

# RANCANGAN DESAIN WEBSITE RESPOSIF SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA SMK PUSTEK SERPONG

Indah Liani<sup>1)</sup>, Ari Saputro<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Manajemen Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

<sup>1,2</sup>Jl. Raya Ciledug, Petungkang Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail : [indaaahliani@gmail.com](mailto:indaaahliani@gmail.com)<sup>1)</sup>, [ari.saputro@budiluhur.ac.id](mailto:ari.saputro@budiluhur.ac.id)<sup>2)</sup>

## Abstrak

Seiring berkembangnya teknologi dalam bidang pendidikan, adanya website dalam suatu sekolah sangatlah diperlukan. Website berfungsi sebagai sarana promosi dan sebagai sarana informasi tentang sekolah. SMK Pustek Serpong telah memiliki website sejak tahun 2013, namun penggunaan dari website tersebut masih kurang efektif dikarenakan tampilan website yang belum responsif dan diperbaharui. Maka dari itu peneliti ingin membuat rancangan desain website responsif untuk SMK Pustek Serpong dengan menganalisis kekurangan website sebelumnya. Peneliti mencoba membuat tampilan agar dapat menyesuaikan di ukuran layar berbeda serta cara kerja website agar mudah digunakan dan juga informatif, yaitu dengan membuat desain website menggunakan software Adobe Muse CC 2018. Desain web yang dibuat menggunakan layout dan menu yang sederhana dan jelas serta pemberian konten yang menarik.

**Kata kunci:** *website, webdesign, responsiveweb*

## 1. PENDAHULUAN

SMK Pustek Serpong sudah mempunyai website sejak tahun 2013 dan masih aktif sampai - sekarang, website digunakan oleh sekolah sebagai media untuk menyampaikan informasi. Namun, ada kekurangan yang peneliti lihat pada website SMK Pustek Serpong, dimana tampilan website SMK Pustek Serpong belum fleksibel ditampilkan di beberapa ukuran layar perangkat. Desain tampilannya juga masih kurang menarik dan kurang efisien karena terlalu banyaknya konten yang seharusnya dapat di kategorikan lebih teratur dan ringkas.

Dari hasil analisis statistik pengunjung dan jajak pendapat yang ada pada website SMK Pustek Serpong tentang pertanyaan bagaimana tampilan website SMK Pustek Serpong menurut pengunjung website dengan pilihan jawaban tidak tahu, sangat bagus, cukup dan kurang, menunjukkan bahwa 45% pengunjung website menjawab kurang. Maka dari itu peneliti ingin memperbaiki tampilan website sebelumnya dengan mencoba memberikan desain serta layout yang lebih baik dan membuat tampilan website dapat fleksibel ke berbagai layar perangkat (responsif). Pembaharuan desain website ini bertujuan agar murid, orang tua murid serta guru dapat mengandalkan website sebagai salah satu media mencari informasi tentang SMK Pustek Serpong.

Dari uraian diatas diketahui rumusan masalahnya adalah masih kurangnya antusias penggunaan website sebagai media penyampaian informasi, dimana murid, guru dan orang tua murid masih jarang menggunakan website yang ada.

Dan tampilan website masih statis, belum fleksibel ke ukuran layar perangkat lain, dan menu pada website SMK Pustek Serpong kurang efisien karena belum dikategorikan lebih ringkas.

Adapun tujuan dari riset dan penulisan laporan ini adalah untuk memperbaiki tampilan

website SMK Pustek Serpong menjadi responsif yaitu dapat menyesuaikan di berbagai ukuran layar perangkat. Dan Membuat tampilan desain, UI/UX serta layout pada website SMK Pustek Serpong menjadi lebih menarik, simpel, mudah digunakan, informasi lebih lengkap dan lebih baik lagi.

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu desain website yang dibuat hanya sebatas rancangan dan belum dapat diakses di jejaring internet. Stationery yang dibuat berupa kartu nama dan notebook, merchandise yang dibuat berupa mug.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penyusunan laporan ini, berikut merupakan metode yang peneliti gunakan :

1. Metode Kepustakaan  
Mencari dan mengumpulkan data melalui buku dan jurnal.
2. Metode Wawancara  
Mencari dan mengumpulkan data dengan secara langsung mewawancarai bagian yang berkaitan SMK Pustek, dan juga pada pengguna website yaitu murid dan lain-lain.

### 2.1. Tata Letak/Layout

Menurut [1], Tata letak adalah sebuah proses sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Desainer membuat berbagai alternatif tata letak sebanyak mungkin, untuk menghindari hambatan pada proses selanjutnya.

### 2.2. Website

Menurut [2] dalam bukunya menyebutkan bahwa web atau istilah lengkapnya *World Wide Web* (WWW) dikembangkan pertama kali oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1989. Dokumen dapat saling

berkaitan melalui suatu *link*. Web merupakan bagian dari layanan yang dapat berjalan di atas teknologi internet. Halaman web dapat diakses dengan adanya teknologi *web server* sebagai penyedia layanan web, HTML sebagai bahasa baku dan HTTP sebagai jalur pengiriman dokumen web.

**2.3. Web Design**

*Web Design* merupakan sebuah konseptualisasi, perencanaan dan membangun beberapa data elektronik yang kemudian menentukan *layout*, warna, desain teks, struktur, grafis, gambar dan digunakan sebagai fitur interaktif dalam sebuah halaman web yang dilihat oleh pengunjung web [3].

**2.4. Responsive Web Design**

“*Responsive Web Design* adalah ketika ukuran layar ataupun jendela *web browser* dikecilkan, beberapa elemen web akan menyesuaikan baik dari segi ukuran maupun posisi, misalnya mengecilnya gambar dan *menu* pada *website* mengikuti ukuran perangkat kecil” [4].

*Responsive Web Design* lebih fleksibel dan bisa beradaptasi hampir disemua layar berbeda. Tampilan dari rancangan *website* yang dibuat memiliki 5 ukuran yang berbeda, yaitu 1600px, 1200px, 1000, 768px dan 480px. Ukuran tersebut dapat fleksibel atau dapat menyesuaikan mengikuti ukuran layar PC, *tab*, dan *smartphone*.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1. Sejarah Organisasi**

SMK Pustek Serpong merupakan sekolah kejuruan swasta yang beralamat di Serpong, Tangerang Selatan. Didirikan pada tahun 1999 oleh banyak pihak, diantaranya : H.Totong, Dr. H.Mathodah S. Msi., Ir. Harmen Latief M. Mpd. SMK Pustek telah mempunyai *website* sejak tahun 2013 dengan alamat [www.smk.pustekserpong.com](http://www.smk.pustekserpong.com).

**3.2. Unit Kerja Lokasi Riset**

Unit kerja lokasi pada riset ini adalah pada bagian operator atau admin di SMK Pustek Serpong, yang bertugas sebagai pengelola *website* dengan tugas membuat berita dan *update* foto. Sedangkan super admin atau bagian utama yang mengelola *website* adalah dari bagian yayasan SMK Pustek Serpong.

**3.3. Spesifikasi Teknologi Hardware**

Tabel 1. *Software dan Hardware* Pendukung

Nama Perangkat	Spesifikasi
<i>Notebook</i>	Vaio S Series Core i7 2.80 GHz AMD Radeon HD Graphics 3000 RAM 4 GB

**3.4. Spesifikasi Software**

1. *Adobe Muse CC 2018*

*Adobe Muse* merupakan *software* yang digunakan untuk mendesain *website* tanpa menggunakan *coding*.

2. *Adobe Illustrator CC 2018*

*Adobe illustrator* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat *vector* berupa ilustrasi dan sebagainya.

3. *Adobe Photoshop CC 2018*

*Adobe photoshop* digunakan untuk editing foto.

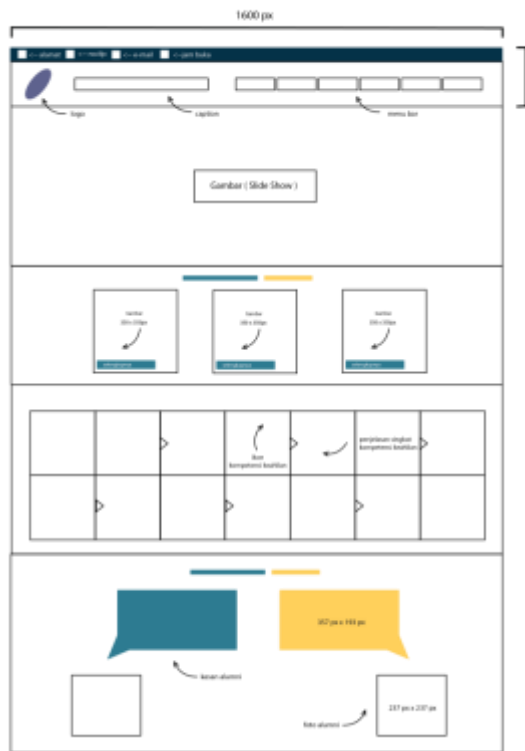
**3.5. Objek Penelitian**



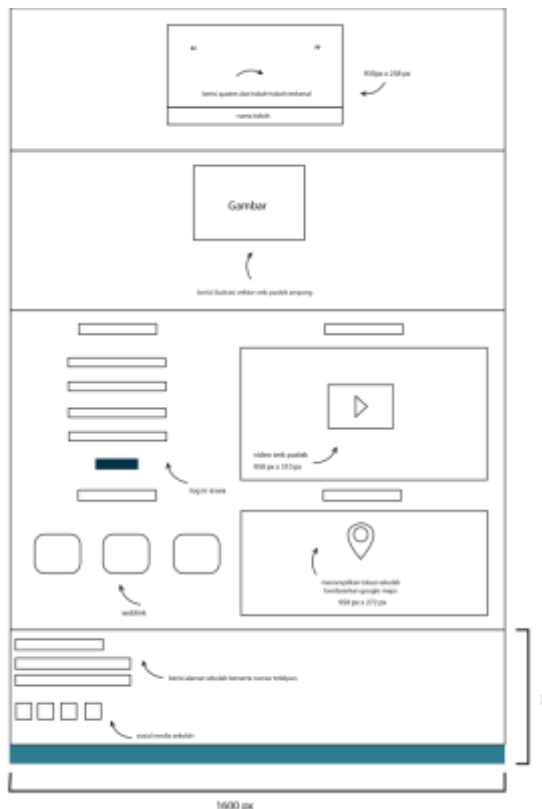
Gambar 1. Tampilan Website SMK Pustek Serpong

Pada gambar 1 adalah tampilan *website* SMK Pustek Serpong, berikut penjelasannya :

1. *Website* SMK Pustek Serpong memiliki tata letak/*layout* satu kolom. Dimana seluruh konten disajikan tanpa merubah *layout*.
2. Menu-menu sangat lengkap dan bervariasi namun belum di kategorikan lebih ringkas.
3. Ukuran layar masih belum responsif.



Gambar 1. Draft Rancangan Beranda bagian pertama



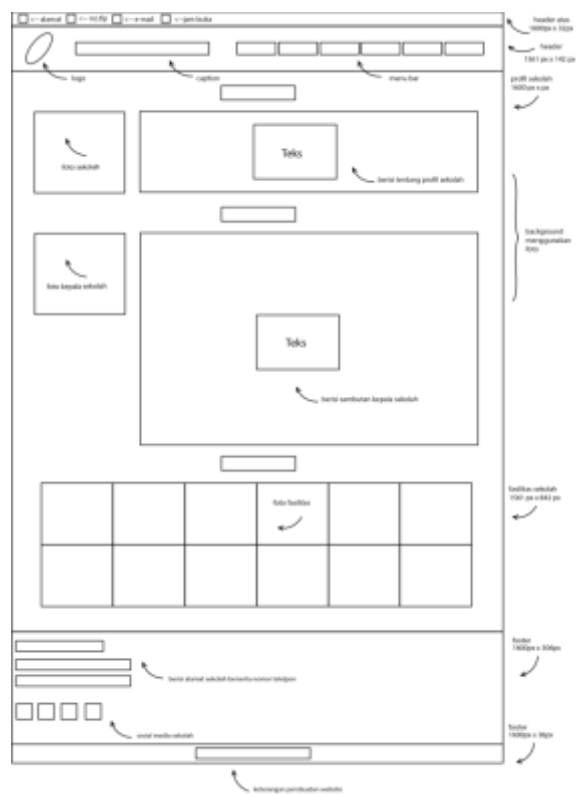
Gambar 2 Merupakan Draft Rancangan Beranda Bagian 2

Pada gambar 2 dan 3 adalah draft *website* SMK Pustek Serpong, berikut penjelasannya :

1. Rancangan desain *website* pada draft mengutamakan kesederhanaan dalam penempatan serta pengkategorian di tiap kontennya. *UI (User Interface)* dan *UX (User Experience)* juga dibuat semenarik mungkin.
2. Penggunaan warna dipilih dengan menyerasikan dengan *branding* SMK Pustek Serpong, dimana warna biru, dan kuning yang mendominasi warna menu serta konten pada rancangan desain *website* ini.

### 3.6. Rancangan Aplikasi

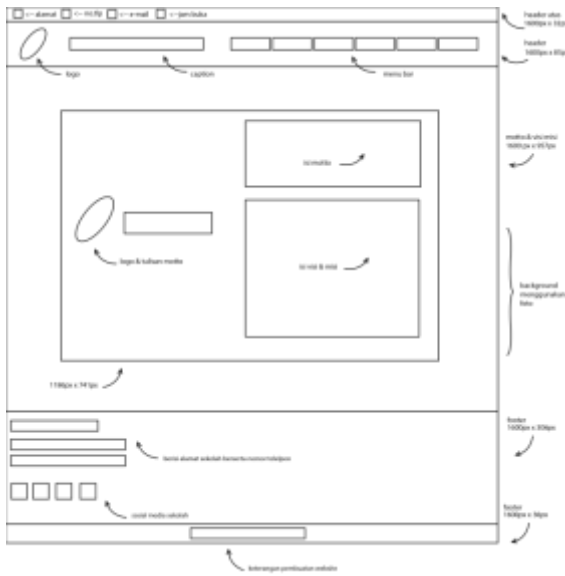
#### 1. Rancangan Layar



Gambar 3. Rancangan Layar Menu Profil SMK Pustek

Pada gambar 4 merupakan rancangan layar menu profil pada *website* SMK Pustek Serpong, berikut penjelasannya :

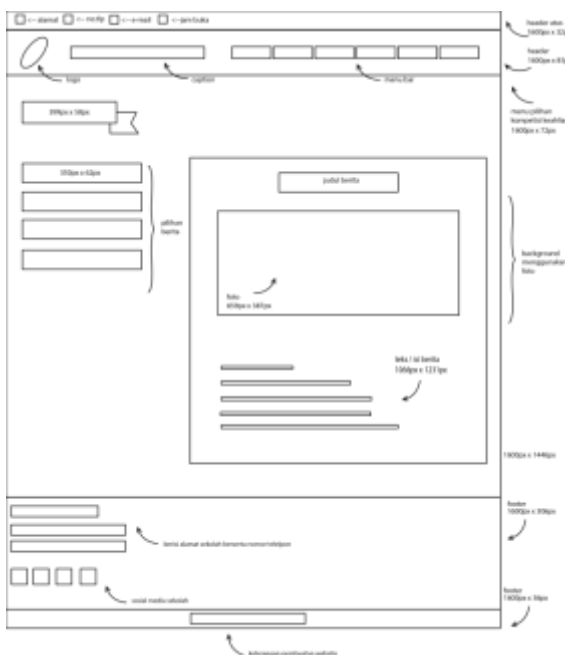
1. Menu profil SMK Pustek berisikan informasi tentang sejarah sekolah, sambutan kepala sekolah serta gambar fasilitas yang ada di sekolah SMK Pustek Serpong



Gambar 4. Rancangan Layar Motto, Visi & Misi SMK Pustek Serpong

Pada gambar 5 merupakan rancangan layar menu motto, visi & misi di *website* SMK Pustek Serpong, berikut penjelasannya :

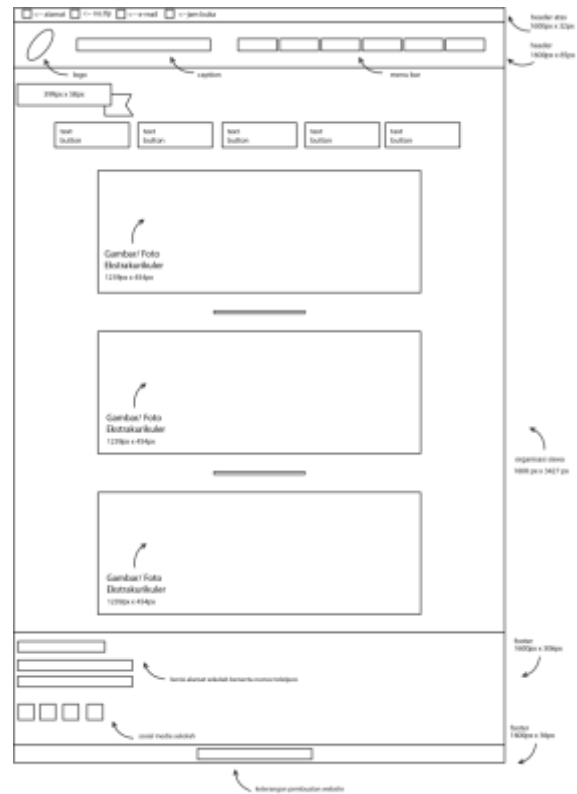
1. Menu motto, visi dan misi berisi tulisan motto serta visi misi SMK Pustek Serpong yang disajikan dalam bentuk gambar.



Gambar 5. Rancangan Layar Berita pada SMK Pustek Serpong

Pada gambar 6 merupakan rancangan layar menu berita pada *website* SMK Pustek Serpong, berikut penjelasannya :

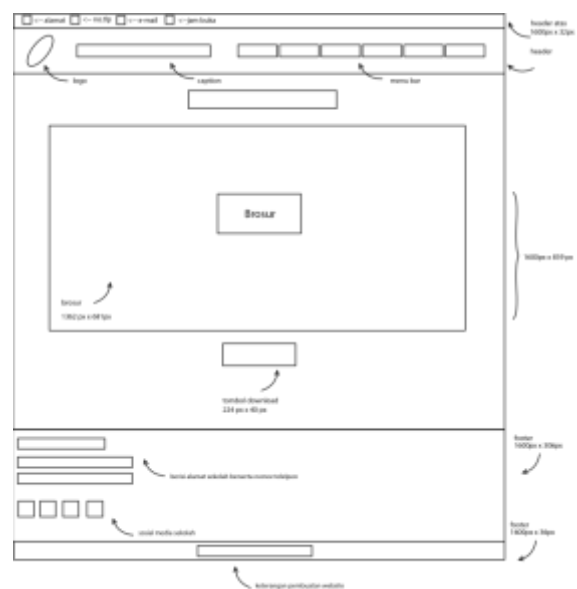
1. Menu berita mempunyai tampilan dua kolom dimana kolom pertama berisi pilihan berita.
2. Pada kolom kedua berisi tampilan dari berita yang dipilih.



Gambar 6. Rancangan Layar Kompetensi Keahlian

Pada gambar 7 merupakan rancangan layar menu kompetisi keahlian di *website* SMK Pustek Serpong, berikut penjelasannya :

1. Menu kompetisi keahlian menampilkan gambar ilustrasi yang menunjukkan tentang tiap penjurusan, disajikan menurun kebawah.

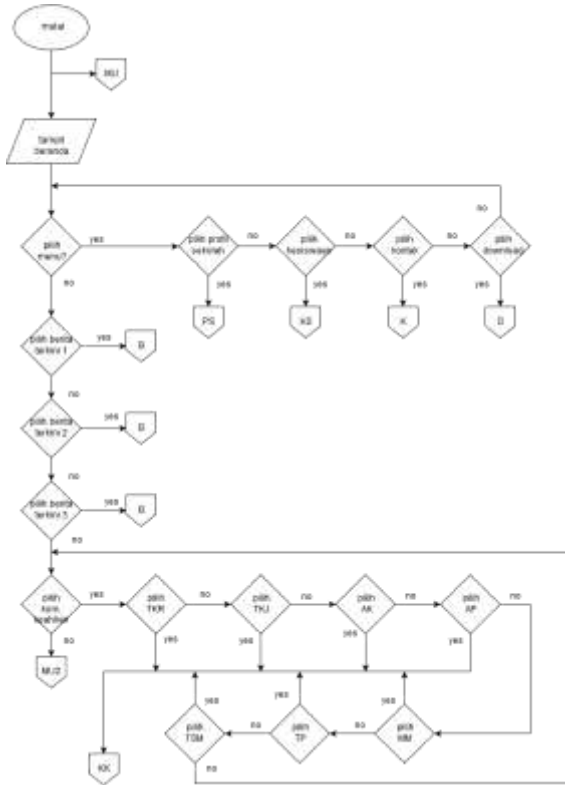


Gambar 8. Rancangan Layar Download Brosur SMK Pustek Serpong

Pada gambar 8 merupakan rancangan layar menu *download* pada *website* SMK Pustek Serpong, berikut penjelasannya :

1. Menu *download* menampilkan gambar berupa brosur SMK Pustek Serpong dengan tombol untuk mengunduh dibawahnya.

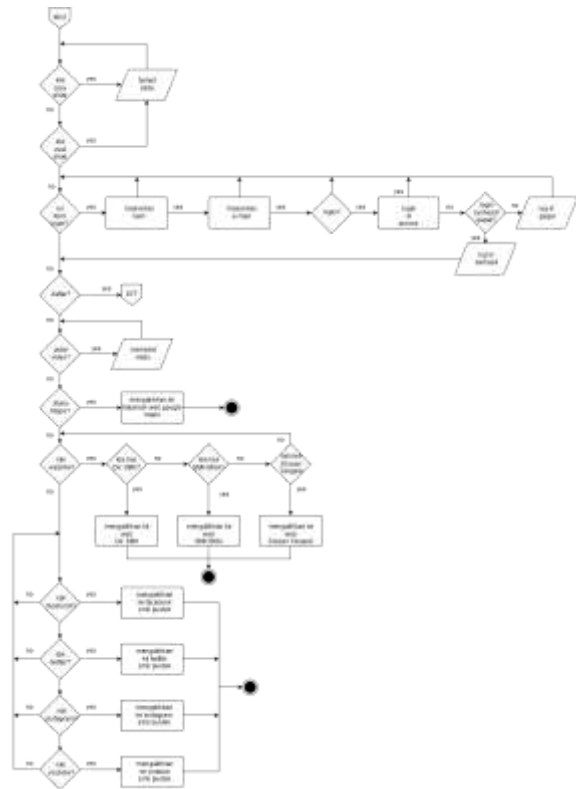
2. *Flowchart*



Gambar 7. *Flowchart* Beranda 1

Pada gambar 9 merupakan *flowchart* beranda bagian satu, berikut penjelasannya :

1. *Flowchart* untuk beranda bagian satu adalah dimulai munculnya tampilan beranda.
2. Dalam *header* terdapat menu-menu yang terhubung sesuai kategori yang dipilih.
3. Lalu terdapat pilihan konten/menu yang masing-masing akan terhubung ke kode yang sudah ada, lalu berlanjut ke *flowchart* beranda kedua.



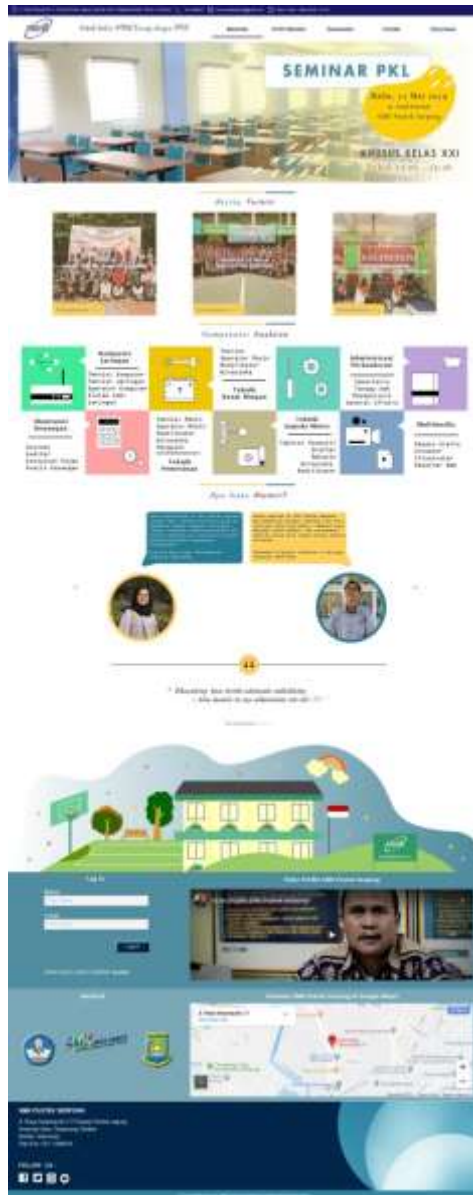
Gambar 8. *Flowchart* Beranda 2

Pada gambar 10 merupakan *flowchart* beranda bagian kedua, berikut penjelasannya :

1. Pilihan konten/menu yang masing-masing akan terhubung ke kode yang sudah ada, lalu berlanjut ke *flowchart* beranda kedua.
2. Pilihan konten *weblink* yang akan menuju link yang sudah tertaut.
3. Bagian *footer* berisi pilihan *link* ke social media dan lain-lainnya.

### 3.7. Implementasi

#### 1. Website



Gambar 11. Implementasi Halaman Beranda

Pada gambar 11 merupakan implementasi halaman beranda, berikut penjelasannya :

1. Header berisi menu-menu dan kategori.
2. Terdapat *slide show* konten atau poster yang berisi informasi.
3. Tiga berita terbaru.
4. Pintasan kejuruan/kompetisi keahlian.
5. Testimoni alumni.
6. Ilustrasi SMK Pustek Serpong.
7. Log In dan video SMK Pustek Serpong.
8. Weblink dan Peta SMK Pustek Serpong.
9. Footer berisi alamat serta link social media SMK Pustek Serpong



Gambar 9. Implementasi Halaman Motto, Visi dan Misi

Pada gambar 12 merupakan implementasi halaman motto, visi dan misi, berikut penjelasannya :

1. Berisi tulisan motto, visi dan misi SMK Pustek Serpong dengan menambahkan hiasan pada gambar.
2. Background halaman menggunakan latar foto ruang kelas.



Gambar 10. Implementasi Halaman Profil Sekolah

Pada gambar 13 merupakan implementasi halaman profil sekolah, berikut penjelasannya :

1. Berisi sejarah singkat SMK Pustek Serpong, sambutan kepala sekolah dan fasilitas pada SMK Puster Serpong.



Gambar 11. Implementasi Halaman Berita

Pada gambar 14 merupakan implementasi halaman berita, berikut penjelasannya :

1. Berisi berita SMK Pustek Serpong, pada kolom sebelah kiri terdapat pilihan berita.
2. Kolom sebelah kanan menampilkan isi berita dari tombol pilihan berita yang dipilih.



Gambar 12. Implementasi pada Layar Ukuran Berbeda

Pada gambar 15 merupakan contoh implementasi pada perangkat ukuran layar berbeda, berikut penjelasannya :

1. Tampilan *website* yang dibuat dapat fleksibel ke berbagai perangkat. Seperti : *PC, Laptop, Tab, dan Smartphone*.
2. Tampilan dapat menyesuaikan tanpa merubah bentuk asli.



Gambar 13. Implementasi Halaman Organisasi Siswa

Pada gambar 16 merupakan implementasi halaman organisasi siswa, berikut penjelasannya :

1. Berisi gambar dari tiap organisasi siswa yang di tampilkan dengan elemen dan warna yang cerah.



Gambar 14. Implementasi Halaman Download

Pada gambar 17 merupakan implementasi halaman *download*, berikut penjelasannya :

1. Berisi gambar brosur tiga kolom yang dapat diunduh dengan menekan tombol *download* dibawahnya yang akan terhubung ke halaman *download* brosur format *pdf*.

#### 2. Stationery & Merchandise



Gambar 15 Stationery Kartu Nama

Pada gambar 18 merupakan implementasi *stationery* berupa kartu nama, berikut penjelasannya :

1. Kartu nama didesain menggunakan elemen sederhana dan elegan.
2. Menggunakan warna *branding* SMK Pustek Serpong.



Gambar 16. Stationery Notebook bag. Depan

Pada gambar 19 merupakan implementasi *stationery notebook* bagian depan, berikut penjelasannya :

1. *Notebook* didesain menggunakan elemen yang modern.
2. *Logo* SMK Pustek diletakkan dibagian atas.
3. Menggunakan warna *branding* SMK Pustek Serpong.



Gambar 17. Stationery Notebook bag. Belakang

Pada gambar 20 merupakan implementasi *stationery notebook* bagian belakang, berikut penjelasannya :

1. *Notebook* didesain menggunakan elemen yang modern.
2. Alamat *e-mail* SMK Pustek diletakkan dibagian bawah.
3. Menggunakan warna *branding* SMK Pustek Serpong.



Gambar 18. Merchandise Mug

Pada gambar 20 merupakan implementasi *mug/gelas*, berikut penjelasannya :

1. Gelas berbahan keramik dengan desain cerah dan sederhana.
2. Berisi tulisan tentang keunggulan SMK dan jurusan/kompetisi keahlian yang ada pada SMK Pustek Serpong.

#### 4. KESIMPULAN

Dari penulisan laporan ini dapat disimpulkan bahwa seiring berjalannya waktu, *website* sangat diperlukan hampir di banyak bidang. Dalam bidang pendidikan terutama sekolah, *website* mampu memberi informasi yang diperlukan dan sangat efektif untuk dijadikan sarana informasi dan promosi. Tidak hanya informasi, namun tampilan serta desain



dari *website* tersebut haruslah diperhatikan karena semakin simpel, efektif dan baik tampilan sebuah *website*, akan mempengaruhi kualitas penggunaan dan keberhasilan *website* itu sendiri.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Kusnadi. 2018. *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- [4] Solichin, Ahmad. 2016. *Pemrograman Web dengan PHP MYSQL*. Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- [2] Banindro, Baskoro Suryo dan M. Faizal Rochman. 2019. *Panduan Perancangan Web Interaktif*. Yogyakarta : Dwi Quantum.
- [3] Mulhim, Imam. 2014. *Desain Web untuk Desktop dan Mobile dengan Responsive Web Design*. Palembang : Maxikom.