

**ANALISIS *WEBSITE* SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER PRADNYA PARAMITA MALANG (www.pradnya.ac.id)
BERDASARKAN SEGI *USABILITY, VISUALIZATION, FUNCTIONALITY*
DAN *ACCESSIBILITY***

Mochamad Husni

Program Studi Sistem Informasi
STMIK PPKIA Pradnya Paramita (STIMATA) Malang
Jl. L.A. Sucipto No. 249-A Malang
e-mail: mhusni@pradnya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the design of interfaces and associated with web design principles and good. Penelitian examines the outcomes of the implementation that are already on the display interface design on the website pradnya.ac.id. On this website has been using the PHP programming language, the data base using MySQL system that functions to manipulate data. Existing facilities on the website actually has available, as well as the content has more or less available but have not been accommodated properly, this led to the lack of visitors to stop by the website.

The results of this research are still far pradnya.ac.id web can be said to be excellent, and manager of the website is expected to more actively in managing this website, as well as the results from this study feed into and be taken into consideration.

Keywords : Website, PHP, MySQL, Usability Visualization, Functionality and Accessibility

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini menjadi salah satu bagian terpenting dalam kehidupan. Salah satu cara penyampaian informasi yakni dengan menggunakan media *internet*. *Internet* merupakan media yang berpotensi untuk menjadi penyebar informasi yang mudah diterima. Melalui media *internet* dapat dilakukan berbagai bentuk aktivitas, dari hal-hal yang biasa hingga yang berkaitan dengan bisnis. Agar dapat melakukan aktivitas tersebut, tentunya tidak lepas dari peran sebuah *website* yang merupakan bagian terpenting dalam era informasi. Penyampaian informasi melalui *website* dirasa cukup fleksibel.

Website adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan sebuah komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara dan animasi serta beragam bentuknya sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi.

Tujuan dalam pembuatan *website* dapat disesuaikan dengan tujuan sebuah organisasi atau lembaga itu sendiri. Untuk mendapatkan hasil yang terbaik dalam mendisain sebuah *website* yang baik adalah dengan memperhatikan kaidah dan prinsip desain web yang baik dan benar, sehingga informasi yang akan disampaikan akan

mendapatkan respon yang baik dan yang lebih penting lagi memberikan rasa nyaman terutama bagi pengguna website tersebut.

Saat ini *Website* sering digunakan sebagai media informasi maupun promosi oleh perusahaan, lembaga pemerintahan, kalangan swasta maupun lembaga-lembaga pendidikan. Dengan adanya *Website*, lembaga-lembaga pendidikan dapat memberikan informasi pada masyarakat maupun para siswa dan mahasiswanya. Hal ini tidak terlepas juga dengan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Malang, merupakan salah satu Perguruan Tinggi Swasta (PTS) yang memanfaatkan media tersebut sebagai media informasi dan promosinya

Beberapa unsur yang harus diperhatikan dalam pembuatan atau mendisain sebuah web diantaranya adalah dengan memperhatikan unsur usability, user interface, functionally, accessibility.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan tahapan-tahapn sebagai berikut :

1. Studi Sistem yaitu dengan melakukan observasi atau melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti, dalam hal ini peneliti membandingkan dengan teori yang ada dengan tampilan pada web www.pradnya.ac.id.
2. Studi Literatur atau Kajian Pustaka. Yaitu peneliti melakukan kajian teoritis tentang teori-teori tentang web disainer serta hal-

hal yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi untuk penyelesaian penelitian ini serta melakukan kajian tentang teknologi online sistem.

Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan masukan kepada lembaga yaitu STMIK Pradnya Paramita Malang khususnya kepada web disainer.

Manfaat Penelitian

- a) Bagi Lembaga :

Memberikan masukan kepada lembaga untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada desain web (www.pradnya.ac.id) agar lebih baik lagi.

- b) Bagi Web disainer.

Sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki kekurangan pada desain, maupun kinerja dari web tersebut.

LANDASAN TEORI

Teknologi informasi yang menjadi tulang punggung keberhasilan *cyber education*, biasanya digunakan untuk mencari perpustakaan digital, jurnal ilmiah, beasiswa atau untuk keperluan-keperluan lainnya. Salah satu bentuk *cyber education* adalah dengan menyediakan *web site* atau lebih tepat kita sebut perpustakaan digital yang berisi artikel, jurnal ilmiah, hasil penelitian atau informasi lainnya yang diperlukan oleh akademisi dan mahasiswa khususnya.

Pengertian Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan sebuah penguraian suatu sistem informasi ke dalam bagian-bagian komponennya, dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

Analisis sistem adalah analisis masalah dimana organisasi mencoba memecahkannya dengan sistem informasi. Analisis sistem terdiri dari pendefinisian masalah, pengidentifikasian penyebabnya, menspesifikasikan pemecahannya, dan menentukan kebutuhan informasi yang harus dipenuhi oleh suatu solusi sistem. Analisis sistem mempelajari sistem berjalan, mengidentifikasi pemilik dan pengguna utama data. Disamping itu, analisis sistem menguraikan secara ringkas tentang perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam sistem berjalan (Siregar, 2008).

Analisis sistem (*system analyst*) adalah orang yang menganalisis sistem (mempelajari masalah-masalah yang timbul dan menentukan kebutuhan-kebutuhan pemakai sistem) untuk mengidentifikasi pemecahan yang beralasan. Sebutan lain untuk analisis sistem ini adalah analisis informasi (*information analyst*), analisis bisnis (*business analyst*), perancang sistem (*system designer*), konsultan sistem (*system consultant*) dan ahli teknik sistem (*system engineer*).

Suyanto (2010), dalam artikel yang berjudul “*Desain Web Site e-Learning*”, menjelaskan tentang prinsip-prinsip dan dasar-dasar bagi seorang analisis sistem dalam membuat

desain *web* khususnya desain *user interface* agar sebuah desain *user interface web* memenuhi aturan atau kaidah pembuatan sebuah desain. Prinsip dan dasar desain *web* yang dimaksud adalah bagaimana membuat sebuah *web* dengan desain *user interface* dengan kualitas dan karakteristik yang baik dan efektif, sehingga mudah dibaca dan cepat dimengerti oleh pengguna dengan memperhatikan keseimbangan yang meliputi keseimbangan simetris dan asimetris untuk tata letak, kontras positif yaitu menonjol dan menarik perhatian untuk objek, konsistensi untuk penggunaan background, navigasi, warna, logo serta ruang kosong yaitu ruang terbuka yang meliputi elemen-elemen desain yang biasa ditemukan di antara kata, paragraf huruf ataupun gambar yang membantu mengarahkan pembaca dari satu titik ke titik lainnya.

Pengertian Website

Website adalah sekumpulan halaman yang menampilkan konten atau sesuatu yang bisa diakses atau dibuka apabila kita mengakses internet. Sebuah *Website* mempunyai halaman awal, yaitu halaman yang pertama kali tampil apabila kita membuka alamat pada internet, halaman pertama ini kerap disebut *homepage*.

Website digunakan untuk menampilkan informasi dan menampilkan apa saja yang diinginkan oleh pemiliknya dengan harapan bisa diakses oleh siapa saja yang terkoneksi internet dan menghubungi alamat *Website* tersebut.

Jenis *Website* bermacam-macam web portal, online shopping, Blog, Forum dan lain-lain. Walaupun banyak jenisnya pada intinya semua *Website* adalah informasi komunikasi. Wahyu Gunawan.(2010:2)

Pengertian Usability

Menurut Suyanto (2006) dalam artikel yang berjudul “Desain *Web Site e-Learning*” menjelaskan bahwa *usability* adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *web* sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat, dan merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan oleh seorang analis sistem dalam membuat desain *user interface* pada sebuah *web*. *Web site* harus memenuhi lima syarat untuk mencapai tingkat *usability* yang ideal, antara lain :

1. Mudah untuk dipelajari.

Meletakkan isi yang paling penting pada bagian atas halaman agar pengunjung mendapatkannya dengan cepat.

2. Efisien dalam penggunaan.

Menyediakan *link* seperlunya yang dapat mengantarkan pengunjung untuk mencapai informasi yang diperlukan dengan mudah dan cepat.

3. Mudah untuk diingat.

Sebuah situs hendaknya jangan 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.

Dalam sebuah tampilan website juga yang perlu diperhatikan dan akan menjadikan tampilan antar mukanya menjadi lebih baik dan menarik adalah perlu menerapkan dan memperhatikan standard warna yang telah ditentukan.

Suyanto (2006) dalam artikel yang berjudul “Desain *Web Site e-Learning*” menjelaskan bahwa konsistensi dan standarisasi penggunaan warna dalam *web* seperti penempatan dan proporsi warna yang tepat merupakan elemen penting dalam mencapai ketertarikan terhadap *web*, karena konsistensi sangat efektif digunakan untuk membangun brand sebuah perusahaan maupun instansi. Penggunaan warna dalam sebuah *web* hendaknya jangan terlalu banyak, penggunaan 3 sampai 4 warna adalah standarisasi konsistensi warna yang tepat untuk sebuah *web*, dimana penjelasan Suyanto dalam artikel tersebut sama dengan teori “*The Essential of Design*” Kendall yang dijelaskan pada *point standard operator and concostency*.

Sesuai ketentuan W3C (World Wide Web Concoortium) kumpulan warna yang beraneka ragam terbentuk dari 3 warna dasar atau primary colours (merah, kuning, biru) dan diimplementasikan dalam nama, fromat *hexadecimal* atau satuan grafis RGB.

Adapun ada beberapa hal yang penting untuk diperhatikan untuk kelangsungan *web site* tersebut, diantaranya adalah :

- *Usability* dapat didefinisikan sebagai derajat kemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantu penggunanya menyelesaikan sebuah tugas. Nielsen (2003) menyebutkan lima buah komponen kualitas untuk menentukan kebergunaan sebuah sistem yaitu
- *Learnability* : Menunjukkan kepada kualitas sistem apakah mudah untuk dipelajari dan digunakan. Sistem haruslah mudah dipelajari karena pada hakekatnya pengguna tidak suka menghabiskan waktu untuk mempelajari cara sistem bekerja.
- *Efisiensi* : Menunjukkan pengguna cara yang dapat dilakukan sistem untuk mendukung pengguna dalam melakukan pekerjaannya.
- *Memorability* : Menunjukkan kepada kemampuan sistem apakah mudah untuk diingat. Sistem yang sukar diingat akan menguras banyak waktu pengguna untuk mengingat lagi tentang sistem itu.
- *Error and Satisfaction* : melibatkan kepada pengguna terhadap kondisi dan situasi yang tidak diinginkan dan berbahaya. Sistem sebaiknya mempunyai berbagai fasilitas pertolongan untuk pengguna dalam segala situasi agar menghindarkan pengguna dari kesalahan yang tidak disengaja.

Pengertian *Visualization*

Visualization secara kebahasaan (*etimologi*) merupakan proses pembuatan objek yang bisa

ditangkap oleh indera penglihatan seperti lukisan, gambar, ilustrasi dan sebagainya. Namun berkembangnya teknologi, *visualization* juga berkembang kedalam teknologi komputer termasuk *Website*.

Selain harus memiliki *sense of art* yang tinggi, untuk mendesign sebuah *visualization* yang menarik seorang perancang haruslah mengerti tentang selera pengguna. Karena pada akhirnya rancangannya akan dinikmati oleh pengguna. Insap Santoso (2009:185).

Pengertian *Functionality*

Functionality adalah bagaimana perangkat lunak yang dikembangkan dapat menjalankan fungsinya dan berperilaku sesuai dengan yang diharapkan. Kedua fungsi tersebut dapat langsung dirasakan oleh pengguna ketika pengujian sistem. Sedangkan aspek *security* (keamanan) biasanya diabaikan, karena tidak hanya sulit untuk diimplementasikan tetapi juga dapat mengurangi kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem. Keseimbangan antar ketiga aspek tersebut merupakan pertimbangan yang sulit bagi pengembang perangkat lunak. INKOM, Vol. III, No. 1-2, Nop 2009.

Pengertian *Accesbility*

Website accesbility pada dasarnya berarti bahwa orang-orang dengan *disabilities* mampu untuk melihat, memahami, mengakses, menavigasi dan berinteraksi dengan *Website* tersebut. Orang *disabilities* adalah orang-orang yang memiliki kemampuan terbatas untuk

mengakses *Website* tersebut seperti orang dengan akses internet yang kurang, orang yang tidak memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses internet dan sebagainya. *Website* dikatakan baik di segi *accessibility* adalah sebuah *Website* yang mampu diakses oleh pengguna yang *disabilities*. Shawn Lawton Henry(2006:1).

Shawn Lawton Henry(2006:2) juga mengemukakan prinsip utama dari web *accessibility* adalah merupakan perpaduan antara fleksibilitas yang digabungkan dengan kebutuhan pengguna. Fleksibilitas juga bisa meningkatkan kebergunaan secara global dan membuat pengguna yang bukan dari golongan *disabilities* menggunakan *Website* itu karena memepermudah mereka dalam menggunakannya. Lebih jauh fleksibilitas juga akan mempengaruhi cepat lambatnya sebuah *Website* untuk bisa diakses oleh pengguna.

ANALISIS MASALAH

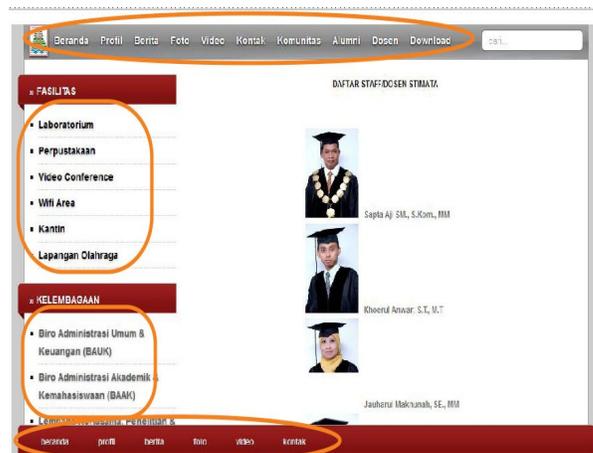
Berdasarkan hasil observasi terhadap *Website* STMIK Pradnya Paramita (www.pradnya.ac.id) menghasilkan beberapa kekurangan yang ditemukan yang tidak sesuai dengan teori-teori pada bab sebelumnya. Beberapa kekurangan tersebut akan dibahas pada bab ini dan disertai beberapa solusi untuk memperbaikinya.

1. Usability

Usability memiliki lima komponen kualitas untuk menentukannya. Kelima komponen itu adalah *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan

satisfaction. Diantara kelima komponen itu *learnability* dan *memorability* adalah komponen yang kurang memenuhi syarat dari *Website* STMIK Pradnya Paramita (pradnya.ac.id).

Learnability merujuk pada sesuatu yang mudah dipelajari. Insap Santoso (2009:75) Pengertian itu bertolak belakang dengan *Website* STMIK Pradnya Paramita (pradnya.ac.id) yang sulit untuk dipelajari. Banyaknya menu dan submenu membuat pengunjung sulit mempelajari *Website* itu. Hal ini tentu saja bisa membuat pengunjung *Website* menjadi tidak nyaman dengan *Website* itu. Banyaknya menu dan submenu juga tidak sesuai dengan komponen *memorability*. *Memorability* menunjukan kepada kemampuan sistem untuk mudah diingat oleh pengunjung. Banyaknya menu dan submenu membuat pengunjung sulit untuk mengingat sebuah menu atau submenu terletak dimana. Isap Santoso (2009 : 76)



Gambar 1 Menu dan submenu yang banyak

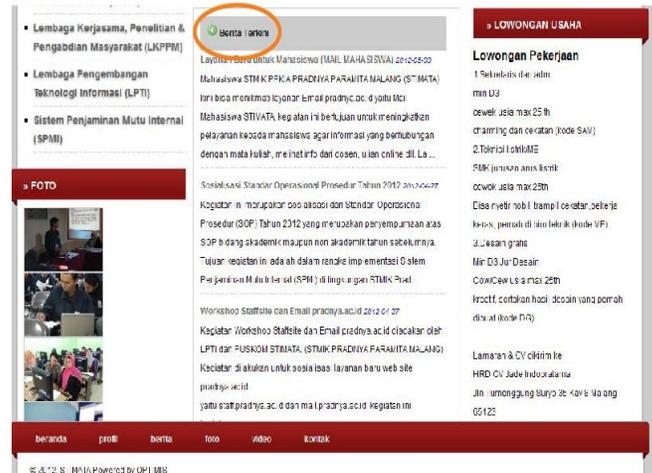
2. Visualization

Aspek ini merupakan komponen yang penting untuk menarik para pengunjung baru. Karena tidak bisa dipungkiri jika tampilan *visual* merupakan aspek pertama yang dilihat dari suatu *Website*. Dengan *visual* yang indah maka pengunjung *Website* tersebut akan merasa nyaman mengakses sebuah *Website*.

Website STMIK Pradnya Paramita (www.pradnya.ac.id) memiliki beberapa kekurangan dalam aspek *visualization*. Beberapa diantaranya adalah ketidaksesuaian antara ikon dengan tujuan ikon tersebut, Pewarnaan yang tidak mewakili identitas STMIK Pradnya Paramita, dan Ukuran font sama antara judul dengan isi berita.

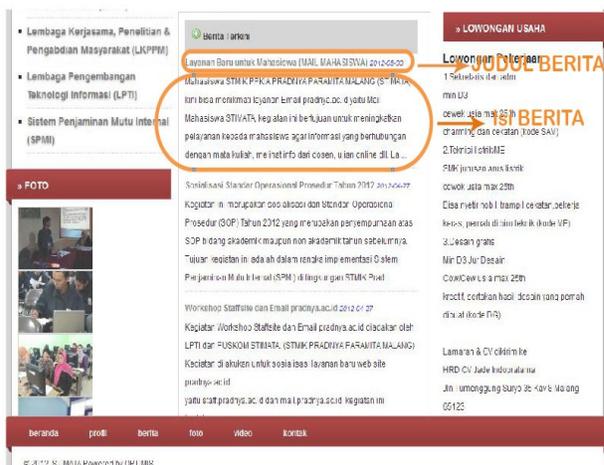
Ikon penting untuk memudahkan pengunjung mengenali suatu perintah ataupun *shortcut*. Ikon haruslah sesuai dengan tujuan ikon tersebut. contoh : kita menggunakan ikon printer untuk menunjukkan itu merupakan tombol print.

Website STMIK Pradnya Paramita (pradnya.ac.id) memiliki beberapa ikon yang tidak sesuai dengan fungsinya. Seperti tombol "*berita terkini*" yang diikuti ikon berupa tanda "+" adalah tidak sesuai karena ikon tersebut biasanya digunakan untuk menambahkan sesuatu bukan untuk menunjukkan "*berita terkini*".



Gambar 2 Ikon berita terkini yang tidak sesuai

Hal yang kedua dari *Website* STMIK Pradnya Paramita (www.pradnya.ac.id) yang tidak sesuai dengan teori *Visualization* warna dominan di *Website* tersebut tidak mewakili identitas STMIK Pradnya Paramita. Warna dominan dari STMIK Pradnya Paramita adalah biru namun di dalam *Website* STMIK Pradnya Paramita (pradnya.ac.id) warna dominan adalah merah yang merupakan warna yang tidak sesuai dengan warna identitas STMIK Pradnya Paramita.



Gambar 3 Ukuran font judul berita dan isi yang sama besar

Kekurangan yang terakhir adalah ukuran font yang tidak jauh beda antara judul berita dengan isi berita. Hal ini sangat mengganggu bagi pengunjung karena sulit untuk melihat judul berita.

3. Functionality

Setiap *Website* memiliki fungsi utama yang harus dikedepankan. *Website* yang tidak bisa memenuhi fungsi utama merupakan *Website* yang gagal.

Website resmi STMIC Pradnya Paramita (pradnya.ac.id) memiliki fungsi utama sebagai media informasi bagi pengunjung yang ingin mengetahui berita-berita terkini tentang STMIC Pradnya Paramita. Namun pada implementasinya *Website* tersebut justru mengecilkkan fungsi utama ini. Berita yang merupakan fungsi utama dari *Website* ini justru jarang sekali *update*. Ini menyebabkan pengunjung akan malas mengunjungi *Website* ini karena

beranggapan jika *Website* ini tidak memiliki berita yang terbaru.

Agar pengunjung mengunjungi *Website* ini secara terus-menerus maka berita di *Website* ini haruslah sering *update*. Dengan demikian maka keinginan pengunjung akan informasi terbaru STMIC Pradnya Paramita akan terpenuhi.



Gambar 4 Tanggal terakhir update berita.

Kesalahan *functionality* di *Website* ini juga terlihat dari halaman awal saat kita mengaksesnya. Di *Website* ini halaman awal yang *redirect* adalah halaman dosen. Ini bertentangan dengan fungsi awal web yang bertujuan untuk memperoleh berita terkini tentang STMIC Pradnya Paramita dan bukanlah untuk melihat foto-foto dosen STMIC Pradnya Paramita.



Gambar 5 Halaman default website.

4. *Accesibility*

Accesibility berkaitan dengan kenyamanan pengunjung dalam mengakses *Website* ini. *Accesibility* di katakan memenuhi syarat jika pengunjung nyaman saat mengakses suatu *Website*.

Website STMik Pradnya Paramita (pradnya.ac.id) memiliki beberapa kekurangan tentang *accesibility*. *Website* tersebut sulit di akses jika pengunjung berada dilingkungan luar kampus. Padahal *Website* ini dibuat agar pihak luar mengenal STMik Pradnya Paramita.

Pada aspek *accesibility Website* ini memiliki banyak kekurangan jika diakses lewat *Hand Phone (hp)*. *Website* ini kadang tidak bisa di akses melalui HP. Padahal di era komputerisasi ini banyak para pengguna internet yang mengakses internet dari perangkat-perangkat kecil. contoh : *Hand Phone (HP)*, *PDA*, Komputer tablet, dan lain-lain.

PEMECAHAN MASALAH

Dari hasil analisis tersebut dapat dikemukakan pemecahan masalah dengan memperhatikan hal-hal yang perlu mendapatkan perhatian, sehingga dapat diimplementasikan oleh *developer Website* STMik Pradnya Paramita (www.pradnya.ac.id)

1. *Usability*

Kekurangan-kekurangan *usability Website* STMik Pradnya Paramita (www.pradnya.ac.id) terletak pada menu-menu dan submenu yang terlalu banyak sehingga beban memori jangka pendek pengunjung semakin besar.

Kekurangan tersebut dapat diatasi dengan mengurangi menu atau submenu sehingga pengunjung dapat mempelajari *Website* STMik Pradnya Paramita (www.pradnya.ac.id) dengan cepat. Dengan sedikitnya menu dan submenu beban memori jangka pendek para pengunjung-pun akan berkurang.

2. *Visualization*

Adapun hasil analisis pada *usability Website* STMik Pradnya Paramita (www.pradnya.ac.id) terletak pada ketidaksesuaian antara ikon dengan tujuan ikon tersebut, pewarnaan yang tidak mewakili identitas STMik Pradnya Paramita, dan Ukuran font sama antara judul dengan isi berita.

Untuk permasalahan ikon solusinya adalah dengan menyesuaikan ikon terhadap tujuan ikon tersebut, hal ini akan memberikan

kenyamanan pada pengunjung dan juga kemudahan pada saat berselancar pada website ini.

Dari segi pewarnaan sebaiknya *developer* yang mengembangkan *Website* ini lebih mengenal profil lengkap STMIK Pradnya Paramita. Sehingga *developer* dapat menyesuaikan warna dominan apa yang bisa diterapkan di *Website* yang sesuai dengan warna identitas kampus STMIK Pradnya Paramita.

Kekurangan yang terakhir adalah ukuran font yang tidak jauh berbeda antara judul berita dengan isi berita. Hal ini sangat mengganggu bagi pengunjung karena sulit untuk melihat judul berita. Perubahan ini dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk membaca judul berita sekaligus membedakan antara judul dengan isi berita.

3. *Functionality*

Karena tujuan utama *Website* ini adalah membagikan berita tentang STMIK Pradnya Paramita lebih baik jika halaman awal *Website* ini langsung di redirect ke beranda yang berisi berita terbaru. Karena pada hakekatnya tujuan awal pengunjung adalah untuk membaca berita terbaru STMIK Pradnya Paramita dan bukan untuk melihat halaman profile dosen (halaman redirect *Website* saat ini di arahkan ke halaman dosen).

4. *Accesbility*

Pada aspek *accesbility*, *Website* ini memiliki banyak kekurangan jika diakses lewat *Hand*

Phone (hp). *Website* ini kadang tidak bisa di akses melalui HP. Hal ini dapat di benahi dengan membuat versi mobile dari www.pradnya.ac.id.

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Dari hasil analisis *Website* STMIK Pradnya Paramita (www.pradnya.ac.id) dapat disimpulkan, bahwa desain *Website* tersebut masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan di aspek *usability*, *visualization*, *functionality*, dan *accesibility*.

Oleh karena itu desain *Website* tersebut perlu di perbaiki ulang oleh para *developer* dengan mengikuti kriteria-kriteria pada desain web yang baik.

Saran

Analisis *Website* Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Pradnya Paramita Malang (www.pradnya.ac.id) berdasarkan segi *usability*, *visualization*, *functionality* dan *accessibility* masih memerlukan pengembangan-pengembangan lebih lanjut. Adapun saran-saran yang dianggap perlu adalah antara lain bagi:

□ Pengembangan ilmu

Pada peneliti berikutnya diharapkan untuk lebih mengembangkan *Website* sesuai dengan teori-teori dan prinsip-prinsip desain yang baik dan benar, terutama pada *Website designing*.

- Masyarakat
Dari desain *Website* yang ada disarankan pada *developer* agar lebih memperhatikan kenyamanan pada pengguna.
- Tempat penelitian
Sebagai bahan pertimbangan pada lembaga dan *developer web* untuk mengembangkan lagi *Website*-nya agar lebih baik dan lebih bermanfaat serta memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna atau masyarakat pada umumnya.

Veen, Jeffrey, *The Art and Science of Web Design*, <http://ebookjunkie.com/ebooks/art-and-science-web-design>, diakses pada tanggal 01 November 2012

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Wahyu, 2002, *Kebut Sehari Jadi Webmaster*, Yogyakarta, Genius Publisher
- Santoso, Insap, 2009, *Interaksi Manusia dan komputer edisi 2*, Yogyakarta, Andi Publisher
- Siregar, A. Ridwan. 2008. *Perluasan Peran Perpustakaan Perguruan Tinggi*. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/16086/3/pus-jun2008-%281%29.pdf.txt>. Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi, Vol.4, No.1, Juni 2008. (Download tanggal 27 February 2011)
- Suyanto, Asep Herman. 2010. *Artikel Desain Web Site e-Learning*. <http://jurnalkomputer.com/attachments/007/DESAIN%20WEB%20SITE%20E-LEARNING.pdf> (Download tanggal 28 February 2011)
- Holzschlag, E, Molly, *Web Accessibility: Web Standards and Regulatory Compliance*, <http://www.berthojoris.com/menu/blog/artikel/Web-Accessibility-Web-Standards-and-Regulatory-Compliance.aspx>, diakses pada tanggal 01 November 2012