



MODUL PRATIKUM

MATA KULIAH

KOMPUTER GRAFIS WEB



Topik

MERANCANG WEBSITE BERBASIS RESPONSIVE

Tim Penyusun:

Tengku Ghasanny, S. Sn., M. Ds



Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Esa Unggul Jakarta



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah Desain Grafis web yaitu Merancang Website Berbasis Responsive, Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam ilmu desain komunikasi visual konsentrasi Interactive design dalam mengembangkan website
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktis dan analisis profesional dalam praktek desain komunikasi visual
- 4) Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 10 Desember 2018

Universitas Esa Unggul

Tim Penyusun

Modul Desain Grafis Web



DAFTAR ISI

No	Isi	Halaman
1	Kata Pengantar	2
2	Daftar Isi	3
3	Tujuan Instruksional	4
4	Sasaran Pembelajaran	4
5	Sumber Pembelajaran	4
6	Sumber Daya	5
7	Ruang Lingkup	5
8	Alat dan Kelengkapan	6
9	Pengendalian dan Pemantauan	6
10	Pelaksanaan	6



A. Tujuan Intruksional

Mahasiswa memahami mata kuliah Desain Grafis Web bagaimana merancang Website dengan sistem yang responsive, dengan cara:

- 1) Mampu menjelaskan secara fungsional system HTML dan CSS
- 2) Mampu melakukan input bahasa pemrograman secara terperinci dan berurutan CSS dan HTML
- 3) Mampu menghasilkan desain UI dan UX secara jelas dan terpadu
- 4) Mampu memahami plugin system dan penerapan terhadap software sehingga memiliki rancangan yang responsive.

B. Sasaran Pembelajaran

Sasaran pembelajaran praktikum mata kuliah Desain grafis web membuat design website berbasis responsive agar mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul, mampu mengembangkan kemampuan dalam bersaing dalam industry kreatif dalam hal ini adalah interaktif desain

C. Sumber Pembelajaran

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

a. Buku Teks

1. Sklar, joel, Priceple of Web Design fourth Edition, 2009. Cengage Learning
2. Suteja, B. 2007. Mudah dan Cepat Menguasai Pemograman WEB. Bandung Informatika.
3. Pramono, A .2000. Mendesain WEB Interaktif dengan Microsoft FronPage 2000 . Yogyakarta, Andi Yogyakarta.

b. Narasumber:

1. Dosen mata kuliah
2. Para pakar dan ahli bidang Web design dan interaktif media

D. Sumber Daya

- a. Sumber daya manusia:
 1. Dosen pemberi kuliah pengantar : 1 orang
- b. Sarana dan Prasarana
 1. Laboratorium/Lab komputer berbasis IOS
 2. Software Adobe Dreamweaver

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup praktikum Desain Grafis Website dalam merancang Website berbasis responsive dapat di deskripsikan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan secara global perkuliahan ***Desain Grafis web dalam lingkup HTML dan CSS introduction***, memahami operating system XHTML, XML, HTML, Conectin server
2. Mendeskripsikan ***Planning The Site***, sistem pemetaan dalam software dan operaing sistem
3. Mendeskripsikan ***Planning The Site 2***, sistem pemetaan dalam software dan operaing sistem lebih mendalam dan details
4. Mengidentifikasi dan Memahami ***Table dan Frame*** dalam dalam merancang basic website
5. Mendeskripsikan ***CSS dan Rule*** dalam meranjang UI dan UX
6. Memahami ***Typography*** dalam meracag website
7. Memahami ***XHTML*** dan penerapan dalam rancangan Typography serta CSS
8. Memahami ***Plug-in Java Script*** dalam basic Responsive website
9. Memahami dan mendeskripsikan ***Data Base, Web Server, dan Server Side Scripting***
10. Mendeskripsikan Memahami ***Client Brief, Mind mapping dan Creatif Brief***
11. Mampu menguasai Operating Sistem dalam analisis ***Web Trend dan Development***
12. Mendeskripsikan ***XML dasar dan DHTML***
13. Memahami Bahasa computer dan system pengenalan ***website programing***
14. ***Multimedia dan Interactive media***

F. Alat dan Kelengkapan

1. LCD, laptop, web, white board, kertas A3, pensil, penghapus, foto dan formulis asistensi tugas

G. Pengendalian dan Pemantauan

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditanda tangani
2. Format asistensi tugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberi nama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

H. Pelaksanaan

Pada mata kuliah Desain Grafis Web menggunakan, antara lain:

1. Menyiapkan Laboraturuin Mac atau windows
2. Menyiapkan alat pendukung seperti komputer/laptop bagi masing-masing mahasiswa selama masa perkuliahan
3. Keratas A4 dan Alat gambar untuk proses rancangan sketsa website
4. Menyiapkan formulir asistensi sesuai dengan format FDIK selama berlangsungnya perkuliahan sebagai bukti asistensi tugas yang dilakukan oleh peserta didik

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN PERTEMUAN 1

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami secara global perkuliahan Desain Grafis website, serta pemahaman basic mengenai HTML, pengertian secara structural dan proses membaca struktur dalam HTML. Mahasiswa juga harus memahami proqram Bahasa untuk koneksi dengan CSS

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN PERTEMUAN 1

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Menguraikan secara global perkuliahan HTML dan CSS dasar dan dapat melakukan pemetaan dengan benar dan lengkap.

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Menguraikan secara tidak lengkap global perkuliahan HTML dan CSS dasar dan dapat melakukan pemetaan dengan benar dan lengkap.

SEKOR > 60

(C / C+)

Menguraikan secara tidak lengkap global perkuliahan HTML dan CSS dasar dan dapat melakukan pemetaan dengan benar dan kurang lengkap.

SEKOR > 45

(D)

Menguraikan secara tidak lengkap global perkuliahan HTML dan CSS dasar dan tidak dapat melakukan pemetaan dengan benar dan lengkap.

SEKOR < 45

(E)

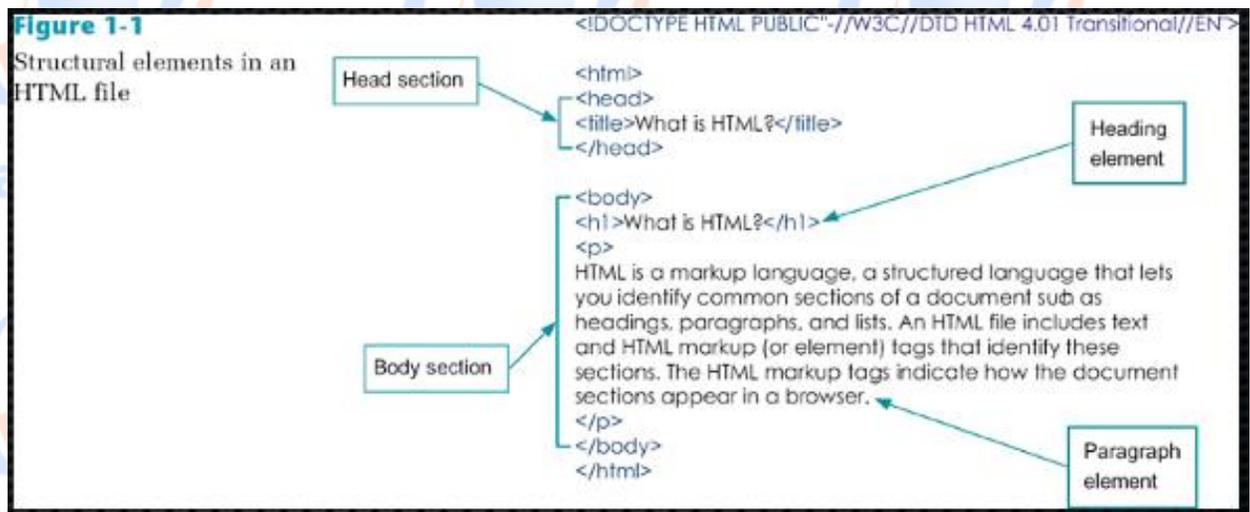
Tidak Menguraikan secara tidak lengkap global perkuliahan HTML dan CSS dasar dan dapat melakukan pemetaan dengan benar dan lengkap.

1.1 Presentasi Gambaran secara global perkuliahan Desain Grafis Web

1. Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang Ruang lingkup Desain Grafis web
2. Mengetahui UI dari software Adobe Dreamweaver
3. Mahasiswa memiliki pengetahuan proses perkembangan HTML
4. Mahasiswa memahami struktur HTML setiap generasi terkait sistem pengoperasian
5. Mahasiswa memiliki pemetaan lengkap hingga dapat memberikan kesinambungan dengan CSS

Mahasiswa dapat memahami, pemetaan secara keseluruhan dalam HTML hingga pengenalan konsep UI dari Adobe Dreamweaver, sehingga mahasiswa mampu memberikan bahasa pemrograman dalam koneksi pada CSS, memahami dasar – dasar UI dari CSS, mahasiswa juga diwajibkan paham timeline HTML – HTML 5

1.2 Contoh Struktur element



Gambar 1. Struktur Element

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN
PERTEMUAN 2

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami basic Planning Site

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 2

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Mahasiswa mampu menguraikan secara tepat dan berurutan tahapan membuat planning site.

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Mahasiswa mampu menguraikan benar dan berurutan tahapan membuat planning site.

SEKOR > 60

(C / C+)

Mahasiswa mampu menguraikan benar dan membuat planning site.

SEKOR > 45

(D)

Mahasiswa mampu membuat planning site, tidak berurutan dan tidak tepat dalam tata Bahasa dan pengaturan komposisi .

SEKOR < 45

(E)

Tidak membuat planning site

1.1 Definisi UX dalam membuat plannig site

2.1.1 Pengertian UX

UX atau *User Experience* adalah pembuatan dan sinkronisasi elemen yang mempengaruhi pengalaman pengguna dengan perusahaan tertentu, dengan tujuan untuk memengaruhi persepsi dan perilaku mereka. Elemen ini mencakup hal-hal yang dapat disentuh pengguna (seperti produk dan kemasan yang nyata), dengar (iklan dan tdesainer tangan audio), dan bahkan berbau (aroma roti yang baru dipanggang di toko *sandwich*). Ini mencakup hal-hal yang dapat berinteraksi dengan pengguna dengan cara di luar fisik, seperti antarmuka digital (situs Web dan aplikasi telepon seluler), dan, tentu saja, orang (perwakilan layanan pelanggan, tenaga penjualan, dan teman dan keluarga).

Ruang lingkup desain UX berukuran besar, dan berkembang. Untuk tujuan buku ini, kami akan berfokus pada proyek yang berpusat pada desain pengalaman digital - khususnya media interaktif seperti situs Web dan aplikasi perangkat lunak. Agar sukses, desain pengalaman pengguna produk ini harus mempertimbangkan tujuan bisnis proyek, kebutuhan pengguna

produk, dan keterbatasan yang akan mempengaruhi kelayakan fitur produk (seperti keterbatasan teknis atau kendala seputar anggaran proyek Atau kerangka waktu). Hal ini dipaparkan oleh Russ Unger dan Carolyn Chandler (2009;3).

Web awalnya dipahami sebagai ruang informasi *hypertextual*; Namun pengembangan teknologi *front-end back-end* yang semakin canggih telah memupuk penggunaannya sebagai antarmuka perangkat lunak jarak jauh. Sifat gdesainer ini telah menyebabkan banyak kebingungan, karena praktisi pengalaman pengguna telah mencoba untuk menyesuaikan terminologi mereka dengan kasus-kasus yang berada di luar cakupan aplikasi aslinya. Jesse James Garret (2000;1) memaparkan definisi beberapa istilah dalam *User Experience* dalam konteks yang sesuai serta mengklarifikasi hubungan mendasar di antara berbagai elemen *User Experience* seperti diperlihatkan pada

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN
PERTEMUAN 3

Mahasiswa mampu mengerti dan memahami Plannig Site Advance

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 3

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Mampu memahami prinsip layout secara keseluruhan dan berurutan proses estika dari pengembangan layout tersebut .

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Mampu memahami prinsip layout secara keseluruhan dan kurang berurutan proses estika dari pengembangan layout tersebut .

SEKOR > 60

(C / C+)

Mampu kurang memahami prinsip layout secara keseluruhan dan kurang berurutan proses estika dari pengembangan layout tersebut .

SEKOR > 45

(D)

Mampu tidak memahami prinsip layout secara keseluruhan dan tidak berurutan proses estika dari pengembangan layout tersebut .

SEKOR < 45

(E)

Tidak membuat layout

Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul

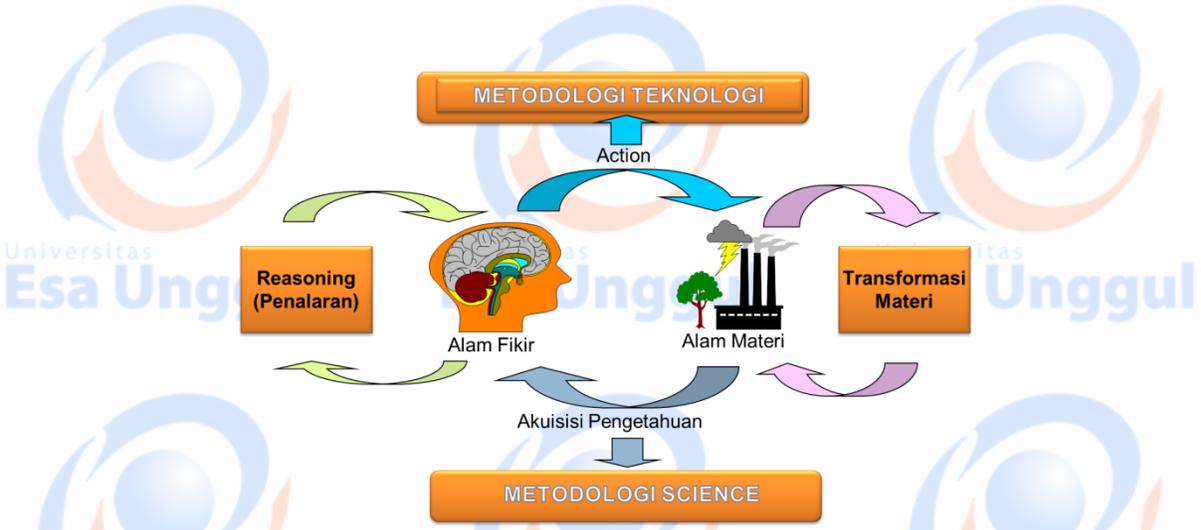
3.1 Memahami komposisi dalam Plannig Site



Gambar 2. Detail posisi planning site

3.1.1 Lingkup Keahlian Desain Booth diantara ilmu desain lainnya

Pada aspek Gambar 2. Deatai posisi planning site, mahasiswa mampu menguraikan tiap elemnt terkait dengan grid, margin, whitespase, komposisi estetika dan prinsip dasar layout dalam desain grafis yang dapatditerapkan dalam komposisi interaktif. Dalam hal ini mahasiswa dianjurkan untuk mempejari kembali proses kreatif



Gambar 3. Design Methodology

Desain sebagai sebuah proses kreatif ; merupakan pengejawantahan manusia sebagai pribadi-pribadi memiliki peran bagi peningkatan kualitas hidup sebagai mahluk sosial.



Gambar 4. Diagram proses kreatif

Alur diatas memperlihatkan bagaimana pola berpikir desain Dimanfaatkan oleh manusia-manusia kreatif berproses Kreatif untuk menghasilkan karya-karya kreatif, sebagai Bentuk atas berbagai pertanyaan dan permasalahan Dilingkungannya.

**KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN
PERTEMUAN 4**

Mahasiswa mampu membuat table dengan grid yang benar .

**EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN
PERTEMUAN 4**

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Memahami fungsi dan coding table dan frame dalam website pada tampilan website dengan baik dan benar

Membuat perencanaan layout

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami fungsi dan coding table dan frame dalam website pada tampilan website

Membuat perencanaan layout

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami fungsi dan coding table dan frame dalam website pada tampilan website dan membuat perencanaan layout

SEKOR > 45

(D)

Kurang Memahami fungsi dan coding table dan frame dalam website pada tampilan website

Membuat perencanaan layout

SEKOR < 45

(E)

Tidak Memahami fungsi dan coding table dan frame dalam website pada tampilan website

Membuat perencanaan layout

4.1 Penerapan coding table

Pada dasarnya, sebelum merancang suatu web mahasiswa wajib memahami konseptual tabel atau bisa dipersingkat dengan *Wireframe*, adalah prototipe layar web dengan layar rendah, sebuah bingkai gambar digunakan untuk mengidentifikasi elemen yang akan ditampilkan pada halaman atau layar, seperti berikut :

1. Navigasi
2. Bagian konten
3. Citra dan / atau kebutuhan media
4. Elemen formulir Panggilan untuk bertindak (CTA) *Wireframes* biasanya dibuat dalam warna hitam dan putih atau nuansa abu-abu, gunakan

placeholder untuk gambar, dan jangan sampai masuk ke *font* tertentu (walaupun banyak yang menerapkan ukuran *font* untuk menyampaikan pemisahan jenis salinan). Mereka datang dalam berbagai bentuk dan ukuran - mulai dari yang sangat mendasar sampai yang begitu canggih hingga hampir meniru desain layar penuh. Sedangkan anotasi cukup sederhana, anotasi merupakan penjelasan dan catatan tentang elemen atau interaksi pada bingkai gambar.

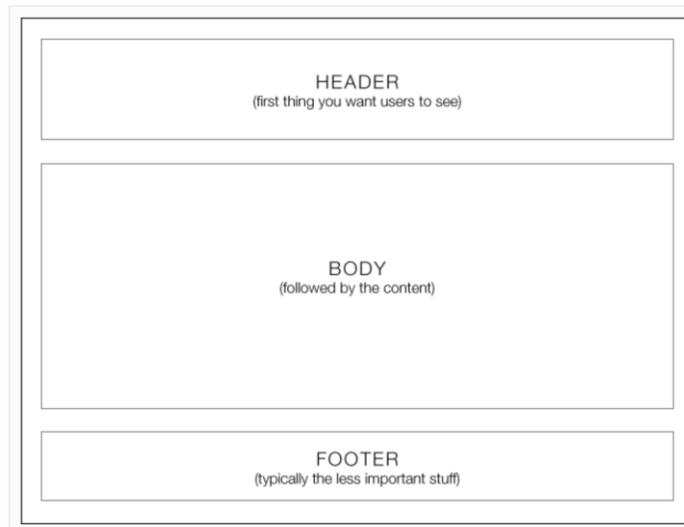
```
<!DOCTYPE html>
<html>

  <head>
    <title>Heading Example</title>
  </head>

  <body>
    <h1>This is heading 1</h1>
    <h2>This is heading 2</h2>
    <h3>This is heading 3</h3>
    <h4>This is heading 4</h4>
    <h5>This is heading 5</h5>
    <h6>This is heading 6</h6>
  </body>

</html>
```

Gambar 5. Koding dasar tabel



Gambar 6. Tabel yang diharapkan

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN
PERTEMUAN 5

Memahami CSS coding dan Rule

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 5

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Menerapkan side plan, dan memahami coding dengan merancang tampilan dasar website, memahami basic css coding

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Menerapkan side plan, dan memahami coding dengan merancang tampilan dasar website, memahami basic css coding

SEKOR > 60

(C / C+)

Menerapkan side plan, dan kurang memahami coding dengan merancang tampilan dasar website, memahami basic css coding

SEKOR > 45

(D)

Tidak Menerapkan side plan yang sudah di rancang pada design website, dan memahami coding dengan merancang tampilan dasar website, memahami basic css coding

SEKOR < 45

(E)

Tidak Menerapkan side plan, dan memahami coding dengan merancang tampilan dasar website, memahami basic css coding

Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul

5.1 Memahami CSS Rule

CSS (Cascading Style Sheet) merupakan suatu cara untuk memformat atau membuat *layout* halaman web menjadi lebih menarik dan mudah dikelola. Dalam CSS dikenal istilah *selector*. *Selector* adalah nama yang diberikan untuk setiap *style* berbeda yang dibuat. Di dalam *style* didefinisikan bagaimana setiap *selector* akan bekerja (*font*, *color* dan lain-lain.). Kemudian di dalam bagian *body* halaman web, *selector* tersebut dipanggil untuk mengaktifkan *style* yang telah didefinisikan. Jenis-jenis *selector* antara lain :

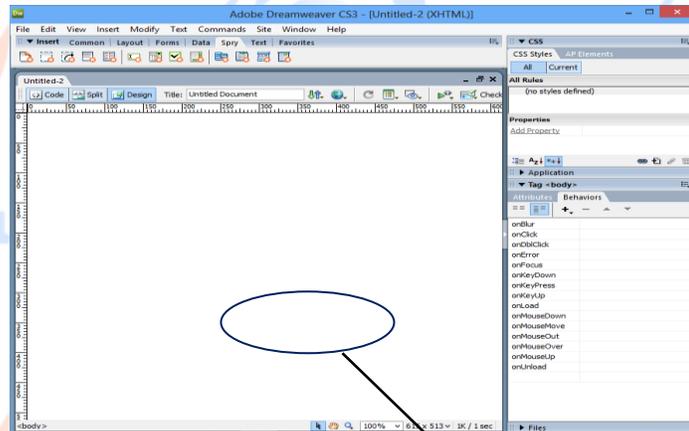
- Selector HTML
- Selector Class
- Selector ID

Manfaat CSS antara lain :

- Memudahkan dalam merubah tampilan web
- Ukuran file menjadi lebih kecil, sehingga load file lebih cepat.
- Memaksimalkan efektifitas dan efisiensi dalam pembuatan web.
- Menjaga konsistensi tampilan web.

5.2 Pengerjaan CSS

Menambahkan css dengan menggunakan fitur tab css yang ada di kanan layar dreamweaver seperti ditunjukkan pada gambar berikut:



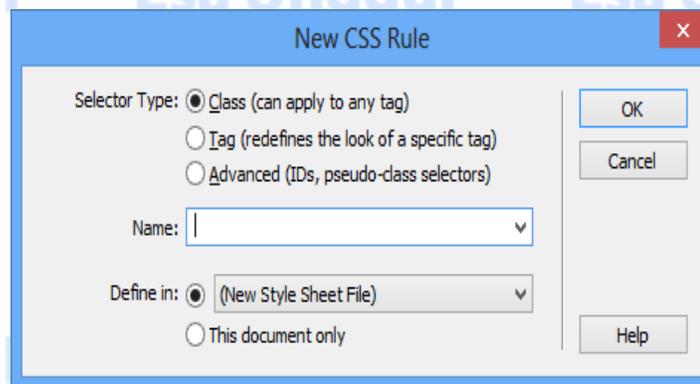
Gambar 7. Tabel CSS

Beberapa tombol yang dapat digunakan untuk mengelola css antara lain :

- Klik gambar rantai jika anda ingin melampirkan file css yang sudah jadi,
- Klik gambar yang ada tanda plus (+) untuk menambah css baru
- Klik gambar pensil untuk mengedit
- Klik gambar tong sampah untuk menghapus.

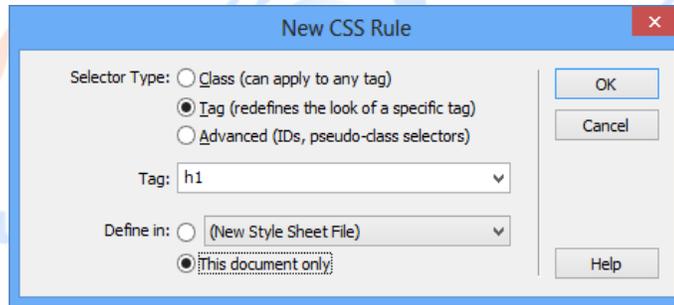
Langkah-langkah untuk membuat CSS dengan redefinisi tag html antara lain :

- Klik tombol plus (+) di sebelah kanan tampilan dreamweaver, sehingga muncul tampilan berikut :



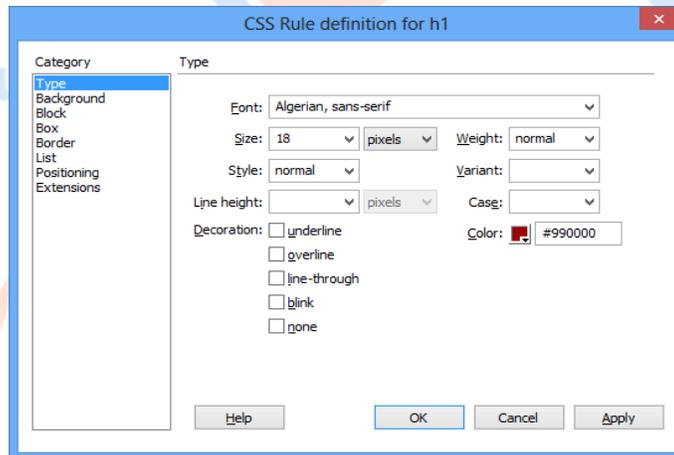
Gambar 8. Perintah CSS rule

- Pilih tombol **tag**
- Pilih tag html yang akan didefinisi ulang, misal : tag **h1**
- Pilih tombol pilihan **define ini : this document only.**



Gambar 9. Perintah CSS rule

- Lakukan definisi terhadap rule CSS



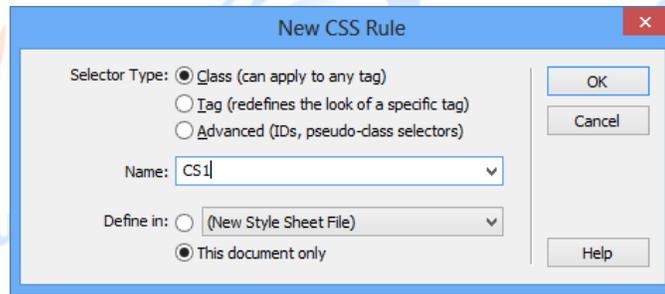
Gambar 10. Perintah CSS rule – h1

- Sehingga di sebelah kanan tampilan dreamweaver muncul redefinisi tag html yang telah dilakukan.

1. Membuat CSS dengan selector Class

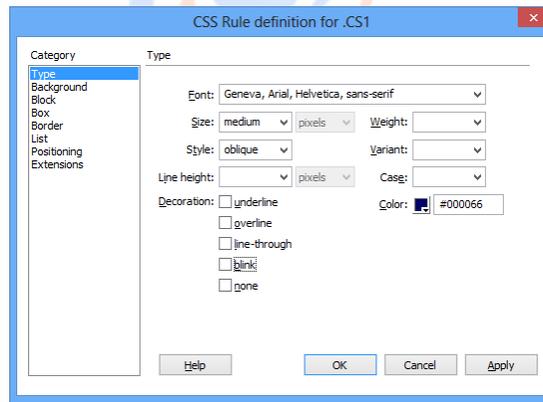
Langkah-langkah untuk membuat CSS dengan selector class antara lain :

- Klik tombol plus (+) di sebelah kanan tampilan dreamweaver
- Pilih tombol **Class**
- Beri nama tag, misal : CS1
- Pilih tombol pilihan **define ini : this document only.**



Gambar 11. Perintah CSS rule

- Lakukan definisi terhadap rule CSS



Gambar 11. Perintah CSS rule CS1

- Sehingga di sebelah kanan tampilan dreamweaver muncul tag Class CS1 yang telah dilakukan.

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN
PERTEMUAN 6

Mahasiswa mampu memahami typography dalam Web design

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 6

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Dapat merancang layout website dengan estetik dan rapi, memahami jenis – jenis font yang dapat di gunakan pada website, masukan font dan teks dalam layout dengan baik dan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Dapat merancang layout website, memahami jenis – jenis font yang dapat di gunakan pada website, masukan font dan teks dalam layout dengan baik dan benar

Membuat perencanaan layout

SEKOR > 60

(C / C+)

Dapat merancang layout website, kurang memahami jenis – jenis font yang dapat di gunakan pada website, masukan font dan teks dalam layout dengan baik dan benar

SEKOR > 45

(D)

layout Dapat merancang layout website, kurang memahami jenis – jenis font yang dapat di gunakan pada website, masukan font dan teks dalam layout

SEKOR < 45

(E)

Tidak Dapat merancang layout website, kurang memahami jenis – jenis font yang dapat di gunakan pada website, masukan font dan teks dalam layout dengan baik dan benar

6.1 Memahami Typography dalam Website

Tipografi adalah seni tentang aturan atau tata cara penggunaan huruf, kata, paragraf pada ruang – ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan – kesan tertentu sehingga dapat menolong para pembaca agar lebih nyaman dan maksimal dalam membaca.

Jenis-jenis huruf Tipografi secara umum :

1. Serif (Berkaki)

Serif (Berkaki) adalah jenis huruf **tipografi** yang memiliki kaki pada setiap ujungnya contoh huruf serif adalah : Times New Roman , Georgia , Book Antiqua, dan Garamond huruf ini memiliki kesan tegas dan mewah digunakan untuk huruf di majalah , koran berita karena mudah dibaca dan diingat.

Times New Roman
Georgia
Book Antiqua
Garamond

Gambar 12. Huruf Serif

2. Sans Serif (Tidak Berkaki)

Sans Serif (Tidak Berkaki) adalah jenis huruf tipografi yang tidak memiliki kaki pada setiap ujungnya contoh huruf sans serif adalah : Arial, Verdana, Tahoma huruf ini memiliki karakteristik simple, profesional, dan mudah di baca cocok di gunakan untuk huruf pada media online seperti Web.

Arial Verdana Tahoma

Gambar 12. Huruf sans serif

3. Script (Tulisan Tangan)

Script (Tulisan Tangan) adalah jenis huruf **tipografi** berupa tulisan tangan biasanya huruf miring ke kanan dan ada penekanan seperti menggunakan pena atau kuas contoh huruf script adalah : segoe script, vivaldi, Lucida handwriting, Lucida Calligraphy huruf ini memiliki karakter personal atau pribadi.

Segoe Script
Vivaldi
Lucida Handwriting
Lucida Calligraphy

Gambar 13. Huruf Script

Tipografi dalam **Web Design** sangatlah penting dimana **tipografi** adalah salah satu unsur wajib yang harus dikuasai oleh seorang web designer.

Jenis huruf **Tipografi** yang biasanya digunakan dalam **Web Design** adalah jenis huruf Tipografi Sans Serif (Tidak Berkaki) seperti *Arial*, *Verdana*, *Tahoma* dimana jenis huruf Sans Serif ini memiliki keunggulan dalam segi visual yaitu mudah di baca dalam resolusi kecil maupun besar sehingga mudah untuk beadaptasi dengan mata dan dan daya ingat si pembaca.

Tetapi setelah perkembangan teknologi yang begitu pesat tidak hanya huruf Sans Serif saja yang digunakan dalam kancah **Web Design** tetapi jenis huruf Serif pun ada ini dikarenakan telah munculnya monitor – monitor komputer dengan kemampuan resolusi yang tinggi sehingga jenis huruf Serif dapat terbaca dengan baik dengan syarat memiliki ukuran 12 keatas.

Tipografi dalam Web Design tidak hanya mencakup pada jenis font itu sendiri tetapi juga pada unsur – unsur seperti **warna, ukuran huruf, serta aksen** (Bold,Italic,Underline,Strikeout).

Warna huruf haruslah terlihat lebih terang dari pada warna latar atau background agar huruf tersebut dapat dibaca dengan baik dan jelas selain itu ukuran huruf juga harus disesuaikan misal huruf pada Heading memiliki ukuran 24 px, body 14 px, footer 12 px itu akan cocok dan website pun menjadi lebih menarik untuk dilihat dan dibaca oleh para pengunjung.

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 7

Mahasiswa mampu memahami typography dalam Web design

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 7

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Memahami navigasi dan merancang navigasi pada layout, memahami perbedaan XHTML dan HTML serta penerapan coding pada web yang akan dirancang.

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami navigasi dan merancang navigasi pada layout, memahami perbedaan XHTML dan HTML serta penerapan coding pada web yang akan dirancang.

Membuat perencanaan layout

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami navigasi dan merancang navigasi pada layout, tidak memahami perbedaan XHTML dan HTML serta penerapan coding pada web yang akan dirancang.

SEKOR > 45

(D)

Kurang Memahami navigasi dan merancang navigasi pada layout, tidak memahami perbedaan XHTML dan HTML serta penerapan coding pada web yang akan dirancang.

SEKOR < 45

(E)

Tidak Memahami navigasi dan merancang navigasi pada layout, tidak memahami perbedaan XHTML dan HTML serta penerapan coding pada web yang akan dirancang.

7.1 Memahami Typography dalam Website

XHTML adalah sebuah kombinasi dari HTML dan XML (Extensible Markup Language) dan merupakan bentuk sempurna (dalam arti, lebih ketat dan bersih dibandingkan HTML). Tujuan XHTML adalah menggantikan HTML. XHTML adalah bentuk HTML yang didefinisikan sebagai aplikasi XML yang berarti XHTML berisi semua elemen dalam HTML 4.01 dikombinasikan dengan sintaks XML.

XHTML adalah bahasa markup sebagaimana HTML, tetapi dengan gaya bahasa lebih baik. XHTML merupakan versi HTML yang memenuhi persyaratan XML dan merupakan sebuah dokumen HTML dan XHTML menjadi standar internasional dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh W3C (World Wide Web Consortium).

Beberapa alasan mengapa menggunakan XHTML :

1. XHTML menyempurnakan kekurangan-kekurangan pada HTML.
2. XHTML dapat dijalankan pada berbagai platform, sehingga memungkinkan situs kita dibuka dengan baik melalui PDA dan ponsel.
3. Penulisan XHTML tidak terlalu berbeda dengan HTML 4.01 standar. Jika sudah mempunyai kemampuan HTML 4.01 maka akan sangat membantu untuk memulai XHTML. XHTML mengharuskan penulisan tag dengan huruf kecil (lowercase) dan selalu menutup menggunakan penutup tag.

Beberapa aturan pada XHTML

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, XHTML merupakan penyempurnaan dari HTML.

Untuk itu, ada beberapa aturan agar program lebih stabil dan konsisten.

- Setiap tag harus ditulis dengan huruf kecil.
- Memberi penutup untuk setiap tag.
- Membuka dan menutup tag pada sarang yang benar.
- Atribut tag ditulis dengan huruf kecil dan memakai tanda petik.

Deklarasi pada XHTML

Deklarasi Doctype pada XHTML hampir sama dengan Doctype pada HTML. W3C mengharuskan agar selalu menggunakan Doctype pada XHTML. Terdapat 3 Jenis Doctype pada XHTML :

1. **XHTML – Strict.** Digunakan untuk membuat halaman yang layout dan formatnya dikontrol penuh oleh CSS Pada deklarasi ini menggunakan tag font dan table
1. `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3c//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">`
2. **XHTML – Transitional.** Digunakan untuk membuat halaman yang sebagian besar menggunakan tag-tag HTML
3. `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3c//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-traditional.dtd">`
2. **XHTML – Frame.** Digunakan jika kita memakai frame pada halaman web.
5. `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3c//DTD XHTML 1.0 Frameset//EN" "http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-frameset.dtd">`

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN
PERTEMUAN 8

Mahasiswa Memahami dan mengenal basic Java Script

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 8

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Mahasiswa mampu memahami basic java script, mahasiswa mampu mengintrgasi table, gambar, font dengan tepat, memahami basic script server

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Mahasiswa mampu memahami basic java script, mahasiswa mampu mengintrgasi table, gambar, font dengan baik.

Membuat perencanaan layout

SEKOR > 60

(C / C+)

Mahasiswa mampu memahami basic java script, mahasiswa mampu mengintrgasi table, gambar, font dengan kurang tepat

SEKOR > 45

(D)

Mahasiswa mampu memahami basic java script, mahasiswa mampu mengintrgasi table, gambar, font dengan tidak tepat

SEKOR < 45

(E)

Tidak Mahasiswa mampu memahami basic java script, mahasiswa mampu mengintrgasi table, gambar, font dengan baik

8.1 Memahami Java Script dan implementasi coding

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menambahkan fitur interaktif pada website anda, seperti ketika ingin membuat game, melakukan perubahan ketika mengklik tombol, efek dinamik, animasi, dan masih banyak lagi. Tutorial ini adalah dasar dari JavaScript yang akan memberikan gambaran apa yang bisa anda buat dengan JavaScript. JavaScript adalah bahasa pemrograman yang sangat matang dan dapat dikolaborasikan dengan dokumen HTML dan digunakan untuk membuat website yang interaktif. JavaScript diciptakan oleh Brendan Eich yang juga co-founder dari Mozilla project, Mozilla Foundation dan Mozilla Corporation.

Anda dapat melakukan banyak hal dengan JavaScript. Anda akan memulai dari fitur sederhana seperti menentukan layout, membuat respon ketika mengklik button, caousels, dan gallery gambar. Namun pada akhirnya ketika anda sudah mendapat banyak pengetahuan anda juga akan dapat membuat game, animasi 2D dan 3D, aplikasi yang berhubungan dengan database, dan masih banyak lagi.

JavaScript sendiri adalah bahasa yang cukup kompleks namun sangat fleksibel, dan banyak Developer (Programmer) telah menyediakan tool yang berdiri diatas core JavaScript agar anda dapat menggunakan fungsi - fungsi ekstra, tool tersebut sebagai berikut :

- Application Programming Interfaces (APIs) dibangun pada web browser agar memungkinkan anda melakukan apapun dari dinamik dokumen HTML dan set CSS yang anda buat, untuk menangkap dan memodifikasi video dari web cam, atau membuat animasi 3D dan sampel audio.
- API pihak ketiga menyediakan akses bagi Developer untuk menghubungkan aplikasi mereka pada website atau aplikasi lain layaknya facebook dan twitter. Pernahkan anda login soundcloud dengan facebook ? itu API pihak ketiga.

Frameworks pihak ketiga dan libraries dapat digabungkan pada HTML sehingga memungkinkan Developer membangun website atau aplikasi dengan cepat. Dibawah adalah contoh coding



```
html {
  font-size: 10px;
  font-family: 'Open Sans', sans-serif;
}
```



```
h1 {
  font-size: 60px;
  text-align: center;
}
```



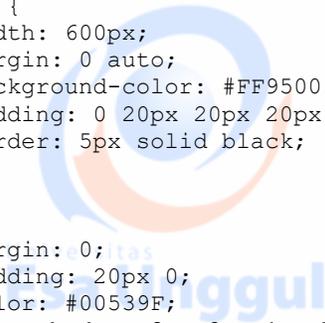
```
p, li {
  font-size: 16px;
  line-height: 2;
  letter-spacing: 1px;
}
```



```
html {
  background-color: #00539F;
}
```



```
body {
  width: 600px;
  margin: 0 auto;
  background-color: #FF9500;
  padding: 0 20px 20px 20px;
  border: 5px solid black;
}
```



```
h1 {
  margin: 0;
  padding: 20px 0;
  color: #00539F;
  text-shadow: 3px 3px 1px black;
}
```



```
img {
  display: block;
  margin: 0 auto;
}
```



KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 9

Mahasiswa Memahami Website dalam konteks Server, Database, dan Script

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 9

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman web diantaranya HTML, XHTML, dan CSS (Cascading Style Sheet) dengan baik dan benar, memahami basic server script

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman web diantaranya HTML, XHTML, dan CSS (Cascading Style Sheet) dengan baik dan benar

Kurang memahami basic server script

Membuat perencanaan layout

SEKOR > 60

(C / C+)

Menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman web diantaranya HTML, XHTML, dan CSS (Cascading Style Sheet)

Tidak memahami basic server script

SEKOR > 45

(D)

Menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman web diantaranya HTML, XHTML, dan CSS (Cascading Style Sheet) kurang tepat dan Tidak memahami basic server script

SEKOR < 45

(E)

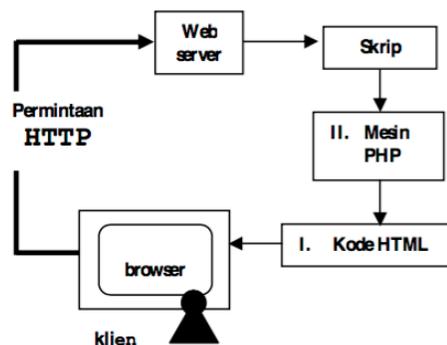
Tidak menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman web diantaranya HTML, XHTML, dan CSS (Cascading Style Sheet) dengan baik dan benar dan Tidak memahami basic server script

Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul

9.1 Memahami dasar Web Server

MySQL merupakan *database server* yang berhubungan erat dengan PHP. MySQL adalah sistem manajemen basisdata relasi yang bersifat terbuka atau *open source*. Sistem manajemen basisdata ini adalah hasil pemikiran dari Michael “Monty” Widenius, David Axmark, dan Allan Larson pada tahun 1995. Tujuan awal ditulisnya program MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi *web*. MySQL menggunakan bahasa standar SQL (*Structure Query Language*) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. Perintah SQL sering juga disebut *Query*. MySQL menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan *database server* lain. Berikut ini adalah beberapa keunggulan MySQL :

Mampu menangani jutaan *user* dalam, waktu yang bersamaan, Mampu menampung lebih dari 50.000.000 *record*. Sangat cepat mengeksekusi perintah. Memiliki *user privilege system* yang mudah dan efisien.



Gambar 14. Tabel alur Data base dan Web server

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN
PERTEMUAN 10

Mahasiswa dapat mempersentasikan Client brift, mind mapping, dan Creative Brif

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 10 -14

SEKOR > 77-90

(A / A-)

Menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman web PHP, MySql memahami server script dengan baik dan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman web PHP, MySql memahami server script Membuat perencanaan layout

SEKOR > 60

(C / C+)

Menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman web PHP, MySql kurang memahami server script

SEKOR > 45

(D)

Kurang Menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman web PHP, MySql kurang memahami server script

SEKOR < 45

(E)

Tidak Menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman web PHP, MySql memahami server script dengan baik dan benar

10.2 Memahami Client side dan Client Brif, Creative brif

Dalam merancang Website yang tepat designer di anjurkan agar memberikan brif tentang gambaran website, yang disebut *prototyping* adalah tindakan (dan dalam banyak kasus, seni) menciptakan dan menguji semua atau sebagian fungsionalitas aplikasi atau *website* dengan pengguna. *Prototype* dapat dibuat dengan alat analog (seperti papan tulis atau pensil dan kertas) atau secara digital dengan PowerPoint, Acrobat, Visio, OmniGraffle, HTML, Balsamic Mockups atau alat berbasis teknologi lainnya.

Prototyping bisa menjadi proses berulang, karena *prototype* umumnya dibuat untuk mengidentifikasi masalah dengan atau memvalidasi-pengalaman pengguna. Begitu mengumpulkan umpan balik, dapat dibuat modifikasi pada prototip untuk pengujian tambahan. Dalam kasus lain, prototipe yang berhasil (cukup) dapat membuat sebuah proyek bergerak maju ke fase lain dalam siklus pengembangan.

Situs web Desainer seharusnya tampak menggembirakan dan meyakinkan calon pelanggan, sehingga harus berisi informasi yang bermanfaat bagi mereka. Mengabaikan paragraf panjang dan penjelasan tapi membuatnya singkat dan informatif. Fokus pada apa yang penting dan itu adalah produk dan layanan Desainer, hilangkan kelebihan konten dan jaga kebersihan informasi penting tentang produk dan layanan yang Desainer berikan.

Pada akhirnya, desain web yang bagus adalah desain cerdas yang dilakukan secara profesional. Dengan segala kemampuan, karakteristik, struktur dan fondasi yang baik dari situs web efektif yang diterapkan pada perancangan situs web bisnis Desainer, tentunya hal itu akan memberi dampak positif bagi bisnis Desainer. Desain yang bagus akan menyebabkan calon pelanggan melakukan bisnis dengan situs Desainer dan akan memberi Desainer lebih banyak pendapatan yang mengarah pada pertumbuhan bisnis Desainer yang sukses

Daftar Refrensi

- Kadir, Abdul. Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP. Yogyakarta: ANDI. 2002
- Arbie. Manajemen Database dengan MySQL. Yogyakarta:ANDI. 2003
- Syakur, Stendy. Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver MXI. Yogyakarta:ANDI. 2003
- Fathansyah, Ir . Basis Data. Bandung:Informatika. 1999.
- Hakim, Lukmanul dan Musalini, Uus. Cara Mudah Memadukan Web Design dan Web Programming. Jakarta:Elex Media Komputindo. 2004.
- Imansyah, Muhammad. PHP dan MySQL Untuk Orang Awam. Palembang:Maxikom. 2003.
- Unger, R., & Chandler, C. (2012). *A Project Guide to UX Design: For user experience designers in 28 the field or in the making*. New Ride