
**RANCANG BANGUN WEBSITE HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI
INFORMASI BERBASIS PHP****Imam Fauzi Abdul Ghofur¹, M Albar Sidiq Riyadi², M Azril Wijaya³, Nurwakiah⁴**¹Politeknik Aisyiyah PontianakEmail: ¹imamfauziabdulghofur@gmail.com, ²mantapaal@gmail.com ³zrilzril18@gmail.com,⁴wakiahnur017@gmail.com

(Naskah masuk: 17/12/2021, diterima untuk diterbitkan: 28/12/2021)

Abstrak

Membuat desain web site perlu perancangan dan persiapan yang matang , maka dari itu diperlukan prototype. Dalam suatu organisasi zaman modern ini mungkin sudah harus memiliki website sendiri agar dapat dilihat oleh masyarakat didalam maupun diluar ruang lingkup organisasi tersebut. Dan juga dapat memudahkan seseorang untuk bergabung ke dalam organisasi tersebut dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di dalam organisasi tersebut seperti halnya website HIMTI POLITA. Website himpunan ini dibuat untuk mempublikasikan kegiatan yang dilakukan organisasi HIMTI. Tahapan desain website meliputi Perancangan antarmuka, Perancangan database, implementasi dan pengujian. Pada penelitian ini dihasilkan website profil organisasi yang mampu memenuhi kebutuhan dari organisasi.

Kata kunci: *Desain website, Prototype***WEBSITE DESIGN****INFORMATION TECHNOLOGY STUDENT ASSOCIATION****Abstract**

Creating a web site design requires careful design and preparation, therefore a prototype is needed. An organization in this modern era may have to have its own website so that it can be seen by the public inside and outside the scope of the organization. And it can also make it easier for someone to join the organization with the terms and conditions that apply within the organization such as the HIMTI POLITA website that we created. This association website was created to publicize the activities carried out by the HIMTI organization. Website design stages include interface design, database design, implementation and testing. In this study, a website profile of the organization was produced that was able to meet the needs of the organization.

Keywords: *Desain website, Prototype*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem teknologi dari generasi ke generasi semakin meningkat mengingat kebutuhan dan keinginan manusia yang tidak ada batasnya. Salah satu yang sangat terasa perkembangannya adalah Teknologi Komunikasi & Informasi. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi ini maka banyak kalangan yang memanfaatkannya untuk tujuan bisnis atau komersial, forum – forum, jejaring sosial, edukasi dan lain sebagainya [1]

Oleh karena itu kita sebagai calon penerus masa depan dituntut agar mampu mengembangkan teknologi komunikasi dan informasi. Salah satu caranya adalah kita mampu membuat suatu interface dalam jaringan internet yang biasa kita sebut WEB. Pemanfaatan web dapat digunakan sebagai media informasi suatu organisasi seperti HIMTI Politeknik 'AISYIYAH pontianak, pemanfaatan web HIMTI sendiri berupa memperkenalkan HIMTI di kampus, memperkenalkan anggota dan struktur HIMTI, kapan terbentuknya HIMTI , dan dapat juga mendaftar

anggota baru HIMTI saat waktunya pergantian struktur HIMTI Polita.

Database atau basis data telah menjadi bagian yang menyatu dalam hampir setiap kehidupan manusia. Tanpa database, banyak sesuatu yang kita kerjakan akan menjadi sangat membosankan dan tidak terstruktur dengan baik, bahkan mungkin menjadi sesuatu yang tidak dapat dikerjakan. Data yang sudah diimplementasikan atau dipakai dikomputer biasanya dihubungkan dengan data server, namun dalam website HIMTI Polita menggunakan XAMPP untuk membuat *database*-nya.

Dalam tugas interaksi manusia dan computer yang berhubungan dengan Pemograman WEB membuat sebuah website untuk organisasi HIMTI (himpunan mahasiswa teknologi informasi di Politeknik 'Aisyiyah Pontianak yang memanfaatkan kemajuan dari teknologi website, agar bisa memberikan informasi serta memberi kesempatan untuk bergabung di HIMTI POLITA.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Desain

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

2.2 Website

Website adalah layanan internet yang paling populer. Web adalah sebuah sistem dengan standar-standar yang diterima secara universal untuk menyimpan, mengambil, menyusun dan menampilkan informasi di dalam sebuah lingkungan jaringan. Informasi disimpan dan ditampilkan sebagai halaman elektronik yang dapat berisi teks, grafis, animasi, suara dan video. sebuah website harus dirancang dengan semua fitur untuk membangkitkan afektif dari pengguna dan untuk meningkatkan kunjungan online mereka atau niat beli konsumen.[2]

3. RANCANGAN

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah “perancangan proses”. Maka dari itu dibuatlah sebuah prototype untuk memudahkan rancangan proses ini.

3.1. Langkah Membuat *Prototype*

Diagram Rinci atau Sketsa

Langkah pertama menciptakan sebuah konsep desain *prototype* dalam bidang sketsa rinci ataupun diagram. Tujuan pembuatan sketsa ini ialah untuk menangkap ide sebanyak mungkin dengan cara visual.

Idealnya desainer harus memiliki dua sketsa konsep, yakni sketsa desain yang nantinya akan menunjukkan bagaimana produk mungkin muncul setelah selesai dan sketsa teknis yang nantinya akan menunjukkan dimensi sebuah produk, bahan, dan bekerja. Kegiatan sketsa ini dapat menggunakan software maupun pada media kertas.

Pembuatan Model 3D

Langkah yang satu ini merupakan langkah opsional, yakni mentransfer sketsa konsep yang dibuat ke dalam software pemodelan 3D. Kegiatan yang satu ini akan sangat membantu bagi investor maupun mitra dalam memvisualisasikan produk dengan lebih baik. Kegiatan ini juga bisa dijadikan alat untuk membuat salinan cetak 3D *prototype* yang dibuat.

Pembuatan ‘Bukti dari Konsep’

Setelah berhasil membuat ide yang telah divisualisasikan dalam perangkat lunak 3D, desainer bias mencetak ide tersebut untuk pembuktian dari konsep yang telah dibuat. Jika produk yang dibuat terbilang kompleks yang membutuhkan bantuan pihak lain (teknisi misalnya), tentunya desainer harus bisa melakukan improvisasi lebih keras lagi

Untuk kategori ini menegaskan kelayakan ide dan menunjukan fungsi pada ide produk tersebut dengan sebenarnya dan menerapkan konsep yang dijalankan benar-benar bekerja untuk produk tersebut.

Pembuktian dari konsep yang dibuat tidak harus terlihat baik atau bahkan menyerupai produk akhir, namun produk tersebut hanya harus bekerja sesuai kegunaannya. Pada pemodelan tahap awal, produk yang dibuat bisa menggunakan produk biasa saja.

Pembuatan Presentasi *Prototype*

Pada tahapan ini, model produk yang dibuat harus terlihat seperti produk akhir dan memiliki fungsi yang sama. Dengan kata lain fungsional pada penampilan produk berupa wujud nyata dari produk tersebut.

Karena produk yang dibuat merupakan konsep desain *prototype* pertama, desainer tidak perlu khawatir perihal jenis bahan yang akan digunakan atau bahkan biaya yang dibutuhkan. Tujuan dari *prototype* pertama ialah untuk mendapatkan modal kerja yang menyerupai produk akhir. Hasil dari presentasi *prototype* ini dapat dirasakan bahkan dapat dijadikan sebuah contoh. Dengan kata lain tahap presentasi ini adalah demo testing dari produk tsb.

Imam, dkk, Rancang bangun website...

Pembuatan Prototype Siap Produksi

Setelah semuanya selesai dan presentasi prototype atau prototype pertama sesuai dengan yang diinginkan, langkah selanjutnya adalah membuat prototype siap produksi. Modifikasi dari tahap presentasi prototype, Yang berfungsi sebagai bahan atau contoh produk yang siap diproduksi secara masal.

Desainer mulai melakukan proses biaya dan kelayakan analisis produk yang akan dibuat. Pada tahapan ini pula, desainer harus mencari cara untuk meningkatkan estetika dan daya tahan dari produk termasuk di dalamnya mencari keseimbangan antara biaya serta kualitas yang akan ditargetkan pada konsumen. Jika kegiatan konsep desain prototype siap produksi telah dilaksanakan, maka desainer bisa menemukan produsen yang sesuai dengan mulai menjual ide yang dibuat secara global.[3]

3.2. Wawancara Client

Saat melakukan wawancara atau interview client, client memberikan request untuk WEB Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi (HIMTI) Politeknik Aisiyyah ini seperti berikut :

- Untuk halaman Home : Menampilkan latar halaman HIMTI
- Menampilkan halaman yang menampilkan Profil HIMTI
- Terdapat halaman Form Pendaftaran : membuat form pendaftaran agar memudahkan mahasiswa POLITA program studi teknologi informasi untuk mendaftar ke dalam organisasi HIMTI
- Terdapat halaman yang Menampilkan Struktur organisasi HIMTI POLITA
- Terdapat halaman yang menampilkan Contact : menampilkan lokasi kampus, kontak ketua HIMTI POLITA beserta E-mail.

4. Tampilan Desain

Tampilan Home

Pada tampilan home terdapat tampilan untuk login dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Home

Tampilan Gallery

Pada menu ini menampilkan gallery yang berisi foto foto para pengurus HIMTI dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Gallery

Tampilan Menu Struktur

Pada menu ini menampilkan struktur kepengurusan dan jabatan para pengurus HIMTI



Gambar 3. Tampilan Struktur Organisasi

Tampilan Menu Video

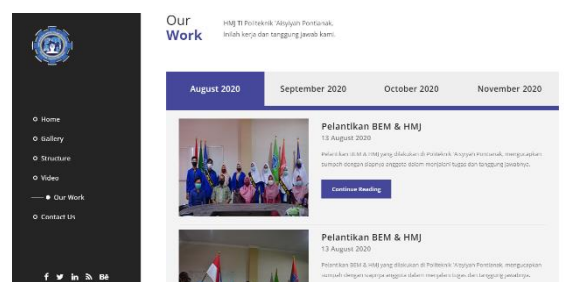
Pada menu ini menampilkan video video kegiatan HIMTI



Gambar 4. Tampilan Video

Tampilan Menu Our Work

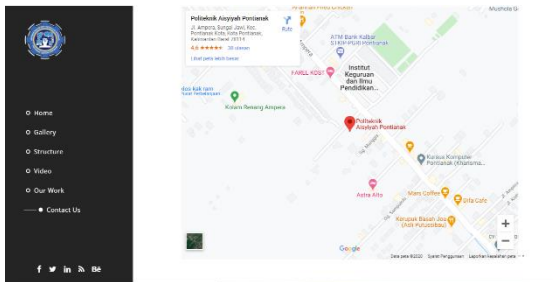
Pada menu ini menampilkan pelaksanaan kegiatan kegiatan dalam program kerja HIMTI yang telah terlaksana



Gambar 5. Tampilan Our Work

Tampilan Menu Gallery

Pada menu tampilan ini menampilkan contact dari HIMTI seperti link social media dan juga alamat dari kampus tempat HIMTI Politeknik Aisyiyah Pontianak bernanung



Gambar 6. Tampilan Contact US

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik pada perancangan ini yaitu: (1) telah dibangun website organisasi HIMTI menggunakan web PHP, (2) proses pembuatan website menggunakan metode wawancara client sebagai narasumber utama, (3) website organisasi HIMTI dapat dihosting dengan mudah karena menggunakan bahasa pemrograman PHP dasar

Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah menambahkan fitur untuk melakukan CRUD (Create, Read, Update, Delete) pada website agar dapat difungsikan sebagai sistem informasi organisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. J. Prasetya, Y. T. Laksono, and W. Hidayat, "Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm) Pengembangan Marketing Website Dan Desain Kemasan Pada Ukm Bumi Cipta Sejahtera Surabaya," *JPM17 J. Pengabd. Masy.*, vol. 5, no. 01, pp. 92–98, 2020, doi: 10.30996/jpm17.v5i01.3254.
- [2] Z. Anandhita, "ANALISIS ATAS DESAIN WEBSITE ECOMMERCE PADA ZGS GAME SHOP (Studi Kasus Pengguna Website Pada Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya)," *J. Adm. Bisnis S1 Univ. Brawijaya*, vol. 9, no. 1, p. 81053, 2014.
- [3] "PROTOTYPE DEVELOPMENT OF TOURISM WEB PEKANBARUVIEW," vol. 2, no. 2, 2015.