

PENGUNAAN WEBSITE PORTAL BERITA SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK MAHASISWA

Mochammad Faizal¹, Muhammad Faqih Abdillah², Dea Aulia Sari I.M.S³, Wahyu Setiadi⁴,
Denisha Octavia⁵, Wulan Suhendari⁶, Didit Widiatmoko Soewardikoen⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

e-mail: hai@mf-chan.com¹, faqihkairsar@gmail.com², sasakimorita@gmail.com³,
wahyusetiadi2121@gmail.com⁴, denishaoctavia@gmail.com⁵,
suhendariwulan89@gmail.com⁶, diditw9001@yahoo.com⁷

Received : Pebruari 2018

Accepted : Juli 2018

Published : Oktober 2018

Abstract

Website can serve as a medium to deliver information, related to academic and non-academic university activity. Telkom University as a technology-based university is appropriate to use the website as a means of supporting the activity going on inside. On the one hand, 55 Student Activity Units at Telkom University require publication media related to non-academic activities conducted. Related to this, there are already three official media that can accommodate it, but the results of the questionnaire said that students still feel that the dissemination of information is still not optimal. This is important, because website is the main channel used to disseminate information in real time. To answer these problems, the necessary data will be obtained through visual objects observation, interviews with experts, distributing questionnaires to the audience, as well as literature studies that related to relevant theories. Once the data is collected, it will be analyzed through comparative matrix to obtain conclusions and suggestions that can answer the formulation of research problems. This research aims to optimize the cyber media websites to deliver real-time and reliable information to students. The results obtained are standard forms that can be used to create an actual and trusted student news portal website.

Keywords: website, UI, UX, media, university

Abstrak

Website dapat berfungsi sebagai media penyampaian informasi terkait akademis dan non-akademis pada perguruan tinggi. Universitas Telkom sebagai salah satu universitas yang berbasis teknologi sudah sepatutnya menggunakan website sebagai sarana penunjang aktivitas yang terjadi di dalamnya. Di satu sisi, 55 Unit Kegiatan Mahasiswa yang ada di Universitas Telkom membutuhkan media publikasi terkait kegiatan non-akademis yang dilakukan. Terkait hal ini, sudah ada tiga media resmi yang dapat mawadahi hal tersebut, namun dari hasil kuesioner menyebutkan bahwa mahasiswa masih merasa bahwa penyebaran informasi masih belum optimal. Hal ini menjadi penting, karena website menjadi kanal utama yang digunakan untuk penyebaran informasi secara aktual. Untuk menjawab permasalahan tersebut, data yang diperlukan akan didapat melalui observasi objek visual, wawancara kepada ahli, penyebaran kuesioner kepada pemirsa, serta studi literatur terkait teori-teori yang relevan. Setelah data-data terkumpul, maka akan dianalisis melalui matriks perbandingan untuk mendapatkan kesimpulan dan saran yang dapat menjawab rumusan masalah penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan website media siber untuk menyampaikan informasi yang aktual dan terpercaya kepada mahasiswa. Adapun hasil yang didapat adalah berupa standar yang dapat digunakan untuk membuat website portal berita mahasiswa yang aktual dan terpercaya.

Kata Kunci: situs web, UI, UX, media, universitas

1. PENDAHULUAN

Saat ini, kita hidup pada era di mana orang-orang tidak terlepas dengan penggunaan teknologi, khususnya internet (*interconnected network*). *Website* merupakan suatu bentuk media yang dapat diakses melalui internet, yang salah satu kegunaannya adalah sebagai sarana penyampaian informasi. Universitas Telkom sebagai salah satu universitas yang berbasis teknologi dan memiliki visi untuk menjadi "*world class university*", sudah sepantasnya menerapkan hal ini sebagai penunjang aktivitas yang terjadi di dalamnya.

Seiring dengan transformasi empat perguruan tinggi menjadi Universitas Telkom pada tahun 2013, terjadi juga perubahan pada struktur organisasi mahasiswa, seperti adanya penggabungan pada Unit Kegiatan Mahasiswa, yang saat ini menjadi 55 Unit Kegiatan Mahasiswa aktif yang ada di Universitas Telkom. Selain itu, terdapat juga organisasi mahasiswa lain seperti BEM (Badan Eksekutif Mahasiswa), yang terdiri dari empat BEM tingkat fakultas dan satu di tingkat pusat.

Seiring dengan penyesuaian tersebut, telah lahir beberapa media siber yang sama-sama bertujuan untuk menyampaikan informasi terkait dengan Universitas Telkom. Hal ini menimbulkan persaingan antar media untuk mendapatkan pemirsa dan *traffic* setinggi-tingginya. Selain media-media resmi, terdapat juga beberapa media yang dikelola dengan tanpa keterikatan dengan organisasi manapun di dalam lingkup Universitas Telkom, yang menawarkan layanan *paid promote*.

Integrated Academic Application System (i-Gracias) menjadi salah satu portal yang memuat segala informasi. Namun demikian, i-Gracias hanya memberitakan hal yang terkait akademis di Universitas Telkom saja, sedangkan UKM membutuhkan media untuk melakukan publikasi untuk kegiatan non-akademis. Dalam hal ini, ada tiga wadah resmi yang dapat menampung hal tersebut, seperti *website* Students CCI, Jurnalistik Aksara, dan juga BEM Keluarga Mahasiswa Universitas Telkom. Meskipun demikian, masih banyak mahasiswa yang mengeluhkan bahwa penyampaian informasi saat ini belumlah optimal. Masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui dari mana untuk mendapatkan informasi-

informasi tersebut secara aktual dan terpercaya.

2. METODE PENELITIAN

Dalam sebuah karya visual selalu terdapat tiga aspek, yakni aspek pembuat, aspek imaji, dan aspek pemirsa [1]. Oleh karena itu, aspek-aspek tersebut akan diteliti melalui observasi untuk aspek imaji, wawancara untuk aspek pembuat, kuesioner untuk aspek pemirsa, disertai dengan studi pustaka untuk mendapatkan teori-teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Data-data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan matriks perbandingan. Data dijabarkan ke dalam matriks yang terdiri dari kolom dan baris, saling dibandingkan dengan menggunakan satu tolok ukur yang sama, yang akhirnya dapat mengarahkan kepada kesimpulan [1].

3. KAJIAN TEORI

3.1 Studi Pustaka

A. Jurnalistik

Jurnalisme adalah sebuah bentuk dari komunikasi, berdasarkan dari jawaban atas pertanyaan *who, what, where, when, why, dan how* (5W+1H) [2]. Jurnalistik pada media siber memiliki sejumlah keunggulan, seperti berita tersampaikan lebih cepat, lebih praktis karena bisa diakses melalui ponsel yang terhubung dengan internet, juga penyebarannya bisa lebih cepat melalui media sosial, serta pembaca dapat memberikan tanggapan secara langsung terhadap berita. Pada jurnalistik, sedikitnya ada empat fungsi dan manfaat dari media massa, diantaranya adalah menghimpun dan menyebarkan informasi, memberikan pendidikan, memberikan hiburan, serta menjadi alat kontrol sosial dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara [3].

B. Website

Website adalah sebuah lokasi pada komputer tertentu di internet, yang memiliki alamat unik yang disebut URL (*Uniform Resource Locator*). *Website* tersebut terdiri dari beberapa halaman atau kumpulan dari halaman *web* yang terkait, yang bisa berisi teks, gambar, suara, maupun video [4].

C. Layout

Dalam *website*, *layout* atau tata letak adalah proses penataan dan pengaturan teks atau

grafik pada halaman, yang di dalamnya meliputi penyusunan, pembagian tempat dalam suatu halaman, pengaturan jarak spasi, pengelompokan teks dan grafik, dan penekanan pada suatu bagian tertentu [5]. Adapun kriteria dalam membuat *website layout* yang baik, di antaranya adalah harus mencapai tujuan, memiliki pemetaan visual yang baik, juga dapat menarik perhatian [5].

HEADING
NAVIGASI
CONTENT
LAIN-LAIN

Gambar 1. *Top index layout*
[Sumber : Suyanto, 2009]

Dengan menu navigasi yang berada di atas konten, model *top index layout* cocok diterapkan pada situs-situs portal dengan banyak menu yang ditawarkan, atau untuk menampilkan tautan yang banyak ke situs lainnya [5].

D. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual, yang berguna sebagai sarana pendukung cerita maupun penghias ruang kosong. Ilustrasi ini memiliki bermacam bentuk, seperti sketsa, karya lukis, karya grafis, karikatural, *bitmap image*, hingga karya foto [6].

Ada tiga hal yang harus diperhatikan dalam memilih ilustrasi pada *website*, yaitu gambar harus relevan dan dapat meningkatkan *interest* terhadap desain, hindari ilustrasi yang terlalu harfiah di mana nantinya akan memunculkan klise, serta gambar yang estetik atau emosional untuk memancing perhatian dan memberi penekanan [7].

E. Tipografi

Tipografi adalah sebuah alat komunikasi, yang harus bisa berkomunikasi dengan kuat, jelas, dan mudah terbaca. Desain tipografi pada aspek keterbacaan akan mencapai hasil yang baik apabila melalui proses investigasi terhadap makna naskah, alasan dari mengapa naskah tersebut harus dibaca, dan siapa yang akan membacanya [6].

F. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar dan mewakili suasana kejiwaan dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan pengelihatan, sehingga mampu merangsang munculnya suatu perasaan [6].

G. Media Sosial

Media sosial merupakan suatu bentuk media siber untuk memudahkan proses komunikasi, yang memungkinkan penggunaanya untuk merepresentasikan dirinya masing-masing untuk saling berinteraksi, berbagi, bekerja sama, maupun membentuk ikatan sosial, tanpa perlu melakukan komunikasi secara langsung [8].

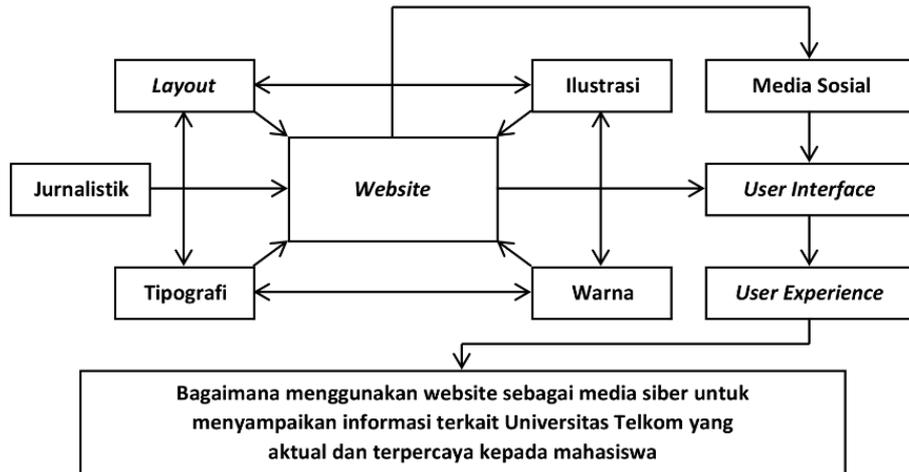
H. User Interface

User interface adalah bagian terpenting dari setiap sistem komputer yang dapat dilihat, didengar, dan dapat disentuh. Tujuan dari desain *interface* itu sederhana, yakni untuk memudahkan kita dalam bekerja dengan komputer, menjadi lebih produktif dan dapat dinikmati [9].

I. User Experience

User experience muncul dari penggunaan sebuah produk di dunia nyata, yang dapat menjadi pembeda antara produk yang sukses dengan yang gagal. UX bukan hanya sebatas bagaimana cara kerja dari suatu produk atau jasa, namun mengenai bagaimana kemampuannya di saat seseorang menggunakannya [10].

3.2 Asumsi Penelitian



Gambar 2. Kerangka teoretik
[Sumber : Dokumentasi peneliti]

Berdasarkan teori-teori tersebut, didapat asumsi bahwa untuk menyampaikan informasi terkait kampus menggunakan *website* secara aktual dan terpercaya, konten yang disajikan harus mengandung 5W+1H, *website* harus bisa

diakses melalui berbagai perangkat, pengelola media selalu mengikuti tren dalam penggunaan media sosial, serta *website* memiliki *user interface* yang memudahkan penggunaannya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Observasi



Gambar 3. Tampilan *website* Students Telkom University
[Sumber : <https://students.telkomuniversity.ac.id>]



Gambar 4. Tampilan *website* Aksara
 [Sumber : <http://aksara.telkomuniversity.ac.id>]



Gambar 5. Tampilan *website* BEM Kema Tel-U
 [Sumber : <https://bem.telkomuniversity.ac.id>]



Gambar 6. Tampilan *website* Ganeca Pos Online
 [Sumber : <http://ganecapos.com>]



Gambar 7. Tampilan *website* KM-ITB Official Website
 [Sumber : <https://km.itb.ac.id>]



Gambar 8. Tampilan *website* Isola Pos
 [Sumber : <http://isolapos.com>]



Gambar 9. Tampilan *website* BEM Rema UPI
 [Sumber : <http://bem.rema.upi.edu>]

Tujuh media yang diteliti antara lain *website* Students Telkom University, Aksara, dan BEM Kema Universitas Telkom sebagai media dari Universitas Telkom, *website* Ganeca Pos Online dan KM-ITB Official Website sebagai media dari Institut Teknologi Bandung, serta *website* Isola Pos dan BEM Rema UPI sebagai media dari Universitas Pendidikan Indonesia. Ketujuh *website* tersebut menggunakan *top index layout*, sudah menerapkan *font fallback*, serta responsif dan kompatibel untuk berbagai perangkat.

4.2 Wawancara

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, dilakukan wawancara kepada empat narasumber ahli. Menurut Drs. Achmad Setiyaji selaku ahli jurnalistik, jurnalistik media siber merupakan pendayagunaan kemajuan IT yang menunjang model *agenda setting* di mana nilai aktualitas sudah pasti, namun untuk validasi data masih dipertanyakan. Untuk menekankan kepercayaan masih sulit, pengelola harus masuk ke dalam komunitas-komunitas, dan mengembangkan dari aspek SDM pengelola. Fungsi media massa itu untuk edukasi, penyampaian informasi, serta pencipta kondisi, dengan segala macam aspeknya. Oleh karena itu, media massa harus memiliki sebuah tema utama. Untuk ilustrasi, diutamakan yang berkaitan dan menggambarkan isi berita. *Citizen journalism* dapat dimanfaatkan untuk menjalin hubungan ke publik, sangat meningkatkan konten dan juga menambah calon pembaca.

Andreas Rio Adriyanto selaku ahli *website* menjelaskan bahwa *website* merupakan media yang memberikan informasi melalui internet. Untuk CMS yang paling umum digunakan adalah WordPress karena populer dan pembuatannya mudah, namun harus sering diperbarui untuk meminimalisir ancaman dari keamanan *website*. Sebaiknya pengguna diberikan edukasi terkait bagaimana berinternet yang aman, dan pengelola harus mempertimbangkan penggunaan elemen yang bisa memberatkan halaman *website*, agar lebih memfokuskan ke konten teksnya saja.

Berikutnya, wawancara dilakukan kepada Dedi Kurnia Syah Putra selaku ahli media sosial. Menurut narasumber, media sosial merupakan sebuah media yang tidak punya identitas.

Ketika pemilik *website* media menyebarkan informasi melalui media sosial, praktik ini sebenarnya hanya efektif untuk menyebarkan informasi, bukan untuk menarik calon pengguna. Semua jenis media sosial sebenarnya sama, namun berbeda secara teknis dan peminatnya. Banyak media sosial sudah tergantikan dengan yang lain, sehingga pemilik media berita harus tahu peminatan mahasiswa itu lebih banyak ke mana. Yang terpenting adalah inti dari apa yang disiarkan media berita adalah pesan-pesan/berita.

Terakhir, Nurhaman selaku ahli UI/UX memaparkan bahwa yang memengaruhi UX pada *website* adalah informasi, navigasi, dan UI itu sendiri. Pengelola harus menghindari adanya *complex design*, dan harus memerhatikan kemudahan dalam bernavigasi. *Website* yang interaktif terdapat kotak *feedback*, dan harus responsif. Ilustrasi yang digunakan harus informatif dan dapat menjadi daya tarik pembaca. Untuk warna, sebaiknya selalu mengikuti perkembangan tren masa kini, seperti *material design* yang dikembangkan Google. *Website* yang baik dapat dimuat dalam lima sampai enam detik. Penggunaan https dan *subdomain* resmi kampus berpengaruh pada UX, serta penggunaan *banner* iklan yang terlalu banyak akan memberi UX yang buruk.

4.3 Kuesioner

Tabel 1 : Perbandingan tingkat kepuasan pembaca

Nama Media	Nilai Kepuasan Pembaca
Students Telkom University	77.92% (Puas)
Aksara	70.12% (Puas)
BEM Kema Tel-U	71.31% (Puas)
Ganeca Pos Online	73.90% (Puas)
KM-ITB Official Website	69.20% (Puas)
Isola Pos	67.03% (Puas)
BEM Rema UPI	64.29% (Agak Puas)

[Sumber : Dokumentasi peneliti]

Kuesioner penilaian disebar ke 120 orang responden yang merupakan mahasiswa. Dari kuesioner yang telah disebar, didapat data bahwa media Students Telkom University mendapatkan nilai kepuasan yang tertinggi dibandingkan dengan enam media lainnya, yakni sebesar 77.92%.

4.4 Pembahasan

Berdasarkan data-data yang didapat dari wawancara dan kajian pustaka, didapat bahwa *website* BEM Kema Universitas Telkom mendapatkan nilai terbaik, yakni sebesar 83.33%. Hal ini dikarenakan pada media tersebut tinggi baris sudah sesuai, berita yang disajikan sudah menjawab 5W+1H, pada halaman *website* sudah menawarkan rekomendasi berita/artikel lain, media sudah membuka layanan *citizen journalism*, pada *website* sudah tersedia tombol untuk *share* pada media sosial, berat halaman di bawah rata-rata *website* media lainnya, sudah terdapat pengurutan kategori pada berita/artikel, berita disajikan dengan ilustrasi yang informatif, *website* dapat dimuat dengan cepat, menggunakan https, serta menggunakan subdomain Universitas Telkom.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal bahwa untuk menggunakan *website* sebagai media siber untuk menyampaikan informasi yang aktual dan terpercaya terkait Universitas Telkom kepada mahasiswa, harus memenuhi beberapa standar sebagai berikut :

- a. Pengelola media siber harus memiliki jaringan untuk bisa mendapatkan dan menyampaikan informasi dengan cepat, yang didukung dengan data kualitatif maupun kuantitatif yang terjamin validitasnya
- b. Pengelola media siber harus membuka layanan *citizen journalism* untuk membangun jaringan dengan pembaca, juga menambah konten berita yang dapat menembus keterbatasan geografis sehingga dapat tersajinya informasi yang aktual
- c. *Website* portal berita harus bisa diakses melalui berbagai perangkat dengan mudah, serta pengelola media siber harus selalu mengetahui minat pembaca

terhadap media sosial yang mereka gunakan, karena berkaitan langsung dengan tingkatan akses berita secara aktual

- d. SDM pengelola media siber harus memiliki kejelian dalam menyajikan konten yang mengandung 5W+1H, untuk menunjang nilai aktualitas dan faktualitas
- e. Segala komponen *website* harus selalu menggunakan versi paling terbaru, didukung dengan penggunaan https untuk meminimalisir kesalahan teknis yang dapat menghilangkan kepercayaan pengguna terhadap *website* tersebut
- f. *Website* harus dioptimalisasi, lebih difokuskan kepada kontennya agar bisa diakses dengan cepat dan juga menggunakan subdomain resmi kampus, agar bisa meningkatkan kepercayaan penggunaannya

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D.W Soewardikoen, *Metodologi Penelitian Visual, dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: Dinamika Komunika, 2013.
- [2] T. Harcup. *Journalism, Principles and Practice*. New Delhi: Vistaar Publications, 2005.
- [3] Zaenuddin H.M, *The Journalist, Bacaan Wajib Wartawan, Redaktur, Editor, & Para Mahasiswa Jurnalistik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2011.
- [4] B.K Williams dan S.C Sawyer, *Using Information Technology : Pengenalan Praktis Dunia Komputer dan Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2007.
- [5] A.H Suyanto, *Step by Step Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009.
- [6] A. Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009.
- [7] J. Beard dan J. George, *The Principles of Beautiful Web Design*. Edisi ketiga. Collingwood: SitePoint Pty. Ltd., 2014.

- [8] R. Nasrullah, *Media Sosial, Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015.

- [9] W.O Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Indianapolis: Wiley Publishing, 2007.

- [10] J.J Garrett, *The Elements of User Experience : User-Centered Design for the Web and Beyond*. Berkeley: New Riders.