

BAB IX

WEBSITE

9.1 PENGERTIAN WEBSITE

Website adalah kumpulan dari halaman - halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam Internet. Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. dan Website atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

9.2. MENGORGANISASIKAN ISI WEBSITE (5 ATRIBUT KEGUNAAN)

9.2.1 Membangun Sebuah Situs

Model Proses:

- a. Mengidentifikasi Objektif
- b. membangun sebuah daftar topic
- c. Organisasi isi
- d. Menyediakan struktur
- e. Perubahan Isi

5 Kegunaan Atribut

- a. Isi yang bersifat teks
- b. Rancangan Grafis
- c. Navigasi
- d. Struktur
- e. Link

9.2.2 Jenis-jenis Website

Secara garis besar, website bisa digolongkan menjadi 3 bagian yaitu:

a. Website Statis

Website Statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit code yang menjadi struktur dari website tersebut.

b. Website Dinamis

Website Dinamis merupakan website yang secara struktur diperuntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga disediakan halaman backend untuk mengedit konten dari website. Contoh umum mengenai website dinamis adalah web berita atau web portal yang didalamnya terdapat fasilitas berita, polling dan sebagainya.

c. Website Interaktif

Website Interaktif adalah web yang saat ini memang sedang booming. Salah satu contoh website interaktif adalah blog dan forum. Di website ini user bisa berinteraksi dan beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya website seperti memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur

9.3 ANALISIS WEB SITE

Web Analytics adalah alat yang digunakan dalam upaya pemasaran online dengan menganalisa, mengevaluasi, dan mengukur data kunjungan (*traffic*), waktu kunjungan, geografis pengunjung, dan data penting lainnya dari sebuah situs web.

Langkah yang diperlukan untuk menciptakan dan mengimplementasikan strategi web analytics services yang efektif:

- a. Google Web Optimizer
- b. Social Media Analytics
- c. Heat Maps
- d. Funnel Optimization
- e. Goal Tracking
- f. Identify Traffic Sources
- g. Online Advertising Integration

Soal dan Pembahasan :

Soal :

Sebutkan jenis-jenis dari website.

Pembahasan :

a. Website Statis

Website Statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit code yang menjadi struktur dari website tersebut.

b. Website Dinamis

Website Dinamis merupakan website yang secara struktur diperuntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga disediakan halaman backend untuk mengedit kontent dari website. Contoh umum mengenai website dinamis adalah web berita atau web portal yang didalamnya terdapat fasilitas berita, polling dan sebagainya.

c. Website Interaktif

Website Interaktif adalah web yang saat ini memang sedang booming. Salah satu contoh website interaktif adalah blog dan forum. Di website ini user bisa berinteraksi dan beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya website seperti memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur

BAB X

CSCW - UBIQUITOUS COMPUTING

10.1. PENGERTIAN CSCW

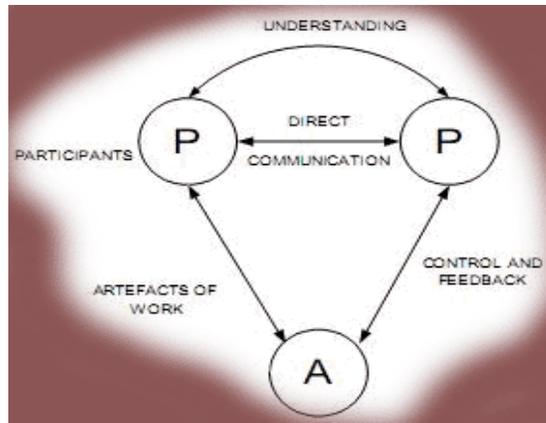
- a. CSCW adalah cara merancang suatu sistem yang digunakan untuk membantu pekerjaan sebagai suatu group dan bagaimana memahami dampak suatu teknologi pada pola pekerjaan mereka
- b. CSCW adalah suatu sistem yang mendukung pekerjaan groupware .
- c. CSCW seringkali diasumsikan sebagai aspek yang dihasilkan dari sebuah groupware. CSCW lebih berorientasi kepada evaluasi terhadap hal-hal yang terjadi dalam proses interaksi antar manusia dalam sekelompok pengguna

10.2. Groupware

Groupware dapat diklasifikasi dalam beberapa cara, salah satunya adalah dimana dan kapan seseorang peserta mengikuti kerja kelompok. Hal ini dapat diringkas dalam matriks time/space. Dimensi space dapat juga suatu dimensi secara geografis dan dibagi dalam co-located (tempat yang sama) dan remote (tempat yang berbeda). Contoh e-mail dan video conferencing yang bekerja pada jarak yang jauh. Sumbu time dibagi menjadi system synchronous dan asynchronous. Contoh telepon merupakan komunikasi remote synchronous dan post-it notes merupakan suatu asynchronous co-located.

Gambar di bawah ini menunjukkan suatu cooperative work yang mendukung pembahasa:

- a. Computer-mediated communication Mendukung komunikasi antar partisipan
- b. Meeting and decision support systems Menangkap pemahaman secara umum.
- c. Shared application and artifacts Mendukung interaksi partisipan dengan berbagi pekerjaan.



Gambar 10.1 Group-ware

Terminology cooperation work berarti ada 2 atau lebih partisipan, P. Partisipan ini berhubungan satu sama lain dalam pekerjaan, dan juga berinteraksi dengan bermacam tool dan produk. Beberapa diantaranya adalah berbagi secara fisik, tetapi dengan maksud untuk tujuan kerja bersama, ini yang disebut sebagai artefact, A. Para partisipan saling bekerja sama dinotasikan dengan arah panah, bisa dengan berbicara (speech) atau surat, atau komunikasi langsung bisa dalam hal kategori pada matriks time/ space sebelumnya. Bagian dari tujuan komunikasi adalah untuk mendapatkan pemahaman umum dari tugas yang berhubungan. Pemahaman ini diimplisitkan dalam percakapan atau dalam diagram atau teks secara eksplisit. Untuk beberapa pekerjaan seperti penelitian dan aspek manajemen, membangun pemahaman dan ide merupakan tugas utama. Jika bukan ini, partisipan berinteraksi dengan tool dan objek kerja untuk melaksanakan pekerjaannya. Ini ditunjukkan dengan anak panah antar partisipan dan artefact of work. Panah ini menunjukkan dua aliran informasi : control dari partisipan ke artefact, dan feedback dari artefact ke partisipan.

Groupware adalah aplikasi yang dibuat untuk mendukung kolaborasi bersama antar sekelompok pengguna dalam suatu lingkungan tertentu (Alan Dix, 1993). Groupware mewakili software yang membantu kelompok kerja/kolega terhubung ke jaringan komunikasi untuk mengelola aktifitas mereka. Operasi yang didukung antara lain: penjadwalan rapat dan alokasi sumber daya, email, e-newsletter, distribusi file dan lain sebagainya.

Groupware dapat diklasifikasi dalam beberapa cara, salah satunya adalah dimana dan kapan seseorang peserta mengikuti kerja kelompok. Hal ini dapat diringkas dalam matriks time/space berikut ini :

	Same place	Diferrent place
Same Time	Face-to-face conversation	Telephone
Different Time	Post-it-note	Letter

Groupware dapat dijalankan dalam waktu yang berbeda. Contoh dari aplikasi basis web jenis ini adalah email, forum diskusi ataupun jenis shared editing. Dalam perkembangan teknologi web, groupware jenis ini sering juga disebut sebagai social networking seperti blog, forum sosial, bookmark aggregator, contoh : del.icio.us, blinklis ataupun office online.

Contoh dari aplikasi groupware :

a. Komunikasi media komputer

1. Email

Email merupakan groupware tersukses yang ada. Email termasuk jenis komunikasi yang asynchronous (berbeda waktu) dan remote (berbeda tempat). Komponennya terdiri dari alamat tujuan (To), salinan (Cc) juga disertai dengan penanda waktu kirim.

2. Instants Messangers

Instant messenger seperti yahoo messenger merupakan suatu fasilitas untuk mengirim pesan berbasis internet yang mendapat umpan balik secara langsung, selain itu juga bisa berkirim file, suara dan video dengan adanya fasilitas web camera.

3. SMS

Layanan pengiriman pesan yang dibatasi 160 karakter. Dengan layanan 3G, bisa disertai komunikasi face to face.

b. Konferensi dan komunikasi video

Untuk berkomunikasi di antara beberapa orang yang terpisah secara lokasi memerlukan biaya yang tidak sedikit serta waktu tempuh yang tidak singkat. Untuk memenuhi kendala tempat, waktu dan biaya tersebut diatasi dengan teknologi video konferensi yang berbasis teknologi satelit. Masing-masing lokasi dalam sebuah sistem video konferensi membutuhkan sarana untuk mengirim dan menerima video yang dikirim melalui satelit.

c. Meeting dan Sistem Pendukung Keputusan

1. Argumentation tools

Komunikasi ini berbentuk dua arah dan melihat kontribusi masing-masing. Hal ini dilakukan untuk mengkomunikasikan alasan pengambilan keputusan di antara perancang.

2. Meeting rooms

Suatu ruang pertemuan yang dirancang menggunakan peralatan komputer untuk pertemuan tatap mata. Rancangan ruang ini dapat berbentuk U atau C yang diatur mengelilingi layar monitor dan masing-masing peserta mempunyai masing-masing monitor.

3. Shared work surfaces

Shared work surfaces merupakan suatu sistem yang menggunakan efek whiteboard, yakni suatu sistem yang mengatur para peserta menulis dengan tangan secara langsung ke layar besar.

4. Aplikasi dan artefak saling berbagi

5. Shared editors

Editor ini dapat berbentuk text maupun grafik yang bekerja sama.

6. Shared diaries

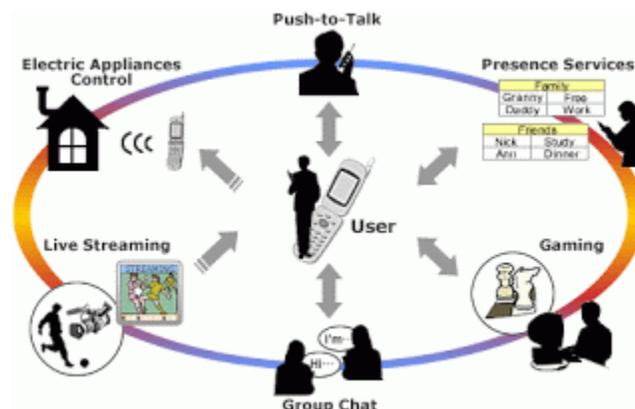
Ide dari sistem ini adalah sederhana yakni setiap orang menggunakan shared electronic diary, hal ini berlaku sama jika menggunakan personal komputer dan pocket organizers. Jika ada seseorang ingin membuat pengaturan pertemuan maka sistem akan mencari diaries semua orang untuk menemukan waktu yang kosong.

7. Shared PCs & Shared Windows

10.3 UBIQUITOUS COMPUTING

10.3.1 Definisi Ubiquitous Computing

- Sebuah model/konsep interaksi manusia dan komputer yang paling canggih dan modern, dimana proses informasi keduanya diintegrasikan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- Penerapan *ubiquitous computing* akan memudahkan manusia dalam berinteraksi dan berkomunikasi, di mana saja, kapan saja, mungkin juga bagaimana saja, dan akan terus bermunculan banyak aplikasi dan layanan yang memanfaatkan metode ini.
- Ubiquitous* secara harfiah berarti muncul atau ada dimana-mana.
- Computing* bermakna komputer
- Ubiquitous Computing* secara sederhana dapat kita definisikan dengan istilah komputasi dimana-mana/komputasi yang ada dimana-mana.
- Dan lebih jelasnya bisa diartikan bahwa di segala bidang manusia terdapat/menggunakan teknologi komputasi.



Gambar 10.2 Ubiquitous Computing

10.3.2 Isu-isu Seputar *UbiComp*

a. Security

UbiComp membawa efek meningkatnya resiko terhadap security. Penggunaan gelombang, infra merah, ataupun bentuk media komunikasi tanpa kabel lain antara alat input dengan alat pemroses data membuka peluang bagi pihak lain guna menyadap data. Sebagai implikasinya sang penyadap dapat memanfaatkan data tersebut untuk kepentingan mereka. Saat ini berbagai riset tentang pengiriman data yang aman, termasuk penelitian terhadap protokol-protokol baru, menjadi salah satu fokus utama dari riset tentang ubiComp.

b. Privasi

Penggunaan devices pada manusia menyebabkan ruang pada privasi semakin mengecil. Dengan alasan efisiensi waktu pegawai seorang pimpinan dapat meminta semua karyawannya memakai tag yang dapat memonitor keberadaan karyawan tersebut di kantor. Hal ini menyebabkan sang karyawan tidak lagi mendapatkan privasi yang menjadi haknya karena keberadaannya dapat dipantau setiap saat oleh sang pimpinan beserta data yang menyertainya, misalnya sang pimpinan menjadi dapat mengetahui berapa kali sang karyawan pergi ke toilet hari itu.

c. Wireless Speed

Dengan berbagai macam ubicomp devices tuntutan akan kecepatan teknologi komunikasi nirkabel menjadi sesuatu yang mutlak. Teknologi saat ini menjamin kecepatan ini untuk satu orang atau beberapa orang dalam sebuah grup. Tetapi ubicomp tidak hanya berbicara tentang satu device untuk satu orang, ubicomp membuat seseorang dapat membawa beberapa devices dan ubicomp juga harus dapat dimanfaatkan di area yang luas semacam stasiun, teknologi yang ada saat ini belum mampu menjamin kecepatan untuk situasi semacam itu karena itu ubicomp dapat menjadi tidak efektif apabila tidak didukung perkembangan teknologi nirkabel yang dapat menyediakan kecepatan yang dibutuhkan.

Soal dan Pembahasan

Soal :

Apa maksud dari sebuah Group-ware

Pembahasan :

Groupware adalah aplikasi yang dibuat untuk mendukung kolaborasi bersama antar sekelompok pengguna dalam suatu lingkungan tertentu (Alan Dix, 1993). Groupware mewakili software yang membantu kelompok kerja/kolega terhubung ke jaringan komunikasi untuk mengelola aktifitas mereka. Operasi yang didukung antara lain: penjadwalan rapat dan alokasi sumber daya, email, e-newsletter, distribusi file dan lain sebagainya.