



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER HANG TUAH PEKANBARU

Jl. Mustafa Sari No 5 Tangkerang Selatan | Telp. (0761) 7872494 Fax. (0761) 863646
Email : stmikhtp@yahoo.co.id | website : www.stmikhtp.ac.id

SURAT PERINTAH TUGAS

Nomor : 330/STMIK-HTP/IX/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Ketua STMIK Hang Tuah Pekanbaru dengan ini memberi tugas kepada :

1. Yulisman, S.Kom, M.Kom
2. Rika Melyanti, S.Kom, M.TI
3. Anita Febriani, ST, M.TI
4. Yuda Irawan, S.Kom, M.TI
5. Refni Wahyuni, S.Kom, M.TI

Maksud dan Tujuan : Pelatihan Pembuatan Website Dan Blog Bagi Hima Di Stikes Hang Tuah Pekanbaru”.

Waktu : September 2020 s/d Februari 2021 (6 Bulan)

Tempat : STIKes Hang Tuah Pekanbaru

Demikian Surat Perintah Tugas ini dibuat, terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Pekanbaru, 17 September 2020

Ketua STMIK Hang Tuah Pekanbaru


Hendry Fonda, S.Kom, M.Kom

No. Reg 10306109130

**LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE DAN BLOG BAGI HIMA DI STIKES HANG
TUAH PEKANBARU**

Oleh :

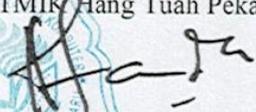
**Yulisman, S.Kom., M.Kom/1009088302
Yuda Irawan, S.Kom., M.TI/1016079101
Refni Wahyuni, S.Kom, M.Ti/ 1027069101
Anita Febriani, ST, M.TI/1020028703
Rika Melyanti, S.Kom, M.Kom/1021058301**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK)
HANG TUAH PEKANBARU
2021**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

- | | | | |
|---|-------------------------------------|---|--|
| 1 | Judul PKM | : | Pelatihan Pembuatan Website Dan Blog Bagi Hima Di STIKes Hang Tuah Pekanbaru |
| 2 | Nama Mitra Program PKM | : | STIKes Hang Tuah Pekanbaru |
| 3 | Ketua Tim Pengusul | | |
| | a. Nama | : | Yulisman, S.Kom, M.Kom |
| | b. NIDN | : | 1009088302 |
| | c. Jabatan/Golongan | : | Asisten Ahli |
| | d. Program Studi | : | Teknik Informatika |
| | e. Perguruan Tinggi | : | STMIK Hang Tuah Pekanbaru |
| | f. Bidang Keahlian | : | Ilmu Komputer |
| | g. Alamat Kantor/Telp/Faks/Surel | : | Jl. Mustafa No. 5 Tangkerang Selatan Pekanbaru |
| 4 | Anggota Tim Penyusul | | |
| | a. Jumlah Anggota | : | 4 |
| | b. Nama Anggota I/bidang keahlian | : | Yuda Irawan, S.Kom, M.TI/Ilmu Komputer |
| | c. Nama Anggota II/bidang keahlian | : | Refni Wahyuni, S.Kom, M.TI/Ilmu Komputer |
| | d. Nama Anggota III/bidang keahlian | : | Anita Febriani, ST, M.TI/Ilmu Komputer |
| | e. Nama Anggota IV/bidang keahlian | : | Rika Melyanti, S.Kom, M.Kom/Ilmu Komputer |
| | f. Alamat Kantor/Telp/Faks/surel | : | Jl. Mustafa No 5 Tangkerang Selatan Pekanbaru |
| 5 | Luaran yang dihasilkan | : | Menambah pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa dalam membuat website dan blog |
| 6 | Jangka waktu Pelaksanaan | : | 6 bulan |
| 7 | Biaya Total | : | Rp 800.000,- |
| | - DIPA STMIK Hang Tuah Pekanbaru | : | Rp 800.000,- |

Mengetahui,
Ketua STMIK Hang Tuah Pekanbaru


Hendry Fonda, S.Kom, M.Kom
No. Reg: 1031230808001

Pekanbaru, 15 Februari 2021
Ketua Pengabdian Masyarakat


Yulisman, S.Kom, M.Kom
No. Reg: 10306109162

Menyetujui,
Ketua LPPM STMIK Hang Tuah Pekanbaru


Eka Sabna, M.Pd, M.Kom
No. Reg: 1031230312195

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

- 1.1.1 Perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah sedemikian pesatnya. Untuk itu dituntut adanya kompetensi mahasiswa dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi, khususnya dalam hal pembuatan website.
- 1.1.2 Workshop web design ditujukan bagi mahasiswa STIKes-STMik Hang Tuah Pekanbaru, dalam upaya untuk membekali pengetahuan dan keterampilan di dalam hal pembuatan web dalam workshop ini.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan pada program kegiatan ini, yaitu :

- Bagaimana membuat website
- Bagaimana proses melakukan manajemen isi atau content management dari website yang dibangun

1.3 Tujuan dan Manfaat Penerapan

- 1.3.1 Memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa khususnya bidang IT (Teknologi Informasi) dalam hal pembuatan website
- 1.3.2 Dengan selesainya pelatihan ini, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan individu, khususnya dalam hal Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis web

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

1.2 Web Design

Desain web adalah seni dan proses dalam menciptakan halaman web tunggal atau keseluruhan bisa melibatkan estetika dan seluk beluk mekanis dari suatu operasi situs web walaupun yang utama memusatkan pada tampilan dan cita rasa. Sedangkan aspek yang mencakup pada desain web antara lain menciptakan animasi dan grafik, pemilihan warna, grafik dan font.

Hal yang harus dikuasai oleh seorang web designer :

1. Penguasaan cita rasa seni.

- a Mengeksplorasi Imajinasinya dan menggali cita rasa seninya yang dituangkan dalam halaman web.
- b Mampu memilih warna yang baik dan memadukannya dengan warna yang lain sehingga menciptakan pepaduan warna yang serasi.
- c Mampu membuat bentuk atau sketsa yang baik dari bentuk halaman web.
- d Mampu menggabungkan imajinasi atau ide original dan menggabungkannya dari pihak client.
- e Mampu menempatkan komponen multimedia pada bagian-bagian tertentu sehingga halaman web lebih menarik.

2. Penguasaan tool pendukung perancangan web.

- a Program aplikasi pengatur layout web Macromedia dreamweaver, Ms.Frontpage, edit plus, php dll.
- b Program aplikasi pembuat animasi Macromedia Flash, Swish.
- c Program aplikasi pembuat design grafis Photoshop, Corel ,Paint dll.

3. Penguasaan membuat Interface.

4. Penguasaan Bahasa pemrograman.

1.3 Website

Secara Terminologi, website adalah kumpulan dari halaman - halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (www) di dalam Internet. Semua publikasi dari website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar. Website atau Situs Web menurut Budi Irawan dalam buku Jaringan Komputer merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Diumpamakan situs web ini adalah sebuah buku yang berisi topik tertentu. Website atau Situs Web juga merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang saling berkaitan didalam website tersebut.

Website juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan.

Website bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti Friendster, Multiply, dll. Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

2.4 Desain

i. Elemen – Elemen Dasar Desain

Elemen atau unsur merupakan bagian dari suatu karya desain karena elemen-elemen tersebut saling berhubungan dan masing-masing memiliki sikap tertentu terhadap yang lainnya. Elemen-elemen visual tersusun dalam satu bentuk organisasi dasar prinsip-prinsip desain.

Dalam sebuah desain terdapat beberapa unsur atau elemen yang diperlukan, diantaranya:

- a. Titik Titik merupakan salah satu unsur visual yang dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik merupakan bagian kecil dari garis, karena pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik-titik yang sangat dekat.
 - b. Garis Garis dikenal sebagai goresan atau coretan, dan batas limitsuatu bidang atau warna. Ciri khas dari garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis memiliki fungsi tertentu yang pada dasarnya digunakan untuk mengarahkan gerakan mata. Garis terdiri dari empat macam, yakni garis vertical, horizontal, diagonal, dan garis yang berbentuk gelombang.
 - c. Bidang Bidang merupakan unsure visual yang berdimensi panjang dan lebar. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, serta dengan mempertemukan potongan hasil goresan serta garis.
 - d. Ruang Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu.
 - e. Warna Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh terhadap desain, karena akan membuat suatu komposisi desain tampak lebih menarik.
 - f. Tekstur Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Pengertian lain menyebutkan bahwa tekstur merupakan gambaran dari suatu permukaan benda. Dalam penerapannya tekstur dapat berpengaruh terhadap unsure visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.
- ii. Prinsip-Prinsip Desain Dalam buku Nirmana Dwimatra (Drs. Arfial Arsad Hakin, 1984) dijelaskan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya:
- a. 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 lain-lain.

- b. Irama atau ritme Irama atau ritme adalah penyusunan unsure-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik.
- c. Penekanan atau Fokus Focus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi bagian utama.
- d. 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.

2.5 Strategi Desain Warna Penggunaan warna dalam iklan bertujuan untuk menciptakan emosi yang diinginkan dan hal-hal simbolik, dengan cara harmonisasi warna, keseimbangan warna dan kontras pada warna. Warna-warna yang identik dengan Chekli adalah warna Abu-abu, coklat, dan kuning keemasan. Adapun filosofi dari warna-warna tersebut adalah:

- i. Warna Abu-abu : psikologi warna merah yang melambangkan Intelek, futuristic, modis (Adi Kusrianto,2007:47)
- ii. Warna Cokelat : Melambangkan tradisi, kedalaman, dan alamiah (Nugroho, 2008: 37).
- iii. Warna kuning keemasan : Melambangkan mewah, kaya, ceria.

2.6 Tipografi

Tipografi (pemilihan huruf) mempunyai peran yang penting dalam sebuah iklan. Meskipun peran utamanya bersifat fungsional – menyampaikan kata pesan, tetapi huruf juga mempunyai peran estetika dan pemilihan huruf memberi kontribusi pada