

Jurnal Maklumlahika

Publikasi Ilmiah Informatika

- Prototype Alat Pendeteksi Asap Rokok Di Sman 10 Jakarta Berbasis Arduino Uno Menggunakan Sensor Asap Mq2 Untuk Mewujudkan Kawasan Tanpa Rokok** 1 - 9
Arisantoso
(Universitas Islam Attahriyah - Jakarta)
- Perancangan Website Resepbayi.Com Menggunakan Avada Untuk Wordpress** 10 - 19
Achmad Aditya Ashadul Ushud
(Universitas Budi Luhur - Jakarta)
- Implementasi Keamanan Jaringan Komputer Untuk Akses Internet Menggunakan Key Security** 20 - 27
Nanang Sadikin
(Universitas Islam Attahriyah - Jakarta)
- Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemasaran Barang Antik Berbasis E-Commerce** 28 - 38
Harfizar
(STMIK Raharja - Tangerang)
- Pengembangan Kebijakan Keamanan Informasi Pada Jaringan Telepon Tetap Dan Strategi Penerapannya** 39 - 50
Achmad Biowo
(Universitas Indraprasta PGRI - Jakarta)
- Perancangan Aplikasi Sistem Navigasi Tempat Wisata (Backpaker) Dengan Pemamfaatan Fungsi Gps Global Positioning System (Gps) Berbasis Android** 51 - 58
Mochamad Sanwasih
(Universitas Islam Attahriyah - Jakarta)

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM ATTAHIRIYAH**



SUSUNAN DEWAN REDAKSI

PELINDUNG

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Islam Attahiriyah

PENANGGUNG JAWAB

Ketua Program Studi Teknik Informatika

MITRA BESTARI

Dr. Ir. M. Qomarul Huda, M.Kom
Dr. Masnadi, M.Kom

REDAKSI PELAKSANA

Assrie Anggoro, S.Kom., M.M.Si (Ketua redaksi)
Mochamad Sanwasih, S.Kom, M.M.Si (Sekretaris)
Nyai Rokayah, S.Ag., S.E. (Bendahara)

TATA USAHA

Imam Santoso, S.T.

Alamat Redaksi :

Jl. Kampung Melayu Kecil III No. 15, Kelurahan Bukit Duri, Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan Kode pos 12840, Telp. 021-83706126 / Fax.021-83706126.

Website : <http://www.maklumatika.uniattahir.ac.id>

E-Mail : jm@uniattahir.ac.id, jurnal.maklumatika@gmail.com

Publikasi Ilmiah Informatika atau Jurnal Maklumatika diterbitkan oleh Fakultas Teknik Universitas Islam Attahiriyah Jakarta. Jurnal maklumatika bertujuan untuk menyalurkan pemahaman tentang pengetahuan dan kemajuan teknologi informasi yang berupa hasil dari penelitian lapangan, laboratorium maupun studi pustaka. Jurnal maklumatika ini terbit satu tahun dua kali atau satu kali tiap semester yaitu bulan **Januari** dan **Juli** dengan mempublikasikan tulisan-tulisan ilmiah yang berisi gagasan, konseptual, kajian kepustakaan dan aplikasi.

Redaksi menerima sumbangan tulisan atau naskah dibidang yang berkaitan dengan teknik informatika dan belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain dari Dosen, Mahasiswa, penelitian ataupun praktisi. Tulisan atau naskah yang telah masuk akan direview dan disunting untuk penyeragaman format tulisan, istilah dan tata cara lainnya.

DAFTAR ISI

Prototype Alat Pendeteksi Asap Rokok Di Sman 10 Jakarta Berbasis Arduino Uno Menggunakan Sensor Asap Mq2 Untuk Mewujudkan Kawasan Tanpa Rokok Arisantoso (Universitas Islam Attahriyah – Jakarta)	1 – 9
Perancangan Website Resepbayi.Com Menggunakan Avada Untuk Wordpress Achmad Aditya Ashadul Ushud (Universitas Budi Luhur – Jakarta)	10 - 19
Implementasi Keamanan Jaringan Komputer Untuk Akses Internet Menggunakan Key Security Nanang Sadikin (Universitas Islam Attahriyah – Jakarta)	20 - 27
Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemasaran Barang Antik Berbasis E-Commerce Harfizar (STMIK Raharja – Tangerang)	28 - 38
Pengembangan Kebijakan Keamanan Informasi Pada Jaringan Telepon Tetap Dan Strategi Penerapannya Achmad Biowo (Universitas Indraprasta PGRI – Jakarta)	39 - 50
Perancangan Aplikasi Sistem Navigasi Tempat Wisata (Backpaker) Dengan Pemamfaatan Fungsi Gps Global Positoning System (Gps) Berbasis Android Mochamad Sanwasih (Universitas Islam Attahriyah – Jakarta)	51 - 58

PERANCANGAN WEBSITE RESEPBAYI.COM MENGGUNAKAN AVADA UNTUK WORDPRESS

Achmad Aditya Ashadul Ushud

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan, 12260

Email: achmad.aditya@budiluhur.ac.id

Abstrak

Teknologi semakin memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaan atau beraktifitas. Mulai dari diciptakannya listrik, sampai teknologi kecerdasan buatan yang sedang populer saat ini. Teknologi kendaraan yang bisa mengemudi sendiri misalnya, akan memudahkan manusia dalam melakukan transportasi. Di kemudian hari, seseorang tidak lagi memerlukan keahlian mengemudi, dan ia tidak perlu repot belajar untuk itu. Begitupun dalam hal pembuatan *website*. Setelah munculnya *Content Management System* (CMS) seperti Joomla dan WordPress, yang memudahkan untuk membuat atau membangun *website*, sehingga seseorang tidak perlu banyak belajar *web programming*, di dalam CMS tersebut kini sudah ada *plugin* tambahan untuk membantu membuat *layout* dan desain suatu *web*. Biasa disebut dengan *web builder*. Dalam WordPress, ada sebuah *web builder* yang bernama Avada. Resepbayi.com merupakan *website* yang bertujuan menampilkan aneka resep makanan bayi dengan tampilan yang menarik dan mudah diakses. Selain itu *website* yang akan dibangun diharapkan bisa selesai dengan waktu yang cepat. Dalam penelitian ini akan dibahas kemampuan Avada dalam membantu perancangan *website* dengan tujuan tersebut di atas.

Kata kunci : *Website, Content Management System, WordPress, Avada, Web Builder*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejak pertama kali muncul, *website* telah mengalami revolusi perubahan baik dari sisi desain, konten, maupun *tool* pembuatnya. Awal kemunculan untuk membuat sebuah *website* dibutuhkan keahlian khusus *web programming*. Ada dua jenis *web programming*, yaitu berbasis *client* dan berbasis *server*. *Web programming* berbasis *client* ini relatif lebih mudah untuk dipelajari karena dari sisi bahasanya lebih manusiawi dan tidak ada kerumitan algoritma pada strukturnya. Contoh *web programming* ini adalah HTML, CSS dan JavaScript. Sedang *web programming* berbasis *server* agak lebih sulit untuk dipelajari, karakter bahasa pemrogramannya relatif lebih kompleks. Contohnya PHP, ASP, JSP dan sebagainya. Antara kedua jenis *web programming* ini berfungsi untuk saling melengkapi, bukan saling menggantikan. Karena fungsi dari keduanya berbeda. *Web programming* berbasis *client* lebih fokus ke arah desain atau *user interface*, sementara yang berbasis *server* fokus ke arah membangun sistem pada *website* tersebut.

Kemudian muncul *software* untuk membantu membuat *website*, *software* ini awalnya bersifat hanya sebagai *text editor*, media untuk menuliskan koding-koding bahasa pemrograman. Setelah itu fungsi *software* ini bertambah dengan mengadopsi prinsip "what you see is what you get" (WYSIWYG), seorang programmer bisa langsung mendesain tampilan *website* dengan hanya mengklik beberapa tombol yang disediakan oleh *software* tersebut. Namun kemampuan bahasa pemrograman web ini masih dibutuhkan. Karena tidak semua fungsi tergantikan oleh tombol-tombol yang disediakan.

Setelah munculnya Joomla, WordPress dan semacamnya sebagai *Content Management System*, programmer menjadi sangat terbantu dalam membangun *website*. Sebuah *website* berkemampuan lengkap, cukup aman dari sisi keamanan, dan mudah dalam hal pengelolaan dapat dibuat dalam hitungan jam. Namun dari sisi tampilan, programmer harus tetap dituntut untuk bisa mengoprek kodingan CMS, bila ingin mengubah tampilan standar.

Untuk menjawab tantangan tersebut, munculah Avada yang merupakan sebuah tambahan *tools* di WordPress. Avada merupakan *theme* dari pihak pengembang yang bersifat komersil. Setelah membeli dan memasang Avada, maka akan terinstal juga *web builder*, sebuah *plugin* untuk membuat *website*.

Penelitian ini mencoba merancang dan membangun sebuah *website* dengan menggunakan Avada menggunakan WordPress untuk mengetahui seberapa mudah dan dapat diandalkan *plugin* tersebut dalam membangun *website*.

1.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian Perancangan Website Resepbayi.com Menggunakan Avada untuk Wordpress sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna?
2. Apakah penggunaan Avada dalam pembuatan website dapat digunakan dengan mudah?
3. Apakah penggunaan Avada bisa membantu membuat website dengan waktu yang relatif lebih cepat?

2. METODOLOGI

Perancangan website resepbayi.com menggunakan Avada ini menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* memiliki empat tahapan di dalamnya menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2011), yaitu.

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Melalui diskusi dan wawancara terhadap pengguna, analisa kebutuhan perangkat lunak ini diperoleh. Pengguna dalam sistem *web* ini dibagi menjadi dua seperti berikut:

a. Administrator

Administrator adalah pengguna yang mempunyai hak akses penuh ke dalam sistem *web*. Administrator yang mengatur isi *web*, tampilan, dan manajemen pengguna.

b. Pengguna umum

Pengguna umum adalah pengguna yang mengakses *website* resepbayi.com.

2. Desain

Rancangan *website* sesuai dengan spesifikasi analisa kebutuhan perangkat lunak yang telah diperoleh. Rancangan tampilan layar dibuat untuk menggambarkan desain yang diinginkan.

3. Implementasi

Perancangan *website* resepbayi.com ini dibuat dengan menggunakan WordPress versi 5.2 dan *plugin* Avada versi 5.14.

4. Pengujian

Sistem diuji dengan menggunakan *Black Box Testing*. *Black Box Testing* berfokus pada persyaratan fungsional dari perangkat lunak menurut Roger S. Pressman (2002). Pengujian sampai batasan yang telah dibuat dimana sistem harus berjalan sesuai harapan sehingga bisa mencapai tujuan.

5. Operasi dan Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap terakhir adalah tahap operasi dan pemeliharaan. *Website* dipublikasikan di internet secara *online*. Secara berkala *website* dilakukan pengecekan dan pemutahiran perangkat lunak yang digunakan untuk meningkatkan keamanan.

2.1. Website

Menurut Arief (2011), "*Web* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP

(*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengakses nya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*". Menurut Simarmata (2010) "*Web* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *server web* internet yang disajikan dalam bentuk *hypertext*".

2.2. Content Management System (CMS)

Menurut I Made Gunardi dan Lirva32 (2007) CMS bisa didefinisikan sebagai pengelolaan isi atau konten. Dalam hal ini isi atau konten yang dikelola adalah *website*. Sebuah sistem yang telah siap digunakan bisa langsung diaplikasikan ke dalam hosting yang telah dimiliki, kemudian diisi dengan konten yang diinginkan dengan sistem manajemen konten yang telah tersedia.

2.3 WordPress

WordPress adalah *platform* pembuatan *website* yang diciptakan oleh Matt Mullenweg dan Mike Little pada tahun 2003. WordPress bersifat *open source*, artinya WordPress bisa digunakan secara gratis dan bebas untuk dimodifikasi oleh siapa saja. Selain itu, WordPress menyediakan *plugin* yang memudahkan pengguna untuk menambahkan fitur di *website*. Kelebihan menggunakan WordPress:

1. Mudah digunakan oleh pemula maupun yang sudah ahli.
2. Mempermudah pembuatan sebuah *website*.
3. Membutuhkan waktu yang lebih singkat dalam membangun sebuah *website*.
4. Punya banyak *plugin* untuk ditambahkan ke dalam *website*. Menurut Krisianto (2014), *plugin* adalah fitur WordPress untuk membuat *website* agar mempunyai fungsi khusus.
5. Merupakan CMS paling populer di dunia, sehingga banyak terdapat dokumentasi pendukungnya. Menurut Krisianto (2014), WordPress adalah salah satu CMS yang paling banyak digunakan

2.4 Avada

Avada merupakan *plugin* berbayar di WordPress yang berfungsi untuk mengatur tata letak dan desain *website*. Dalam *websitenya*, Avada diinformasikan telah digunakan oleh sekitar 500 ribu *website* di seluruh dunia.

Avada mempunyai kelebihan seperti di bawah ini:

1. Tidak memerlukan keahlian *web programming*.
2. Bersifat dinamis, dapat digunakan untuk membangun *website* apapun.
3. Koding dibuat responsif.
4. Sudah tersedia berbagai *template* tema yang siap pakai.
5. Tim pendukung siap untuk membantu 24 jam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan Pengguna Administrator

1. Melakukan *login* ke dalam *website*
2. Menginput data artikel
3. Menginput data admin dan pengguna lain
4. Mengubah data artikel
5. Mengubah data admin dan pengguna lain
6. Menghapus data artikel
7. Menghapus data pengguna lain

3.2. Desain

1. Rancangan Tampilan Awal

Rancangan tampilan awal terbagi menjadi 4 bagian, yang dibagi berdasarkan baris. Bagian pertama yaitu *header*, yang berada paling atas terbagi menjadi dua, logo dan menu. Menu akan berisi pilihan menu, seperti *home*, kategori artikel, tentang kami. Bagian kedua adalah *banner*, yang akan menjadi informasi paling awal dibaca oleh pengguna. *Banner* ini termasuk penting, karena pengguna akan langsung membaca ketika *website* ini tampil. Bagian ketiga adalah konten yang berisi artikel tentang resep-resep makanan bayi. Bagian ini dibagi menjadi tiga kolom, agar mudah dilihat dan dibaca. Bagian terakhir atau keempat adalah *footer*, berisi kolom pencarian konten, informasi konten dan hak cipta penggunaan *website*.

Logo	Menu	
Banner		
Konten	Konten	Konten
Footer		

Gambar 1. Rancangan tampilan awal

2. Rancangan Tampilan Konten

Rancangan tampilan konten adalah tampilan ketika pengguna mengakses sebuah artikel untuk dibaca. Secara umum rancangan konten terbagi seperti gambar 2 di bawah. Bagian *header* dan *footer* tetap disertakan pada setiap halaman *website*.

Logo	Menu	
Judul Artikel		
Isi Artikel	Pencarian	
	Kategori	
	Media Sosial	
Footer		

Gambar 2. Rancangan tampilan konten

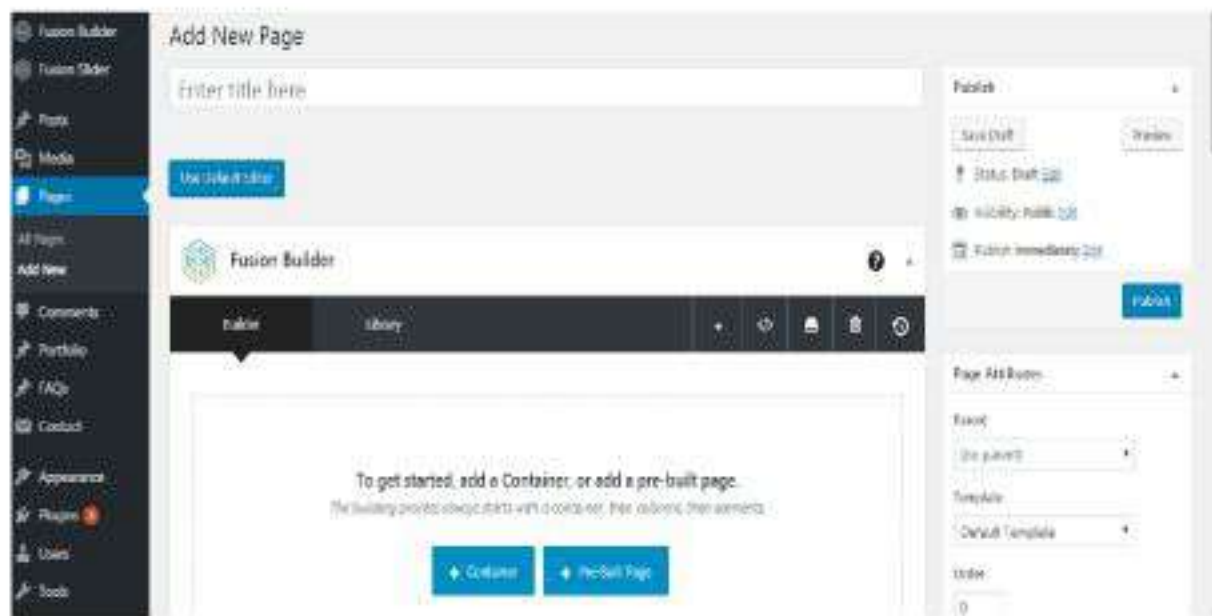
Judul artikel diletakkan di tengah setelah *header*. Isi artikel ditempatkan di sisi sebelah kiri, sedang di sebelah kanan terdapat beberapa menu, seperti kolom pencarian, kategori artikel, dan kolom media sosial seperti Instagram dan Facebook.

3.3. Implementasi

Perancangan *website* ini menggunakan CMS WordPress dan *plugin* Avada. *Website* ini sudah dipublikasi pada domain *resepbayi.com*

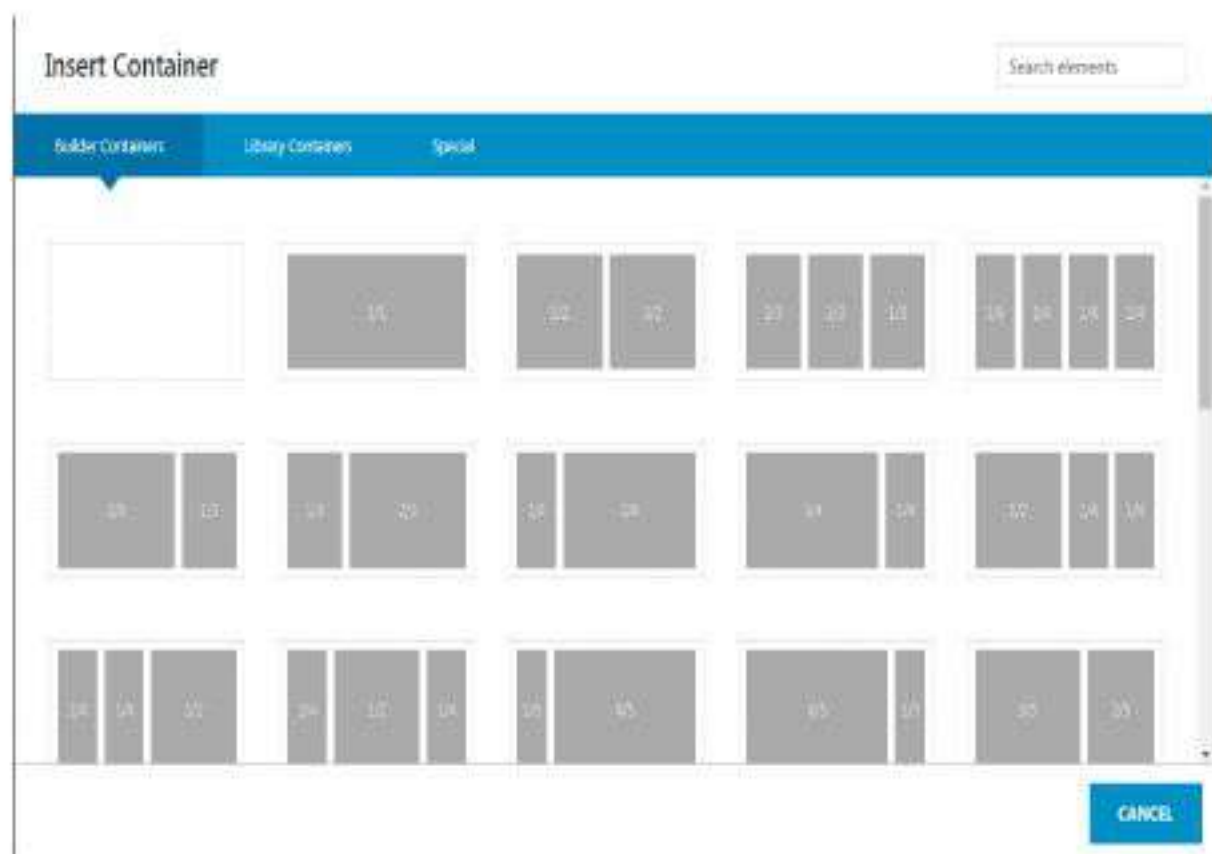
1. Implementasi Tampilan Pembuatan Halaman *Web*

Setelah menginstal WordPress, dan menambahkan *plugin* Avada ke dalamnya. Maka setiap membuat sebuah halaman baru terdapat pilihan berupa tombol Fusion Editor.



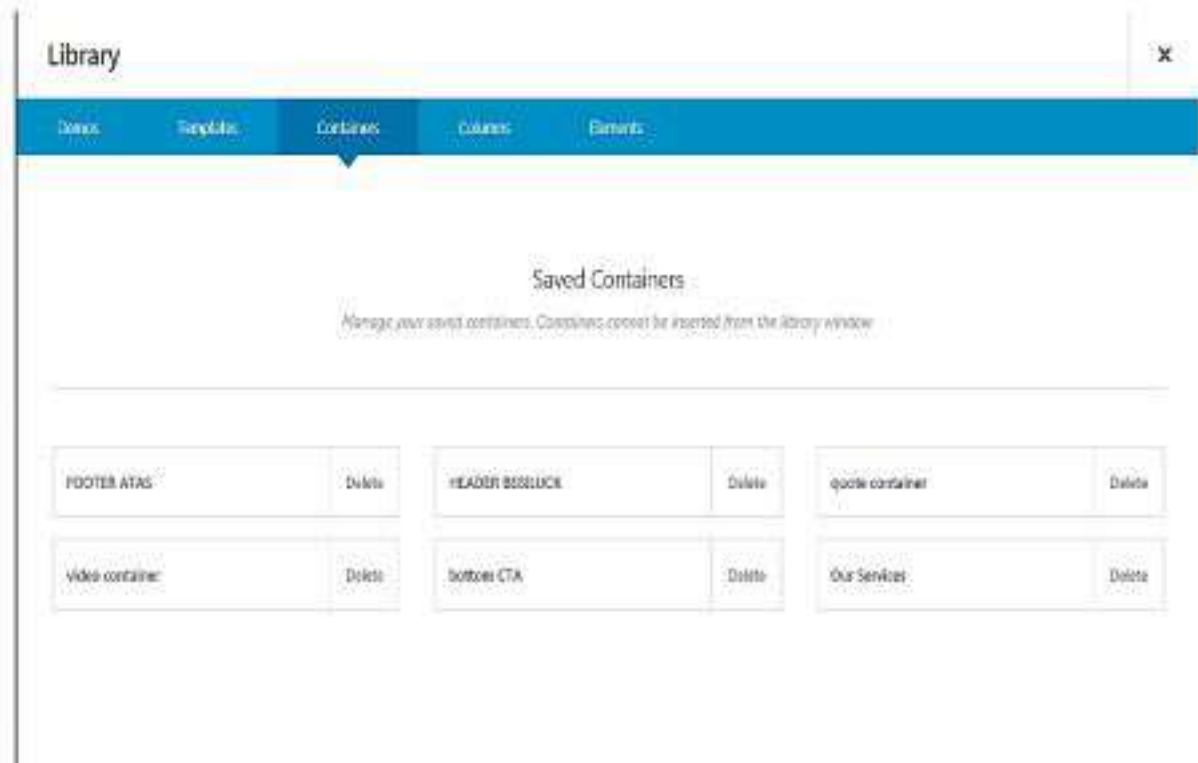
Gambar 3. Tampilan membuat halaman

Fusion adalah *plugin* yang secara otomatis ditambahkan oleh Avada untuk membangun *website* atau sebuah halaman *web*. Untuk membuat halaman baru, *layout* dari halaman tersebut harus ditentukan di awal. Hal ini untuk menyiapkan posisi konten. Ada banyak pilihan *layout* yang sudah disediakan, tinggal dipilih dan diterapkan ke dalam halaman *web* yang akan dibuat.



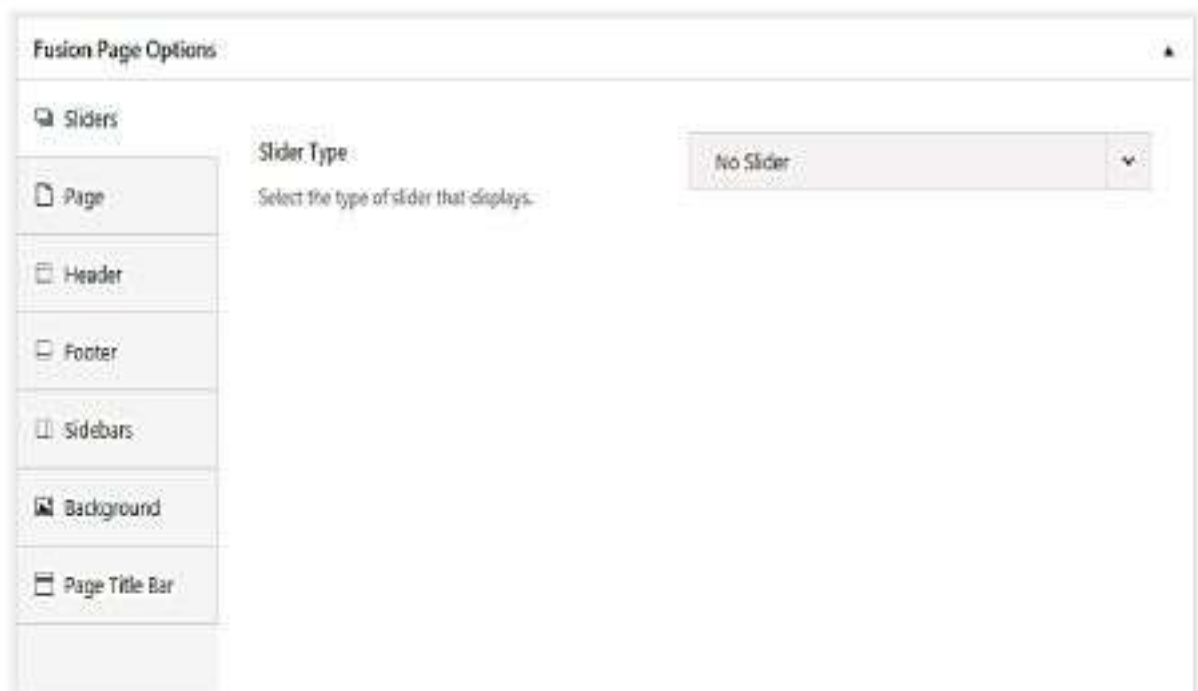
Gambar 4. Tampilan pilihan *layout* halaman yang akan dibuat

Layout ini disebut *container* di Fusion. Sebuah *website* pada umumnya memiliki *layout* yang sama di seluruh halamannya. Untuk itu *layout* atau *container* yang telah dibuat ini disimpan sebagai *template* yang dapat digunakan atau diterapkan berulang kali pada halaman baru.



Gambar 5. Tampilan *template container* yang telah dibuat

Gambar 5 menunjukkan *template container* yang telah dibuat. Jika ingin menerapkan sebuah *template* ke halaman baru, bisa langsung memilih *template* yang sudah dibuat.



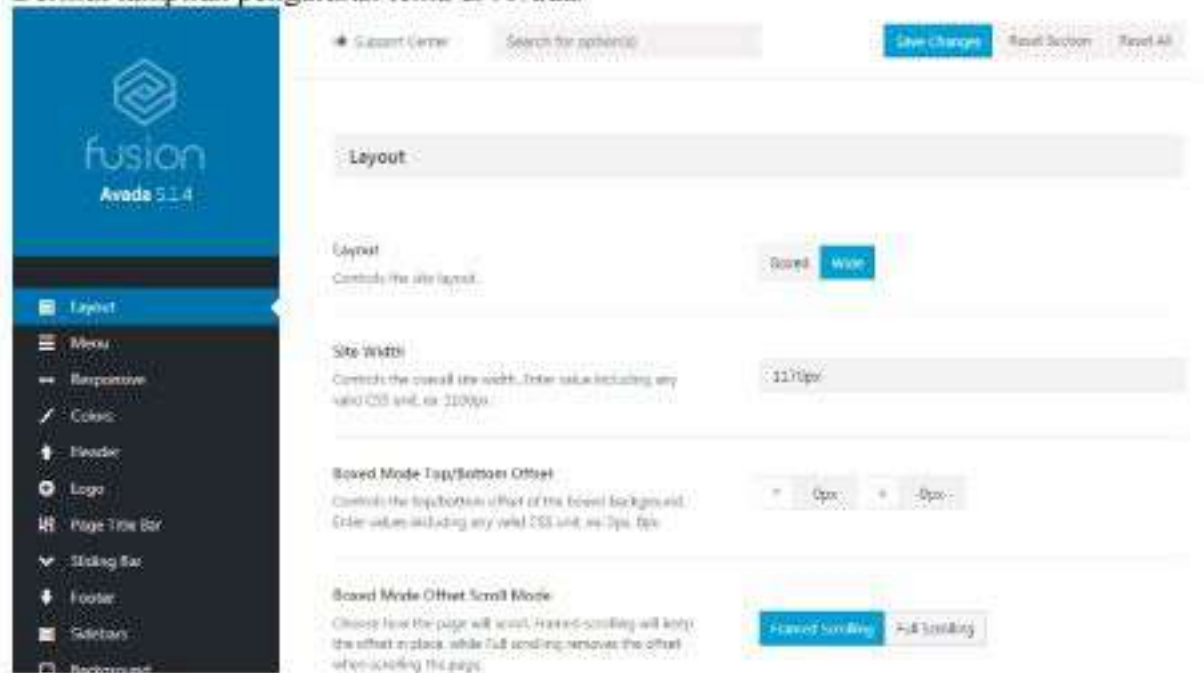
Gambar 6. Tampilan pilihan *item* yang disediakan oleh Fusion

Fusion ini juga sudah menyediakan *item-item* siap pakai untuk ditambahkan ke dalam halaman *web* yang akan dibuat.

2. Implementasi Tampilan Pembuatan Tema *Website*

Dalam setiap pembuatan *website*, tema menjadi sesuatu yang tidak boleh dikesampingkan. Tema mengatur tampilan keseluruhan *website*, baik dari ukuran, tata letak, warna, hingga jenis *font* yang digunakan.

Dalam Avada, pembuatan atau pengaturan tema ini sangat dimudahkan. Pengguna hanya tinggal mengatur pilihan-pilihan tema dari menu yang disediakan. Semua tinggal diklik. Berikut tampilan pengaturan tema di Avada.



Gambar 7. Tampilan pengaturan tema yang disediakan oleh Avada

3. Implementasi Tampilan Halaman Depan *Website*

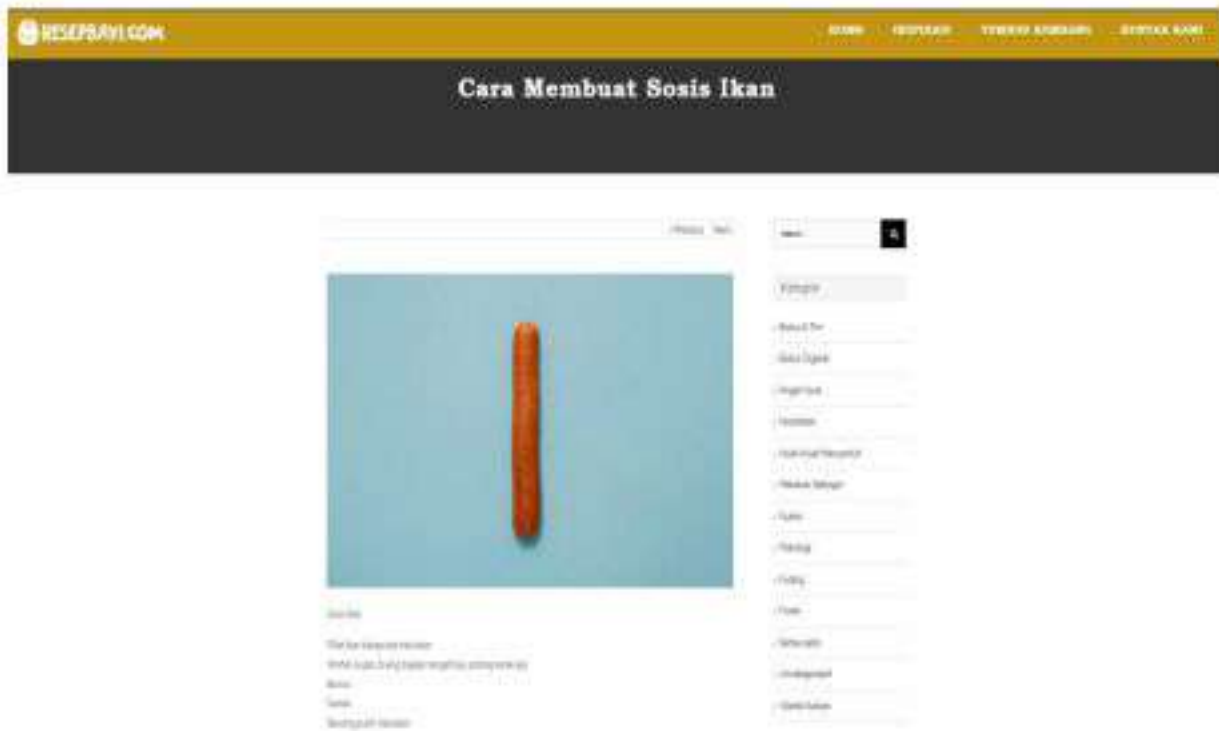
Setelah pembuatan tema dan halaman dengan menggunakan Avada dan Fusion Builder, maka *website* siap diuji sebelum nanti disimpan ke dalam *hosting* untuk nantinya dapat diakses melalui internet. Berikut tampilan halaman depan *website* yang dibuat.



Gambar 8. Implementasi tampilan halaman depan *website*

4. Implementasi Tampilan Halaman Konten Artikel

Konten pada *website* resepbayi.com sebagian besarnya adalah artikel tentang resep makanan buat bayi. Maka artikel memegang peranan penting agar *website* bisa terus dikunjungi. Sesuai dengan rancangan layar di atas, tampilan halaman konten artikel ditunjukkan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 9. Implementasi tampilan halaman konten artikel

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah *website* yang bisa diakses di resepbayi.com

3.4. Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini dilakukan menggunakan data uji dari administrator selaku pengguna khusus.

1. Pengujian *Login*

Berikut tabel pengujian *login* administrator.

Tabel 1. Pengujian *login* administrator

Data Masukan	Kejadian yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username & Password</i> Administrator	Masuk ke halaman administrator dengan hak akses administrator	Berhasil masuk ke halaman administrator dengan hak akses administrator	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel 2. Pengujian *login salah*

Data Masukan	Kejadian yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username & Password Tak terdaftar</i>	Tidak dapat masuk dan muncul peringatan kesalahan	Tidak dapat masuk dan muncul peringatan kesalahan	[x] Diterima [] Ditolak

2. Pengujian Input, Edit dan Delete Konten

Berikut tabel pengujian *input*, *edit* dan *delete* konten oleh administrator.

Tabel 3. Pengujian *input* konten

Data Masukan	Kejadian yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Input</i> konten dan detailnya	Konten masuk ke dalam <i>database</i> dan tampil di halaman <i>web</i>	Konten ada di <i>database</i> dan tampil di <i>web</i>	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel 4. Pengujian *edit* konten

Data Masukan	Kejadian yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Edit</i> konten	Konten baru mengubah konten lama di <i>database</i>	Konten baru ada di <i>database</i> dan tampil di website	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel 5. Pengujian *delete* konten

Data Masukan	Kejadian yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Delete</i> konten dan detailnya	Konten hilang dari <i>database</i> dan tidak tampil lagi <i>website</i>	Konten hilang dari <i>database</i> dan tidak tampil lagi <i>website</i>	[x] Diterima [] Ditolak

3. Pengujian Pengubahan *Layout* dan Tema *Website*

Berikut tabel pengujian pengubahan *layout* dan tema *website* oleh administrator.

Tabel 6. Pengujian pengubahan *layout*

Data Masukan	Kejadian yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pengubahan <i>layout</i>	<i>Layout website</i> berubah sesuai rancangan	<i>Layout website</i> berubah sesuai rancangan	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel 7. Pengujian pengubahan tema

Data Masukan	Kejadian yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pengubahan tema	Tema <i>website</i> berubah sesuai rancangan	Tema <i>website</i> berubah sesuai rancangan	[x] Diterima [] Ditolak

4. SIMPULAN

Setelah dilakukan perancangan, pembuatan, pengujian dan analisa maka penelitian ini menyimpulkan beberapa hal terkait dengan rumusan masalah perancangan *website* *resepbayi.com* sebagai berikut:

1. Avada dapat digunakan untuk membangun *website* yang tampilannya menarik dan bertema anak-anak dengan tampilan yang sederhana, menarik dan mudah.
2. Penggunaan Avada tergolong mudah, karena pengguna tinggal memilih *template* atau *item-item* yang banyak disediakan dan mencukupi kebutuhan pembuatan *website*.
3. Dengan menggunakan Avada sebagai *tools*, maka pembuatan *website* *resepbayi.com* ini menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga dapat langsung diaplikasikan ke dalam *hosting* dan dapat diakses secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief. M. Rudyanto. 2011. "*Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*". Yogyakarta: Andi.
- Gunardi, I Made dan Lirva32. 2007. "*Joomla Website Magic: Dengan Joomla bikin Website semudah memasak mie instan*". Jakarta: Jasakom.
- Krisianto, Andy. 2014. "*Jago Wordpress*". Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Simarmata. Janner. 2010. "*Rekayasa Web*". Yogyakarta: Andi.