



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

Metode Penelitian

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2009), mengatakan bahwa dalam sebuah penelitian kualitatif, objek atau masalah yang diriset tidak berubah. Terdapat dua hal utama mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu, kualitas instrumen penelitian, dan kualitas pengumpulan data. Dalam pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, dan sumber sekunder. Penulis melakukan metode pengumpulan data kualitatif. Data pengumpulan primer adalah sumber data yang diperoleh melalui informasi. Metode yang digunakan ialah observasi, kuesioner, serta wawancara. Kemudian data yang telah terkumpul dicatat oleh penulis. Untuk observasi penulis survei ke tempat yang ingin dilakukan observasi melihat, mencatat, serta melakukan dokumentasi lokasi tersebut. Untuk kuesioner penulis melakukan penyebaran secara *online* sehingga data tersebut terekam. Untuk wawancara penulis merekam percakapan serta mendokumentasikan proses wawancara kepada narasumber. Dalam sumber pengumpulan data sekunder, penulis mengumpulkan data dengan melakukan studi pustaka berupa data-data yang telah ada, sehingga penulis memperolehnya dengan membaca, melihat, atau mendengarkan hasil data tersebut (hlm. 402). Berikut pengumpulan data penulis peroleh dengan mencari buku yang dibutuhkan serta melakukan dokumentasi dari data tersebut.

3.1.1. Observasi

Menurut Sugiyono (2009) mengatakan bahwa kegiatan observasi merupakan teknik pengumpulan data kualitatif dengan cara mencatat, merekam kejadian atau fakta mengenai objek yang sedang diteliti (hlm. 403). Penulis mengumpulkan data dan informasi terhadap bela diri kuntao, dan melakukan survei ke tempat latihannya agar sesuai dengan target.

- **Tempat Latihan**

Penulis melakukan survei pada tanggal 16 Juli 2016, mengunjungi pusat perguruan Siauw Gok Bukoan yang berada di Modernland, Tangerang. Membantu penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan, seperti data tentang penerimaan murid dari tahun ke tahun yang mengalami kemunduran, suasana tempat latihan Siauw Gok Bukoan, dan data-data lainnya. Penulis mendapatkan beberapa data yang penting dari hasil observasi yaitu; perguruan ini memiliki tempat latihan yang baik, dan memenuhi prosedur untuk latihan bela diri Kuntao, dan memiliki alat-alat latihan yang baik. Berikut adalah foto-foto hasil observasi penulis di perguruan Siauw Gok Bukoan dan cabang-cabangnya:



Gambar 3.1. Sekolah Siauw Gok Bukoan di Simprug, Jakarta Selatan

(Sumber: Dokumen Penulis)



Gambar 3.2. Sekolah Siauw Gok Bukoan di Kapuk Pulo, Jakarta Barat

(Sumber: Dokumen Penulis)

3.1.2. Kuesioner

Penulis melakukan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan data yang mendukung dalam perancangan promosi seni bela diri Kuntao melalui *website*. Kuesioner tersebut disebarakan secara *online* pada tanggal 16 April 2017 yang ditujukan kepada orang tua usia 30-40 tahun berdomisili di Jakarta dan Tangerang.

Dari Badan Pusat Statistik tahun 2010, penduduk daerah provinsi DKI Jakarta tahun 2010 (9.607.787 jiwa), dan Tangerang kota (1.798.601 jiwa). Target penulis yaitu; orang tua yang berumur 30-40 tahun, dan menurut Badan Pusat Statistik pada tahun 2010 penduduk DKI Jakarta, dan Tangerang kota mempunyai 10% persentase jumlah orang tua yang berada di daerah tersebut. Maka populasi remaja usia 30-40 tahun yang tinggal di DKI Jakarta dan Tangerang kota berjumlah 1.140.638 jiwa. Besaran sample ditentukan dengan rumus Slovin, yaitu:

$$s = \frac{n}{1 + N \cdot e^2}$$

Gambar 3.3. Rumus Slovin

(Sumber: Dokumen Penulis)

Keterangan:

S= Sample

N= Populasi

E= Derajat ketelitian atau nilai kritis yang diinginkan

Data dari Badan Pusa Statistik Indonesia adalah sebagai berikut:

Populasi DKI Jakarta= 9.607.787 x 10% (persentase umur 30-40 tahun yang ada di Tangerang, dan Jakarta)

Populasi Tangerang= 1.798.601 x 10% (persentase umur 30-40 tahun yang ada di Tangerang, dan Jakarta)

Dari rumus di atas, didapat hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{n}{1 + N \times E^2} \\
 &= \frac{1.140.638}{1 + 1.140.638 \times 0,10^2} \\
 &= \frac{1.140.638}{1 + 1.140.638 \times 0,01} \\
 &= \frac{1.140.638}{1+11.406} \\
 &= 99
 \end{aligned}$$

Gambar 3.4. Bagan Perhitungan Slovin

(Sumber: Dokumen Penulis)

1. Umur responden?

Tabel 3.1. Umur Responden

Pertanyaan	Pilihan	Responden	Persentase
Umur responden	27-30 tahun	20%	20%
	30-40 tahun	34%	34%
	40-50 tahun	19%	19%
	Lain-lain	17%	17%
Total		100	100%

Pertanyaan di atas bertujuan untuk mengetahui identitas umur responden, serta mengetahui apakah kuesioner tersebar sesuai target. Sebesar 34% responden adalah berusia 30-40 tahun, kemudian 20% dengan usia 27-30 tahun, sedangkan 19% dengan usia 40-50 tahun. Lainnya adalah responden dengan umur di atas 50 tahun.

2. **Menurut anda sebaiknya belajar bela diri kuntao dimulai dari umur?**

Tabel 3.2. Belajar bela diri Kuntao menurut responden

<u>Pertanyaan</u>	<u>Pilihan</u>	<u>Responden</u>	<u>Persentase</u>
<u>Belajar beladiri</u>	<u>10 tahun</u>	<u>50%</u>	<u>50%</u>
<u>kuntao dimulai</u>	<u>20 tahun</u>	<u>8%</u>	<u>8%</u>

Pertanyaan	Pilihan	Responden	Persentase
Belajar beladiri-kuntao dimulai dari umur?	10 tahun	50%	50%
	20 tahun	8%	8%
	30 tahun	1%	1%
	Semua umur	41%	41%
Total		100	100%
<u>Belajar beladiri</u>	<u>30 tahun</u>	<u>1%</u>	<u>1%</u>
<u>kuntao dimulai</u>	<u>Semua umur</u>	<u>41%</u>	<u>41%</u>
Total		100	100%

Pertanyaan di atas bertujuan untuk mengetahui identitas umur calon murid yang ingin belajar Kuntao. Sebesar 50% responden menjawab usia 10

tahun yang cocok untuk mulai belajar bela diri Kuntao, Sedangkan 41% responden menjawab bahwa semua umur bisa belajar bela diri Kuntao, kemudian 8% responden menjawab usia 20 tahun dapat belajar bela diri Kuntao, dan 1% responden menjawab bahwa umur 30 tahun dapat belajar bela diri Kuntao.

3. Siapa saja yang perlu belajar bela diri?

Tabel 3.3. Responden yang perlu belajar bela diri

Pertanyaan	Pilihan	Responden	Persentase
Siapa saja yang perlu belajar bela diri	Anak-anak	10	10%
	Remaja	10	10%
	Semua orang	80	80%
Total		100	100%

Pertanyaan di atas bertujuan untuk mengetahui identitas calon murid atau target yang perlu belajar bela diri. Sebesar 80% responden menjawab semua orang dapat belajar bela diri, sedangkan 10% responden menjawab Anak-anak yang cocok untuk belajar bela diri, kemudian 10% responden menjawab remaja juga dapat belajar bela diri.

4. Menurut anda yang seharusnya belajar bela diri?

Tabel 3.4. Responden yang keinginan belajar bela diri

Pertanyaan	Pilihan	Responden	Persentase
------------	---------	-----------	------------

Menurut anda yang seharusnya belajar bela diri	Wanita, dan Pria	80	80%
	Mereka yang berbakat	10	10%
	Mereka yang merasa terancam atau mengalami bullying	10	10%
Total		100	100%

Pertanyaan di atas bertujuan untuk mengetahui identitas diri responden dilihat dari tingkat kebutuhannya. Sebanyak 80% responden menjawab bahwa wanita, dan pria atau semua *gender* dapat belajar bela diri, sedangkan 10% responden menjawab calon murid atau target yang mempunyai bakat untuk latihan bela diri, kemudian 10% responden menjawab hanya seseorang yang merasa terancam yang harus belajar bela diri.

5. [Apa tujuan dan manfaat latihan bela diri?](#)

Tabel 3.5. Tujuan dan Manfaat latihan bela diri

Pertanyaan	Pilihan	Responden	Persentase
Apa tujuan dan manfaat latihan bela diri	Olahraga	17	17%
	Sehat	10	10%
	Self defence/ pertahanan diri	57	57%

	Menjadi atlit profesional	16	16%
Total		100	100%

Pertanyaan di atas bertujuan untuk mengetahui manfaat latihan bela diri bagi responden. Sebanyak 57% responden memilih pertahanan diri untuk manfaat latihan bela diri, sedangkan 17% responden memilih olahraga, kemudian 15% responden memilih menjadi atlit, dan 10% responden memilih kesehatan dalam belajar bela diri.

6. Gerakan atau jurus bela diri apa yang anda sukai?

Tabel 3.6. Gerakan atau jurus bela diri yang responden pilih

Pertanyaan	Pilihan	Responden	Persentase
Gerakan atau jurus bela diri yang anda sukai	Gerakan dasar	24	24%
	Gerakan bertahan	24	24%
	Gerakan menghindar	29	29%
	Gerakan menyerang	23	23%
Total		100	100%

Pertanyaan di atas bertujuan untuk mengetahui jurus atau gerakan bela diri yang responden sukai. Sebanyak 29% responden memilih gerakan

menghindar, sedangkan 24% responden memilih gerakan dasar, kemudian 24% responden memilih gerakan bertahan, dan 23% responden memilih gerakan menyerang.

7. Jenis bela diri apa yang ingin atau sudah pernah anda pelajari?

Tabel 3.7. Jenis bela diri yang diinginkan responden

Pertanyaan	Pilihan	Responden	Persentase
Jenis bela diri yang diinginkan responden	Taekwondo	9	9%
	Karate	21	21%
	Kuntao	15	15%
	Wushu	17	17%
	MuayThai	16	16%
	Jiu jitsu	12	12%
	Pencak silat	10	10%
Total		100	100%

Pertanyaan di atas bertujuan untuk mengetahui jenis bela diri yang ingin responden sukai. Sebanyak 21% responden memilih jenis bela diri Karate, sedangkan 17% responden memilih jenis bela diri Wushu, kemudian 16% responden memilih jenis bela diri MuayThai, sedangkan 15% responden

memilih belajar bela diri Kuntao, kemudian 12% responden memilih belajar bela diri jiu jitsu, lalu 10% responden memilih belajar bela diri Pencak silat, dan 9% responden memilih belajar bela diri Taekwondo.

8. Siapa nama guru atau tokoh seni bela diri tradisional Tionghoa yang anda ketahui di Indonesia?

Tabel 3.8. Nama guru kungfu tradisional Tionghoa yang responden ketahui di Indonesia

Pertanyaan	Pilihan	Responden	Persentase
Nama guru bela diri tradisional Tionghoa yang responden kenal di Indonesia	Kang Sin Sin (WingChun)	29	29%
	Lo Ban Teng (Kuntao)	42	42%
	Kwik Wie Seng (Ngo Cho Kun)	15	15%
	Tan Wie Seng (Siauw Lim Kwangtung)	9	9%
	Lie Tjhing Yan (Tao Kun)	5	5%
Total		100	100%

Pertanyaan di atas bertujuan untuk mengetahui nama besar Lo Ban Teng di mata responden. Sebanyak 42% responden memilih Lo Ban Teng, Namun pada tabel pertanyaan tabel 3.7 bela diri Kuntao menempati nomor urutan empat. Hal ini menjadi kesimpulan penulis bahwa bela diri Kuntao masih jarang diminati oleh responden.

3.1.3. Wawancara

3.1.3.1. Penerus Kuntao di Indonesia

Penulis melakukan wawancara langsung dengan penerus Kuntao di Indonesia atau *shifu* yang dikenal dengan nama Lo Hak Loen. Wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 16 Juli, 6 September, 28 September, 2 Desember, 10 Desember 2016 yang bertempat di pusat latihan Modernland, Taman golf 3 blok AG 5 no 12 Kota Modernland – Tangerang.



Gambar 3.5. Penulis dengan penerus bela diri kuntao Siau Gok Bukoan

(Sumber: Dokumen Penulis)

Hasil wawancara dengan penerus bela diri kuntao Siauw Gok Bukoan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Bela diri Kuntao Siauw Gok Bukoan beraliran Siauw Lim Ho Yang Pay.
- Kuntao sendiri berasal dari Tiongkok selatan yang masuk ke Indonesia pada tahun 1930 oleh Lo Ban Teng (Ayah kandung dari Lo Siauw Gok).
- Kuntao sendiri mengajarkan seni bela diri mempertahankan diri, olahraga, dan filsafat Tiongkok.
- Target utama bela diri kuntao adalah orang tua yang berminat dan punya kebutuhan, serta calon murid yang ingin belajar Kuntao.
- Untuk tempat latihan bela diri Kuntao Siauw Gok Bukoan sudah memenuhi prosedur untuk tempat latihan. Perguruan ini mempunyai dua program latihan yaitu: *Regular*, dan *Private*.
- Untuk pelatihan *regular* atau umum hanya buka di pusat latihan Modernland, Taman golf 3 blok AG 5 no 12 Kota Modernland – Tangerang.
- Untuk tempat latihan *private* berada di cabang-cabang Siauw Gok Bukoan yang tersebar di Jabodetabek. Bila ada permintaan khusus dari calon murid ingin belajar *private* di rumahnya, bisa didatangkan *shifu* untuk melatih *private* di kediaman tersebut.
- Perguruan Kuntao Siauw Gok Bukoan telah mempunyai delapan cabang yang berada di Modernland (pusat), Karawaci, Kelapa Gading, Simprug, Kebayoran Lama, Bekasi, Taman Permata Buana, Palem Semi.

- Perguruan Siauw Gok Bukoan pada waktu dekat akan membuka cabang baru di Kapuk Pulo (Jakarta Barat).
- Perguruan ini pernah diwawancarai oleh media Nasional.
- Perguruan tersebut sudah melakukan promosi lewat jalur cetak, seperti; brosur, dan promosi dengan cara datang ke sekolah-sekolah.
- Perguruan ini juga melakukan promosi melalui jalur media sosial seperti; *Facebook* dan *Instagram*.

3.1.3.2. Kesimpulan Wawancara

Jadi dari hasil wawancara tersebut penulis menyimpulkan bahwa perguruan Kuntao Siauw Gok Bukoan memiliki kualitas bela diri baik dan murid dari perguruan tersebut, bisa berpotensi untuk menjadi atlit Nasional. Namun tidak banyak masyarakat Indonesia khususnya di wilayah Jabodetabek yang mengetahui seni bela diri ini. Kurangnya promosi yang dikeluarkan perguruan ini. Penulis membuat media promosi *online* yaitu *website* untuk Perguruan Bela Diri Kuntao Siauw Gok Bukoan. Agar perguruan ini dapat dikenal oleh masyarakat, serta mudah di jangkau.

3.1.3.3. Focus Group Discussion (FGD)

FGD dilakukan kepada delapan orang yang mengikuti latihan bela diri silat tradisional Betawi dengan aliran Cingkring Goning pada tanggal 15 Febuari 2017. Penulis mewawancarai murid-murid perguruan ini untuk mengetahui perkembangan Silat Tradisional yang ada di Indonesia, serta mendapatkan data tambahan untuk penulis membuat *website*.

Berikutnya penulis juga menanyakan teknik yang cocok dalam pengambilan gambar menggunakan metode ilustrasi atau fotografi. Hasilnya enam responden memilih teknik fotografi untuk menangkap atau merekam sebuah gerakan dan dua lainnya memilih teknik ilustrasi.

Penulis juga menanyakan kepada responden tentang media apa yang paling digunakan untuk mengetahui sebuah informasi, dari delapan responden lima orang menjawab *browsing internet* sebagai media yang paling sering digunakan oleh para responden. Menurut mereka, media internet sudah berkembang sangat pesat sehingga menjadi mudah di akses dan informasi yang didapatkan.



Gambar 3.6. FGD dengan murid-murid Cingkring Goning

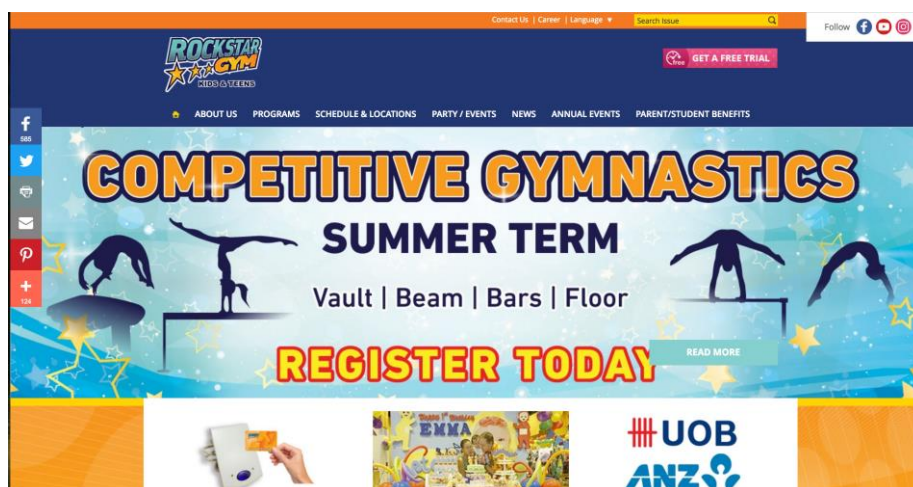
(Sumber: Dokumen Penulis)

3.1.4. Studi *Existing*

Pada perancangan *website* tentang promosi Sekolah Bela Diri Kuntao Siauw Gok Bukoan. Penulis melakukan studi *existing* yang terdiri dari dua kategori, yaitu berdasarkan materi dan berdasarkan visual. Tujuan dari studi *existing* untuk mengetahui konten, dan gaya visual *website* bela diri. Penulis mengambil beberapa contoh *website* bela diri yang menggunakan Kuntao, dan memiliki konten tentang Kuntao di dalamnya. Berikut merupakan dua contoh *website* yang penulis gunakan sebagai referensi; www.rockstar-gym.com, dan www.waylandli.com.

3.1.4.1. Hasil Studi *Existing*

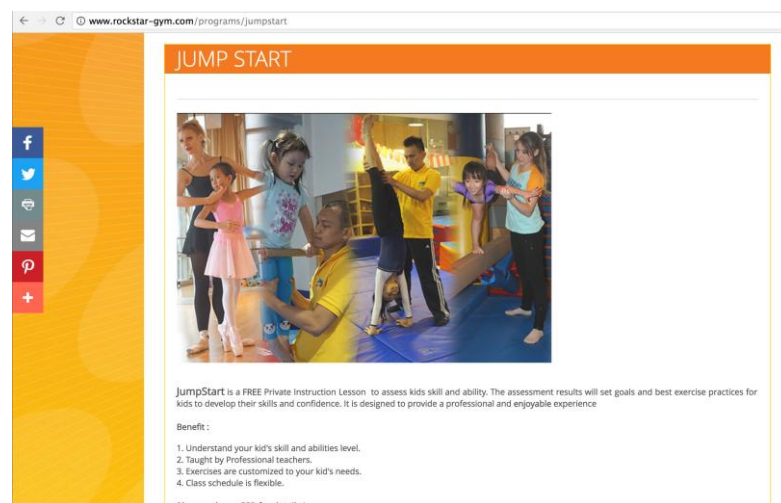
Dari hasil studi *existing* penulis, *website* www.rockstar-gym.com. Penulis menemukan kelebihan dan kekurangan pada *web* tersebut. Kelebihan yang Penulis dapatkan ialah penempatan logo dan navigasi yang baik. Karena logo sebagai identitas visual perusahaan, menemukan tampilan halaman *home* yang baik untuk menempatkan informasi, serta menjadi daya tarik *web* tersebut. *Website* ini menggunakan *centered design* untuk ukuran layar resolusi.



Gambar 3.7. Tampilan *Home* pada *website* www.rockstar-gym.com

(Sumber: Dokumen Penulis)

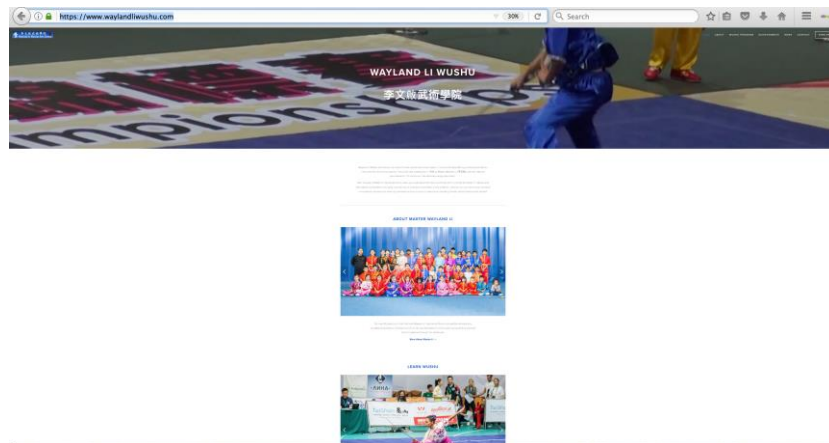
Kekurangan dari *website* ini pada penempatan isi konten pada *layout* halaman *website* www.rockstar-gym.com kurang baik, dan halaman home tampilan untuk bagian informasi tidak lengkap. Serta penggunaan *slideshow* lebih dari satu membuat mata pengunjung tidak fokus untuk mencari informasi.



Gambar 3.8. Tampilan Halaman pada *website* www.rockstar-gym.com

(Sumber: Dokumen Penulis)

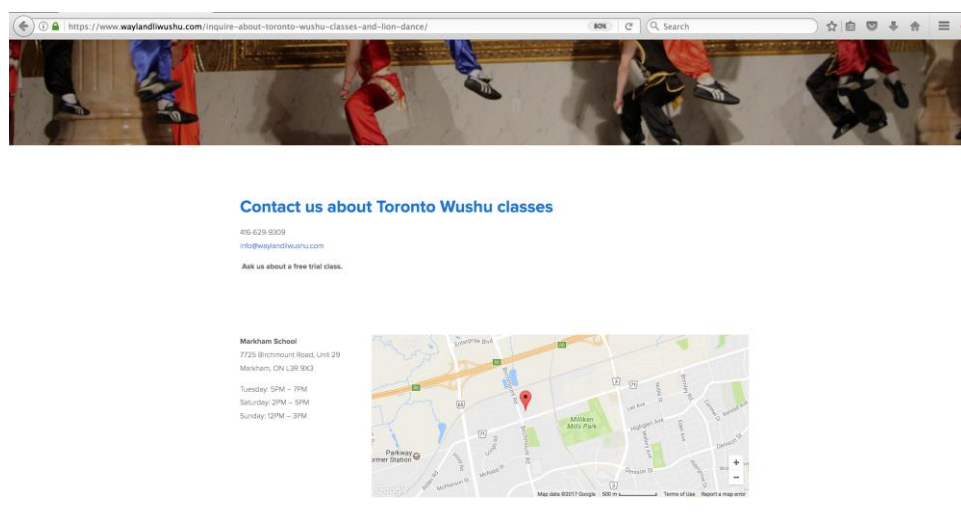
Dari hasil studi *existing* penulis, *website* www.waylandli.com. Penulis menemukan kelebihan dan kekurangan pada *website* ini. Kelebihan yang Penulis dapatkan ialah penempatan *layout* dan konten yang konsisten di setiap halamannya, tampilan konten informasi pada halaman *home* cukup baik, sehingga memudahkan pengunjung mencari informasi. *Website* ini menggunakan centered design untuk ukuran layar resolusi.



Gambar 3.9. Tampilan *Home* pada *Website* www.waylandli.com

(Sumber: Dokumen Penulis)

Kekurangan dari *website* ini adalah penempatan *layout* terlalu sederhana, bagian isi teksnya tidak tersusun dengan rapih pada gambar di bawah ini, dan untuk warna yang digunakan pada *website* kurang variatif.




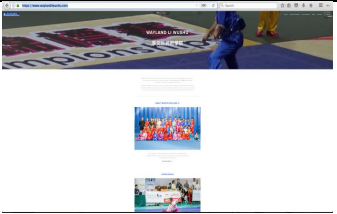
Gambar 3.10. Tampilan halaman *Contact us* pada *website*

www.waylandli.com

(Sumber: Dokumen Penulis)

3.1.4.2. Studi *Existing* Berdasarkan Visual

Tabel 3.9. Tabel Studi *Existing* Berdasarkan Visual

			
Perancang		Rockstar-Gym	Wayland Li
Jumlah Halaman		25 halaman	20 halaman
<i>Navigasi</i>		8 Navigasi	6 Navigasi
<i>Home</i>	Desain	<ul style="list-style-type: none"> • Pada halaman <i>home</i> gambar dibuat menjadi <i>slideshow</i>, sehingga berubah setiap detiknya. • Terdapat <i>heading</i> yang berisi Promosi, <i>News</i> atau <i>Event</i>. • Terdapat video pada halaman <i>website</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada halaman <i>home slideshow</i> yang biasanya di isi dengan foto atau gambar, pada <i>website</i> ini menggunakan video agar menarik perhatian. • Terdapat informasi yang cukup lengkap tentang bela diri yang ingin di promosikan.
	Logo, dan	<ul style="list-style-type: none"> • Logo pada <i>website</i> ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Logo pada <i>website</i> ini

	Navigasi	<p>sebagai identitas perusahaan atau lembaga yang penempatannya berada di bagian atas, sebelah kiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Navigasi berisi tentang <i>Home, About us, Programs, Schedule and Location, Party, News, Annual Events, Parent.</i> 	<p>sebagai identitas perusahaan atau lembaga yang penempatannya berada di bagian atas, sebelah kiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Navigasi berisi tentang <i>Home, About, Wushu Program, Achievements, News, Contact.</i>
	Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi yang disediakan tampilan halaman <i>home</i> oleh <i>website</i> tersebut tidak lengkap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi yang disediakan pada tampilan halaman <i>home</i> oleh <i>website</i> tersebut cukup baik dan jelas.
	Gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada penampilan gambar yang menarik perhatian pada halaman <i>Home.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar dan informasi pada <i>website</i> ini cukup lengkap.

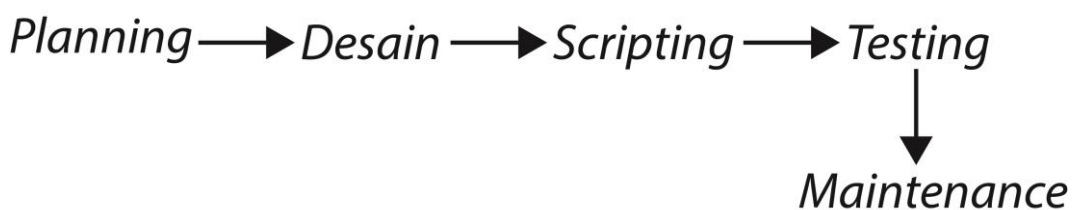
Isi	Warna	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Background</i> variatif. • Menggunakan warna pada <i>font</i> menggunakan warna variatif. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Background</i> putih. • Menggunakan warna pada <i>font</i> menggunakan warna hitam.
	<i>Layout</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Layout</i> di susun dengan baik untuk memperlihatkan isi konten pada <i>website</i> tersebut. • Untuk <i>layout</i> yang menunjukkan informasi dimuat gambar, dan dijelaskan melalui teks. • <i>Single column grid</i> membantu penempatan <i>layout</i> pada <i>website</i> ini 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Layout</i> di susun sederhana, agar mudah di mengerti. • <i>Single Coloumn grid</i> membantu penempatan <i>layout</i> pada <i>website</i> ini. • Setiap halaman yang membahas informasi selalu dimuat gambar, dan dijelaskan melalui teks.
	Gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi gambar yang ada di setiap halaman cukup lengkap. • Pose <i>action</i> pada <i>website</i> ini tidak banyak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi gambar yang ada di setiap halaman cukup lengkap. • Kebutuhan foto pada setiap halaman

			<i>website</i> ini cukup lengkap.
	Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Typeface</i> untuk bagian navigasi menggunakan <i>san serif</i>. • Untuk <i>typeface</i> bagian <i>heading</i> menggunakan <i>san serif</i>. • <i>Typeface</i> pada <i>bodytext</i> menggunakan <i>san serif</i>. • <i>Typeface</i> untuk logo menggunakan <i>san serif</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Typeface</i> untuk logo menggunakan <i>serif</i>. • Untuk <i>typeface</i> bagian <i>heading</i> menggunakan <i>san serif</i>. • <i>Typeface</i> pada <i>bodytext</i> menggunakan <i>san serif</i>.
	Konten	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat galeri. • Tidak terdapat <i>achievements</i>. • Tidak terdapat halaman <i>news</i>. • Tidak terdapat halaman untuk melihat lokasi atau <i>google maps</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak terdapat galeri. • Terdapat halaman <i>achievements</i>. • Terdapat halaman <i>news</i>. • Terdapat halaman untuk melihat lokasi bela diri tersebut.
	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan halaman galeri yang cukup 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan halaman <i>home</i> cukup baik.

		<p>lengkap.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Isi konten pada <i>website</i> ini cukup lengkap, dan mudah dipahami. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Layout</i> dan konten tersusun dengan baik dan konsisten. • Isi konten pada <i>webiste</i> ini cukup lengkap, dan mudah dipahami.
	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi pada halaman <i>home</i> tidak lengkap. • <i>Layout</i> pada setiap halaman tidak beraturan. • Hanya menggunakan dua jenis warna, yaitu: hitam, dan putih. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada halaman galeri pada <i>website</i> ini. • Hanya menggunakan dua jenis warna, yaitu: hitam dan putih.

3.2. Metodologi Perancangan

Menurut Sklar (2009), ada beberapa tahapan dalam membangun sebuah *website*, yaitu (hlm. 61-63) :



Gambar 3.11. Bagan Perancangan *Website*

(Sumber: Sklar, Principles Of Web Design, 2009, hlm. 61-63)

3.2.1. Perancangan Website

- *Planning*

Dalam membuat perancangan *website*, langkah pertama yang harus penulis lakukan ialah membuat *planning*. Pada tahap ini penulis melakukan analisis kebutuhan, pengumpulan data, serta menentukan tujuan atau *identifying markets*.

- Desain *Website*

Tahap kedua ialah membuat desain, sebagai unsur terpenting dalam perancangan sebuah *website*, karena desain *website* membantu meningkatkan kualitas dari *website* ini, dan desain sangat membantu penilaian pengunjung terhadap *website* ini.

- *Scripting*

Tahap selanjutnya mulai *scripting*, bahasa yang digunakan oleh *webmaster* untuk menerjemahkan setiap fungsi dalam *website* yang sedang diakses. Jenis bahasa *website program* yang banyak dipakai oleh *webmaster* antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, *Java Scripts*, dsb. Biasanya bahasa dasar yang dipakai setiap tampilan halaman *website* adalah HTML.

- *Testing*

Lalu melakukan bagian *testing* atau pengujian pada *website*, agar tidak terjadi kesalahan pada sistem sebelum di *publish*. Biasanya pengecekan dilakukan setelah *scripting* selesai.

- *Maintenance*

Tahap terakhir ialah *maintenance*, pemeliharaan *website* mempunyai peranan penting, karena tanpa pemeliharaan yang baik *website* ini akan terkesan membosankan atau monoton, dan pengunjung akan meninggalkan *website* tersebut. Untuk itu *webmaster* juga harus memikirkan pemeliharaan *website*, jika ada penambahan informasi, berita, artikel, *link*, gambar yang harus diperbarui. Perawatan *website* ini mempunyai periode tertentu untuk melakukan perawatan seperti setiap hari, setiap minggu, setiap bulan sekali secara rutin atau tergantung kebutuhan. Pemeliharaan rutin biasanya dipakai oleh situs-situs berita, artikel, lembaga pemerintah. Pemeliharaan periodik untuk situs-situs pribadi, *e-commerce* (Saputro, 2007).

3.2.2. Perancangan *Layout*

Dalam menentukan *layout*, penulis mengikuti buku Beard (2010), yang berjudul *The Principles Of Beautiful Web Design*. Buku ini berisi tentang *layout Left Coloumn Navigation*. *Layout* tersebut mempunyai keuntungan karena peletakannya pada dua sisi kolom. Terdapat kolom sebelah kiri tidak harus berisi dengan navigasi, format ini cukup aman dalam membuat *website* (hlm. 26).

3.2.3. Perancangan Tipografi

Menurut Beard (2010), tipografi adalah komponen penting dalam membuat *website*, biasanya tipografi membicarakan sekumpulan bentuk untuk membuat kata, kalimat, dan paragraf. Tipografi memiliki kemampuan untuk kreatif dan

artistik pada setiap goresannya. Untuk jenis *typeface* yang sering dipakai adalah *serif* dan *san serif* (hlm. 117).

3.2.4. Perancangan Warna

Penggunaan warna menurut Beaird (2010), terbagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Biasanya dalam warna *additive* ditampilkan dengan warna cerah, seperti merah, hijau, dan biru atau disebut juga dengan RGB. Namun untuk warna *subtractive* memiliki tampilan dengan warna gelap, seperti *cyan*, *magenta*, kuning, hitam atau dikenal dengan CYMK. Untuk merancang sebuah *website* perlu mengklasifikasikan warna dan mengelompokannya bersamasama (hlm.52).

3.2.5. Publikasi

Menurut saputro (2007), *website* baru harus melakukan cara promosi atau publikasi agar menarik perhatian masyarakat atau pengunjung internet. Biasanya cara efektif untuk melakukan publikasi *website* melalui *search engine*. Cara ini dilakukan dengan biaya yang cukup besar, tetapi sangat efektif untuk menarik atau dikenal oleh pengunjung.

3.2.6. Promosi Website

Menurut Progress dan Rafiudin (2008) *website* merupakan bagian *marketing* baru yang perlu dipromosikan sehingga aktivitas *marketing* bisa berjalan. Mempromosikan *website* artinya memperkenalkan dan mengajak orang untuk mengunjungi *website*. Secara garis besar metode untuk mempromosikan *website*

di bagi menjadi dua tipe yaitu; mempromosikan *website* secara *online* dan mempromosikan *website* secara *offline* (hlm. 41).

|