

REKAYASA WEBSITE TEATER INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) YOGYAKARTA DENGAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) WORDPRESS

Fatkhul Amin

Abstrak

Website yang Komunikatif dan responsive sangat diperlukan oleh setiap perusahaan, institusi dan perorangan karena di era Teknologi Informasi saat ini pengguna atau konsumen sudah terbiasa menggunakan perangkat IT seperti laptop dan smartphone. Program Studi Seni Teater Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta membuat sebuah web dengan cara dan proses rekayasa secara profesional agar maksud dan tujuan tercapai. Tujuan rekayasa web Teater ISI mendekatkan dunia teater dengan pecinta teater, peminat teater, mahasiswa teater, dan mahasiswa teater serta riset teater. Melalui web teaterisiyogya.com eksistensi seni teater bisa dimaksimalkan dan bisa memiliki nilai tambah bagi perkembangan seni teater di ISI yogyakarta pada khususnya dan pecinta teater di seluruh Indonesia pada umumnya. Proses rekayasa web teaterisiyogya.com melalui tahapan analisis kebutuhan, desain konseptual, Mockeup, Prototype, produksi dan launching. Proses rekayasa dikembangkan dengan model prototype. Web teaterisiyogya.com telah dievaluasi secara online menggunakan chkme.com: dengan hasil seo score: 78%, gtmetric.com: dengan hasil Performance report: page speed grade 89% (B), dan Yslow grade 86% (B). Sehingga web teaterisiyogya.com bisa dikatakan menjadi web yang berkualitas dari sudut SEO sehingga disukai mesin pencari dan pengguna (konsumen).

Kata kunci: Web Responsive, teaterisiyogya.com, SEO, prototype

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni pertunjukkan yang didalamnya terdapat teater pada perkembangannya memberikan andil yang besar untuk lahirnya artis-artis dikemudian hari yang memiliki kualitas. Seni teater saat ini memberikan sumbangsih yang besar pada budaya yang ada di Indonesia. Para pekerja seni teater dari waktu ke waktu dituntut untuk terus berkarya untuk memajukan budaya seni khususnya seni teater. Teater adalah istilah lain dari drama, tetapi dalam pengertian yang lebih luas, teater adalah proses pemilihan teks atau naskah (kalau ada) , penafsiran, penggarapan, penyajian atau pementasan dan proses pemahaman atau penikmatan dari public atau *audience* (bisa pembaca, pendengar, penonton, pengamat, kritikus atau peneliti).

Perkembangan teknologi informasi saat ini juga memberikan nilai tambah buat semua bidang pekerjaan termasuk teater di dalamnya. Produk teknologi informasi membuat pekerjaan yang dilakukan oleh

pekerja seni menjadi efektif dan efisien. Namun demikian karena rata-rata pekerja seni lebih banyak berkonsentrasi pada pemeliharaan budaya yang ada dan penciptaan karya-karya terbaru sehingga peningkatan kemampuan para pekerja seni dalam hal teknologi informasi menjadi hambatan bagi mereka untuk eksis didunia online. Membuat suatu karya yang membutuhkan pemikiran dan konsentrasi tersendiri bagi pekerja seni adalah hal yang dijalani dengan fokus, masalahnya adalah para pekerja seni belum bisa mendekatkan karya-karya seni teater kepada pecinta teater baik pecinta teater di lingkungan kampus maupun diluar kampus. Karya-karya pekerja seni teater juga dihadapkan pada cara memasarkan produk mereka, cara mengevaluasi karya mereka dan cara memasarkan produk mereka dengan cara online. Beberapa hambatan ini menjadi persoalan tersendiri yang menghambat pada perkembangan seni teater di lingkungan ISI Yogyakarta khususnya dalam dunia maya (online).

Permasalahan-permasalahan yang ada dilingkungan ISI Yogyakarta khususnya seni teater bisa diselesaikan dengan cara membuat media online yang didalamnya memuat seluruh karya seni teater yang dilestarikan, juga karya seni yang sedang dikembangkan dan bisa menghubungkan antar pecinta seni teater dengan pencipta karya seni teater melalui media interaktif, serta perlunya pengetahuan dasar tentang dunia online. Oleh karenanya diperlukan sebuah media online seperti website yang terintegrasi dengan sosial media yang mampu menjembatani persoalan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat Web Teater untuk mengembangkan seni teater, riset teater dan memasarkan produk teater kepada Mahasiswa Teater, Pecinta Teater dan masyarakat umum di seluruh Indonesia secara online ?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah;

- a. Membuat media online yang bisa digunakan para pekerja seni teater dalam membudidayakan karya yang ada
- b. Mengembangkan karya seni teater
- c. Riset Seni Teater
- d. Pemasaran Hasil karya seni teater.

1.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan dalam hal web engineering oleh Said Hadjerrouit (2005) Agder University College, Kristiansand, Norway. Penelitian berkonsentrasi pada "Designing a Pedagogical Model for Web Engineering Education: An Evolutionary Perspective" konstruktivis yang Teori belajar untuk mengajar siswa keterampilan yang mereka butuhkan untuk membangun aplikasi berbasis Web lebih efektif dan kolaboratif. Model ini berulang dan mencakup dua jenis components: fase proses belajar manajemen dan pembelajaran. Manajemen pembelajaran process berkaitan dengan kegiatan belajar monitoring, seperti

memberikan informasi, menilai pro pekerjaan ject, dll fase belajar merupakan seperangkat tertib kegiatan saling bergerak dari analisis konteks untuk komunikasi hasil belajar. Pendekatan yang dijelaskan dalam makalah ini adalah hasil dari 5 tahun teknik mengajar Web.

Proses merancang model pedagogis dapat dicirikan sebagai proses evolusi yang berlangsung melalui serangkaian experimentations, evaluasi, dan pendesainan ulang. Dalam mengevaluasi pendekatan setelah bertahun-tahun pengalaman, instruktur dapat menarik kesimpulan sebagai berikut. Pertama, menerapkan teori belajar konstruktivis jelas merupakan tantangan bagi instruktur karena membutuhkan membuat perubahan radikal dalam mereka berpikir untuk menerjemahkan Filipi yang losophy konstruktivisme ke-praktek Praktisnya. Kedua, dibutuhkan waktu dan pertimbanganUpaya peran yang kuat untuk membuat signifikan perubahan pedagogis. namun constructivisme memegang pelajaran penting untuk bagaimana untuk merancang lingkungan untuk mendukung pembelajaran aktif. Ini memberikan guru yang kerangka kerja untuk memahami kebutuhan dan motivasi stu-penyok. Ini membantu guru untuk mengekspos siswa untuk banyak aspek subjek

Hal yang sangat penting untuk profesi rekayasa Web. Hal ini memungkinkan fokus pada apa yang sebenarnya penting bagi siswa - akuisisi keterampilan yang penting, tugas otentik, motivasi aspek, kerja sama tim, kolaborasi dan negosiasi, keterampilan membaca dan menulis, Assessment formatif pemerintah, dan evaluasi diri.

M. Jose Escalona (2004) "Requirements Engineering for Web Applications – A Comparative Study" Disiplin rekayasa persyaratan telah menjadi lebih dan lebih penting dalam tahun-tahun terakhir. tugas seperti persyaratan elisitasi, spesifikasi persyaratan atau validasi persyaratan sangat penting untuk menjamin

kualitas software yang dihasilkan. Pengembangan sistem web biasanya melibatkan banyak stakeholder heterogen dari pembangunan perangkat lunak tradisional. Selain itu, Sistem web memiliki persyaratan tambahan untuk aspek navigasi dan multimedia serta untuk kegunaan karena tidak ada pelatihan mungkin. Oleh karena itu persyaratan analisis menyeluruh bahkan lebih relevan. Sebaliknya, sebagian besar metodologi yang telah diusulkan untuk pengembangan Web Aplikasi fokus pada desain kurang memperhatikan rekayasa persyaratan. Tulisan ini adalah Studi banding persyaratan penanganan dalam metodologi Web menunjukkan tren dalam penggunaan teknik untuk menangkap, menetapkan dan memvalidasi persyaratan Web.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metodologi Penelitian

a. Obyek Penelitian

Obyek penelitian dari penelitian ini adalah Teater Institut Seni (ISI) Yogyakarta yang berlokasi di Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

b. Teknik Pengumpulan Data

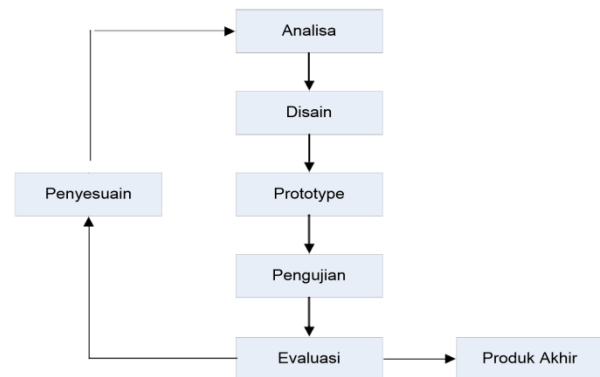
Pengumpulan data dimaksudkan agar mendapatkan bahan-bahan yang relevan, akurat dan reliable. Maka teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Observasi
Melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal yang berhubungan dengan basis data dokumen teks dan kemampuan pencarian kemiripan dokumen.
- Studi Pustaka
Pengumpulan data dari bahan-bahan referensi, arsip, dan dokumen yang berhubungan

dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2.2. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model *prototyping*. Di dalam model ini sistem dirancang dan dibangun secara bertahap dan untuk setiap tahap pengembangan dilakukan percobaan-percobaan untuk melihat apakah sistem sudah bekerja sesuai dengan yang diinginkan. Sistematika model *prototyping* terdapat pada Gambar 1 memperlihatkan tahapan pada *prototyping*.



Gambar 1. Tahapan *Prototyping* (Pressman, 2001)

Berikut adalah tahapan yang dilakukan pada penelitian ini dengan metode pengembangan *prototype*

a. Analisa

Pada tahap ini dilakukan analisa tentang masalah penelitian dan menentukan pemecahan masalah yang tepat untuk menyelesaikannya. Menentukan tujuan dan web, *target audience*, *target platform*, *user goals*, *business goals*, dll

b. Disain

Pada tahap ini dibangun rancangan sistem dengan membuat *grand design website* dan *taksonomi website*.

c. Prototype

Pada tahap ini dibangun aplikasiberbasis web yang sesuai dengan disain dan kebutuhan sistem. Tahap ini dibuat produk akhir, teks final, isi grafik, dan program harus dibuatsemuanya.

d. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian website menggunakan layanan online yang bisamendeteksikualitas website.

e. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi apakah performa aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan, apabila belum maka dilakukan penyesuaian-penyesuaian secukupnya.

f. Penyesuaian Produk Akhir

Tahap ini dilakukan apabila pada evaluasi performa aplikasi kurang memadai dan dibutuhkan perbaikan, tahap ini melakukan penyesuaian dan perbaikan pada aplikasi sesuai dengan kebutuhan

2.3. Platform Website

Tampilan sebuah website akan sangat mempengaruhi pengunjung website. Tampilan yang baik dan diminati oleh konsumen adalah tampilan website yang bisa dilihat dengan baik di platform dekstop dan mobile. Berikut ini tampilan platform website;

a. Dekstop / Personal Computer (PC)

Tampilan website ketika dilihat pada komputer dekstop atau komputer pribadi (personal computer)

b. Mobile

Tampilan website ketika dilihat pada perangkat handphone, smartphone atau perangkat nirkabel (smartphone)

2.4. Arsitektur Informasi

Langkah perdana ketika membuat web adalah mengatur isi situs ke taksonomi dan hirarki informasi. Pengaturan diperlukan agar tujuan dibangunnya web bisa tepat sasaran dan focus. Jika web tidak direncanakan dengan terlebih dahulu

membuat taksonomi, maka yang akan terjadi adalah web akan tidak disukai pengunjung. Website juga akan dijauhi oleh mesin pencari. Berikutnya setelah taksonomi dan hirarki informasi dibuat Komunikasikan konseptual ikhtisar untukkemudahan aksesnya. Analisis juga situs organisasi secara keseluruhan untuktim desain dan klien; beberapa hal juga perlu diperhatikan dalam Penelitian dan desain konsep situs inti navigasi. Navigasi yang benar akan membuat web tampil elegan dan disukai banyak orang.

2.5. Content Management System (CMS)

Sistem manajemen konten (*content management system*, disingkat CMS), adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu situs web. Umumnya, sebuah CMS (Content Management System) terdiri dari dua elemen:

a. aplikasi manajemen isi (Content Management Application, CMA)

b. aplikasi pengiriman isi (content delivery application, CDA)

Elemen CMA digunakan untuk mengelola konten yang mungkin tidak memiliki pengetahuan mengenai HTML untuk mengelola pembuatan, pengubahan, dan penghapusan isi dari suatu situs web tanpa perlu memiliki keahlian sebagai seorang webmaster. Elemen CDA menggunakan dan menghimpun informasi-informasi yang sebelumnya telah ditambah, dikurangi atau diubah oleh pemilik situs web untuk memperbaharui situs web tersebut. Kemampuan atau fitur dari sebuah sistem CMS berbeda-beda. Walaupun begitu, kebanyakan dari perangkat lunak ini memiliki fitur publikasi berbasis Web, manajemen format, kontrol revisi, pembuatan indeks, pencarian, dan pengarsipan.

CMS merupakan situs web yang menerapkan sistem ini berorientasi terhadap konten. Sudah bukan merupakan kendala yang berarti bagi manajemen atau humas

suatu perusahaan/institusi/organisasi untuk memperbaharui situs webnya. Dengan hak akses dan otoritas masing-masing, setiap bagian dari perusahaan/institusi/organisasi dapat memberikan kontribusinya kedalam website tanpa prosedur yang sulit. Pada umumnya sebuah CMS memiliki 2 bagian kategori yaitu bagian Front-end dan Back-end.

Kecanggihan dan fitur masing-masing CMS bergantung pada CMS yang digunakan. Penggunaan sistem hirarki pengguna yang diterapkan CMS dalam hak aksesnya pun sangat bervariasi sesuai CMS masing-masing. Mulai dari level akses user anggota yang hanya dapat mengirimkan data tertentu berupa komentar, kemudian editor yang dapat mengirimkan suatu artikel/berita (untuk CMS yang menyediakan fasilitas ini), hingga level administrator yang dapat melakukan semua fitur yang ada. Sistem manajemen isi (CMS) website ada banyak jenisnya, bergantung pada tujuan pembuatan website.

Pemilihan CMS harus dilakukan dengan benar. Hal ini karena penggunaan CMS yang salah akan berefek pada jumlah pengunjung yang sedikit. Salah satu CMS yang banyak digunakan oleh pengguna website adalah CMS Wordpress.

2.6. CMS Wordpress

Implementasi CMS *wordpress* paling banyak digunakan oleh perusahaan maupun perorangan, hal ini karena CMS ini dikenal dengan disukai banyak pengunjung/*Search Engine Optimization (SEO) Friendly*. Wordpress memiliki banyak keunggulan sehingga banyak digunakan di banyak website atau blog yang ada di dunia maya. Berikut ini beberapa keuntungan menggunakan CMS *wordpress*;

- a. Wordpress CMS yang paling banyak dipakai
Wordpress merupakan open source CMS yang paling populer (dan tentunya Gratis!) saat ini dengan jumlah website 60 juta lebih (hanya website yang terdaftar di

Wordpress.com). Banyak website yang memakai CMS ini, baik yang menggunakan platform Wordpress.com atau yang menggunakan Wordpress pada hosting masing-masing.

- b. Wordpress sangat fleksibel
Dari sisi development, Wordpress merupakan CMS yang sangat mudah untuk dikostumisasi, baik dari segi tampilan (theme), ataupun dari segi plugin. Dahulu Wordpress hanya digunakan sebagai CMS untuk blog. Namun seiring berkembangnya kemampuan inti dari Wordpress, saat ini Wordpress dapat digunakan untuk keperluan apapun.
CMS ini sangat cocok untuk berbagai keperluan, mulai dari website/blog pribadi, profil perusahaan, portfolio, toko online (ya Wordpress bisa digunakan sebagai toko online atau e-commerce), kumpulan resep masakan, forum, social media, dll. Kecuali yang kita butuhkan adalah sebuah aplikasi web yang memiliki spesifikasi khusus (selain management konten), saya yakin Wordpress pasti bisa memenuhi kebutuhan mengenai website kita.
- c. Wordpress mendukung penuh SEO
Selain itu, berbagai plugin SEO siap membantu kita untuk menaikkan peringkat website di mesin pencari Google, Yahoo! atau Bing. Beberapa plugin bahkan dapat mempromosikan post kita melalui Twitter, salah satunya adalah plugin yang saya buat bersama teman saya Tom, yaitu Evergreen Post Tweeter. Selain itu ada juga plugin untuk menghubungkan dengan Google Analytic (untuk analisa trafik).
- d. Wordpress adalah CMS yang mudah digunakan
Menggunakan CMS ini sangat mudah, menu-menu yang ada cukup intuitif. Namun bila kita ingin menemui kesulitan dalam menggunakannya, jangan khawatir! Karena kepopuleran CMS ini, banyak sekali artikel yang ditulis mengenai cara

menggunakannya. Forum-forum khusus WordPress juga dapat membantu kita untuk menyelesaikan masalah yang muncul. Kita dapat bertanya melalui support forum WordPress di wordpress.org/support atau wordpress.stackexchange.com. Di Indonesia, salah satu forum WordPress yang terkenal adalah Forum WordPress Indonesia. Kalau malas membaca literatur dari internet dan ingin informasi yang tersusun dengan rapi, kita bisa membeli buku-buku mengenai WordPress di toko buku terdekat.

- e. WordPress memiliki jumlah Developer yang banyak di Indonesia (juga di dunia)

Jika masih ragu untuk membuat website sendiri dengan WordPress, jangan khawatir, banyak WordPress developer di Indonesia siap membantu. Dari mulai ratusan ribu hingga puluhan juta rupiah, tergantung tebalnya kantong. Mereka juga siap membantu mengkostumisasi theme yang kita pilih atau membuatkan theme sesuai dengan desain yang kita miliki.

2.7. Search Engine Optimization (SEO)

Menurut [Danny Sullivan](#), istilah *search engine optimization* pertama kali digunakan pada 26 Juli tahun 1997 oleh sebuah pesan spam yang diposting di Usenet. Pada masa itu algoritma mesin pencari belum terlalu kompleks sehingga mudah dimanipulasi. Versi awal algoritma pencarian didasarkan sepenuhnya pada informasi yang disediakan oleh webmaster melalui meta tag pada kode html situs web mereka. Meta tag menyediakan informasi tentang konten yang terkandung pada suatu halaman web dengan serangkaian kata kunci (*keyword*). Sebagian webmaster melakukan manipulasi dengan cara menuliskan kata kunci yang tidak sesuai dengan konten situs yang sesungguhnya, sehingga mesin pencari salah menempatkan dan memeringkat situs tersebut. Hal ini menyebabkan hasil pencarian menjadi tidak akurat dan

menimbulkan kerugian baik bagi mesin pencari maupun bagi pengguna internet yang mengharapkan informasi yang relevan dan berkualitas.

Optimisasi mesin pencari (bahasa Inggris: Search Engine Optimization, biasa disingkat SEO) adalah serangkaian proses yang dilakukan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan volume dan kualitas trafik kunjungan melalui mesin pencari menuju situs web tertentu dengan memanfaatkan mekanisme kerja atau algoritma mesin pencari tersebut. Tujuan dari SEO adalah menempatkan sebuah situs web pada posisi teratas, atau setidaknya halaman pertama hasil pencarian berdasarkan kata kunci tertentu yang ditargetkan. Secara logis, situs web yang menempati posisi teratas pada hasil pencarian memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan pengunjung.

[Teknik SEO](#) dilakukan melalui proses yang systematis artinya teknik seo harus mengikuti aturan-aturan yang berlaku pada suatu search engine tertentu yang menjadi rujukannya

Keuntungan menggunakan teknik SEO;

- Membantu website berada di urutan teratas search engine.
- Meningkatkan traffic.
- Website kelihatan lebih berkualitas.
- Menjaga tetap eksis, yaitu membuat website terkelola dengan baik sehingga lebih bernilai.
- Meningkatkan brand laman yang terdapat didalam situs kita.

2.8. Rekayasa Website Teater ISI Yogyakarta

Proses rekayasa dimaksudkan agar web yang dirancang bisa mencapai target-target yang diinginkan dengan memetakan atau fokus pada tujuan dibuatnya web. Proses rekayasa melalui beberapa tahapan penting dan harus dilakukan secara runtut karena per bagian tahapan akan mempengaruhi bagian yang lain, sehingga prosesnya harus runtut dan benar. Proses

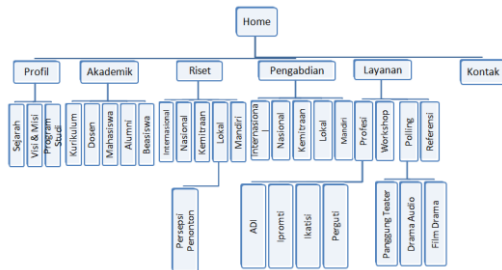
rekayasa web yang benar harus memperhatikan; pertama perencanaan harus benar, kedua pembangunan juga harus benar dan yang ketiga pemasaran juga harus dilakukan secara benar.

2.8.1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan agar proses pendefinisian kebutuhan yang berkaitan dengan proses perencanaan dan pembangunan web bisa dilakukan terarah sesuai tujuan dibuatnya web.

2.8.2. Desain Konseptual

Desain konseptual akan membantu secara tepat proses pembuatan web, mulai dari pembuatan menu dengan proses taksonomi. Proses taksonomi web akan memetakan web kedalam beberapa kategori sehingga luasnya web bisa didesain sesuai harapan pemilik atau pembuat web (perencana web). Pembuatan kategori juga akan membantu dalam hal pembuatan artikel dan pembuatan halaman di web teater isi, hal ini akan berdampak pada teknik optimasi web menggunakan mesin pencari dan berhubungan pula dengan teknik pemasaran secara online. Proses desain konseptual sangat menentukan kedepan apakah web berkualitas atau tidak.



Gambar 2. Taksonomi Web Teater ISI

2.8.3. Mockeup dan Prototype

Visualisasi Rancangan sehingga akan tergambar jelas menu dan model web yang akan dibangun. Rancangan dibuat dalam bentuk prototype.

a. Web versi Dekstop

Rancangan web dalam versi dekstop atau personal computer (gambar 3).



Gambar 3. Tampilan Web versi Dekstop

b. Web versi Mobile

Rancangan web dalam versi Mobile atau Smartphone (gambar 4).



Gambar 4. Tampilan Web versi Mobile

2.8.4. Produksi

Rancangan diaplikasikan dalam bentuk web dengan memperhatikan taksonomi yang didalamnya terdapat unsur; Perencanaan, pembangunan dan pemasaran dengan benar.

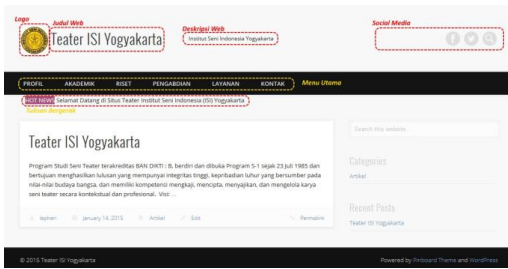
2.8.5. Launching

Mengenalkan kepada khalayak umum (publik) setelah di buatnya web teater ISI Yogyakarta.

2.9 Rancangan Website Teater ISI

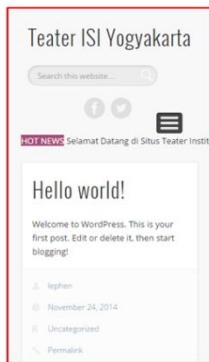
2.9.1. Implementasi Mockeup dan Prototype

a. Versi Dekstop



Gambar 5. Implementasi Web versi Dekstop

b. Versi Mobile



Gambar 6. Implementasi Web versi Mobile

3. HASIL dan PEMBAHASAN

Implementasi Web Teater ISI versi Dekstop bisa dilihat pada penjelasan dan gambar yang menyertainya dalam bentuk urutan berdasarkan menu yang telah dibuat.

3.1. Implementasi Halaman Profil

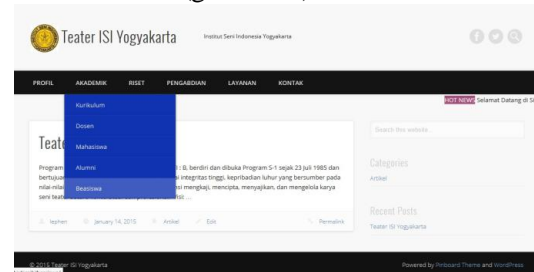
Implementasi Halaman Home dibuat mengikuti Taksonomi yang sudah direncanakan. Implementasi Halaman Profil atau Menu Profil didalamnya memiliki Sub Menu; Sejarah, Visi dan Misi, dan Program Studi (gambar 7).



Gambar 7. Implementasi Halaman Profil

3.2. Implementasi Halaman Akademik

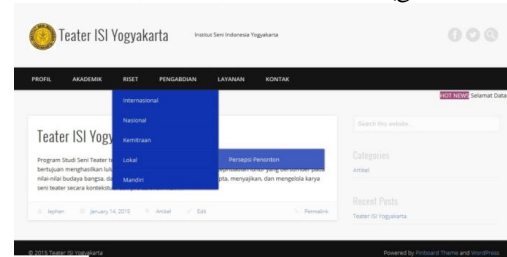
Implementasi Halaman Akademik mengikuti Taksonomi yang direncanakan. Implementasi Halaman Akademik didalamnya memiliki Sub Menu; Kurikulum, Dosen, Mahasiswa, Alumni, dan Beasiswa (gambar 8).



Gambar 8. Implementasi Halaman Akademik

3.3. Implementasi Halaman Riset

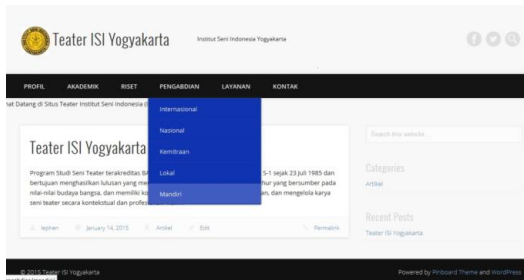
Implementasi Halaman Riset dibuat mengikuti Taksonomi yang sudah direncanakan. Implementasi Halaman Riset atau Menu Riset didalamnya memiliki Sub Menu; Internasional, Nasional, Kemitraan, Lokal, dan Mandiri (gambar 9).



Gambar 9. Implementasi Halaman Riset

3.4. Implementasi Halaman Pengabdian

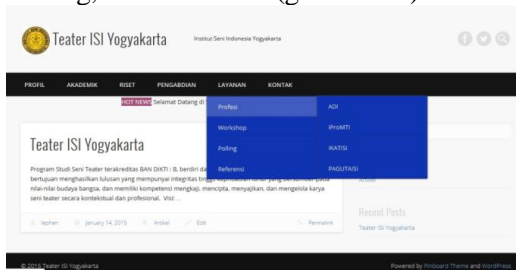
Implementasi Halaman Pengabdian dibuat mengikuti Taksonomi yang sudah direncanakan. Implementasi Halaman Pengabdian atau Menu Pengabdian didalamnya memiliki Sub Menu; Internasional, Nasional, Kemitraan, Lokal, dan Mandiri (gambar 10).



Gambar 10. Implementasi Halaman Pengabdian

3.5. Implementasi Halaman Layanan

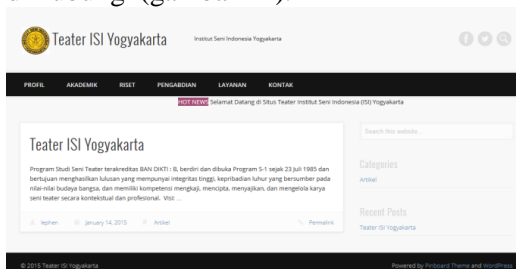
Implementasi Halaman Layanan dibuat mengikuti Taksonomi yang sudah direncanakan. Implementasi Halaman Layanan atau Menu Layanan didalamnya memiliki Sub Menu; Profesi, Workshop, Polling, dan Referensi (gambar 11).



Gambar 11. Implementasi Halaman Layanan

3.6. Implementasi Halaman Kontak

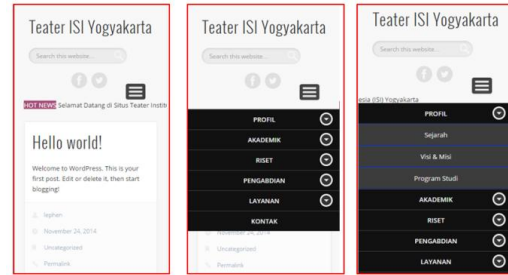
Implementasi Halaman Kontak dibuat mengikuti Taksonomi yang sudah direncanakan. Implementasi Halaman Kontak berisi Alamat, telp, email perusahaan atau institusi yang mudah untuk di hubungi (gambar 12).



Gambar 12. Implementasi Halaman Kontak

3.7. Implementasi Web Teater ISI versi Mobile

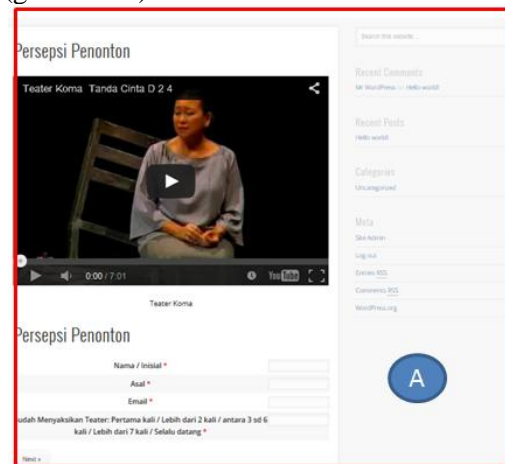
Web Teater ISI dibuat tampil di mobile dengan model template Responsive. Web akan tampil sederhana dengan menu berada di sebelah kanan, dan bila menu di klik atau disentuh maka menu lengkap web akan ditampilkan (gambar 13).



Gambar 13. Implementasi Halaman Home Web Mobile

3.8 Implementasi Riset Online

Web teater ISI dilengkapi dengan alat yang bisa digunakan untuk riset secara online. Alat riset ini didukung oleh alat-alat tambahan seperti *WPSQ* dan *Visual Form builder* yang digunakan untuk membuat kuis dan membuat form online (gambar 14).



Gambar 14. Implementasi Halaman Riset Online

3.9 Pembuatan Sistem Navigasi

Pembuatan sistem navigasi atau menu telah melalui proses perencanaan dengan

benar yaitu menggunakan taksonomi. Penggunaan taksonomi dalam menentukan menu akan menghasilkan struktur dan organisasi informasi yang akan membuat nyaman pengunjung web. Proses taksonomi yang benar juga akan membuat admin web mengelola web dengan nyaman dan bisa dilakukan pengembangan secara terus menerus dan terarah.

3.10. Penggunaan *Template Responsive*

Theme atau *template* yang digunakan sudah dipilih dengan tepat yaitu menggunakan template jenis *Responsive*. *Template responsive* dengan dukungan html 5 membuat web tampil dalam multi platform dengan performance yang sama baiknya. Artinya tampilan web bisa dinikmati pengunjung dalam berbagai platform seperti: *desktop, personal computer, tablet, phablet* dan *smartphone* sama bagus dan kualitasnya.

3.11. Pembuatan Artikel yang berkualitas

Pembuatan konten adalah bagian penting yang harus dilakukan dengan benar. Hal ini karena dalam pemasaran online, konten adalah raja. Konten suatu web yang akan mendukung dikunjungi atau tidaknya sebuah web, disukai atau tidaknya sebuah web. Oleh karenanya perlu cara agar konten bisa mengarahkan pengunjung, yaitu salah satunya dengan menggunakan teknik optimasi web menggunakan mesin pencari atau yang dikenal dengan istilah Search Engine Optimization (SEO).

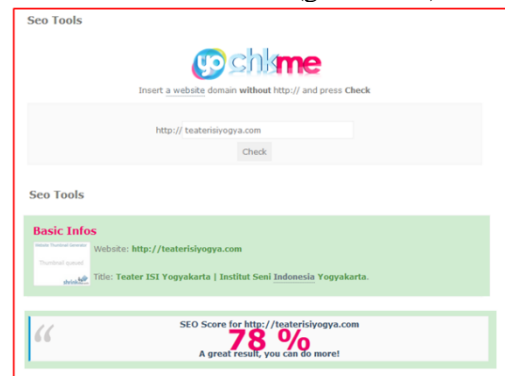
Proses penulisan konten juga harus memperhatikan keaslian tulisan, keunikan tulisan, dan kata kunci. Pembuatan konten pada web teaterisiyogya.com telah dilakukan menggunakan teknik optimasi website menggunakan mesin pencari sehingga akan membuat dan mengarahkan pengunjung menuju web.

3.12. Evaluasi Web

Evaluasi web dilakukan untuk melihat kinerja web dengan menguji web teaterisiyogya.com pada web chkme.com

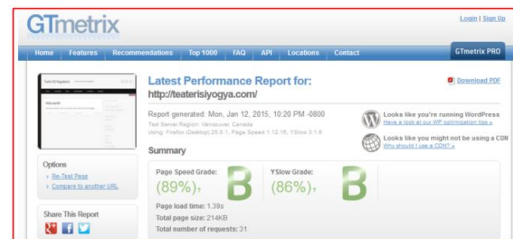
dan gtmetric.com. Pengujian dilakukan untuk melihat apakah web sudah dibuat maksimal untuk disukai mesin pencari, apakah web sudah mudah dilihat pengguna dan lain sebagainya.

- a. Evaluasi web menggunakan <https://chkme.com/page-seo-tools> Hasil pengujian “Page Seo Tools” menggunakan chkme.com menunjukkan web teaterisiyogya.com memiliki skor 78% (gambar 15).



Gambar 15. Hasil Evaluasi menggunakan chkme.com

- b. Evaluasi web menggunakan <http://gtmetric.com> Hasil pengujian “Perfonce Report” menggunakan gtmetric.com menunjukkan web teaterisiyogya.com (gambar 16) memiliki “page speed grade” 89% (B) dan Yslow grade 86% (B).



Gambar 16. Hasil Evaluasi menggunakan chkme.com

4. KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

- a. Web teaterisiyogya.com sudah menggunakan *theme* atau *template* dengan tampilan yang responsive sehingga tampilan pada *dekstop*, *tablet* dan *smartphone* sama baiknya serta didukung oleh sistem navigasi yang benar.
- b. Proses penulisan web teaterisiyogya.com sudah memperhatikan *Search Engine optimization* sehingga mendukung untuk pemasaran web dan Web dilengkapi dengan alat riset yang bisa digunakan untuk penelitian dosen teater.
- c. Berdasarkan uji web secara online, web teaterisiyogya.com layak digunakan karena sudah *SEO Friendly* (*chkme.com: seo score: 78%*, *gtmetric.com: Performance report: page speed grade 89% (B)*, *Yslow grade 86% (B)*)

4.2 Saran

- a. Perlunya pengetahuan dosen teater ISI Yogyakarta untuk mengetahui dan mempelajari cara mengisi artikel di web sehingga tujuan teater ISI bisa sampai kepada sasaran.
- b. Perlunya web teater ISI Yogyakarta untuk ditambahkan sosial media seperti *facebook*, *twitter* dll.

DAFTAR PUSTAKA

Chaffey, Dave. 2000. Internet Marketing : Strategy, Implementation and Practice.

- Edisi NA. Financial Times, England , Prentice Hall
- Coupey, Eloise. 2001. Marketing and The Internet: Conceptual Foundations. New Jersey. Prentice Hall
- Enterprise, Jubile. 2009. Teknik Mengamati Tren dengan Google. Jakarta. Elex Media Komputindo
- Durianto, Darmadi dkk. 2004. Brand Equity Ten, Strategi Memimpin Pasar. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Greenstein, Marilyn & Feinman, Todd M. 2000. Electronic Commerce: Security, Risk Management, and Control, International Edition. Singapore: McGraw-Hill Book Co
- Laudon, Kenneth C. & Jane P. Laudon. 2002. Management Information System. Seven Edition. United States of America. McGraw-Hill
- M. Jose Escalona, 2004, Requirements Engineering for Web Applications – A Comparative Study , Journal of Web Engineering, Vol. 2, No.3 (2004) 193-212
- Peter Morvilie. 1993. Web Style Guide, USA. Prentice Hall
- Purbo, Onno W dan Aang Arif Wahyudi. 2000. Mengenal e-Commerce. Pt Elex media Komputindo. Jakarta
- Said Hadjerrouit , 2005, Designing a Pedagogical Model for Web Engineering Education: An Evolutionary Perspective .Journal of Information Technology Education, Volume 4, 2005
- Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Web. Yogyakarta. ANDI OFFSET
- Sidik, Bertha. 2009. Pemrograman Web dengan HTML. Bandung. Penerbit Informatika