

DESAIN WEB SITE

Asep Herman Suyanto
asep-hs@mail.ugm.ac.id
<http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>

A. Prinsip – Prinsip Desain Web

Prinsip / pegangan utama sebuah desain adalah kualitas atau karakteristik bawaan dalam berbagai bentuk seni, seperti keseimbangan, keserasihan, kontras, konsistensi, variasi, ruang kosong dan gerak. Dengan prinsip - prinsip desain diharapkan dapat menghasilkan desain yang baik dan efektif, yang kemudian menghasilkan desain yang mudah dibaca dan cepat dimengerti. Pembahasan prinsip desain diantaranya adalah :

1. Keseimbangan

Keseimbangan adalah hasil susunan satu atau lebih elemen dari desain yang sama antara yang satu dengan lainnya. Ada dua jenis keseimbangan, yaitu :

a. Keseimbangan Simetris (Formal)

Keseimbangan simetris mempunyai elemen yang sama bobotnya pada dua sisi dari garis vertikal imajiner pada halaman web. Tata letak simetris ini menghasilkan desain yang statis dan berkesan formal, sederhana dan mudah dalam pembuatannya, tapi membosankan dan kurang menarik.

b. Keseimbangan Asimetris (Informal)

Keseimbangan simetris mempunyai elemen yang tidak sama bobotnya pada dua sisi dari garis vertikal imajiner pada halaman web. Tata letak desainya menjadi lebih dinamis untuk memakai ruang yang masih kosong.

2. Kontras

Kontras mudah dipahami yaitu dengan melihat dari dua objek yang berlainan, sehingga membuat kesan tampilan desain yang menonjol dan menarik perhatian.

Pemberian kontras pada suatu objek haruslah kontras positif, karena jika kontras yang diberikan negatif, objek tersebut menjadi samar-samar atau tidak terlihat, terserap oleh background.

3. Konsistensi

Konsistensi dapat membuat pengunjung merasa nyaman, karena mejelajah situs lebih mudah dan tidak membingungkan. Ketika pengunjung membuka suatu halaman situs yang konsisten, dia langsung tahu ke mana harus pergi dan dia tahu berada di mana.

Konsistensi dapat diterapkan pada margin, tata letak, huruf, warna dan terutama navigasi. Dalam pembuatan navigasi harus sama antara satu halaman dengan halaman lain. Dan dalam penggunaan huruf sebaiknya gunakan satu sampai tiga jenis saja. Sedangkan dalam penggunaan warna, gunakan tiga sampai empat warna, itu sudah cukup. Penggunaan grafik yang konsisten bisa menambah kecepatan penampilan halaman lainnya, karena ketika browser menampilkan grafik, browser akan menyimpan sementara (cache) informasi grafik tersebut pada harddisk.

Konsistensi biasanya sangat efektif digunakan untuk membangun brand suatu perusahaan. Dan brand itu bukan hanya logo, tapi sekumpulan atribut, yaitu logo, slogan, warna dan kualitas emosional yang diasosiasikan dengan perusahaan dan produk layanannya, atribut –

atribut tersebut memberikan identitas dan kepribadian individu, organisasi atau perusahaan.

4. Ruang Kosong

Ruang kosong biasanya disebut dengan ruang negatif, suatu istilah yang menggambarkan suatu ruang terbuka di antara elemen – elemen desain. Ini bisa di temukan di antara kata, paragraf, huruf dari teks, bisa juga diantara gambar dan elemen di halaman web. Ini membantu dalam mengarahkan mata pembaca dari satu titik ke titik lainnya.

B. Dasar – Dasar Desain Web

1. Warna

Warna merupakan sensitivitas yang berhubungan dengan indra. Warna dapat merebut perhatian, menarik, menolak, menggempakan bahkan warna bisa mempengaruhi emosi. Warna dapat menimbulkan kesan pertama pada pengunjung ketika menjelajah sebuah situs web. Warna modern biasanya terkesan bersih dan bercahaya, seperti biru dan kuning. Warna bersahabat biasanya terkesan ceria dan menyenangkan, seperti orange, kuning, hijau. Warna perusahaan biasanya bersih, seperti biru, putih dan abu – abu. Warna anak – anak biasanya terkesan ceria dan menonjol, seperti merah, kuning dan biru (warna primer).

a. Aspek Psikologi Warna

Warna mempunyai emosi yang melekat, yang bisa ditimbulkan dengan memperlihatkan keserasian warna dengan cara yang benar. Berikut ini yang makna terkandung di dalam warna :

WARNA	MAKNA POSITIF	MAKNA NEGATIF
Merah	Kekuatan, energi, tenaga, hasrat , cinta. Dengan sedikit memberikan warna merah bisa menimbulkan gairah, membangkitkan semangat, mendorong keinginan.	Bahaya, perang, kekejaman, kekerasan, api, darah. Terlalu banyak warna merah bisa disangka terlalu agresif.
Merah Muda	Kewanitaan (feminim), keremajaan (masa muda).	Naif, kelemahan, kekurangan.
Orange	Kehangatan, bersemangat, ceria, keseimbangan, musim gugur, menimbulkan getaran.	Meminta dan mencari perhatian
Kuning	Sinar matahari, emas, kekayaan, keberuntungan, kehidupan.	Tidak jujur, pengecut, cemburu, iri hati, penghianatan, penipuan, kebohongan, resiko, sakit
Hijau	Alam, lingkungan, hidup, pertumbuhan, stabil, santai kesuburan, harapan.	Kecemburuan, nasib buruk, iri hati, dengki.
Biru	Kepercayaan, kesetiaan, ketenangan, kedamaian, ketulusan, kesejukan, air, awan, harmoni, kebersihan, konservatif, percaya diri, penyembuhan. Merupakan warna yang aman dipakai untuk	Kesedihan, kedinginan, depresi, penurunan vitalitas.

	desain.	
Ungu	Kebangsawanan, perubahan, spiritual.	Kesombongan, keangkuhan, kejam, kasar, duka cita.
Coklat	Tanah, bumi, netral, hangat, keamanan, perlindungan.	Tumpul, kotor, membosankan.
Abu – abu	Modern, cerdas, bersih, kokoh, masa depan, intelektual.	Umur tua, kesedihan, bosan.
Putih	Kesucian, kebersihan, kemurnian, kesederhanaan, damai, kebaikan, disiplin, perawan, perkawinan, musim dingin, musim salju.	Kematian (budaya timur), dingin, mandul, steril, klinik, hampa.
Hitam	Kekuatan, keanggunan, kemewahan, misteri, kecanggihan, kemakmuran, kepuasan, pengalaman, keras, kokoh, sangat kuat.	Kematian (budaya barat), takut, setan, kesedihan, duka cita, marah, anonim, penyesalan.

b. Warna dalam Desain web

Warna banyak berperan dalam pembuatan situs, beberapa variasinya antara lain :

- § Warna untuk penekanan, penegasan, penyorotan pada suatu topik tertentu dan dapat juga menuntun pengunjung untuk menuju pada tema atau link yang penting.
- § Warna mengidentifikasi tema (biasanya judul dan subjudul menggunakan warna yang sama).
- § Sebaiknya, warna dapat membedakan antara satu objek dengan objek lainnya. Misalnya, perbedaan warna pada grafik, baik grafik yang berbentuk balok atau bundaran.

c. Jenis Warna

1). Warna Primer

Warna primer tidak bisa dibuat dengan mencampurkan warna lain, warna ini berdiri sendiri. Warna primer terdiri atas merah, kuning, dan biru.

2). Warna Sekunder

Warna sekunder dibuat dengan mengkombinasikan dua warna primer. Warna sekunder terdiri atas orange, hijau dan ungu.

3). Warna Tersier

Warna Tersier dibuat dengan mengkombinasikan warna primer dengan perbatasan warna sekunder. Warna tersier terdiri atas kuning-hijau, kuning-orange, merah-orange, merah-ungu, biru-ungu, dan biru-hijau.

d. Metode Pemilihan Warna

Keserasian bisa didefinisikan sebagai bagian dari susunan yang menyenangkan, bisa berwujud musik, puisi atau warna. Metode untuk memilih warna yang serasi, yaitu :

1). Metode Warna Beruntun

Warna beruntun terdiri atas tiga warna yang letaknya saling bersebelahan dan biasanya ada satu warna yang menonjol (dominan). Metode ini menghasilkan warna lembut yang serasi, misalnya kuning, kuning-orange dan orange atau kuning, kuning-hijau dan hijau.

2). Metode Warna Berlawanan

Warna berlawanan terdiri dari atas dua warna yang letaknya saling bersebrangan. Metode ini menghasilkan warna yang lebih hidup (kontrasnya tinggi), misalnya biru dan orange, merah dan hijau, atau kuning dan ungu.

3). Metode Warna Segitiga

Warna segitiga sesuai dengan namanya terdiri atas tiga warna yang letaknya ditentukan dengan bentuk segitiga. Metode ini menghasilkan warna yang serasi, misalnya biru, merah dan kuning.

4). Metode Warna Memudar

Metode ini menggunakan satu warna yang diturunkan intensitas warnanya menjadi lebih muda, misalnya warna merah akan diturunkan intensitas warnanya sebanyak 50% atau 75%.

5). Metode Warna Kombinasi

Warna kombinasi adalah gabungan dari dua warna atau lebih yang menghasilkan warna yang harmonis. Beberapa warna kombinasi yang baik, yaitu :

- § Hitam, putih, abu – abu, merah.
- § Merah, orange
- § Orange, ungu
- § Ungu, kuning
- § Hijau, ungu
- § Biru, kuning
- § Biru, ungu, putih
- § Hijau, coklat
- § Teal, ungu/lilac

2. Tipografi

Tipografi adalah seni dalam huruf yang meliputi pemilihan huruf, penentuan ukuran yang tepat, dimana teks dapat diputus, spasi jarak, dan bagaimana teks dapat dengan mudah dibaca.

a. Pengaruh Jenis Huruf

Jenis huruf sangat banyak, tapi secara garis besar dapat dikategorikan menjadi lima, yaitu:

1). Serif

Jenis huruf ini merupakan jenis huruf yang tradisional, cirinya mempunyai “kaki” atau “ekor”, misalnya Times New Roman, Garamond, Palatino. Karena bentuk hurufnya yang berkaki membuat garis tidak kelihatan, ini memudahkan mata pembaca untuk menelusuri dan membaca teks. Jadi huruf ini cocok dipakai untuk teks yang panjang dengan jarak spasi yang sedikit. Bentuk huruf ini memberikan kesan formal, intelektual, anggun dan konservatif. Cocok dipakai untuk organisasi, pemerintahan, pendidikan dan perusahaan.

Times New Roman

Garamond

Palatino

2). Sans-Serif

Sans-serif yang berarti tidak berkaki (bahasa perancis), misal jenis huruf ini adalah Helvetica, Arial, Verdana dan Avant Garde. Jenis ini terlihat sederhana dan tidak formal, sehingga cocok untuk judul dan subjudul. Jika ingin menggunakan jenis ini untuk teks utama, imbangi dengan memberikan jarak spasi yang agak lebar pada teks.

Arial Black
Verdana
Avant Garde

3). Dekoratif

Jenis huruf yang mempunyai desain yang rumit, sesuatu yang baru dan menciptakan suasana hati yang membangkitkan emosi. Jadi jangan sampai digunakan untuk teks yang panjang atau isi dari halaman. Gunakanlah untuk judul dan grafik, tapi jangan terlalu banyak.

STENCIL

4). Skrip

Jenis ini menyerupai tulisan tangan. Jenis ini juga sering disebut kursif. Dan jangan terlalu banyak digunakan. Bentuk huruf ini memberikan kesan keanggunan, sentuhan pribadi dan kepuasan.

Brush Script
Kuenstler Script

5). Monospace

Jenis huruf yang mempunyai jarak dan lebar yang sama pada setiap huruf, misalnya courier, monospace.

Courier New

b. Penggunaan Huruf dalam Desain Web

Ada beberapa tip agar huruf dapat dibaca dengan mudah dan enak dilihat, yaitu:

- § Buatlah kontras yang tinggi antara teks dengan latar belakang atau antara teks dengan gambar.
- § Pilihlah jenis huruf yang mudah dibaca, biasanya jenis serif dan sans-serif. Jenis huruf dekoratif atau kursif lebih sulit untuk dibaca, biasanya dipakai untuk judul, itupun harus berukuran besar.
- § Kadang – kadang jenis huruf sans-serif mudah dibaca daripada serif ketika karakter yang digunakan berukuran kecil.
- § Aturlah leading dan kerning. Leading adalah spasi antara dua baris teks, sedangkan kerning adalah jarak spasi antar huruf.
- § Gunakan huruf standar yang terdapat pada semua komputer atau browser, seperti Times New Roman, Helvetica, Arial dan Verdana. Jika menginginkan jenis huruf lain yang unik untuk keindahan, jadikan huruf tersebut sebagai grafik.

c. Petunjuk Pemilihan Huruf

Beberapa petunjuk atau aturan baku yang digunakan dalam penggunaan huruf, baik dalam pemilihan ukuran, jenis dan lain – lain:

- § Secara formal, pasang jenis huruf serif untuk isi halaman dan sans-serif untuk judul.
- § Jika menggunakan beberapa macam jenis huruf dalam sebuah halaman, biasanya jenis huruf dekoratif atau skrip digunakan untuk judul dan serif atau sans-serif untuk isi halaman, agar bervariasi.
- § Usahakan jangan lebih dari dua belas kalimat dalam satu baris teks, karena akan mempersulit pembacaan.
- § Hindari pemakaian kombinasi dua huruf yang sangat mirip, karena menghasilkan kontras yang rendah, ini menyebabkan ketidakserasian dan ketidakcocokan dalam pandangan.
- § Membatasi pemakaian jenis huruf dalam satu halaman. Jangan sampai melebihi tiga atau empat jenis huruf.
- § Hindari penggunaan slider (penggulungan halaman) lebih dari sekali. Apabila banyak artikel yang ingin ditampilkan, buatlah link ke halaman lain.
- § Ukuran huruf untuk isi halaman adalah 10-14 point dan judul adalah 14-30 point.
- § Memberikan ketebalan dan huruf besar (kapital) pada teks untuk judul, agar dapat membedakan dengan isi halaman.
- § Hindari terlalu banyak huruf besar karena akan memperlambat kecepatan membaca dan memboroskan ruang.
- § Hindari pemakaian jenis huruf monospace untuk isi halaman, karena memerlukan banyak perhatian untuk membacanya. Hal ini dapat mengalihkan pesan yang ingin disampaikan.

3. Bentuk

Penggunaan bentuk yang efektif akan memberikan motivasi, inspirasi dan tantangan kepada pengunjung. Bentuk dasar meliputi lingkaran, persegi/kotak dan segitiga. Berikut arti dari bentuk dasar :

- § Lingkaran memiliki arti koneksi, komunikasi, keseluruhan, ketahanan, pergerakan, keamanan, kehangatan, kenyamanan, sensual dan cinta, yang lebih cenderung feminim.
- § Kotak memiliki arti keteraturan, logis, keamanan, kepadatan, berat.
- § Segitiga memiliki arti energi, kekuatan, keseimbangan, hukum, ilmu pasti, agama, kekuatan, agresi, dan pergerakan yang dinamis , yang lebih cenderung maskulin

4. Layout (Tata Letak)

Layout adalah proses penataan dan pengaturan teks atau grafik pada halaman. Layout meliputi penyusunan, pembagian tempat dalam suatu halaman pengaturan jarak spasi, pengelompokan teks dan grafik, dan penekanan pada suatu bagian tertentu. Secara umum, halaman web memaki lima jenis layout dan pemilihan layout yang disesuaikan jenis informasi yang ditampilkan.

a. Model Layout Top Index

Biasanya digunakan untuk menampilkan link yang banyak ke situs lain, seperti search engine.

Model Top Index
Banner atau Iklan
Daftar Isi atau Navigasi

Body atau Content (isi)
Lain - lain

b. Model Layout Bottom Index

Biasanya digunakan apabila isi dari halaman banyak berhubungan dengan topik tunggal.

Model Bottom Index
Banner atau Judul
Body atau Content (isi)
Daftar Isi atau Lain - lain

c. Model Layout Left Index

Biasanya digunakan untuk layar dengan resolusi yang lebar, sehingga mudah dalam penyediaan navigasi, tanpa menimbulkan kekacauan penyajian informasi pada halaman utama.

Model Left Index	
Daftar Isi	Banner
	Body atau Content (isi)
	Lain - lain

d. Model Layout Split

Halaman akan terjaga keseimbangannya.

Model Split Index		
Daftar Isi	Banner	Daftar Isi
	Body atau Content (isi)	
Lain - lain		

e. Model Layout Alternating Index

Biasanya digunakan untuk halaman yang banyak menampilkan grafik, foto dan produk yang disertai dengan teks berupa keterangan, harga, jumlah dan lain – lain.

Model Alternating Index	
Teks/Daftar isi	Gambar
Gambar	Teks/Daftar Isi
Lain - Lain	

C. Usability

Usability adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. **Web site harus memenuhi lima syarat untuk mencapai tingkat usability yang ideal**, antara lain :

1. Mudah untuk dipelajari

Letakkan isi yang paling penting pada bagian atas halaman, agar pengunjung dapat mendapatkannya dengan cepat.

2. Efisien dalam penggunaan

Jangan menggunakan link yang terlalu banyak, sediakan seperlunya dan hantarkan pengunjung untuk menncapai informasi yang diperlukan dengan cepat dan mudah.

3. Mudah untuk diingat

Situs jangan terlalu banyak melakukan perubahan yang terlalu mencolok khususnya pada navigasi.

4. Tingkat Kesalahan rendah

Hindari link yang tidak berfungsi (*broken link*) atau halaman masih dalam proses pembuatan (*under construction*).

5. Kepuasan Pengguna

Kepuasan adalah hal yang penting untuk diperhatikan untuk keberlngsungan web site.

Beberapa tip untuk membuat navigasi yang baik, yaitu :

- § Buatlah navigasi yang jelas dan ringkas.
- § Umumnya, navigasi diletakan di sebelah kiri atau di atas sebuah halaman web.
- § Navigasi bisa berbentuk teks atau grafik. Apabila navigasi berbentuk grafik sertakan pula teks pada grafik tersebut.
- § Berikan ruang antara navigasi.
- § Hindari pemakaian frame untuk navigasi, karena membuat desain terlihat statis.
- § Jaga konsistensi. Letakan pada tempat yang sama di tiap halaman, gunakan warna yang sama, dan tempatkan pada tempat yang mudah untuk dilihat.

Beberapa tip untuk membuat link yang standar, yaitu :

- § Gunakan garis bawah untuk menandai sebuah link. Dan hindari garis bawah teks yang bukan link.
- § Bedakan warna sebuah link yang belum pernah dikunjungi dengan yang sudah.

- § Jangan sampai link yang tidak berfungsi (*broken link*). Dan link yang belum ada isinya, jangan dicantumkan.
- § Gunakan *breadcrumb* untuk mempermudah pengunjung untuk menjelajahi situs dengan cepat.

Beberapa tip untuk menghindari warna buta (warna yang jelek), yaitu :

- § Hindari menggunakan hanya warna hijau dan warna merah saja dalam desain. Karena kebanyakan orang tidak bisa membedakan antara bayangan warna merah dan warna hijau.
- § Jangan menggunakan warna sebagai petunjuk. Lebih baik gunakan petunjuk lain yang lebih dimengerti.
- § Buatlah kontras yang tinggi antar teks dengan *background*.

Beberapa tip untuk mempercepat ksesgrafik dalam sebuah situs, yaitu:

- § Menggunakan grafik dengan hemat dan secukupnya.
- § Gunakan grafik ukuran kecil dan gunakan fasilitas optimize pada program pengolah grafik.
- § Gunakan gambar format gif, karena ukuran filenya lebih kecil. Tetapi jika menggunakan warna yang kompleks seperti foto, gunakan format jpeg.
- § Jangan menggunakan grafik untuk navigasi yang menggunakan beberapa bahasa yang berlainan, karena sulit untuk pemeliharaan dan pengembangannya.
- § Gunakan atribut Width dan Height dalam tag img src, ini akan mempercepat akses.
- § Gunakan atribut border=0 pada tag src karena beberapa browser akan menampilkan border biru di sekeliling gambar apabila gambar dipakai sebagai link.
- § Gunakan atribut alt dalam tag img src karena tidak semua pengunjung memiliki browser yang dapat menampilkan grafik.

Beberapa tip untuk membuat situs terlihat sederhana, yaitu :

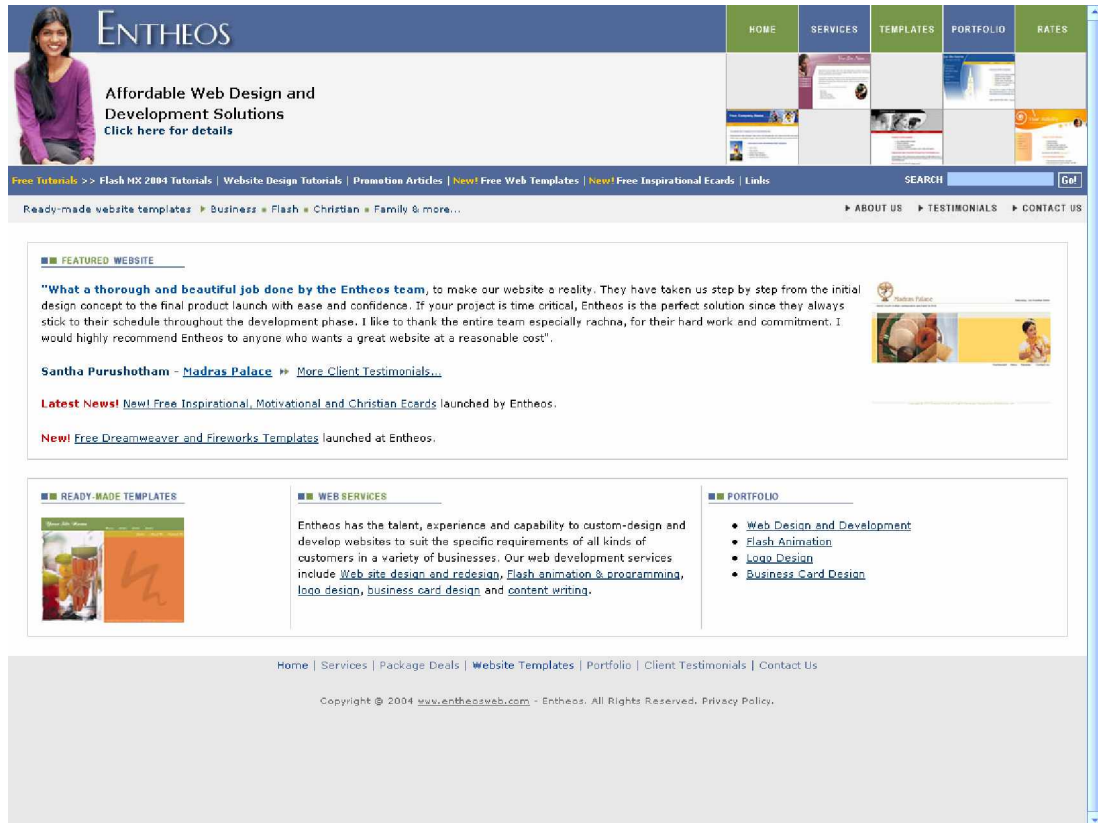
- § Gunakan judul dan subjudul untuk memisahkan bagian teks.
- § Gunakan ruang kosong secukupnya.
- § Tuliskan isi dengan ringkas dan singkat.
- § Berikan tanda terang pada kalimat yang dianggap penting.
- § Gunakan background yang terang dengan teks yang gelap atau sebaliknya.
- § Hindari warna yang tidak serasi.
- § Jangan terlalu tergantung pada teknologi baru, karena user akan kehilangan waktunya untuk mengakses plug-in terbaru.

Beberapa tip untuk membuat konsistensi pada situs, yaitu:

- § Menjaga letak elemen desain berada di lokasi yang sama pada setiap halaman.
- § Pada umumnya logo diletakan di ujung atas sebelah kiri halaman.
- § Pergunakan jenis huruf yang sama (maksimal tiga jenis huruf).
- § Pergunakan jenis huruf yang standar.
- § Jangan memakai terlalu banyak warna yang berbeda.



Gambar 3. alsowfah.or.id



Gambar 4. entheosweb.com

e-psikologi.com

INFORMASI PSIKOLOGI ONLINE

- Anak & Balita
- Remaja
- Dewasa
- Lanjut Usia
- Keluarga
- Pengembangan Karir
- Sosial & Budaya
- Wawancara
- Masalah Psikologis Dalam Organisasi
- Manajemen SDM
- Puasa Konseling
- Komunitas
- Komentar Anda
- Tentang Kami
- Hubungi Kami

Mencemaskan Penampilan

Setiap orang pasti pernah merasa tidak puas dengan penampilan fisiknya sehingga mencari cara untuk bisa "merasa" tampil lebih baik. Namun ada sebagian orang, merasa amat terganggu dan tidak nyaman dengan penampilan fisiknya. Mereka merasa punya kekurangan yang fatal dan sulit diperbaiki, mereka merasa buruk rupa. Begitu besarnya perhatian mereka akan "kekurangan", sehingga seluruh daya upaya, tenaga dan biaya, digunakan untuk menutupi kekurangan. Namun tetap saja tidak membawa hasil, karena semua usaha tidak bisa mengubah penilaian diri. Banyak yang jatuh dalam stress dan depresi, hingga akhirnya tidak bisa belajar, tidak bisa kerja, tidak bisa sosialisasi, bahkan tidak bisa menikmati hidup! Apakah yang sebenarnya sedang terjadi?

Mengenal Cara Belajar Individu

Di Indonesia seringkali kita mendengar keluhan dari orangtua yang merasa sudah melakukan berbagai cara untuk membuat anaknya menjadi "pintar". Orangtua berlomba-lomba menyekolahkan anak-anaknya ke sekolah-sekolah terbaik. Selain itu anak dikutuk dalam berbagai kursus maupun les privat yang terkadang menyita habis waktu yang seharusnya bisa dipergunakan anak atau remaja untuk bermain atau bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Namun demikian usaha-usaha tersebut seringkali tidak membuahkan hasil seperti yang diharapkan, bahkan ada yang justru menimbulkan masalah bagi anak dan remaja. Ada apa gerangan?

Beberapa Permasalahan Remaja

Banyak orangtua yang memiliki anak berusia remaja merasakan bahwa usia remaja adalah waktu yang sulit. Banyak konflik yang dihadapi oleh orangtua dan remaja itu sendiri. Banyak orangtua yang tetap menganggap anak remaja mereka masih perlu dilindungi dengan ketat sebab di mata orangtua para anak remaja mereka masih belum siap menghadapi tantangan dunia orang dewasa. Sebaliknya, bagi para remaja, tuntutan internal membawa mereka pada keinginan untuk mencari jati diri yang mandiri dari pengaruh orangtua. Apa sebenarnya yang terjadi dan dimensi apa aja yang harus dipahami orangtua untuk bisa memahami anak remajanya?

Artikel Lain

Penulis Artikel

Zainun Mubadin

Kasus

- [Jatuh cinta, gimana sih mesti memulainya?](#)
- [Cinta pandangan pertama, wajar gak sih?](#)
- [Badan gue melar, gimana dong?](#)
- [Gue kok jadi alergi sama makanan, sampe-sampe badan gue kurus kering & lemas. Kenapa ya?](#)
- [Kok sulit banget menulis skripsi?](#)

Artikel Terkait

- [Cinta](#)
- [Anorexia Nervosa](#)
- [Kiat Menulis Skripsi](#)
- [Obesitas dan faktor Penyebab](#)

Pelatihan

- [Skripsi & Permasalahannya](#)
- [Malam Pekerjaan](#)
- [Wawancara Kerja](#)

Gambar 5. e-psikologi.com

UNIVERSITAS TRISAKTI

hanya satu

Search

FAKULTAS

- HUKUM
- EKONOMI
- KEDOKTERAN
- KEDOKTERAN GIGI
- TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
- TEKNOLOGI INDUSTRI
- TEKNOLOGI MINERAL
- ARSITEKTUR LANSKAP DAN TEKNOLOGI LINGKUNGAN
- SENIRUPA DAN DESAIN
- PASCA SARJANA
- DIPLOMA

Universitas Trisakti Program Akademik Pendidikan Fasilitas Riset Komunitas Peta Kampus Direktori Publikasi

shayu - Dies Natalis Universitas Trisakti ke 39 - 29 Nopember 2004

ENGLISH VERSION

TRISAKTI VIDEO

INFO SELAMAT DATANG DI UNIVERSITAS TRISAKTI

Student WebMail

Employee WebMail

Info Calon Mahasiswa Baru

Campus Announcement

Sistem Informasi Online

Pedoman Pendidikan OnLine

Tawaran Beasiswa

Event Organizer

Forum diskusi

Iklan Kampus

Lowongan Pekerjaan

Agenda Kegiatan Kampus

Digital Library

Elektronik Book

Guest Book

Pendaftaran Alumni

Penandatanganan MOU RICE Dept. Perindustrian-Usakti

Dokter Honoris Causa Unbk Ali Sadikin

SK BAN-PT tentang peringkat Akreditasi FE

Selamat Datang di Situs Web Universitas Trisakti

Selamat datang di Universitas Trisakti, Kampus Pahlawan Reformasi. Kami merupakan Universitas besar di Indonesia dengan jumlah 30.000 mahasiswa aktif. Dengan kami mempunyai komitmen untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan-tantangan kerja/bisnis di kemudian hari di era milenium baru, ... detail

Penandatanganan MOU RICE Dept. Perindustrian-Usakti

Hari Selasa, 30 Nopember 2004 pukul 14.30, telah ditandatangani kesepakatan kerjasama (MOU) antara Universitas Trisakti dengan Direktorat Jenderal Industri Logam, Mesin, Elektronika dan Aneka (ILMEA) Departemen Perindustrian. Kerjasama dalam rangka pelaksanaan program pembinaan industri kecil dan menengah.

TRISAKTI VIDEO

MOVIE COLLECTIONS

more movie

TRISAKTI EVENT

Trisakti Event

10/01/2004: International Seminar On Malay Architecture as Lingua Franca

12/7/2004: E-Manufacturing Seminer

11/27/2004: Munas Ikatan Alumni Usakti

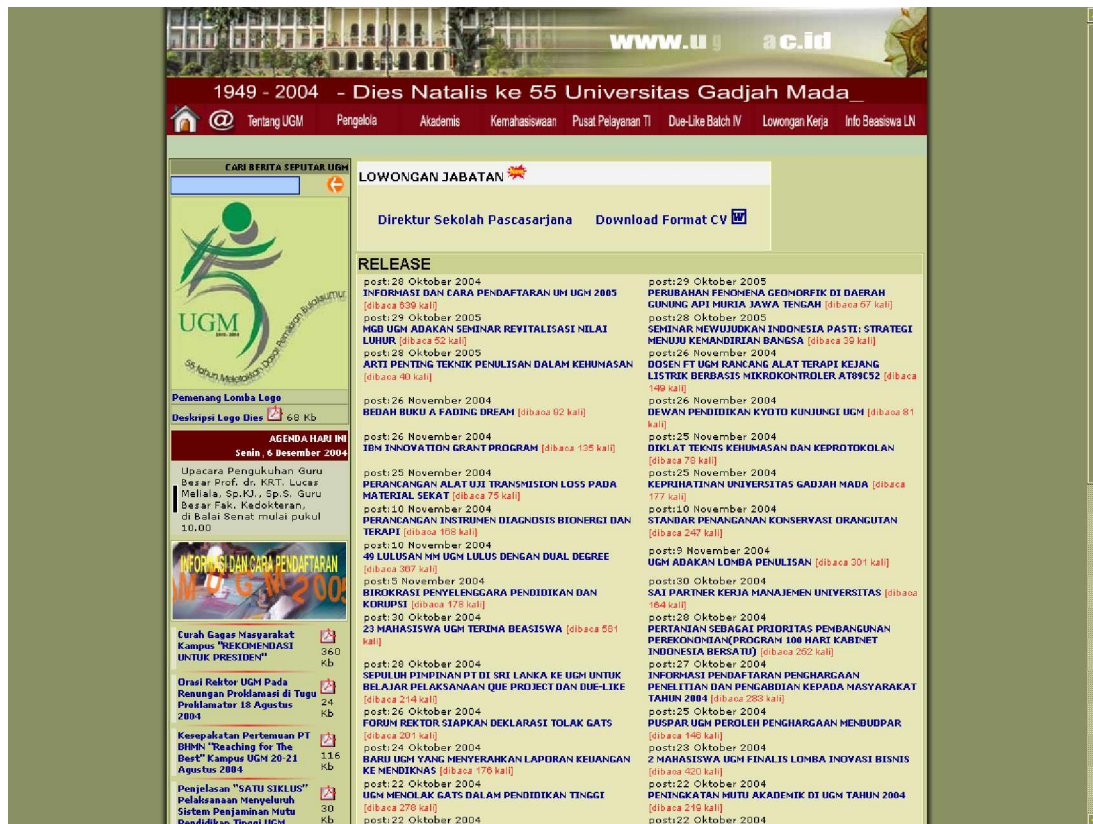
11/30/2004: Gelar Doktor Kehormatan untuk Bpk. Ali Sadikin

11/29/2004: Sidang Senat Terbuka Universitas Trisakti

more event

TRISAKTI POLLING

Gambar 6. trisakti.ac.id



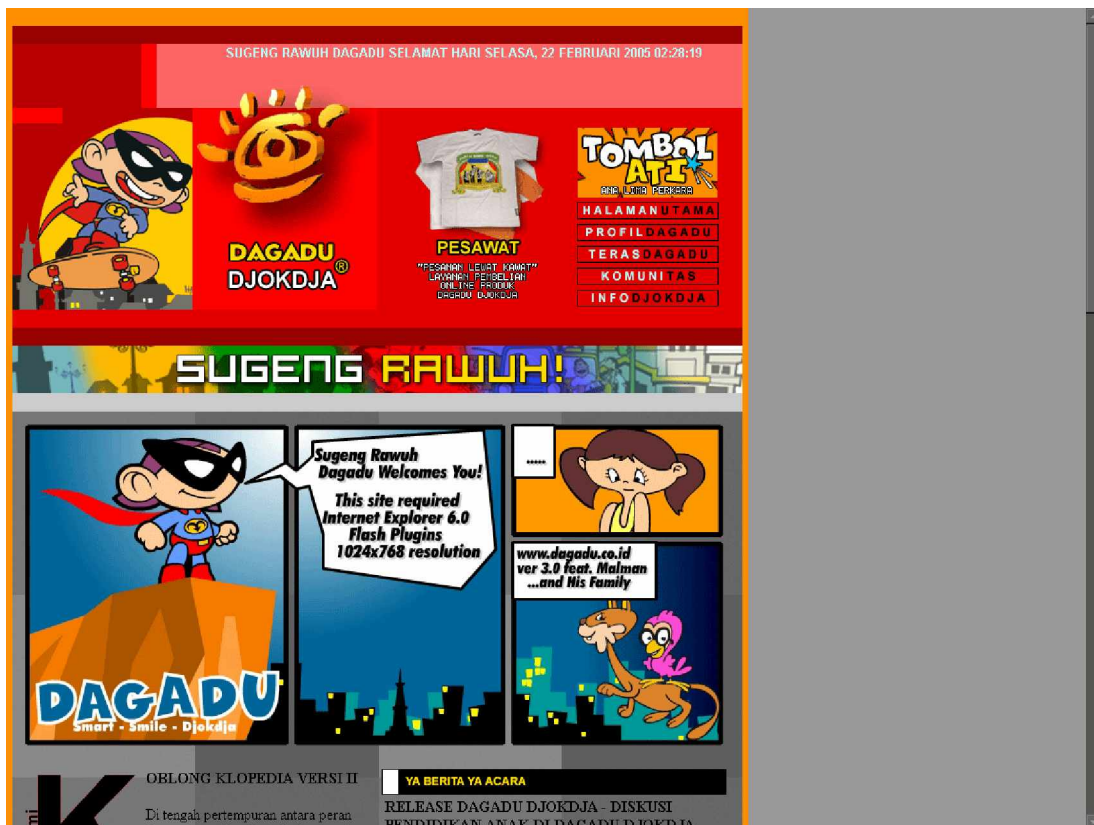
Gambar 7. ugm.ac.id



Gambar 8. unnes.ac.id



Gambar 9. unpad.ac.id



Gambar 10. dagadu.co.id

The screenshot shows the IPTEKnet website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Beranda | Peta Situs | Tentang Kami | Webmail' and an 'English Version' link. The date 'Selamat Malam, Kamis, 2 Jan 2004' is displayed. The main content is organized into columns. The left sidebar includes a logo for IPTEKnet and a menu with items like 'Berita Iptek', 'Info Beasiswa', and 'Regulasi IPTEK'. The main area has several news articles under 'Berita Ilmu Pengetahuan dan Teknologi', a list of regulations under 'Regulasi IPTEK', and a library section under 'Perpustakaan'. There are also sections for 'Tenaga Ahli' and 'Cakrawala IPTEK'.

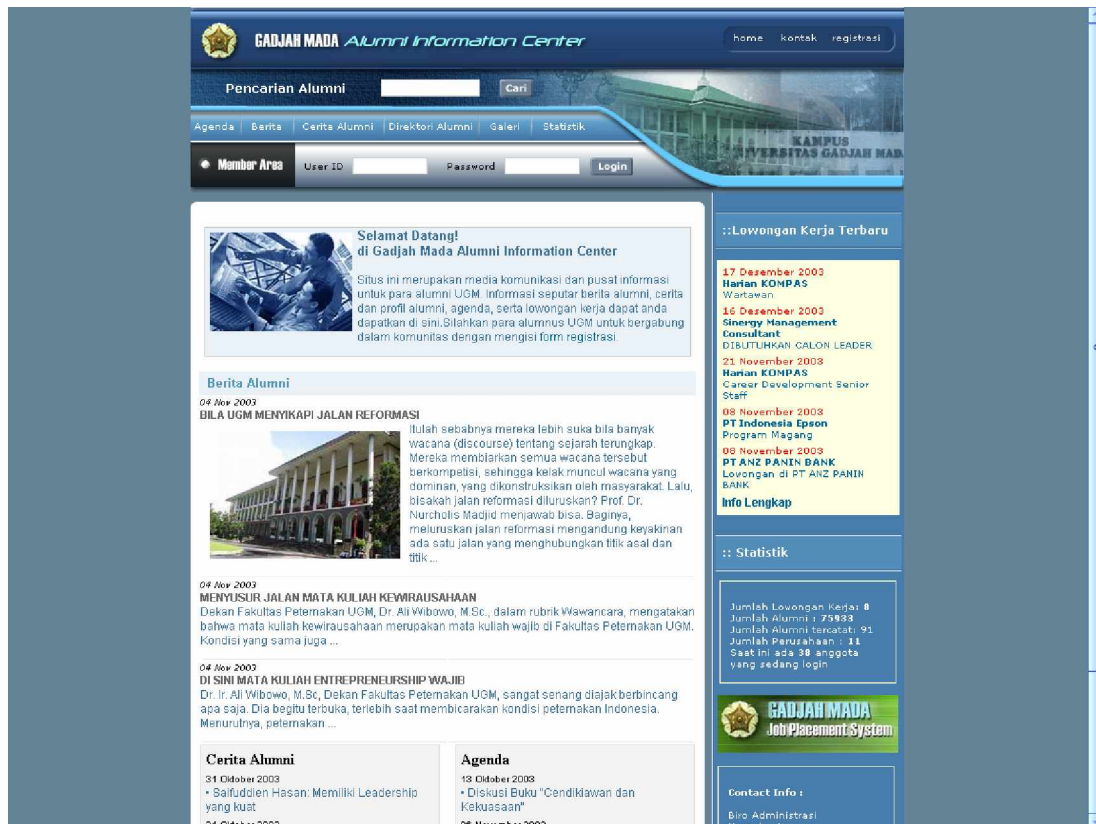
Gambar 11. iptek.net.id

The screenshot displays the jawaban.com website. The header features the site's logo and navigation links for 'Berita | Hiburan | Keluarga | Religi | Sehat | Spesial'. A prominent image of a nurse is used as a visual for the 'Kasus Malpraktek?' article. The page is filled with various article teasers, each accompanied by a small icon. The layout is clean and uses a color palette of red, orange, and white.

Gambar 12. jawaban.com

Gambar 13. cdsindonesia.org

Gambar 14. worldscinet.com



Gambar 15. alumni.ugm.ac.id



Gambar 16. portal.ugm.ac.id

REFERENSI

Asep Herman Suyanto, *Desain Web Site E-Learning*, www.asep-hs.web.ugm.ac.id, 2005.

Lukmanul Hakim dan Siti Mutmainah, *Rahasia dan Trik Mendesain Situs Cantik*, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003.