 2020	08:00 – 12:00 WIB	Aktivitas Kerja Praktek
			12:00 – 13:00 WIB	Istirahat Kerja Praktek
			13:00 – 16:00 WIB	Aktivitas Kerja Praktek
Minggu Ke-	Hari	Tanggal	Waktu	Keterangan
V	Minggu s/d Kamis	26 – 30 Desember 2020	08:00 – 12:00 WIB	Aktivitas Kerja Praktek
			12:00 – 13:00 WIB	Istirahat Kerja Praktek
			13:00 – 16:00 WIB	Aktivitas Kerja Praktek

#### 1.6. Jadwal Kerja Praktek

Minggu Ke-	Hari	Tanggal	Keterangan
I	Senin s/d Sabtu	30 November – 4 Desember 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan jadwal kerja praktek.</li> <li>- Pengenalan lingkungan kerja.</li> <li>- Pengenalan struktur website.</li> <li>- <i>Troubleshooting</i> PC dan Laptop.</li> </ul>
Minggu Ke-	Hari	Tanggal	Keterangan

II	Senin s/d Sabtu	6 – 11 Desember 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kunjungan Ke Percetakan.</li> <li>- Pembuatan Katalog Produk.</li> <li>- <i>Maintenance</i> Website <a href="http://www.pustakamedia.co.id">www.pustakamedia.co.id</a></li> </ul>
<b>Minggu Ke-</b>	<b>Hari</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Keterangan</b>
III	Senin s/d Sabtu	13 – 18 Desember 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kirim <i>e-mail</i>.</li> <li>- <i>Maintenance</i> OnlineShop Tokopedia, Bukalapak, Shopee, Lazada</li> </ul>
<b>Minggu Ke-</b>	<b>Hari</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Keterangan</b>
IV	Senin s/d Sabtu	20 – 25 Desember 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat skema perancangan website Company Profile.</li> <li>- Troubleshooting Jaringan.</li> </ul>
<b>Minggu Ke-</b>	<b>Hari</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Keterangan</b>
V	Minggu s/d Selasa	19 – 21 Maret 2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perawatan komputer dan jaringan.</li> <li>- Cek kebersihan komputer lokasi bekerja.</li> <li>- Merancang dan membuat website Company Profile.</li> </ul>

### **1.7 Sistematika Pelaporan Kerja Praktek**

Untuk memudahkan serta mengarahkan dalam penulisan, maka dibuat sistematika penulisan laporan kerja praktek ini sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang kerja praktek, maksud dan tujuan kerja praktek, sistem pelaksanaan kerja praktek, dan sistematika pelaporan kerja praktek.

#### **BAB II GAMBARAN UMUM**

Bab ini berisi tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, maksud dan tujuan usaha, struktur organisasi instansi dan landasan teori.

#### **BAB III PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK**

Bab ini berisi jadwal kerja praktek, cara atau teknik kerja praktek serta data kerja praktek.

#### **BAB IV KESIMPULAN**

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat setelah menganalisis.

KERJA PRAKTEK  
TEKNIK INFORMATIKA  
UNTAG SURABAYA

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM**

#### **2.1. Profil Tempat Kerja Praktek**

##### **2.1.1. Profil Perusahaan**

**CV. Pustaka Media** adalah perusahaan yang berkecimpung dalam penerbitan buku yang beralamat di Jl. Dukuh Pakis IV No. 10, Surabaya, Jawa Timur. Kegiatan penerbitan CV. Pustaka Media memfokuskan pada penerbitan buku-buku pendidikan, agama, dan umum. Berdirinya lembaga penerbitan “Pustaka Media” didasarkan atas semangat keinginan berkontribusi di dunia pendidikan khususnya media cetak dan ikut serta membuktikan kepada masyarakat bahwa sumber daya manusia Indonesia di bidang pendidikan patut diperhitungkan dan tidak kalah dengan bangsa-bangsa lain yang sekarang ini dianggap lebih maju.

Penerbit “Pustaka Media” didukung sumber daya manusia dan peralatan produksi yang sudah cukup memadai, jaringan pemasaran produk buku yang dihasilkan sudah menyeluruh di setiap provinsi di Indonesia meliputi Toko Gramedia, Togamas Group dan toko buku lainnya, khususnya di kota-kota provinsi dan kabupaten.

Pengarang kami keseluruhan berasal dari Indonesia yang masih aktif berprofesi sebagai pendidik di perguruan tinggi sampai sekarang ini. Sehingga setiap buku yang diterbitkan sudah menyesuaikan kebutuhan siswa, mahasiswa dan pengajar di Indonesia, hal ini dikarenakan salah satu kriteria penerimaan naskah yang akan diterbitkan harus menyesuaikan kurikulum dan silabus yang berlaku di Indonesia.

Diharapkan keberadaan penerbit “Pustaka Media” dapat menjembatani para pakar, pengajar dan profesional di bidangnya yang ingin mempublikasikan ilmunya untuk berbagi dengan bangsa ini dalam memajukan sumber daya manusia Indonesia diberbagai bidang, selain itu dengan adanya lembaga penerbitan “Pustaka Media” diharapkan dapat menambah ragam ketersediaan bahan referensi materi pendidikan yang ada di Indonesia, serta memberikan solusi kebutuhan buku-buku pendidikan yang terjangkau bagi siswa dan pengajar.

### **2.1.2. Tempat Dan Kedudukan Perusahaan**

Lokasi yang menjadi tempat kerja praktek penulis adalah CV. Pustaka Media, yang beralamatkan di Jl. Dukuh Pakis IV No. 10, Surabaya, Jawa Timur dengan No. Telp. 031-5661023 dan Fax. 031-5661023.

### **2.1.3. Bidang Pekerjaan Perusahaan**

Bidang usaha yang dikerjakan oleh CV. Pustaka Media adalah bidang usaha Penerbit dan Percetakan. Sebuah perusahaan yang dikelola untuk menyiapkan naskah mentah (manuskrip) hingga menjadi buku siap cetak dalam kegiatan editorial dan perwajahan (desain). Percetakan adalah perusahaan yang menerima order cetak dari penerbit dan melakukan kegiatan pracetak, cetak dan pascacetak. Untuk alasan efisiensi, rata-rata penerbit besar memiliki percetakannya sendiri. Dengan mencetak sendiri, penerbit bisa menekan ongkos cetak dan harga buku bisa ditekan menjadi lebih murah dan tidak memberatkan konsumen.

### **2.1.4. Bidang Pekerjaan Divisi**

Saat melakukan kerja praktek, penulis ditempatkan di bagian IT (Informasi Teknologi) adalah bagian yang khusus mengatur sistem database penjualan, *report*, jaringan komputer, *login user*, *password user*, *e-mail*, perawatan komputer dan lain-lain yang berhubungan dengan komputer. IT merupakan bagian dari divisi Support yaitu bagian yang berperan untuk membantu operasional dalam pencapaian sales yang di targetkan oleh manajemen perusahaan.

### **2.1.5. VISI, MISI, VALUES dan LOGO**

#### **Visi**

- Memajukan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, agar mampu bersaing dengan bangsa-bangsa maju di dunia, khususnya di dalam penguasaan ilmu pengetahuan.

#### **Misi**

- Memberi solusi kepada setiap orang yang menghadapi masalah dalam mencari dan mengejar ilmu pengetahuan.

- Menyediakan produk dan layanan yang memenuhi standar tertinggi yang mampu kami capai, jauh di atas para pesaing yang ada dalam industri di mana kami bersaing.
- Serta memberikan solusi kebutuhan buku-buku pendidikan yang terjangkau bagi siswa dan pengajar.

#### Values

- Menjunjung tinggi kepercayaan yang diberikan dan Fokus kepada pelayanan kepada pelanggan.

#### Logo



Gambar 2.1 Logo CV. PUSTAKA MEDIA

#### 2.1.6. Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam melaksanakan kerja praktek, penulis mengamati bahwa struktur organisasi dari CV. Pustaka Media adalah sebagai berikut, CV. Pustaka Media dipimpin oleh seorang kepala yang disebut *Manager* (M) yang membawahi beberapa divisi. M dibantu oleh beberapa *Asistent Manager* yang disebut *Division Manager* (DM) sebagai kepala divisinya. DM terbagi atas beberapa divisi yaitu, DM *Marketing*, DM *Editor*, DM *Production* dan DM *Support*. Berikut pembagian departemennya:

Tabel II.1 Pembagian Divisi Perdepartemen

<b>Divisi <i>Marketing</i></b> <b>Perdepartemen</b>	<b>Divisi <i>Editor</i></b> <b>Perdepartemen</b>	<b>Divisi <i>Production</i></b> <b>Perdepartemen</b>	<b>Divisi <i>Support</i></b> <b>Perdepartemen</b>
- <i>Sales</i> - <i>Accounting</i>	- <i>Acquisition Editor</i> - <i>Picture Editor</i>	- <i>Printing</i> - <i>Binding</i> - <i>Cutting</i> - <i>Layout</i>	- <i>IT</i> - <i>Driver</i>

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1. Perkembangan Website

Situs web (bahasa Inggris: web site) atau sering dingkat dengan istilah situs adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai Waring Wera Wanua atau lebih dikenal dengan singkatan WWW.

Meskipun setidaknya halaman beranda situs internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada prakteknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (e-mail), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersil tertentu.

Sebuah halaman web merupakan berkas yang ditulis sebagai berkas teks biasa (plain text) yang diatur dan dikombinasikan sedemikian rupa dengan instruksi-instruksi berbasis HTML, atau XHTML, kadang-kadang pula disisipi dengan sekelumit bahasa skrip. Berkas tersebut kemudian diterjemahkan oleh peramban web dan ditampilkan seperti layaknya sebuah halaman pada monitor komputer.



Halaman-halaman web tersebut diakses oleh pengguna melalui protokol komunikasi jaringan yang disebut sebagai HTTP, sebagai tambahan untuk meningkatkan aspek keamanan dan aspek privasi yang lebih baik, situs web dapat pula mengimplementasikan mekanisme pengaksesan melalui protokol HTTPS.

Penemu situs web adalah Sir Timothy John "Tim" Berners-Lee, sedangkan situs web yang tersambung dengan jaringan pertamakali muncul pada tahun 1991. Maksud dari Tim ketika merancang situs web adalah untuk memudahkan tukar menukar dan memperbarui informasi pada sesama peneliti di tempat ia bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN (tempat dimana Tim bekerja) mengumumkan bahwa WWW dapat digunakan secara gratis oleh publik.

Sebuah situs web bisa berupa hasil kerja dari perorangan atau individu, atau menunjukkan kepemilikan dari suatu organisasi, perusahaan. biasanya pembahasan dalam sebuah situs web merujuk pada sebuah ataupun beberapa topik khusus, atau kepentingan tertentu. Sebuah situs web bisa berisi pranala yang menghubungkan ke situs web lain, demikian pula dengan situs web lainnya. Hal ini terkadang membuat perbedaan antara situs web yang dibuat oleh individu ataupun perseorangan dengan situs web yang dibuat oleh organisasi bisnis menjadi tidak begitu jelas.

Situs web biasanya ditempatkan pada server web. Sebuah server web umumnya telah dilengkapi dengan perangkat-perangkat lunak khusus untuk menangani pengaturan nama ranah, serta menangani layanan atas protokol HTTP yang disebut sebagai Server HTTP (bahasa Inggris: HTTP Server) seperti Apache HTTP Server, atau Internet Information Services (IIS).

### **2.2.2 Situs Web Statis**

Situs web statis merupakan situs web yang memiliki isi tidak dimaksudkan untuk diperbarui secara berkala sehingga pengaturan ataupun pemutakhiran isi atas situs web tersebut dilakukan secara manual. Ada tiga jenis perangkat utilitas yang biasa digunakan dalam pengaturan situs web statis:

Editor teks merupakan perangkat utilitas yang digunakan untuk menyunting berkas halaman web, misalnya: Notepad atau TextEdit.

Editor WYSIWYG, merupakan perangkat lunak utilitas penyunting halaman web yang dilengkapi dengan antar muka grafis dalam perancangan serta

pendisainannya, berkas halaman web umumnya tidak disunting secara langsung oleh pengguna melainkan utilitas ini akan membuatnya secara otomatis berbasis dari laman kerja yang dibuat oleh pengguna. perangkat lunak ini misalnya: Microsoft Frontpage, Macromedia Dreamweaver.

Editor berbasis templat, beberapa utilitas tertentu seperti Rapidweaver dan iWeb, pengguna dapat dengan mudah membuat sebuah situs web tanpa harus mengetahui bahasa HTML, melainkan menyunting halaman web seperti halnya halaman biasa, pengguna dapat memilih templat yang akan digunakan oleh utilitas ini untuk menyunting berkas yang dibuat pengguna dan menjadikannya halaman web secara otomatis.

### **2.2.3 Situs Web Dinamis**

Situs web dinamis merupakan situs web yang secara spesifik didisain agar isi yang terdapat dalam situs tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah. Sesuai dengan namanya, isi yang terkandung dalam situs web ini umumnya akan berubah setelah melewati satu periode tertentu. Situs berita adalah salah satu contoh jenis situs yang umumnya mengimplementasikan situs web dinamis.

Tidak seperti halnya situs web statis, pengimplementasian situs web dinamis umumnya membutuhkan keberadaan infrastruktur yang lebih kompleks dibandingkan situs web statis. Hal ini disebabkan karena pada situs web dinamis halaman web umumnya baru akan dibuat saat ada pengguna yang mengaksesnya, berbeda dengan situs web statis yang umumnya telah membentuk sejumlah halaman web saat diunggah di server web sehingga saat pengguna mengaksesnya server web hanya tinggal memberikan halaman tersebut tanpa perlu membuatnya terlebih dulu.

Untuk memungkinkan server web menciptakan halaman web pada saat pengguna mengaksesnya, umumnya pada server web dilengkapi dengan interpreter mesin penerjemah, bahasa skrip, PHP, ASP, ColdFusion, atau lainnya, serta perangkat lunak sistem manajemen basis data relasional seperti MySQL.

Struktur berkas sebuah situs web dinamis umumnya berbeda dengan situs web statis, berkas-berkas pada situs web statis umumnya merupakan sekumpulan berkas yang membentuk sebuah situs web. Berbeda halnya dengan situs web

dinamis, berkas-berkas pada situs web dinamis umumnya merupakan sekumpulan berkas yang membentuk perangkat lunak aplikasi web yang akan dijalankan oleh mesin penerjemah server web, berfungsi memanjemen pembuatan halaman web saat halaman tersebut diminta oleh pengguna.

komputer adalah suatu teknologi yang menghubungkan beberapa komputer yang saling berinteraksi satu sama lain. Jaringan komputer merupakan kumpulan komputer, printer, dan peralatan lain yang terhubung satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui sistem kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar informasi, data dan peripheral (Riadi, 2010) [3].

Internet maupun *World Wide Web* (WWW) juga dapat disebut jaringan komputer. Internet adalah jaringan yang kompleks dan web merupakan sistem yang terdistribusi yang bekerja pada jaringan internet (Tanenbaum, 2003).

#### **2.2.4 Pengertian Dari Wordpress**

WordPress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (open source) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (blog engine). WordPress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (database) MySQL. PHP dan MySQL, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (open source software). Selain sebagai blog, WordPress juga mulai digunakan sebagai sebuah CMS (Content Management System) karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. WordPress adalah penerus resmi dari b2/cafelog yang dikembangkan oleh Michel Valdrighi. Nama WordPress diusulkan oleh Christine Selleck, teman Matt Mullenweg. WordPress saat ini menjadi platform content management system (CMS) bagi beberapa situs web ternama seperti CNN, Reuters, The New York Times, TechCrunch, dan lainnya.

WordPress menyediakan dua alamat yang berbeda, yaitu WordPress.com dan WordPress.org

- WordPress.com merupakan situs layanan blog yang menggunakan mesin WordPress, didirikan oleh perusahaan Automattic. Dengan mendaftar pada situs WordPress.com, pengguna tidak perlu melakukan instalasi atau

konfigurasi yang cukup sulit. Sayangnya, pengguna WordPress.com tidak dapat mengubah template standar yang sudah disediakan. Artinya, pengguna tidak dapat menambahkan asesori apa pun selain yang sudah disediakan. Meski demikian, fitur yang disediakan oleh WordPress.com sudah cukup bagus.

- WordPress.org merupakan wilayah pengembang (developer). Di alamat ini, seseorang dapat mengunduh (download) aplikasi beserta seluruh berkas CMS WordPress. Selanjutnya, CMS ini dapat diubah ulang selama seseorang menguasai PHP, CSS dan skrip lain yang menyertainya. WordPress dengan Bahasa Indonesia ada berkat kerja para kontributor di Indonesia yang dipimpin oleh Huda Toriq, seorang Mahasiswa Kedokteran dari Universitas Diponegoro (UNDIP) Semarang.

### 2.2.5 Keunggulan & Fitur Wordpress

WordPress memiliki banyak keunggulan dan fitur untuk dunia blog, antara lain :

- ✓ Bersifat bebas ( free/gratis ) karena dilisensikan di bawah lisensi GNU Public Licence.
- ✓ Dapat digunakan secara offline ( tanpa koneksi internet ) menggunakan web server yang di instal secara lokal.
- ✓ Dapat di instal pada web hosting yang mendukung penggunaa PHP dan MySQL. Versi PHP yang digunakan minimal adalah versi 4.2 dan versi MySQL minimal adalah 3.23.x.
- ✓ Mudah dikustomisasi.
- ✓ Menyediakan banyak theme dan plugin.
- ✓ Mendukung proses pembuatan kategori dan subkategori yang tidak terbatas.
- ✓ Dapat melakukan sindikasi otomatis dengan bantuan RSS dan Atom.
- ✓ Menggunakan interface XML ROC (Remote Procedure Call) untuk proses trackback dan remote posting.
- ✓ Dapat diintegrasikan dengan posting melalui email.
- ✓ Support terhadap plugin dan theme (pengaturan skin pada blog).

- ✓ Mempunyai kemampuan untuk mengimpor data dari MovableType, TextPattern, grayMetter, b2evolution dan Blogger yang merupakan kelebihan utama WordPress. Pemakai WordPress juga dapat membuckup semua posting untuk kepentingan keamanan dan menguploadnya kembali secara mudah.
- ✓ Mendukung dokumen dengan berbagai jenis ekstansi dan mempunyai API (Application Program Interface) untuk meningkatkan kemampuan WordPress.
- ✓ Sangat mudah untuk melakukan proses administrasi dan perawatan tanpa harus memiliki pengalaman dalam nge-Blog.
- ✓ Fasilitas searching yang nyaman.
- ✓ Proses publish konten secara instan.
- ✓ Mendukung multi bahasa, termasuk Bahasa Indonesia.
- ✓ Mempunyai susunan panel administrasi yang terbaik dengan segudang fiturnya.
- ✓ Link manager untuk mempermudah proses pembuatan link dengan blog atau situs lain.

#### **2.2.6 Kelemahan Wordpress**

Secara umum sebenarnya kelemahannya adalah kebalikan dari kelebihanannya. Tapi pada sisi tertentu ada kelemahan khusus jika menggunakan wordpress.com sebagai platform blog gratisan.

#### **2.2.7. Pengertian Dari CMS**

CMS (Content Management System) adalah suatu sistem yang digunakan untuk mengelola dan memfasilitasi proses pembuatan, pembaharuan, dan publikasi content secara bersama (collaborative content management). Content mengacu pada informasi dalam bentuk teks, grafik, gambar maupun dalam format-format lain yang perlu dikelola dengan tujuan memudahkan proses pembuatan, pembaharuan, distribusi, pencarian, analisis, dan meningkatkan fleksibilitas untuk ditransformasikan ke dalam bentuk lain. Terminologi CMS sendiri cukup luas, di antaranya mencakup software aplikasi, database, arsip, workflow, dan alat bantu

lainnya yang dapat dikelola sebagai bagian dari mekanisme jaringan informasi suatu perusahaan maupun global.

CMS (Content Management System) terbukti merupakan sebuah aset penting bagi perusahaan untuk mengelola content situs web dan portal secara efisien dan efektif. Saat ini, berbagai perusahaan mengkombinasikan content tak berstruktur dengan transaksi tradisional dan application logic untuk membangun aplikasi berbasis Web. Web application ini mewujudkan interaksi yang lebih personal dengan para user-nya, dan meningkatkan kinerja perusahaan dengan menyediakan layanan mandiri bagi para karyawan, partner, penyedia barang dan pelanggan. Aplikasi berbasis Web yang semakin berdaya, secara tidak langsung meningkatkan peranan dan pentingnya CMS sebagai bagian dari infrastruktur aplikasi perusahaan. Alhasil, pemilihan CMS yang akan diterapkan di perusahaan tidak bisa dianggap remeh.

Dengan adanya CMS yang terintegrasi dengan sebuah WebSite akan memberikan suatu nilai lebih yang akan meningkatkan fungsionalitas dan fleksibilitas dari Web Site tersebut, terlebih pada WebSite yang tujuan pemanfaatannya sebagai media promosi dan membangun citra konsumen, dimana kontinuitas dan inovasi dalam pemasaran produk-produk secara berkala dan berkesinambungan sebagai suatu hal yang memegang peranan penting dalam tercapainya target pemasaran.

CMS (Content Management System) adalah aplikasi web yang siap pakai. Ini merupakan istilah untuk pemilik website mengupdate websitenya tanpa bantuan pengembang web. Yang dilakukan pengembang web hanya instalasi awal dan konfigurasi awal saja. Selanjutnya untuk pengisian artikel, gambar, dan konten-konten lainnya bisa dilakukan oleh pemilik website tanpa harus mengetahui kode-kode HTML ataupun pemrograman web seperti PHP atau ASP .NET

CMS sangatlah berguna dan handal untuk memisahkan tanggungjawab antara penulis konten dan desainer web. Dengan demikian, desainer web dapat berkonsentrasi pada tugasnya terutama masalah desain tampilan dan penempatannya. Sementara itu, siapapun yang tidak memiliki kemampuan teknis dapat bertanggungjawab atas masalah konten, misalnya menuliskan kalimat dan

meletakkan gambar di situs web. Jadi, cara kerja CMS melibatkan desainer web dan penulis konten.

CMS membuat halaman web menjadi dinamis. Artinya, halaman web belum benar-benar ada sampai kita memastikan untuk memublikasikannya. Dengan demikian, konten dapat di perbaharui dan hasilnya dapat dilihat terlebih dahulu tanpa harus di publikasikan. Halaman web dinamis berguna saat pengembangan konten, tetapi pengembangannya belum seluruhnya selesai.

Sebenarnya CMS sangatlah rumit, berisi ribuan file dan script yang saling bekerjasama, berpadu dengan basis data untuk menghasilkan situs web. Intinya CMS di desain dan di ciptakan oleh tenaga ahli yang mempunyai kemampuan teknis, tetapi dapat digunakan, di atur, dan dijalankan oleh orang awam, sekalipun tidak mempunyai kemampuan teknis.

### **2.2.8 Company Profile**

Company profile berasal dari dua kata yang memiliki pengertian yang berbeda tetapi saling terkait, yakni kata “company” dan “profile”, dimana kedua kata tersebut dapat diartikan berdasarkan kamus (Echols dan Shadily 1992;449). Company sendiri merupakan perusahaan, maskapai, firma, perseroan, persekutuan, kompi dan rombongan. Sedangkan profile merupakan tampang, penampang dan riwayat.

Menurut (Agustrijanto 2001: 133) company profile atau profile perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku.

Pernyataan tersebut memberikan pengetahuan kepada kita bahwa pada awalnya company profile suatu perusahaan hanya berbentuk sebuah buku yang merupakan hasil print out yang berisi data-data dan segala sesuatu tentang perusahaan seperti yang dijelaskan diatas.

Company profile akan menyiratkan jiwa berusaha perusahaan tersebut (Agustrijanto 2001: 133). Dalam bahasa Indonesia company profile dapat diartikan sebagai profil perusahaan.

Dalam KBBI (1994: 789) pro.fil / profil dapat diartikan ...; 4) grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus. Sedangkan perusahaan dalam KBBI (1994: 1112), 1) kegiatan (pekerjaan dsb) yang diselenggarakan dengan peralatan atau dengan cara teratur dengan tujuan mencari keuntungan (dengan menghasilkan sesuatu, mengolah atau membuat barang-barang, berdagang, memberikan jasa, dsb) ; 2) organisasi yang berbadan hukum yang mengadakan transaksi atau usaha.

Jadi company profile atau profil perusahaan dapat diartikan sebagai gambaran khusus tentang sebuah perusahaan yang bekerja secara teratur dengan tujuan untuk mencari keuntungan yang menyiratkan jiwa berusaha dari perusahaan tersebut. Company profile memang identik sebagai kerangka dasar berbisnis antar perusahaan, meski bisa saja ditujukan kepada target audience individual, atau kelompok tertentu dengan pertimbangan- pertimbangan khusus (Agustrijanto 2001: 134).

Sedangkan untuk fungsi dari company profile itu sendiri yang paling utama adalah sebagai media untuk menyimpan data atau file yng berisi tentang profil perusahaan, manajemen perusahaan dan data-data yang lain yang dapat digunakan sebagai media untuk berpromosi, ataupun hanya sebagai media untuk memperkenalkan perusahaan kepada pasar atau audience.

### **2.2.9 Katalog**

Katalog berasal dari bahasa Indonesia berasal dari kata Catalog dalam bahasa Belanda, serta Catalogue dari bahasa Inggris. Istilah katalog itu sendiri berasal dari frase Yunani Katalogos. Kata bermakna sarana atau menurut, sedangkan logos memiliki berbagai arti seperti kata, susunan, alasan dan nalar. Jadi katalog dari segi kata bermakna sebuah karya dengan isinya disusun menurut cara yang masuk akal. Menurut sebuah simpanan rencana atau hanya berdasarkan kata demi kata.(strout 1957)

Beberapa definisi katalog menurut ilmu perpustakaan dapat disebutkan sebagai berikut :



- a. Katalog berarti daftar berbagai jenis koleksi perpustakaan yang disusun menurut sistem tertentu.(Fathmi, 2004)
- b. A catalogue is a list of, an index to, a collection of books and/or other materials. It enables the user to discover : what material is present in the collection, where this material may be found. (Hunter)
- c. suatu daftar yang sistematis dari buku dan bahan-bahan lain dalam suatu perpustakaan ,dengan informasi deskriptif mengenai pengarang, judul, penerbit, tahun terbit, bentuk fisik, subjek, ciri khas bahan dan tempatnya. (Gates)
- d. katalog perpustakaan adalah daftar buku atau koleksi pustaka dalam suatu perpustakaan atau dalam suatu koleksi. (Sulistyo Basuki, 1991)
- e. Katalog perpustakaan merupakan suatu rekaman atau daftar bahan pustaka yang dimiliki oleh suatu perpustakaan atau beberapa perpustakaan yang disusun menurut aturan dan sistem tertentu. (Syihabuddin Qalyubi. 2003)

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa katalog merupakan daftar dari koleksi perpustakaan atau beberapa perpustakaan yang disusun secara sistematis, sehingga memungkinkan pengguna perpustakaan dapat mengetahui dengan mudah koleksi apa yang dimiliki oleh perpustakaan dan dimana koleksi tersebut dapat ditemukan.

### **Tujuan dan Fungsi Katalog**

#### 1. Tujuan Katalog

Menurut Sulistyo-Basuki (1991:319) tujuan dari Katalog adalah sebagai berikut:

- a. Memungkinkan seorang menemukan sebuah buku yang diketahui pengarangnya, judulnya atau subjeknya.
- b. Menunjukkan buku yang dimiliki perpustakaan oleh pengarang tertentu, berdasarkan subjek tertentu dan dalam jenis literatur tertentu.
- c. Membantu dalam pemilihan buku berdasarkan edisinya dan berdasarkan karakternya (sastra ataukah berdasarkan topik).

## 2. Fungsi Katalog

(Cutter, 1876 ; 10) menyebutkan tiga fungsi katalog yaitu :

- a. Memungkinkan seseorang menemukan sebuah buku yang diketahui dari pengarang, judul atau subyeknya.
- b. Menunjukkan apa yang dimiliki suatu perpustakaan oleh pengarang tertentu, pada subyek tertentu, dalam jenis literatur tertentu.
- c. Membantu dalam pemilihan buku berdasarkan edisinya atau berdasarkan karakternya (bentuk sastra atau berdasarkan topik)

Fungsi tersebut dikemukakan oleh Cutter lebih dari 100 tahun yang lalu, namun sampai saat ini masih sangat relevan tentunya dengan beberapa penyesuaian seperti istilah buku sebaiknya diganti dengan istilah koleksi. Sedangkan untuk katalog induk mempunyai fungsi tambahan antara lain mempermudah penyalinan katalog (copy cataloguing), mendukung pengawasan bibliografi (bibliographic control), dan menopang silang layan (inter library loan).

Qalyubi dkk (2007:138) menyebutkan fungsi katalog adalah sebagai berikut :

- a. Mencatat karya seseorang pada tajuk yang sama.
- b. Menyusun entri pengarang secara tepat sehingga semua karya seseorang berada pada tajuk yang sama.
- c. Mencatat semua judul bahan pustaka yang dimiliki suatu perpustakaan.
- d. Menunjukkan rujukan silang (cross reference) dari beberapa istilah atau nama-nama yang sama yang digunakan sebagai tajuk.
- e. Memberikan petunjuk letak/lokasi bahan pustaka yang disusun pada perpustakaan. memberikan uraian tentang setiap karya yang dimiliki suatu perpustakaan sehingga pengguna perpustakaan (user) dapat memperoleh informasi yang lengkap tentang karya itu.

Sedangkan Menurut Kao (2001:11), fungsi katalog adalah sebagai berikut:

- a. Memungkinkan seseorang menemukan sebuah buku yang diketahui pengarangnya, judulnya atau subyeknya.
- b. Menunjukkan buku yang dimiliki perpustakaan dari pengarang tertentu, berdasarkan subyek tertentu, atau dalam jenis literature tertentu.

- c. Membantu dalam pemilihan buku berdasarkan edisinya atau berdasarkan karakternya.
- d. Berfungsi sebagai sarana yang sangat diperlukan oleh staf perpustakaan di bagian pengadaan, pengatalogan, kontrol inventarisasi dan pekerjaan-pekerjaan referensi

### 2.2.10 Definisi Booklet

Booklet adalah media komunikasi massa yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang bersifat promosi, anjuran larangan-larangan kepada khalayak massa, dan berbentuk cetakan. Sehingga akhir dari tujuannya tersebut adalah agar masyarakat yang sebagai objek memahami dan menuruti pesan yang terkandung dalam mesdai komunikasi massa tersebut. (<http://digilib.petra.ac.id>.4 januari 2011).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ( 2000 : 537) booklet merupakan buku kecil atau merupakan suatu konsep fungsional untuk mempromosikan suatu produk atau tempat. Desain booklet yang baik dapat menciptakan suatu dorongan bagi konsumen untuk tertarik oleh apa yang dipromosikan booklet tersebut.

Desain booklet merupakan bagian dari desain komunikasi visual yang termasuk pada salah satu desain produk, estetika dan usability (menggunakan dalam suatu barang) suatu barang disempurnakan. Desain tersebut menghasilkan kreasi tentang bentuk, komposisi garis atau warna atau garis dan warna atau gabungannya yang berbentuk 2 dimensi atau 3 dimensi yang memberi kesan estetik atau indah (Sejati, 2008 : 2).

Menurut Sholeh dalam bukunya “Periklanan di Era Masa Kini”, menyebutkan, bahwa booklet adalah suatu sarana periklanan yang mampu menarik lebih banyak konsumen-konsumen produktif. Hal ini disebabkan oleh adanya booklet yang bisa mencakup tidak hanya satu produk saja, akan tetapi dapat mencakup berbagi jenis-jenis produk yang tu bisa membuat konsumen melakukan perbandingan dalam hal marketing (Wicaksono, 2011 : 38).

Dari sisi produksi dapat diambil pengertian bahwa booklet adalah sebuah media massa cetak yang bertujuan untuk menyebarkan informasi, memberitahukan

informasi. Sehingga pandangan umum masyarakat mengatakan bahwa booklet tidak jauh beda dengan promosi atau sponsor-sponsor. Sedangkan jika ditinjau dari penyebarluasannya, booklet mempunyai pengertian bahwa sebuah media dari komunikasi massa yang tidak hanya menyiarkan, memberitahukan, dan memasarkan, akan tetapi booklet ini juga bisa berupa sebuah perwujudan dari sebuah informasi yang bisa berupa pengertian-pengertian asal usul berdirinya organisasi, penyuluhan dari organisasi-organisasi, serta pemberitahuan masyarakat yang biasanya bersifat umum.

Karya booklet dibuat dalam berbagai macam bentuk dan tampilan yang dimaksudkan untuk memenuhi fungsi sebagai penunjang kegiatan dalam penyampaian informasi, sehingga beberapa komponen seperti teks dan gambar memiliki peranan penting terhadap fungsi dan tampilannya. Dalam hal ini, tipografi merupakan hal yang sangat penting dalam karya booklet dan memiliki peranan penting sebagai komponen utama penyampaian pesan secara verbal yang ditampilkan secara menarik (Yudiantoro, 2013 : 16).

### **Keunggulan Booklet**

Booklet sebagai media sarana komunikasi massa sangat berperan dalam masa modern. Tawaran-tawaran yang menggiurkan dan dengan harga pembuatan yang relatif rendah menjadi alternatif pilihan bagi masyarakat.

Dalam booklet ada beberapa keunggulan-keunggulan, diantaranya:

- a. Menggunakan media cetak sehingga biaya yang dikeluarkannya itu bisa lebih murah jika dibandingkan dengan menggunakan media audio dan visual serta juga audio visual.
- b. Proses booklet agar sampai pada objek atau masyarakat bisa dilakukan sewaktu-waktu.
- c. Proses penyampaiannya juga bisa disesuaikan dengan kondisi yang ada lebih terperinci dan jelas, karena lebih banyak bisa mengulas tentang pesan yang disampaikan. ([https://booklet-sebagai-alat-promosi\\_file/htm.4](https://booklet-sebagai-alat-promosi_file/htm.4) januari 2011).

### **Penyampaian Pesan Melalui Booklet**

Booklet memuat informasi yang menjelaskan tentang suatu produk, layanan, fasilitas umum, profil perusahaan, sekolah atau tempat hiburan lainnya dengan maksud memperkenalkan produk atau saran berikut informasi dalam booklet ditulisa dalam bahasa yang ringkas yang dimaksudkan mudah dipahami dalam waktu singkat.

Booklet juga didesain agar menarik perhatian dan dicetak di atas kertas yang baik agar terbangun citra baik produk yang dipromosikan. Booklet dapat menjelaskan dengan detail apa saja kelebihan suatu produk, keuntungan apa saja yang didapat konsumen bila membeli produk tersebut, bentuk fisik, warna, ukuran, serta bagaimana mendapatkan produk tersebut.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat booklet yang baik, diantaranya:

- a. Dapat menarik perhatian orang untuk membaca lebih lama.
- b. Menggunakan bahasa singkat, jelas, dan sederhana agar mudah dimengerti.
- c. Pesan atau isi yang disampaikan harus relevan dengan gambar atau ornamen pada booklet.
- d. Pesan yang disampaikan harus mendetail tetapi dengan proporsi yang berimbang sehingga dapat mencakupi semuanya.
- e. Pencahayaan pada gambar produk pada saat pengambilan gambar harus lebih diperhitungkan agar tidak terlalu berbeda jauh dengan aslinya.

#### **2.2.11 Elemen Dasar Desain**

Desain merupakan salah satu cabang seni yang bentuk karyanya dinikmati dengan indera penglihatan dan rabaan. Oleh karena itulah, seni rupa dalam bahasa Inggris disebut visual art. Artinya karya seni yang dapat dilihat, memiliki wujud yang nyata (kasat mata).

Sebagai salah satu cabang seni, karya seni rupa memiliki beberapa elemen yang membentuknya, bagaimanapun sederhananya karya tersebut. Elemen-elemen pembentuk tersebut dalam dunia desain disebut dengan elemen desain. Dalam sebuah buku karangan Atisah Sipahelut yang berjudul Seni Rupa dan Desain menjelaskan unnsur-unsur tersebut meliputi:

### 1. Garis

Garis merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun memiliki unsur ketebalan, namun sifat yang paling menonjol adalah dimensi panjangnya. Dari bentuknya, garis dibedakan atas garis lurus, garis lengkung, dan garis patah (zig zag). Garis juga memiliki karakter tertentu tergantung pada media, teknik, dan tempat membuatnya.

### 2. Bidang / Bentuk

Bidang merupakan unsur rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Atau dengan kata lain bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume. Dari bentuknya bidang maupun bentuk terdiri dari beberapa macam, yakni; bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena kedua ujung garis yang bertemu, atau dapat pula terjadi karena sapuan warna.

### 3. Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusan, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan. Oleh karena itu terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata, yaitu sifat permukaan yang menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan, dan tekstur semu (maya), yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya.

### 4. Warna

Secara teori warna dapat dipelajari melalui dua pendekatan, yaitu teori warna berdasarkan cahaya (dipelopori Isac Newton), dan teori warna berdasarkan pigmen warna (Goethe) Teori warna berdasarkan cahaya dapat dilihat melalui tujuh spectrum warna dalam ilmu Fisika seperti halnya warna pelangi. Untuk kepentingan

pembelajaran seni rupa, artikel ini membahas teori warna berdasarkan pigmen, yakni butiran halus pada warna.

Beberapa istilah yang perlu diketahui dalam teori warna pigmen diantaranya;

- 1) .Warna Primer, yakni warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru, 2).
- Warna Sekunder, yaitu warna yang diperoleh dari campuran kedua warna primer, misalnya warna ungu, oranye (jingga) , dan hijau, 3).
- Warna Tersier, yakni warna yang merupakan hasil percampuran kedua warna sekunder, 4).
- Warna analogus, yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan dari warna ungu menuju warna merah, deretan warna hijau menuju warna kuning, dan lain-lain, 5).
- Warna komplementer, yakni warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan ungu, merah dengan hijau, dan lain-lain.

#### 5. Gelap Terang

Dalam karya seni rupa dua dimensi gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras). Gelap terang dalam karya seni rupa dapat terjadi karena intensitas (daya pancar) warna, dapat pula terjadi karena percampuran warna hitam dan putih.

#### 6. Ruang (kedalaman)

Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya. Dalam karya dua dimensi ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar. Unsur ruang atau kedalaman pada karya dua dimensi bersifat semu (maya) karena diperoleh melalui kesan penggambaran yang pipih, datar, menjorok, cembung, jauh dekat dan sebagainya.

Oleh karena itu dalam karya dua dimensi kesan ruang atau kedalaman dapat ditempuh melalui beberapa cara, diantaranya: 1). Melalui penggambaran gempal, 2). Penggunaan perspektif, 3) Peralihan warna, gelap terang dan tekstur, 4). Pergantian

ukuran, 5). Penggambaran bidang bertindih, 6) Pergantian tampak bidang, 7). Pelengkungan atau pembelokan bidang, dan 8). Penambahan bayang – bayang.

### 2.2.12 Prinsip Dasar Desain

Sebuah desain harus memenuhi beberapa prinsip desain agar menghasilkan sebuah desain yang menarik. Dalam buku Nirmana Dwimatra (Hakim, 1984;37-119) dijelaskan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya:

#### 1. Keseimbangan

Terdapat dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Pertama merupakan keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata kekiri dan kekanan dari pusat. Kedua merupakan keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama disetiap sisi halamannya. Simetris bisa menjadi kekuatan dan stabilitas publikasi, presentasi, dan situs website. Asimetris dapat menyiratkan kontras, berbagai gerakan, mengejutkan, dan lainnya.

#### 2. Irama atau ritme

Irama atau ritme adalah penyusunan unsure-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

#### 3. Penekanan atau Fokus

Focus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi bagian utama.

#### 4. Kesatuan

Kesatuan atau unity merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsure-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Dengan adanya kesatuan ini, elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperlukan focus yang dituju.



### 2.2.13 Layout

Menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007:35), prinsip layout yang baik adalah yang selalu memuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Pada pembuatan buku referensi ini desain layout harus diperhatikan, layout tidak akan bisa berkomunikasi dan menyampaikan informasinya bila layout itu tidak diperhatikan. Untuk itu, layout harus memiliki tampilan yang berbeda dari yang lain yang mampu menarik perhatian yang melihatnya.

Sebelum memulai membuat desain layout, diperlukan pengetahuan mengenai jenis-jenis layout. Berikut adalah jenis-jenis layout pada media cetak, baik majalah, iklan, koran maupun buku :

a. Mondrian Layout

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk square / landscape / portrait. dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar / copy yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

b. Multi Panel Layout

Bentuk iklan dimana dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (square/double square semuanya).

c. Picture Window Layout

Tata letak iklan dimana produk yang diiklankan ditampilkan secara close up. Bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model (public figure).

d. Copy Heavy Layout

Tata letaknya mengutamakan pada bentuk copy writing (naskah iklan) atau dengan kata lain komposisi layout-nya didominasi oleh penyajian teks (copy).

- e. **Frame Layout**  
Suatu tampilan iklan dimana border/bingkai/frame-nya membentuk suatu naratif (mempunyai cerita).
- f. **Shilhouette Layout**  
Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau tehnik fotografi dimana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa Text-Rap atau warna spot color yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan tehnik fotografi.
- g. **Type Specimen Layout**  
Tata letak iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan point size yang besar. Pada umumnya hanya berupa Head Line saja.
- h. **Circus Layout**  
Penyajian iklan yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan kadang-kadang teks dan susunannya tidak beraturan.
- i. **Jumble Layout**  
Penyajian iklan yang merupakan kebalikan dari circus layout, yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur.
- j. **Grid Layout**  
Suatu tata letak iklan yang mengacu konsep grid, yaitu desain iklan tersebut seolah-olah bagian per bagian (gambar atau teks) berada di dalam skala grid.
- k. **Bleed Layout**  
Sajian iklan dimana sekeliling bidang menggunakan frame (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). Catatan : Bleed artinya belum dipotong menurut pas cruiss (utuh) kalau Trim sudah dipotong.

- l. Vertical Panel Layout  
Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara vertical dan membagi layout iklan tersebut.
- m. Alphabet Inspired Layout  
Tata letak iklan yang menentukan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).
- n. Angular Layout  
Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.
- o. Informal Balance Layout  
Tata letak iklan yang tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.
- p. Brace Layout  
Unsur-unsur dalam tata letak iklan membentuk letter L (L-Shape). Posisi bentuk L-nya bisa terbalik, dan dimuka bentuk L tersebut dibiarkan kosong.
- q. Two Mortises Layout  
Penyajian bentuk iklan yang penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing memvisualkan secara deskriptif mengenai hasil penggunaan/detail dari produk yang ditawarkan.
- r. Quadran Layout  
Bentuk tampilan iklan yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan volume/isi yang berbeda. Misalnya kotak pertama 45%, kedua 5%. ketiga 12%, dan keempat 38% (mempunyai perbedaan yang menyolok apabila dibagi empat sama besar).

- s. **Comic Script Layout**  
Penyajian iklan yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan captions-nya.
- t. **Rebus Layout**  
Susunan layout iklan yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita.
- u. **Big Type Layout**  
Bentuk tampilan layout yang menonjolkan teks dan tidak bergambar karena didominasi oleh teks yang berukuran besar.

Sebuah layout yang menarik bisa jadi adalah layout yang cantik, mengejutkan, menghibur, aneh/tidak biasa atau bisa juga layout yang sederhana dan lugas. Untuk memilih image apakah yang akan ditampilkan oleh sebuah layout, kita dapat mendekatinya dari target audience yang akan membaca layout tersebut dan juga bagaimanakah layout halaman-halaman web sejenis lainnya. Berikut ini beberapa tips untuk membuat layout yang menarik :

- a. Mengatur informasi penting dengan satu cara tertentu, misalnya : meletakkan headline dalam sebuah lengkung kurva, atau menggunakan jenis font yang berbeda.
- b. Untuk headline yang lucu atau provokatif namun menarik dapat menggunakan ukuran font yang sangat besar.
- c. Memotong (crop) sebuah image dengan cara yang tidak biasa, misalnya membentuk potongan yang abstraksi untuk menarik perhatian.
- d. Apabila background memakai warna kelam, gunakan warna-warna terang pada bagian informasi yang ditampilkan.
- e. Untuk gambar atau tulisan yang kecil diperhatikan agar diberi ruang kosong yang cukup.
- f. Miringkan sebuah gambar atau blok tulisan.
- g. Perbesar sebuah foto atau gambar pada proporsi yang cukup lebar.

## Jenis Layout

Sebuah buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Adi 2007:143) menjelaskan bahwa dalam dunia desain, dikenal beberapa jenis layout dan diantaranya adalah:

### 1. Mondarian

Mengacu pada konsep pelukis belanda bernama Piet Mondrian, yaitu: penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk kotak/ landscape/ portrait. Dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian.

### 2. Grid

Suatu tata letak layout yang menggunakan grid atau skala dalam setiap penataannya. Sehingga seolah-olah bagian dalam layout tersebut terkesan teratur dan berada di dalam skala.

### 3. Picture Windows

Tata letak layout yang menampilkan gambar secara close up. Dalam layout ini, gambar mendominasi seluruh layout.

### 4. Silhouette

Dalam layout siluet biasanya gambar umumnya lebih besar dalam layout. Kecuali jika gambar tersebut diletakkan tanpa background dan tulisan biasanya mengikuti garis dari bentuk yang tidak beraturan. Space putih pada layout digunakan sebagai penekanan dramatik.

### 5. Specimen type

Karakteristik dari gaya ini adalah headline yang besar dengan atau tanpa sentuhan art. Headline mendominasi dan digunakan sebagai penarik perhatian utama. Oleh karena itu, jenis tulisan yang dipilih sangat penting.

#### 6. Color field

Gaya ini sering menggunakan dua halaman, dengan satu halaman didominasi oleh foto yang besar. Gaya ini selalu berwarna, bergantung pada besar area warna untuk memberikan kesan yang diinginkan.

#### 7. Band

Layout band menggunakan elemen di ketiga sisinya, sedangkan satu sisi diisi dengan tulisan. Keuntungan dari penataan ini adalah kesederhanaannya. Ketika meletakkan elemen, pastikan meletakkan beberapa jarak diantaranya. Setiap komponen dalam layout ini harus memiliki hubungan yang kuat satu sama lain.

#### 8. Axial

Layout band menggunakan elemen di ketiga sisinya, sedangkan satu sisi diisi dengan tulisan. Keuntungan dari penataan ini adalah kesederhanaannya. Ketika meletakkan elemen, pastikan meletakkan beberapa jarak diantaranya. Setiap komponen dalam layout ini harus memiliki hubungan yang kuat satu sama lain.

### 2.2.14Warna

Warna-warni tercipta karena adanya cahaya. Tanpa adanya cahaya, manusia tidak akan dapat membedakan warna. Seperti halnya jika kita memasuki sebuah ruangan yang gelap dan tertutup tanpa adanya cahaya, maka mata kita tidak akan dapat membedakan warna-warni yang ada di dinding tersebut. Pada tahun 1666 pengetahuan tentang warna didefinisikan oleh Sir Isaac Newton. Dimana ketika itu Newton secara tidak sengaja melihat spectrum warna yang dihasilkan oleh cahaya yang terpancar melalui sebuah gelas prisma.(Nuryawan. 2009:101)

Perasaan nyaman dan tidak nyaman akan timbul saat kita dihadapkan pada beberapa karya desain baik poster, lukisan, flyer, ataupun karya desain dan media promosi lainnya. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan warna yang terdapat dalam desain tersebut tidak tepat. Penerapan warna pada sebuah desain akan menimbulkan kesan dan perasaan tertentu. Dalam dunia desain grafis, warna menjadi hal yang sangat penting dan juga sangat berpengaruh terhadap sebuah karya desain.

Oleh karena itu, seorang desainer juga harus mengerti tentang kaitan- kaitan warna dalam desain grafis sebagai berikut :

1. Color Wheel (Roda Warna)

Teori dasar warna yang digambarkan dalam bentuk lingkaran (roda) atau yang biasa disebut dengan Color Wheel (roda warna) ini terdiri dari tiga warna dasar, yaitu merah, biru, dan kuning yang biasa disebut sebagai warna Primer. Kemudian pencampuran dari dua warna dasar ini melahirkan warna baru berupa warna sekunder. Selanjutnya warna primer yang dicampur dengan warna sekunder akan menghasilkan warna tersier. Warna-warna tersebut digambarkan dalam sebuah lingkaran warna yang lebih dikenal dengan sebutan Color Wheel. Adapun beberapa aturan dasar yang terkait dengan Color Wheel :

a. Monochromatic color

Merupakan perpaduan warna dari beberapa warna yang bersumber dari satu warna dengan nilai dan intensitas yang berbeda.

b. Warna Analog

Merupakan kombinasi dari warna – warna terdekat

c. Warna Pelengkap

Digunakan saat dimana beberapa desain membutuhkan sebuah nilai kontras yang cukup untuk menarik perhatian lebih dari pembaca visual. Misal : biru dan orange, merah dan hijau.

d. Warna Triad

Teori roda warna menjelaskan bagaimana warna-warna dasar mampu melahirkan berbagai warna baru disekitarnya. Terdapat sangat banyak sekali kombinasi warna selain dari warna-warna dasar untuk dapat membuat sebuah desain tampak unik dan berbeda.

## 2. Ruang pada Warna

Selain dapat mempengaruhi ruang dan bentuk, warna juga dapat mempengaruhi kesan yang disampaikan pada warna. Atau dapat juga disebut sebagai respon naluriyah pada mata dalam menyikapi suatu kesan pada sebuah visual.

## 3. Kontras Warna

Kontras warna dapat dipengaruhi oleh warna-warna yang ada disekitarnya. Teorinya sangat sederhana : Kontras = Gelap VS Terang.

## 4. Psikologi Warna

Warna dapat memberikan kesan serta mewakili karakter dan perasaan-perasaan tertentu. Oleh sebab itu psikologi warna memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia desain. Dimana dapat membantu seorang desainer untuk memilih dan visual yang efektif, dan dapat membangun kesatuan rasa kepada pembaca visual.

## 5. Bidang Warna

Garis Outline pada sebuah bidang berfungsi sebagai pembatas warna agar tidak terlihat menyebar keselilingnya. Semakin tipis garis outline yang diberikan, maka semakin tersebar warna ke area luar bidang. Begitu pula sebaliknya.

## 6. Skema Warna

Skema warna adalah beberapa warna yang dikombinasikan sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan nuansa tertentu. Istilah skema warna ini biasanya digunakan dalam dunia desain interior. Skema Warna dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

### a. Skema Warna komplementer

Skema warna komplementer atau kontras adalah suatu skema warna yang merupakan perpaduan antara dua warna yang terletak bersebrangan satu sama lain pada lingkaran warna. Skema warna komplementer atau kontras yang umum adalah



perpaduan antara satu warna primer dengan satu warna sekunder yang terletak bersebrangan.

b. Skema Warna Split Komplementer

Skema warna split komplementer adalah satu jenis skema warna yang didasari oleh skema warna komplementer yang sudah baku namun memiliki variasi yang berbeda. Split Komplementer adalah suatu skema warna yang menggunakan kombinasi dari satu warna yang dipadukan dengan dua warna lain yang letaknya berdekatan atau bersebelahan atau mengapit warna yang letaknya tepat bersebrangan dengan warna tersebut. Jadi pada skema warna split komplementer terdapat tiga warna yang dipadukan.

### 2.2.15 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen yang penting dalam desain. Tipografi berfungsi sebagai elemen pelengkap dalam desain, bisa dikatakan tipografi merupakan visual language atau bahasa yang dapat dilihat. Dianggap sebagai elemen pelengkap karena tipografi berfungsi untuk menjelaskan elemen desain yang lain seperti konsep dan ilustrasi dalam desain. Tipografi terdiri dari susunan huruf yang membentuk rangkaian kata. Berdasarkan garis besarnya jenis huruf dalam tipografi dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu Blackletter, Serif dan Sans Serif.

Blackletter, dikenal juga sebagai naskah Gothic, adalah jenis typeface dalam naskah yang digunakan di penjuru Eropa Barat, dari sekitar tahun 1150 sampai akhir abad ke-17. Blackletter terus digunakan dalam bahasa Jerman sampai dengan abad ke-20. Fraktur adalah salah satu jenis naskah yang terkenal dalam jenis ini, dan kadang-kadang seluruh keluarga blackletter disebut Fraktur. Kadang blackletter disebut Old English, tapi istilah ini bukan berarti blackletter adalah huruf yang digunakan dalam naskah literatur Inggris Kuno. Bahasa Inggris Kuno atau Anglo-Saxon yang jauh lebih tua beberapa abad dari naskah-naskah blackletter.

Serif, Jenis huruf Serif adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga counterstroke. Counterstroke inilah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah

dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks meskipun dalam komposisi teks yang panjang. Sangat cocok digunakan untuk teks content atau isi. Font Serif cenderung digunakan untuk hal-hal yang bersifat formal. Font Serif sering sekali digunakan sebagai body text dan headline. Hal ini yang menyebabkan koran-koran memakai Font Serif untuk setiap artikelnya. Contoh font yang dapat dikelompokkan pada jenis huruf serif adalah : Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souvenir, dan lain-lain.

Sans Serif, Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah : Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya. Pada masa Revolusi Industri huruf ini hanya digunakan sebagai display type (huruf yang bentuk fisik dan ukurannya hanya layak digunakan untuk headline). Huruf ini merupakan simbolisasi penolakan terhadap gaya-gaya huruf lama Blackletter ataupun Serif yang dianggap tidak lagi mewakili semangat modernisme. Melihat dari pertimbangan fungsional. Huruf Sans Serif dianggap sebagai pilihan sempurna karena lebih mudah dibaca.

Dalam dunia desain, typography terdiri dari berbagai macam jenis huruf. Tampilan fisik dari jenis-jenis huruf yang berbeda dan memiliki karakter masing-masing memiliki potensi dalam merefleksikan sebuah kesan. Jenis-jenis huruf tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakter dari sebuah desain. Adapula huruf-huruf yang khusus diciptakan untuk keperluan sebuah rancangan grafis, huruf ini di sebut dengan custom typefaces. (Sihombing. 2001:53-71)

## **2.2.16 Pengenalan HTML**

### **Pengertian Dokumen HTML**

HTML ( Hypertext Markup Language ) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML dirancang untuk digunakan tanpa tergantung pada suatu platform tertentu. Dokumen HTML adalah suatu dokumen teks biasa, dan disebut sebagai markup language karena mengandung tanda – tanda (tag )

tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks tersebut dalam suatu dokumen. Pada dokumen HTML yang termasuk sistem hypertext, kita tidak harus membaca dokumen tersebut secara urut dari atas ke bawah atau sebaliknya, tetapi kita dapat menuju pada topik tertentu secara langsung dengan menggunakan teks penghubung yang akan membawa anda ke suatu topik atau dokumen lain secara langsung.

HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumenteks yaitu SGML (Standart Generalized Markup Language). Sejak awal perkembangan sampai sekarang ini telah tersedia bermacam-macam level (versi) HTML, ada HTML level 1.0, HTML 2.0, HTML 3.0, dan HTML 4.0.

### **Bagian HTML**

HTML terdiri dari beberapa bagian yang fungsinya sebagai penanda suatu kelompok perintah tertentu, misalnya kelompok perintah form yang ditandai dengan kode <form>, judul dengan <title> dan sebagainya. Untuk lebih lanjut mengenai bagian-bagian HTML perhatikan skema dibawah ini :

```
<html>
<head>
<title>.....</title>
</head>
<body>
...isi dari halaman web...
</body>
</html>
```

Keterangan :

1. Dokumen HTML selalu diawali dengan tanda tag pembuka<html> dan diakhiri dengan tanda tag penutup </html>.
2. Pada elemen head <head></head>, dapat kita sisipkan kode-kode untuk menuliskan keterangan tentang dokumen HTML. Atau dapat juga kita sisipkan scripts-scripts pemograman web seperti JavaScript, VBScripts, atau CSS untuk menambah daya tarik pada situs yang kita buat agar lebih menarik dan dinamis.

3. Elemen body `<body></body>` berisi tag-tag untuk isi atau layout tampilan situs kita, seperti: `<font></font>`, `<table></table>`, `<form></form>`. Jadi jelas bahwa elemen adalah suatu bagian yang besar yang terdiri dari kodekode tag tersebut. Sedangkan tag hanyalah merupakan bagian dari elemen. Tag adalah kode-kode yang digunakan untuk men-setting dokumen HTML.

### 2.2.17 Pengertian PHP

PHP singkatan dari PHP Hypertext Preprocessor yang digunakan sebagai Bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan web dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien.

PHP merupakan software Open-Source yang disebarakan dan dilisensikan secara gratis serta dapat di-download secara bebas dari situs resminya yaitu <http://www.php.net>

### Sejarah PHP

PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung homepage-nya . Rasmus Lerdorf adalah salah seorang pendukung Open Source . Oleh karena itu , ia mengeluarkan Personal Home Page Tools versi 1.0 secara gratis, kemudian menambah kemampuan PHP 1.0 dan meluncurkan PHP 2.0.

Pada tahun 1996, PHP telah banyak digunakan dalam website di dunia. Sebuah kelompok pengembang software yang terdiri dari Rasmus, Zeew Suraski, Andi Gutman, Stig Bakke, Shane Caraveo dan Jim Winstead bekerja sama untuk menyempurnakan PHP 2.0. Akhirnya, pada tahun 1998, PHP 3.0 diluncurkan. Penyempurnaan terus dilakukan sehingga pada tahun 2000 dikeluarkan PHP 4.0. Tidak berhenti sampai disitu, kemampuan PHP terus bertambah.

### Tahap Awal Memulai

Sebelum kita memulai pemrograman PHP yang perlu diingat adalah pastikan web server dan skrip PHP telah berjalan dengan baik. Notepad merupakan editor teks yang biasa digunakan. Dan juga dapat dengan editor yang lain seperti Adobe Macromedia, PHPPed, UltraEdit, Crimson Editor. Fungsi-fungsi yang tidak case sensitif tetapi variabelnya case sensitive ( membedakan huruf besar dan kecil ). Kode PHP diawali dengan tanda lebih kecil ( < ) dan diakhiri dengan tanda lebih besar ( > ). Ada tiga cara untuk menuliskan skrip PHP, yaitu :

1. <?Script PHP?>
2. <?php Script PHP ?>
3. <SCRIPT LANGUAGE="php"> Skrip PHP </SCRIPT>

Pemisah antar instruksi adalah titik koma (;) . Untuk membuat atau menambahkan komentar.

### Penggabungan Script HTML dan PHP

Bahasa pemrograman PHP dapat digabungkan dengan HTML dengan terlebih dahulu memberikan tanda tag buka dilanjutkan tanda tanya ( <? ) kemudian ditutup dengan tanda tanya dilanjutkan tanda tag tutup ( ?> ).

Ada dua tipe penggabungan antara PHP dan HTML yaitu:

1. Embedded Script

Embedded Script adalah script PHP yang disisipkan di antara tag-tag dokumen HTML. Dengan cara ini, penulisan tag PHP digunakan untuk mengapit bagian-bagian tertentu dalam dokumen yang memerlukan script PHP untuk proses di dalam server. Embedded Script menempatkan PHP sebagai bagian dari script HTML.

Contoh penulisan Embedded Script dapat dilihat di bawah ini :

```
<html>
<head>
<title> Embedded Script</title>
<head>
<body>
```

```
<? echo "Hallo"; ?>  
</body>  
</html>
```

## 2. Non-Embedded Script

Non-Embedded Script adalah script/program PHP murni. Termasuk tag HTML yang disisipkan dalam script PHP.

```
<?php  
echo"<html>";  
echo"<head>";  
echo"<title>Non-Embedded Script</title>";  
echo"</head><body>";  
echo"Hallo"; echo"</body>"; echo"</html>";?>
```

### 2.2.18 Pengenalan MYSQL

MySQL merupakan salah satu perangkat lunak sistem pengelola basis data (Data Base Management System). MySQL juga dapat dikategorikan sebagai Relational Data Base Management System (RDBMS), karena dalam pembuatan basis data pada MySQL dapat dipilah-pilah ke dalam berbagai tabel 2 (dua) dimensi. Setiap tabel pada MySQL terdiri atas lajur horizontal dan lajur vertikal. MySQL pada saat ini, banyak digunakan oleh pemrogram web untuk membangun situs yang memerlukan basis data sebagai data dan pengolahan data.

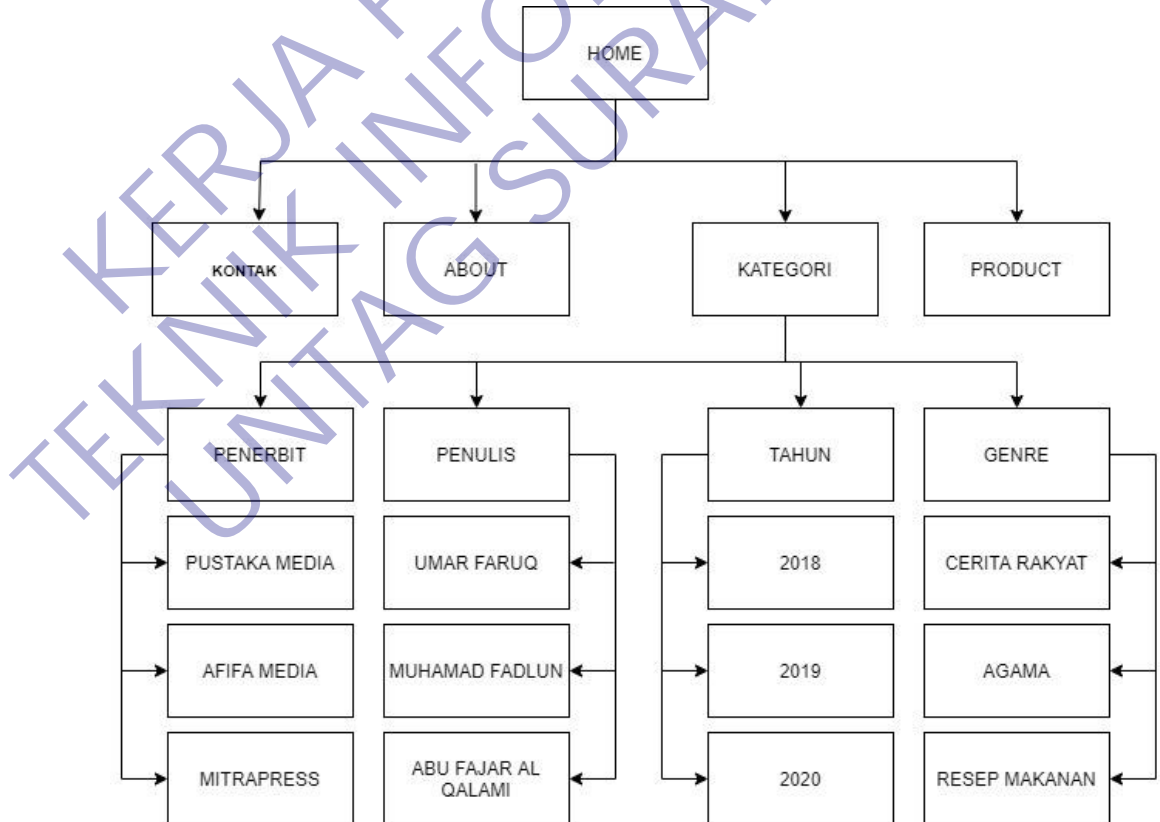
# BAB III PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

## 3.1. Hasil Surve Lapangan

Berdasarkan Penelitian dan Pemeriksaan Langsung Di Lapangan Terhadap CV. PUSTAKA MEDIA Adalah Sebagai Berikut :

- Dengan deskripsi yang cukup banyak meliputi apa itu PUSTAKA MEDIA, Keunggulan, Fasilitas yang disediakan oleh perusahaan dsb. Saya akan menyediakan beberapa halaman untuk menampung itu semua dan setiap point / pokok dari tiap deskripsi.
- Adanya event yang dilakukan oleh PUSTAKA MEDIA memungkinkan saya untuk memberikan halaman berita, agar setiap customer dapat melihat bentuk Fisik, Keunggulan dan Fasilitas yang ada pada perusahaan.

## 3.2. Rancangan Kebutuhan Web



Gambar 3.1 Struktur Situs Web.

Dari Gambar 3.1 tersebut terdapat dalam Home ada berbagai macam menu yang terdiri dari :

- Home, Di dalam tersebut terdapat berbagai macam produk bestseller ,toko online,download katalog ,pendapat customer,update product yang telah di sediakan oleh perusahaan.
- Kontak, Memberikan informasi komunikasi agar custamer bisa menghubungi perusahaan secara cepat.
- Tentang Kami, Menjelaskan bentuk fisik dari suatu perusahaan agar dari pihak custamer dapat mengetahui secara jelas bentuk dari perusahaan.
- Kategori, Memberikan list produk-produk berdasarkan golongan agar pihak custamer dapat memilih dengan mudah apa yang di cari.
- Product, Memberikan informasi tentang produk-produk yang ada di Pustaka media.

### 3.3. Kebutuhan Website

- Merupakan cara untuk menampilkan berbagai produk perusahaan yang ada.
- Untuk mendapatkan penawaran harga produk buku menarik yang ada pada perusahaan yang dibutuhkan oleh custamer.
- Menampilkan bentuk ciri dan fisik suatu perusahaan.
- Solusi tepat dan mudah bagi perusahaan Grosir dan Percetakan Buku untuk menuju era informasi bisnis via internet pada saat ini.

### 3.4. Implementasi Perancangan

Pengimplementasian untuk perancangan web PUSTAKA MEDIA setelah melalui proses diskusi. Didapatkan permintaan sebagai berikut :

#### a. Home

Halaman Paket digunakan untuk menampilkan berbagai macam produk bestseller ,toko online,download katalog ,pendapat customer,update product yang ada.



**b. Kontak**

Halaman Kontak adalah untuk memberikan informasi kontak kepada customer agar bisa dapat menghubungi perusahaan jika membutuhkan jasa paket wisata.

**c. About**

Halaman Tentang Kami adalah menggambarkan tentang suatu profile perusahaan, dan menyampaikan suatu visi dan misi suatu perusahaan.

**d. Kategori**

Halaman Kategori adalah untuk menampilkan produk-produk secara bergolongan dan memudahkan customer untuk mencari nya

**e. Product**

Halaman Product adalah untuk memberikan informasi tentang produk-produk yang ada di Pustaka media

Dari hasil survey permintaan dari perusahaan, kemudian saya lakukan pembuatan dan perancangan web beserta isi semua yang telah saya buat selama kerja praktek di lapangan.

**3.4.1. Halaman Home**

Halaman Pertama untuk website yaitu tentang Home.



Gambar 3.2 Tampilan Halaman Home.



### Kisah putri kemuning dan beberapa cerita Rakyat Jawa Tengah

Cerita atau Dongeng ternyata sangat bermanfaat, untuk pendekatan hubungan antara orang tua dan anak atau cucu. Bahkan sejak jaman dahulu merupakan teman pengantar tidur maupun di kala sedang santai dan berkumpul bersama keluarga.

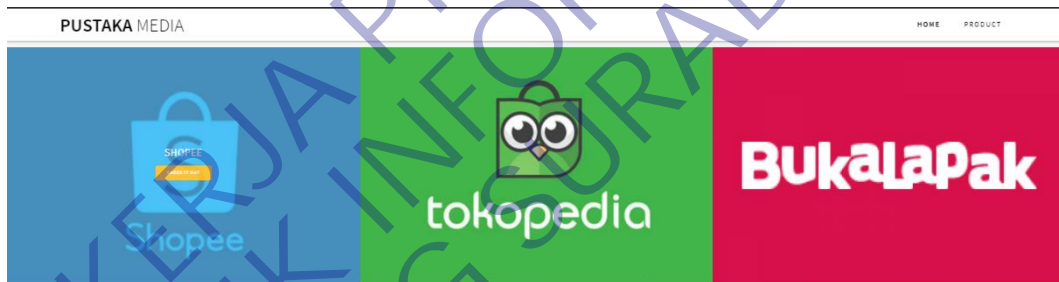
Tetapi perkembangan jaman yang semakin pesat tanpa disadari telah menghapus cerita atau dongeng yang telah ada. Sedangkan dongeng mempunyai nilai tambah kepada anak-anak yang sedang berkembang kehidupannya.

### Koleksi Cerita Penyejuk Jiwa

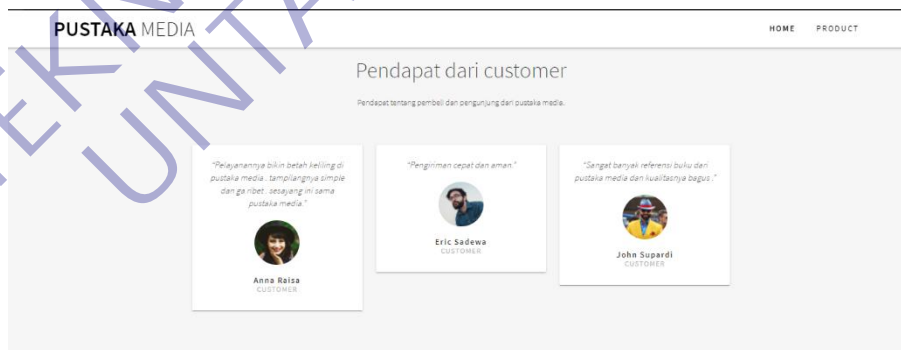
Nasihat agama tidak hanya sebatas mengemukakan tuntunan syariat (fiqih). Namun bisa pula ditampung dengan cara memberikan nasihat melalui cerita-cerita teladan. Justru dikawah lewat bertutur cerita dapat mengendap dan terkesan dalam hati. Biasanya, materi tersebut dikonsumsi dan ditelekan. Oleh karena itu, untuk melengkapi materi dikawah, sengaja kami citakan kembali kisah-kisah teladan yang mengandung hikmah. Buku ini tidak hanya cocok untuk anak-anak, namun perlu pula dimiliki oleh juru dikawah sebagai pelengkap penguasaan ilmu agama. Berdasarkan dengan cara menyajikan cerita teladan akan lebih menarik daripada monoton retorika saja.



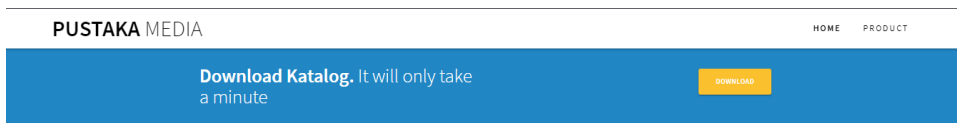
Gambar 3.3 Tampilan Product Bestseller.



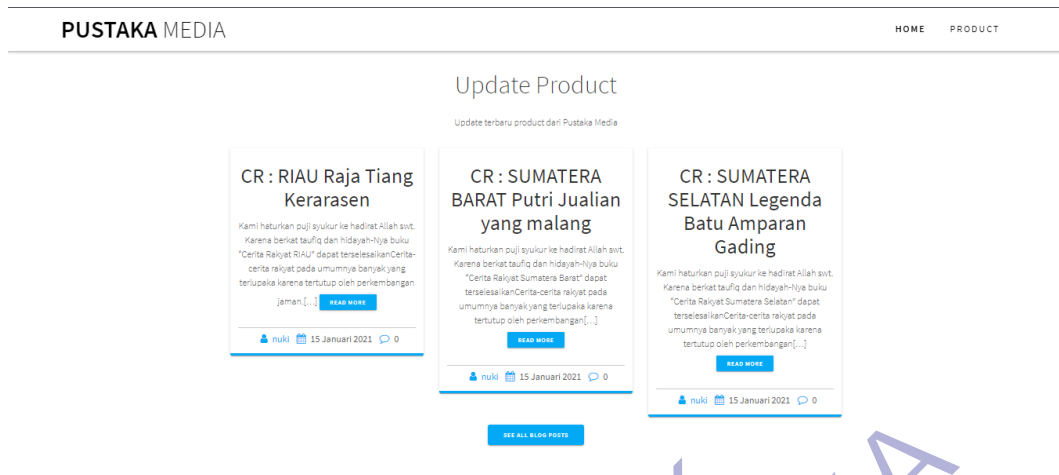
Gambar 3.4 Tampilan Toko Online.



Gambar 3.5 Tampilan Pendapat Customer



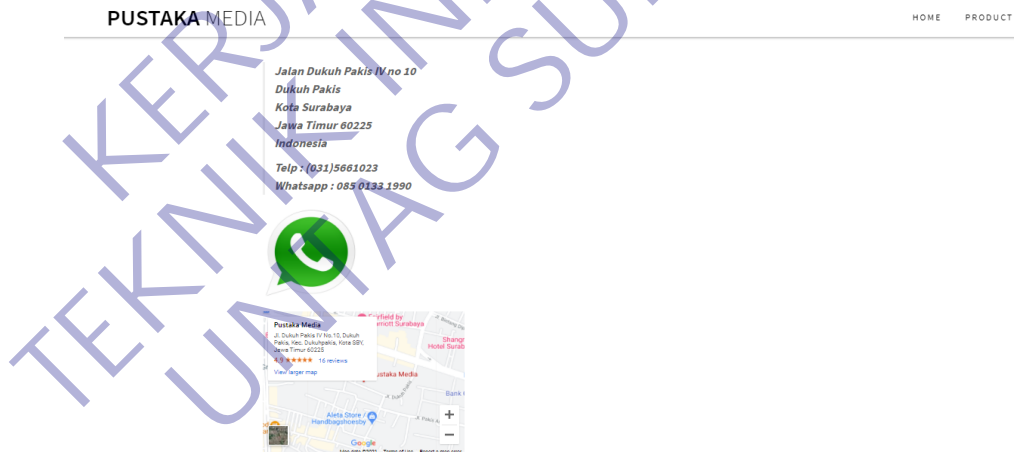
Gambar 3.6 Tampilan Download Katalog.



Gambar 3.7 Tampilan Update Product .

### 3.4.2. Halaman Kontak

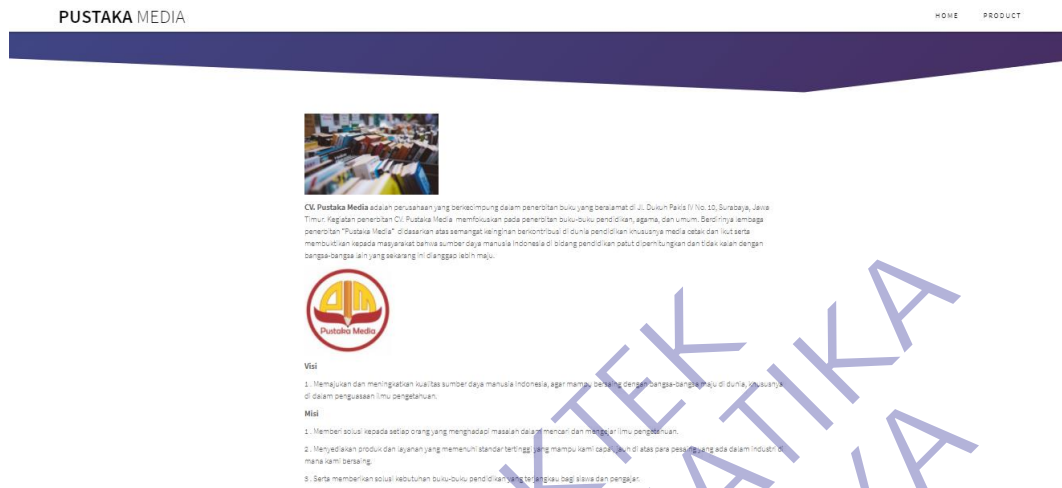
Untuk memberikan / menyebarkan informasi tentang Kontak yang akan di hubungi.



Gambar 3.8 Tampilan Halaman Contact.

### 3.4.3 Halaman About

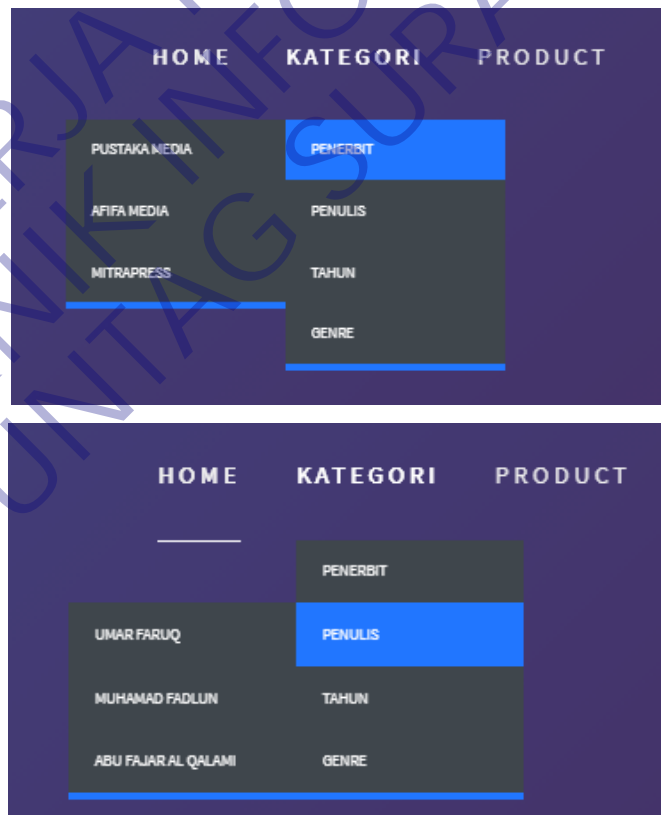
memberikan informasi mengenai profil perusahaan , Visi dan Misi.

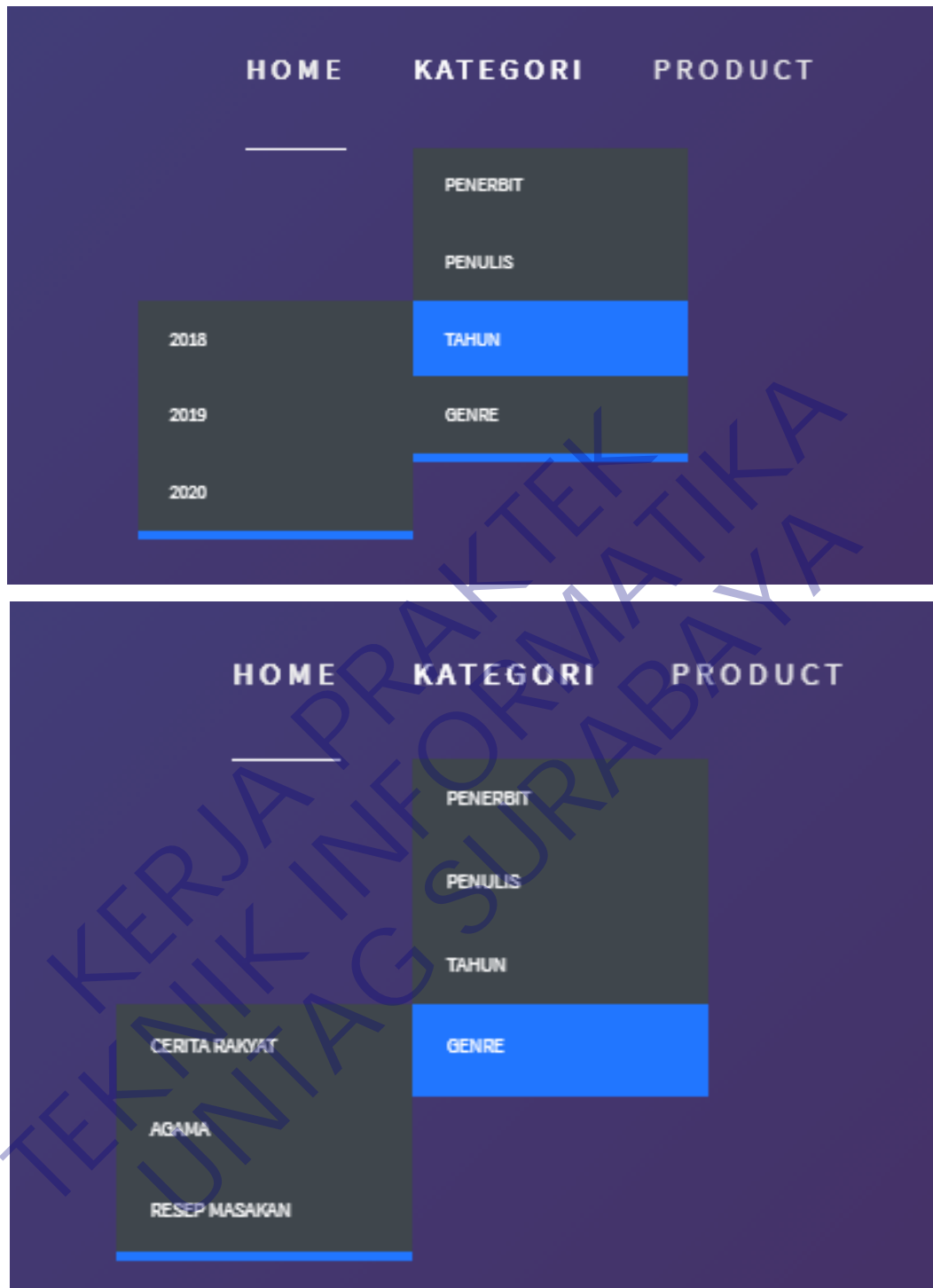


Gambar 3.9 Tampilan Halaman About.

### 3.4.4 Halaman Kategori

Memudahkan customer untuk mencari produk-produk yang di inginkan.

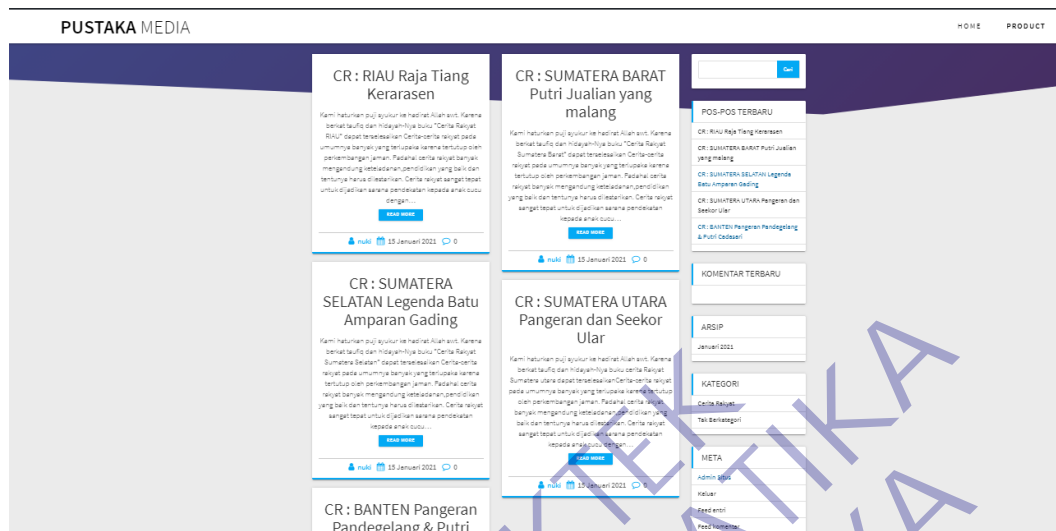




Gambar 3.10 Tampilan Halaman Kategori.

### 3.4.5 Halaman Product

Memberikan informasi produk-produk yang ada



Gambar 3.11 Tampilan Halaman Product.

### 3.5. Pengujian Sistem

Prosedur pengujian dengan menggunakan metode BLACK BOX. Yaitu pengujian dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Dengan menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Dengan berusaha untuk menemukan kesalahan seperti ini :

- Fungsi yang tidak benar atau hilang
  - Kesalahan interface
  - Kesalahan kinerja
- Fungsi yang tidak benar atau hilang, Untuk kesalahan fungsi, dilakukan proses pengecekan satu persatu setiap link yang terkoneksi dengan halaman yang lainnya, dan mencoba untuk membuka dilain browser dan komputer dengan cara yang sama. Untuk mengecek kondisi fungsionalitas web benar dapat dioperasikan dengan baik.

- Kesalahan Interface, Untuk kesalahan interface / tampilan, setelah sistem telah jadi dengan sempurna, bagian customer yang memastikan apakah Interface ini benar benar baik dan sesuai akan permintaan customer.
- Kesalahan Kinerja, Apabila web sudah selesai dengan sempurna, diwajibkan untuk melakukan pengecekan website, apabila pada saat customer melakukan aktivitas ada kesalahan kinerja dalam mengoperasikan web tersebut. Karena terkadang lupa dalam mengoperasikannya.

KERJA PRAKTEK  
TEKNIK INFORMATIKA  
UNTAG SURABAYA

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1 Kesimpulan**

Dari penjelasan diatas, CMS adalah sistem yang sangat menjanjikan untuk orang yang ingin membangun suatu web. Ada banyak sekali CMS yang tersedia, tetapi salah satu yang sering digunakan untuk melakukan “DEVELOPING” atau pengembangan adalah wordpress.

Tidak hanya memiliki UI yang mudah, wordpress juga memberikan beberapa plugin plugin tambahan, untuk memberikan kesan web yang dibuat seperti profesional dan berkualitas. Plugin dapat di peroleh dengan cara didownload maupun kita ambil dari wordpress itu sendiri. Karena, jika kita terkoneksi dengan jaringan internet maka otomatis pada halaman plugin akan terhubung dan menampilkan berbagai maca plugin, mulai dari yang gratis hingga berbayar.

Wordpress sudah banyak diminati oleh masyarakat luas dan alangkah baiknya kita juga tidak ketinggalan sesuatu yang seperti ini.

#### **4.2 Saran**

Sebagai mahasiswa yang sering berkubang di dunia IT terutama Web, maka tidak ada salahnya untuk mencoba CMS baik dengan menggunakan Wordpress, Jomla, Blogger dsb. Karena CMS saat ini cukup diminati oleh semua kalangan, baik bagaimana cara pemrosesan dan pembuatan sebuah web yang mudah hingga pembaruan dari CMS setiap bulannya, yang meminimalkan kesalahan error pada web yang kita buat, dan selalu terjaga sistem web yang kita buat.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fevr Theme. 2017. Theme Documentation. <https://themeforest.net/:luvtheme>
- [2] Wordpress, 2017. Beginner's Guid For Wordpress ,<http://www.wpbeginner.com/category/wp-tutorials/>
- [3] <https://luhursasmita.wordpress.com/kelebihan-kelemahan-wordpress/>
- [4] Fevr Theme, 2017. Theme Documentation, <http://docs.luvthemes.com/>

KERJA PRAKTEK  
TEKNIK INFORMATIKA  
UNITAG SURABAYA

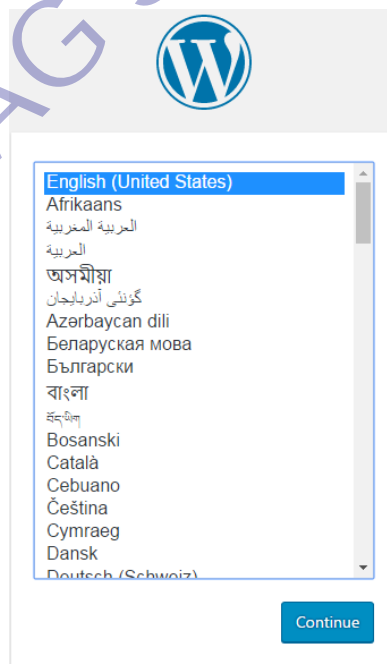
## LAMPIRAN 1 PROSES PENGEMBANGAN WEBSITE

### 1.1 Instalasi Wordpress & Tema

#### 1.1.1 Cara Instalasi Wordpres & Pembuatan Data Base

Berikut ini adalah cara untuk membuat Basis Data pada Wordpress, berikut adalah syarat utama untuk membuat suatu wordpress / installasi wordpress. Saya menggunakan XAMP, dan phpmyadmin dalam pembuatan database.

- a) Nyalakan XAMP terlebih dahulu, Start untuk apache dan MySQL.
- b) Setelah anda nyalakan, buka <http://localhost/phpmyadmin/>.
- c) Buat database baru. Saya menggunakan nama database db\_pustaka.
- d) Kemudian buka web <https://wordpress.org/download/> silahkan download wordpress dengan versi masing masing.
- e) Setelah di download extract hasil file wordpress kemudiannya pindah ke dalam file `\xampp\htdocs\` dan dengan nama terserah, file saya bernama `wordpress2`.
- f) Setelah itu silahkan mengakses <http://localhost/wordpress2> (sesuai penamaan.) maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Silahkan pilih bahasa. Untuk kali ini saya akan memilih bahasa Inggris. Kemudian tekan `continue`.



Gambar 4.1 Tampilan Pilihan Bahasa.

g) Setelah itu akan muncul tampilan berikut, kemudian tekan Lets'go.



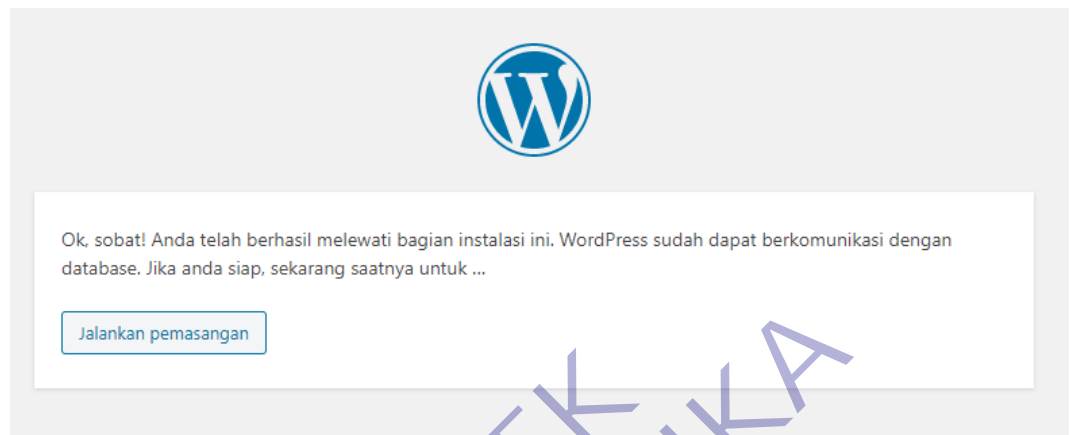
Gambar 4.2 Tampilan Pilihan Selanjutnya.

h) Setelah itu akan muncul tampilan seperti ini.

Gambar 4.3 Tampilan Pengisian Nama Data Base.

Isi sesuai dengan nama data base anda, kemudian user name kita isi “root”, dan untuk password kita kosongkan, kemudian tekan submit.

i) Tekan Run The install



Gambar 4.4 Tampilan Run The Instal.

j) Kemudian isi data data sesuai dengan kriteria anda, Setelah proses Instalasi semua selesai akan muncul form login.

Selamat datang

Selamat datang di proses instalasi 5 menit WordPress yang terkenal. Isikan informasi di bawah ini dan Anda akan memulai pengalaman menggunakan platform penerbitan pribadi yang paling mudah dikembangkan dan berkemampuan luas di dunia.

Informasi yang dibutuhkan

Silakan berikan informasi berikut. Jangan khawatir, Anda selalu dapat mengubah pengaturan ini nanti.

Judul Situs

Nama Pengguna   
Nama Pengguna hanya boleh berisi karakter alfanumerik (huruf dan angka), spasi, garis bawah, tanda minus, titik, dan simbol @.

Sandi    
Kuat

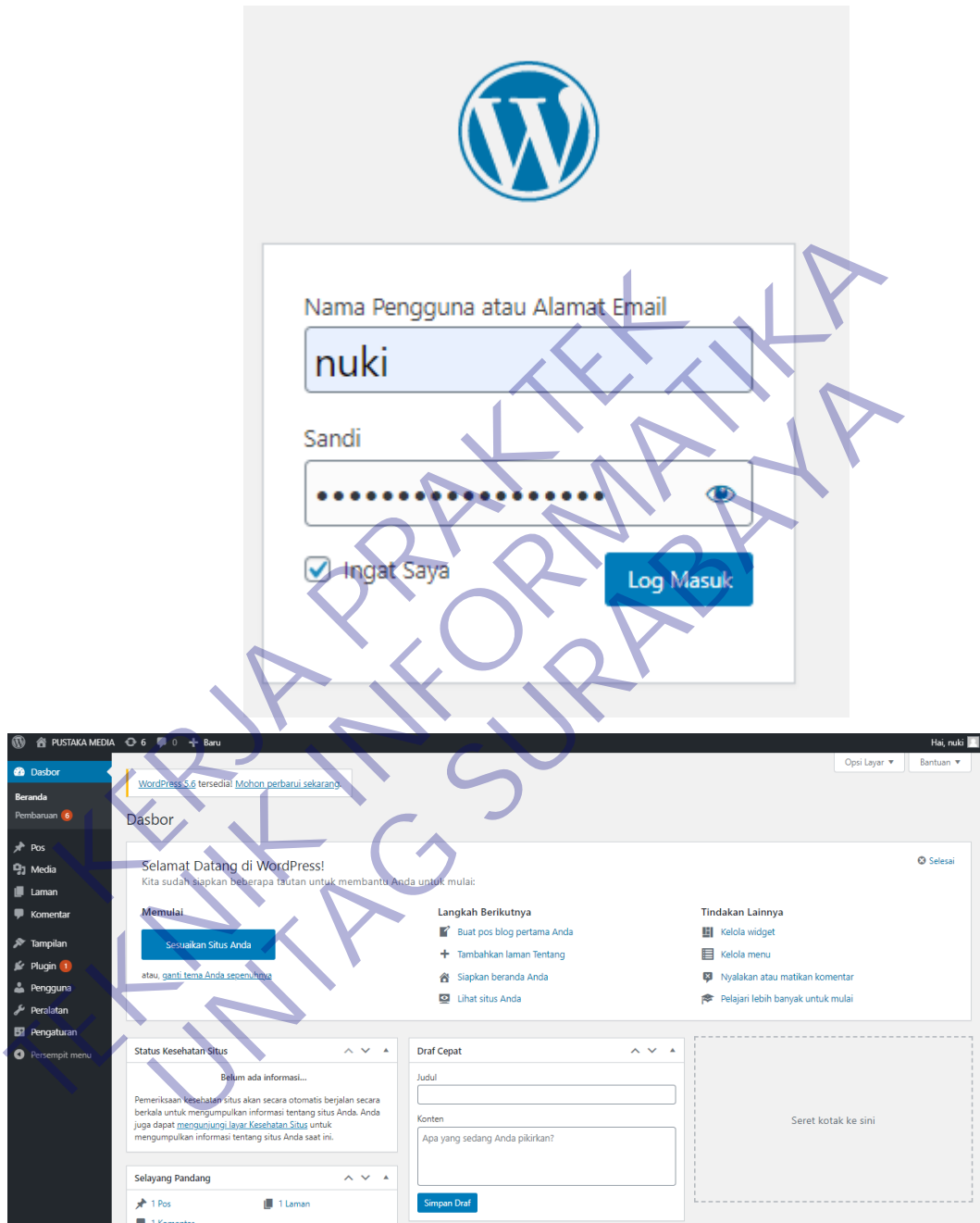
**Penting:** Anda butuh sandi ini untuk log masuk. Simpanlah di tempat yang aman.

Email Anda   
Periksa ulang alamat email Anda sebelum melanjutkan.

Ketampakan di Mesin Pencari  Halangi mesin pencari untuk mengindeks situs ini  
Sepenuhnya tergantung mesin pencari untuk menghormati permintaan ini.

Gambar 4.5 Tampilan Welcome.

k) Setelah anda login, maka tampilan wordpress adalah seperti berikut.

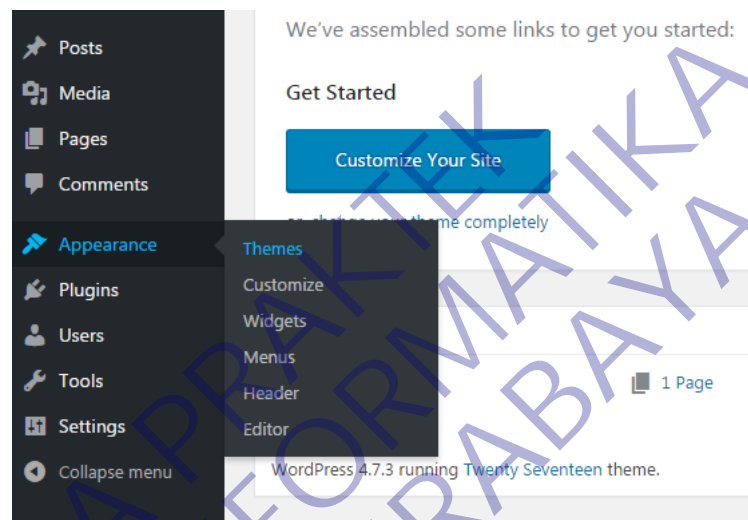


Gambar 4.6 Tampilan Login.

### 1.1.2 Konfigurasi Tema

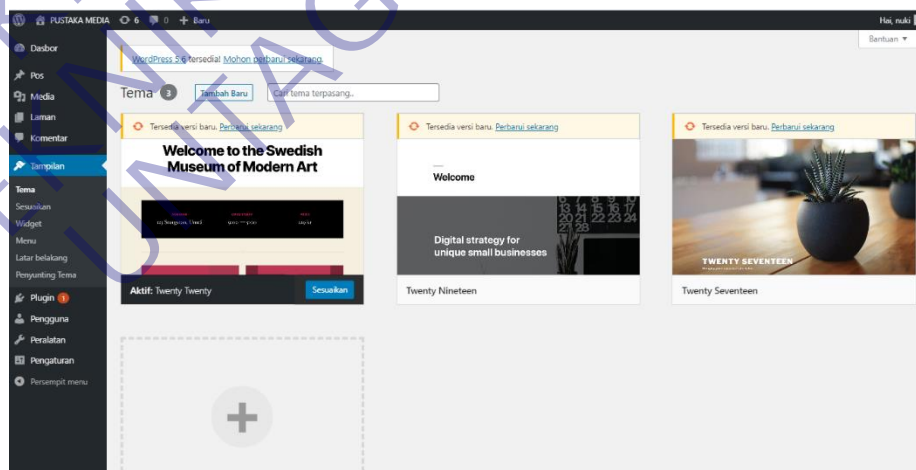
Setelah anda melakukan instalasi wordpress, anda akan melakukan konfigurasi tema, untuk kali ini saya akan mengupload tema yang sudah saya download di internet. Dengan cara sebagai berikut.

a. Pada menu pojok kiri pilih Appearance – Themes



Gambar 4.7 Tampilan Tema.

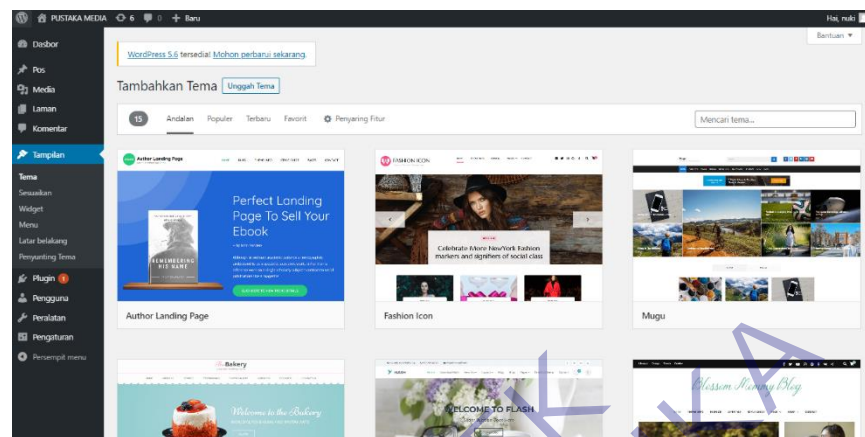
b. Dibagian atas pilih Add New



Gambar 4.8 Tampilan Add New.

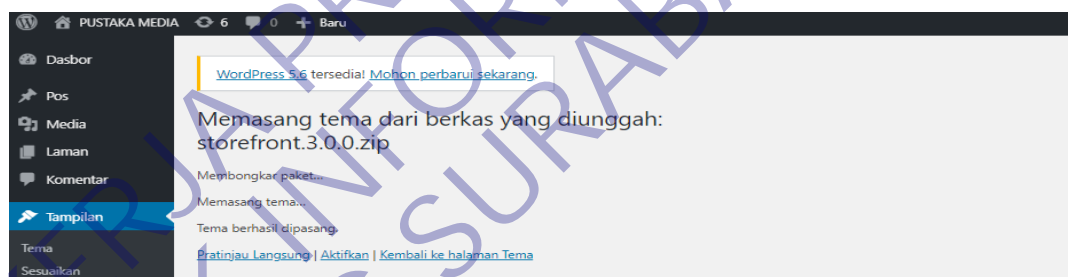
c. Akan muncul banyak tema apabila anda terkoneksi dengan internet, tapi disini saya akan mengupload tema saya sendiri yang saya download dahulu dari

internet. Dengan cara Upload Theme – Pilih tema yang sudah di dwnload tadi dan tekan Install Now.



Gambar 4.9 Tampilan Upload tema.

- d. Setelah itu akan muncul hasil dari proses instalasi apabila berhasil akan muncul seperti dibawah ini

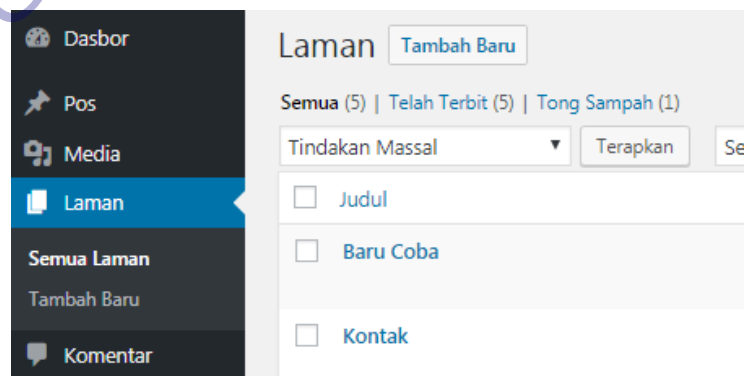


Gambar 4.10 Tampilan Hasil Proses Instalasi Tema.

### 1.1.3 Menambah Halaman Baru

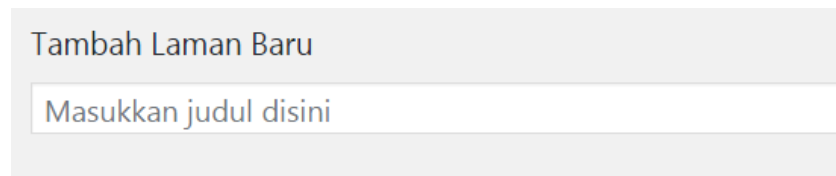
Cara untuk membuat halam baru pada menu wordpress.

- a. Pilih Laman pada menu sebelah kiri kemudian tekan tambah.



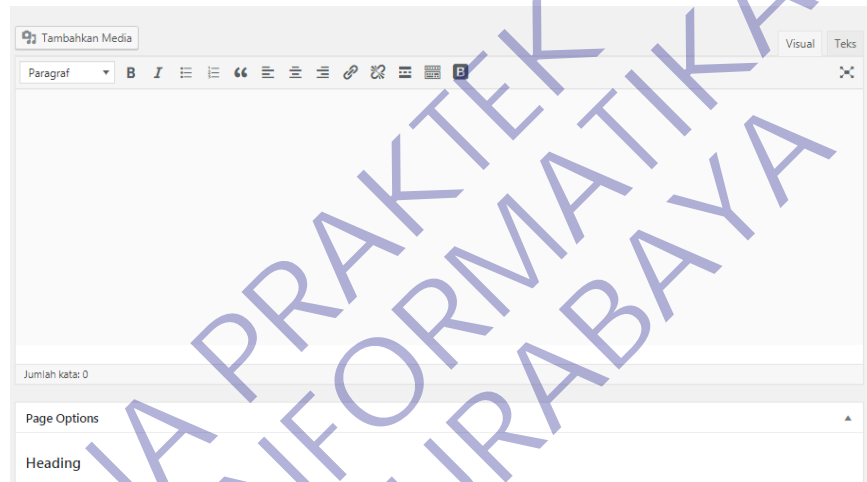
Gambar 4.11 Tampilan Tambah Laman Baru.

- b. Kemudian Isi nama judul pada halaman baru tersebut



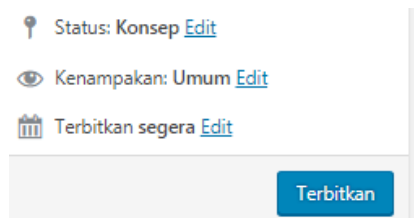
Gambar 4.12 Tampilan Isi Nama Judul Laman.

- c. Setelah itu isi halaman sesuai dengan keinginan anda



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Pengisian.

- d. Kemudian tekan terbitkan.



Gambar 4.14 Tampilan Penerbitan.



## LAMPIRAN 2 TELAH MELAKSANAKAN KERJA PRAKTEK



**CV. PUSTAKA MEDIA** Penerbit & Percetakan  
Jalan Dukuh Pakis IV No. 10 Surabaya  
Telepon/Fax : 031-5661023, E-mail : pustakamediasby@yahoo.com

Nomor : 01/PM/PKL/2020  
Lampiran : 1 Letter  
Hal : Konfirmasi Permohonan Izin Praktek Kerja Industri

Kepada Yth,  
Bpk. Wasisto  
a.n Dekan – Ka Tata Usaha Fakultas Teknik  
Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Surabaya  
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Homat, berdasarkan Surat Pengantar Tanggal 23 November 2020 Perihal  
Permohonan Praktek Kerja Industri kepada mahasiswa :

Nama : NUKI ADI MAULANA  
NBI : 1461404965  
Jurusan : Teknik Informatika

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas dapat kami terima untuk  
melaksanakan praktek Kerja Industri di perusahaan kami selama 1 bulan, terhitung mulai 30  
November 2020 s.d 30 Desember 2020.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan  
terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 24 November 2020



Kamsul Anam  
(Direktur)