

# TIPS MERANCANG WEB (1)

**Yudha Yudhanto, S.Kom**

yyudhanto@gmail.com

***Lisensi Dokumen:***

*Copyright © 2003-2007 IlmuKomputer.Com*

*Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.*

Menurut survey Netcraf ([www.netcraft.com](http://www.netcraft.com)) pada awal bulan September jumlah web mencapai angka **135,166,473** dari seluruh dunia. Ada penambahan 7.2 juta dari bulan kemarin. Jumlah tersebut cukup fantastis, salah satu penyebabnya adalah bermunculannya online blogging dan web community.

Apakah web sobat termasuk didalamnya?. Mempunyai web adalah gampang-gampang susah.. Membutuhkan konsistensi dan manajemen yang berkelanjutan. Jika tidak maka web tersebut akan 'mati' ditengah-tengah belantara dunia maya. Bahkan dalam beberapa kasus, web memberikan bad image karena tidak pernah diupdate atau tidak diurus.

Pepatah bilang memelihara lebih susah daripada membuat. Membuat web atau blog bisa dibilang mudah bahkan sangat gampang (dalam spesifikasi tertentu), cukup sedikit mengerti bahasa Inggris dan waktu beberapa menit sudah bias selesai. Tetapi memeliharanya agar tidak 'sekedar' hidup dan dikunjungi pengunjung setia adalah tidak mudah.

Sebuah website yang 'sukses' adalah web yang mampu membius para pengunjung (netter) untuk selalu ingin berkunjung kembali. Web yang apik

merupakan kombinasi desain dan content yang dinamis, tidak bisu (menjawab semua masukan) dan tidak lama jika dibuka (loading). Berikut ini beberapa tips agar web kita dapat tampil 'menawan' dan membuat betah pengunjung.

### **1. Tujuan yang jelas**

Salah besar! jika sobat hanya ingin sekedar tampil atau mempunyai web. Sebuah web tanpa tujuan dan arah yang jelas/fokus hanya akan membuat bingung dan kecewa pengunjung. Selanjutnya sang pemilik akan patah semangat. Definisikan terlebih dahulu apa yang ingin ditampilkan, siapa audience dan apa targetnya. Jika dibangun dengan team, maka duduk bersama dan menuangkan ide dalam dokumentasi rencana adalah hal wajib. Contoh tujuan sebuah web adalah : company profile, menjual produk, tutorial, komunitas, blog, pencarian, program dsb.

### **2. Kriteria Web**

Menurut ADAS (*Academy of Digital Arts & Sciences*) sang penyelenggara Webby Awards memberitahukan bahwa ada 6 kriteria yang perlu diperhatikan dalam membangun sebuah web. Yakni :

#### **1. Content**

Content atau isi merupakan jantung dari sebuah web. Denyutan jantung sama dengan isi yang selalu berganti (dinamis) dan segar karena selalu uptodate. Sebuah situs yang tidak pernah update berarti 'mati'. Seolah menjadi bangkai di belantara internet. Gaya bahasa dan model penulisan tidak harus sesuai aturan, akan lebih baik disesuaikan dengan tema web dan target audience. Sebuah web berita dapat juga mengambil content dari media lain (dengan ketentuan) atau ber-partner secara resmi.

#### **2. Struktur dan Navigasi**

Struktur dan navigasi adalah peta sekaligus menu penunjuk jalan. Inilah pentingnya sebuah konsep perencanaan, karena siftnya jarang sekali diubah, maka harus dipikirkan dengan matang. Selain itu harus konsisten, jika ternyata sangat beragam isinya maka perlu

dikelompokkan.

Syarat menu atau navigasi yang baik : mudah dipelajari, konsisten, label dan teks jelas untuk dipahami, menawarkan alternatif lain tapi tidak membingungkan. Merupakan hal yang baik, jika kita menawarkan pilihan model animasi (*high bandwidth*) dan pilihan biasa (*low bandwidth*).

### **3. Desain Visual**

Tampilan merupakan hal utama. Kesan pertama haruslah 'menggoda' sehingga netter akan bersemangat untuk menjelajahi content yang sudah tersedia. Tampilan tersebut juga harus relevan dengan tema serta berukuran sekecil mungkin. Ingat! Netter seringkali tidak cukup waktu untuk menunggu, jika terlalu lama maka tombol 'close' atau berpindah web akan dilakukan. Apalagi bagi netter yang sangat mementingkan bandwidth seperti lewat seluler atau lokasi terpencil.

Desain visual merupakan perpaduan pemilihan warna, gambar, text dan layout yang cantik. Efek animasi juga dibutuhkan, asalkan proporsional. Kalo memang bisa dengan file.gif, kenapa harus memakai flash? Jangan lupa munculkan ide orisinil dan professional. Simple and clean juga bagian dari sebuah design yang nge-tren. Contohnya desain web Google dan Yahoo, tidak membosankan bukan?

### **4. Fungsionalitas**

Maraknya browser (alat utama untuk menikmati web) menjadi momok tersendiri bagi pembuat web. Karena netter pasti ingin situs yang dikunjungi harus sama tampilan desain dan fungsi-fungsinya pada browser yang berbeda. Browser yang populer saat ini adalah : Firefox, IE, Opera, Safari dan Netscape. So jangan lupa untuk mengetes dengan alat-alat diatas. Lebih bagus juga, cantumkan browser apa yang bisa menampilkan secara maksimal isi dan fungsi web sobat.

### **5. Interaktivitas**

Sobat mestinya tidak ingin kalau webnya hanya seperti koran atau brosur statis, bisu dan membosankan. Maka aspek interaktif sangat diperlukan yakni : link dan feedback. Dengan saling menampilkan link atau related link maka situs terkesan tidak hidup sendirian. Dengan adanya feedback, menunjukkan bahwa web menyediakan kolom input dari pengunjung baik berupa saran, cacian dan penghargaan. Seringkali hal sepele menjadi kesalahan besar, seperti feedback yang nggak pernah ditanggapi. Dan menampilkan link 'dalam perbaikan' adalah pekerjaan percuma alias membuat netter kecewa. So tidak mungkin seorang yang telah dikecewakan akan kembali bukan?

Contoh-contoh modul interaktif dalam web adalah : chat, forum, search, tools, commerce dsb. Tidak harus semua dijejalkan pada suatu web tetapi pilih mana yang proporsional dan sesuai kemampuan dan tujuan awal situs dibuat.

### **6. Overall Experience**

Tidak semua bagian situs menarik, pasti ada tempat-tempat favorit yang ditunggu dan dilihat netter. Maka analisis dan kenalilah bagian mana dari situs sobat yang banyak penggemarnya.

Seorang netter yang merasa 'terkesan' dengan sebuah situs akan melakukan hal-hal antara lain: memberitahukan kepada teman, mengingat/mencatat alamat domain, mem-*bookmark* atau memberikan feedback.

### **3. Tempat Hosting yang terjamin**

Ini tidak berlaku bagi web yang dikelola dalam server sendiri. Hosting merupakan tempat yang kita sewa untuk menyimpan web dan database yang telah kita buat.

Sewa yang ditawarkan penyedia jasa hosting biasanya dalam waktu bulanan dengan spesifikasi tertentu seperti : space, bandwidth, mail, pop3, database, milist, report dsb.

Jangan pernah tergiur harga yang terlalu murah! Karena bisa jadi penyediannya tidak jelas. Dan jangan lupa fasilitas Control panel sebagai

pusat pengaturan web haruslah mudah dipahami.

#### 4. Nama Domain

Memilih nama domain sebaiknya tidak sembarangan. Karena dengan nama itulah kita akan diingat oleh pengunjung web selamanya. Jika kita memilih nama yang susah diingat atau membuat pengunjung berpotensi 'salah' ketik maka dipastikan pengunjung berkurang atau bisa tersesat. Termasuk menghindari kode "-", " ", "\_" dalam pemilihan nama domain kecuali jika terpaksa.

Akhiran domain disesuaikan dengan content web yang dibuat. Jika sebuah web yayasan atau organisasi mustinya berakhiran dengan .org atau or.id. Untuk content yang general atau berbau bisnis, .com adalah pilihannya.

Disarankan untuk membeli nama domain dengan menyewa hosting dalam tempat berbeda. Ini dimaksudkan agar kita bisa mengelola domain dan hosting secara terpisah sehingga tidak ada ketergantungan dengan pihak lain.

Semoga Bermanfaat. Walaupun jauh dari sempurna ☺

### Biografi Penulis



**Yudha Yudhanto.** Alumni STMN 1 Surakarta (1997) dan UNIKOM(2005). Pernah bergelut dengan hardware komp, network, coding dan akhirnya terdampar di dunia desain. Sangat menyukai hal-hal yang berbau 'design' baik untuk cetak atau non-cetak. Sambilan untuk cari klethikan adalah webmaster, webdesain, nulis artikel dan ngopreg hp. Cita-cita pengen jadi Guru SMK (nggak aneh tho?) *Maturnuwun*

