

EVALUASI KELAYAKAN WEB DALAM RANGKA MENINGKATKAN PELAYANAN DAN DAYA SAING (STUDI KASUS : UNIVERSITAS ESA UNGGUL)

Malabay

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul Jakarta
Jl. Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510
malabay@esaunggul.ac.id

Abstrak

Salah satu manfaat teknologi informasi dan komunikasi di Universitas adalah dibangunnya situs *web* Universitas tersebut, sudah selayaknya dan sewajarnya sebuah Universitas membangun, mengembangkan dan memelihara situs *web* yang dimiliki. Sebagai media dan sebuah produk yang sekaligus tempat informasi elektronik yang harus terus dikembangkan agar tetap terkini atas informasi yang dimiliki maka situs *web* Universitas perlu dievaluasi agar dapat lebih memberikan pelayanan yang optimal bagi pengguna dan meningkatkan kualitas daya saingnya. Metode Penelitian dilakukan dengan pendekatan studi kasus yang bersifat kualitatif dekriptif yaitu menyelidiki fakta-fakta nyata dan telah tersedia yang memiliki beberapa tahapan yaitu memperhatikan dengan cermat penelusuran secara inkuiri, bertindak sebagai pelaku atau instrument langsung, narasi sebagai bentuk pelaporan. Evaluasi menghasilkan beberapa catatan uraian SWOT dengan berbantuan tools dan beberapa catatan dari diskusi grup sebagai informasi untuk memberikan masukan dalam rangka kinerja *website* Universitas Esa Unggul yang optimal, terkini dan informatif.

Kata Kunci : *Evaluasi*, web, daya saing, Universitas Esa Unggul.

Pendahuluan

Salah satu manfaat teknologi informasi dan komunikasi di Universitas adalah dibangunnya situs *web* Universitas tersebut. Pengguna dapat dengan mudah memperoleh informasi secara online tanpa harus datang ke lokasi atau fasilitasnya. Berdasarkan manfaat yang diperoleh dengan keberadaan dari situs *web*, sudah selayaknya dan sewajarnya sebuah Universitas membangun, mengembangkan dan memelihara situs *web* yang dimiliki.

Kurangnya perhatian dan pengendalian nyata dari sisi evaluasi terhadap situs *web* yang dimiliki Universitas, sebagai media dan sebuah produk yang sekaligus tempat informasi elektronik yang harus terus dikembangkan agar tetap terkini atas informasi yang dimilikinya maka situs *web* Universitas perlu dievaluasi. Evaluasi ini sangat berguna untuk mengetahui kelayakan dan kualitas *web* agar dapat lebih memberikan pelayanan yang optimal bagi pengguna dan meningkatkan kualitas daya saingnya.

1. Apa yang mempengaruhi kelayakan sebuah *web* ?
2. Bagaimana meningkatkan penyajian kualitas *web* dari sudut pandang pelayanannya?
3. Mengapa Keberadaan *web* perlu perhatian dan perawatan?

Pemahaman evaluasi adalah suatu proses menghadirkan informasi tentang pencapaian suatu kegiatan, bagaimana perbedaan pencapaian tersebut dengan standar tertentu untuk diketahui apakah ada selisih diantaranya, serta bagaimana manfaat yang telah dilakukannya dengan harapan-harapan yang akan diperoleh. Untuk pemahaman yang lain, evaluasi adalah suatu proses yang sistematis guna menentukan keputusan, sampai sejauh mana tujuan program telah tercapai. Evaluasi dapat juga diartikan sebagai proses untuk menilai sesuatu yang didasarkan atas persyaratan tertentu yang telah ditetapkan, yang selanjutnya disertai dengan pengambilan keputusan untuk obyek yang dievaluasi dengan hasil dari kegiatan evaluasi tersebut bersifat kualitatif.

Proses evaluasi pada umumnya memiliki beberapa tahapan antara lain :

1. Penentuan, terdapat aspek-aspek yang menjadi faktor kunci keberhasilan.
2. Perancangan, melakukan perancangan data apa saja yang dibutuhkan, tahapan kerja apa yang dilalui? siapa yang akan dilibatkan ? dan apa yang akan dihasilkan ?
3. Pengumpulan data, berbasis pada perancangan, dapat dilakukan pengumpulan data secara efektif dan efisien, yaitu sesuai dengan keilmiahannya dan sesuai kebutuhan dan kemampuan.
4. Pengolahan dan analisis data, dilakukan pengolahan data untuk menghasilkan fakta yang dapat dipercaya. Kemudian, rasio antara fakta dan rencana akan menghasilkan *gap*. Besarnya *gap* akan disinkronisasikan dengan tolok ukur sebagai hasil evaluasi.
5. Pelaporan, hasil evaluasi patut untuk didokumentasikan secara tertulis, agar hasil evaluasi dapat dimanfaatkan bagi pengguna yang berkehendak.

Kelayakan

Pemahaman kelayakan adalah langkah awal sebelum mengambil keputusan untuk melakukan investasi. Proyek itu sendiri adalah salah satu pilihan dari satu sumber daya yang perlu memperoleh manfaat dan resiko relatif kecil.

Jenis kurva investasi pada proyek rekayasa dimana ditunjukkan bahwa sejumlah besar biaya harus dikeluarkan terlebih dahulu sebelum manfaat dapat diperoleh dari pengguna atau pemanfaatan hasil proyek.

World Wide Web (WWW) atau juga dikenal dengan *web* adalah layanan informasi untuk pengguna komputer yang terhubung ke internet dari status informasi yang gratis sampai informasi yang komersial. *Web site* atau situs dapat diterjemahkan sebagai kumpulan beberapa halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar diam atau bergerak dan bentuk animasi, suara serta atau gabungan baik yang bersifat statis maupun dinamis dengan pola satu rangkaian yang saling terkait satu sama lainnya (*hyperlink*).

Website bentuk karya dari perkembangan teknologi informasi yang dihubungkan pada

suatu jaringan komputer yang saling berhubungan. Jaringan Komputer yang dikenal dengan istilah *internet* menjadikan bentuk elektronik pada pesan, surat, pengiriman *file* dan komunikasi dua arah antar komputer.

Cara Kerja *Web* , memiliki pemahaman sebagai berikut:

1. Informasi *Web* disimpan dalam dokumen ke bentuk satu atau beberapa halaman.
2. Halaman *Web* tersebut disimpan kedalam komputer pusat atau *server*.
3. Untuk pengguna ada komputer yang bertindak sebagai *computer client* dengan dimana ditempatkan program untuk keperluan membaca halaman *Web* yang ada di *server*.
4. *Browser* membaca halaman *Web* di *server Web*.

Fungsi Web

Pada dasarnya situs *web* mempunyai fungsi media sebagai berikut:

1. Sebagai Media Komunikasi.

Situs *web* yang mempunyai fungsi sebagai media komunikasi pada umumnya adalah situs *web* dinamis dikarenakan dibuat menggunakan pemrograman *web* yang dilengkapi fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi, antara lain : *web mail, form chatting dan contact, dan lain-lain*.

2. Sebagai Media Informasi.

Situs *web* yang memiliki fungsi sebagai media informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian isi, karena bertujuan untuk menyampaikan isinya. Pembatasan penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak diganti dengan fasilitas yang memberikan fungsi informasi seperti *library, news, , reference , profile company dan lain lain*.

3. Sebagai Media *Entertainment*.

Situs *web* juga dapat memiliki fungsi sebagai media *entertainment* atau hiburan. Jika suatu *web* berfungsi sebagai sarana hiburan maka penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak maka dapat meningkatkan mutu presentasi desainnya, dengan mempertimbangkan kecepatan. Beberapa contoh fungsi sebagai media hiburan adalah music dan film serta *gameonline* dan lain lain.

4. Sebagai Media Transaksi.

Web dapat dijadikan tempat transaksi bisnis, web juga menghubungkan satu sama lainya antara perusahaan atau konsumen atau komunitas tertentu dengan transaksi elektronik

Klasifikasi Web

Ada beberapa klasifikasi web yang dikelompokkan sesuai tujuannya yaitu berikut :

1. Sebagai Pemasaran.

Media pemasaran tidak hanya media cetak saja, media elektronik sejenis situs juga dapat digunakan sebagai media pemasaran. Pemasaran melalui internet seperti halnya *e-commerce* lebih cepat sampai dan memiliki jangkauan yang jauh lebih luas.

2. Sebagai Nilai Tambah.

Web sebagai sarana promosi karena lebih murah dan efektif dibandingkan media promosi konvensional seperti brosur, majalah atau lainnya. Pada umumnya isi dari situs web berupa referensi atau informasi tambahan yang sudah diberikan secara *offline*, seperti sudah disediakan koleksi skripsi secara tercetak dan di web suatu perguruan tinggi sudah terdapat repository skripsinya dan dapat diakses dengan mudah dengan cara *download* bentuk *softfile* nya.

3. Sebagai Katalog.

Katalognya dapat seperti katalog online yang dapat diakses melalui web, katalog tersebut tersedia beberapa koleksinya. Pengguna atau *actor* yang bertanggung jawab akan katalog tersebut dapat mengakses koleksi dengan cara memasukkan judul, pengarang maupun subjek dari suatu koleksinya.

Kualifikasi atau kriteria web

1. Usability

Usability merupakan suatu pengalaman pengguna untuk berinteraksi dengan web hingga pengguna dapat mengoperasikannya dengan baik. Adapun tingkat usability nya adalah :

- Mudah dipahami,
- Adanya Efisiensi dalam penggunaan,
- Mudah untuk dihafal atau diingat-ingat,
- Rendahnya Tingkat kesalahan,
- Terdapat kepuasan pengguna.

2. Navigasi

Navigasi dapat membantu pengunjung untuk menemukan rute atau jalannya yang mudah ketika menjelajahi web. Navigasi dapat ditampilkan dalam berbagai media, yaitu animasi, teks, *image*. Persyaratan navigasi yang baik adalah sebagai berikut:

- Dapat dengan mudah dipelajari,
- Konsisten,
- Memungkinkan *feedback*,
- Tampil dalam konteks,
- Adanya pertimbangan *alternatif-alternatif*
- Membutuhkan perhitungan waktu dan aktifitas,
- Menyediakan fasilitas pesan visual yang jelas dan label yang mudah dipahami,
- Memberikan dukungan terhadap tujuan dan perilaku pengguna.

3. Graphic Design (Desain Visual)

Kepuasan visual pada pengguna tentunya melibatkan bagaimana perancang visual web dapat membawa pengguna menikmati dan menjelajahi web melalui layout, bentuk, warna dan bentuk grafiknya. Grafik suatu halaman menjadi indah namun dapat mempengaruhi akses dengan semakin besarnya ukuran file. Perancangan yang baik memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten pada layout grafik, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik dengan memperkuat isi teks, penggunaan animasi yang tepat, isi animasi yang baik memperkuat isi teks, dengan membentuk suatu pola yang harmonis.

4. Content/Isi

Web secara desain grafis, tanpa konten yang bermanfaat maka akan kurang berarti. Konten di web harus menarik dan relevan. Gaya penulisan dan bahasa yang dipergunakan setidaknya sesuai dengan target audien dengan memperhatikan tata bahasa, *header*, tanda baca dan judul.

5. Compatibility

Web harus kompatibel dengan perangkatnya (*browser*), dapat memberikan *alternative* bagi *browser*.

6. Loading Time

Web yang tampil lebih cepat kemungkinan besar akan kembali dikunjungi oleh penggunanya. Sementara rentang waktu *download* tidak hanya dipengaruhi rancangan tetapi juga koneksi dan *server*. Namun demikian perancang *web* juga harus memperhatikan rancangan yang dibuatnya untuk dapat menampilkan produknya dengan optimal.

7. Functionality

Keunggulan produk *web*, ini bisa melibatkan programmer dengan kegiatannya pemrogramannya, misalnya pemrograman dengan melibatkan HTML, PHP, ASP, dll.

8. Accesibility

Web dapat diakses dari setiap kalangan, dari anak-anak, orang muda, orang tua atau orang-orang yang mempunyai keterbatasannya bisa menikmati halaman *web* yang telah dibuatnya.

9. Interactivity

Interaktifitas adalah hal yang melibatkan pengguna *web* sebagai *user experience* dengan *web* itu sendiri dengan dasarnya adalah *hyperlinks (link)* dan mekanisme *feedback*.

Metode Penelitian

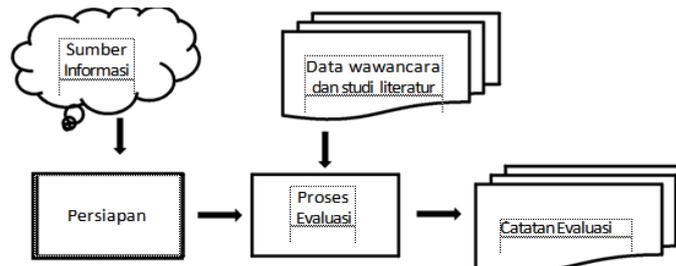
Metode Penelitian dilakukan dengan pendekatan studi kasus yang bersifat kualitatif dekriptif yaitu menyelidiki fakta-fakta nyata dan telah tersedia yang memiliki beberapa tahapan yaitu:

1. Memperhatikan dengan cermat penelusuran secara inkuiri
2. Peneliti bertindak sebagai pelaku atau instrument langsung
3. Narasi sebagai bentuk pelaporan.

Aliran kerja penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Tahap Persiapan : Menentukan sumber-sumber informasi.
2. Tahap Proses Evaluasi : Wawancara, Pengamatan dan Penelaahan.

Untuk menunjang pada tahapan proses maka dibutuhkan studi literature yang merupakan studi pustaka dari beberapa buku-buku teks, data primer yang merupakan data-data yang diperoleh dari pengamatan dan penelaahan yang merupakan data-data yang diperlukan untuk mendukung pencapaian proses evaluasi.



Gambar 1
Proses Evaluasi

Pembahasan

Website Universitas Esa Unggul dikembangkan sebagai sarana memperoleh dan memberi informasi dari lingkungan mahasiswa, dosen, akademisi dan para siswa siswi yang telah lulus dari SMA/SMK yang baru mau masuk ke jenjang Universitas. Untuk hal tersebut sangat diperlukan sebuah langkah atau perhatian khusus terhadap eksistensi atau keberadaan *Website* melalui evaluasi yang telah tersedia seperti pingdom atau achecker dengan tujuan mengetahui kinerja yang

diharapkan sehingga menghasilkan informasi yang berguna.

Pingdom adalah sebuah *website* yang memberikan segala informasi yang diperlukan seperti : berat halaman, kecepatan *download*, analisis kode, nilai kinerja, saran pengembangan dan bahkan *timeline* sejarah untuk merekam kemajuan dan kecepatan *website* Anda.

AChecker digunakan untuk mengevaluasi isi HTML terhadap masalah aksesibilitas dengan memasukkan lokasi hala-

man web, mengupload berkas ke html atau dengan menyisipkan kode sumber HTML lengkap dari halaman Web yang terkait.

Pengujian untuk mengetahui keluaran adalah sebagai berikut:

1. Berikut pengambilan hasil uji coba *Speed Test* dari <http://tools.pingdom.com/fpt/> untuk <http://www.esaunggul.ac.id>



Gambar 2
hasil uji coba *Speed Test*

Dengan keluaran yang ditampilkan pada gambar 2.maka informasi yang dihasilkan dapat bertujuan memberikan informasi yang terkait dalam optimalisasi kinerja suatu *website* dalam hal ini *website* Universitas esa unggul.

2. Berikut hasil pengujian *website* Universitas Esa Unggul menggunakan:<http://achecker.ca/checker/index.php>.

1. Text Alternative



1. Contrast

Success Criteria 1.4.3 Contrast (Minimum) (AA)

Check 304: The contrast between the colour of selected link text and its background is not sufficient

Repair: Use a colour contrast evaluator to determine if selected link text and background colours provide standard text, or 3:1 for larger text. Change colour codes to produce sufficient contrast. <http://www.w3.org/WCAG20/visual-audio-contrast-contrast.html#visual-audio-contrast-contrast-resources-head>

❗ **Line 879, Column 825:**

```
<a class="ntd fdefault" href="http://www.esaunggul.ac.id/news/training-motivasi-di-balik-cinta-20-
```

Fixed size example: [color contrast example](#)

Real size example (11.36 points): [color contrast example](#)

CSS rules for the element:

```
External CSS (http://www.esaunggul.ac.id/wp-content/themes/topbusiness1/styles/custom_style.css):
a:hover{
  color:#f06027;
  text-decoration:none;
}
#menuwrapper{
  background-color:#0066ff;
}
External CSS (http://www.esaunggul.ac.id/wp-content/themes/topbusiness1/styles/responsive.css):
.sidebar div{
  font-size:15px;
}
```

2. Adaptable

1.3 Adaptable: Create content that can be presented in different ways (for example simpler layout) without losing information or structure.

Success Criteria 1.3.1 Info and Relationships (A)

Check 57: input element, type of "text", missing an associated label.

Repair: Add a label element that surrounds the control's label. Set the for attribute on the label element attribute of the control. And/or add a title attribute to the input element. And/or create a label element.

❗ **Line 368, Column 11:**

```
<input type="text" value="Sea" onblur="this.value=(this.value=='') ? 'you'"/>
```

❗ **Line 1049, Column 7:**

```
<input type="text" class="feedemail-input" name="email" onblur="this.value=(this.value=='') ? 'you'"/>
```

Check 213: input element, type of "text", has no text in label.

Repair: Add text to the input element's associated label that describes the purpose or function of the control.

❗ **Line 368, Column 11:**

```
<input type="text" value="Sea" onblur="this.value=(this.value=='') ? 'you'"/>
```

❗ **Line 1049, Column 7:**

```
<input type="text" class="feedemail-input" name="email" onblur="this.value=(this.value=='') ? 'you'"/>
```

3. Enough time

2.2 Enough Time: Provide users enough time to read and use content.

Success Criteria 2.2.2 Pause, Stop, Hide (A)

Check 69: [marquee element used.](#)

Repair: Remove the marquee element (replace with strong or em).

Line 1026, Column 1071:

```
<marquee style='color:#FF0000;font:Arial;position:fixed;bottom:0; text-align:center; wi
```

2.4 Navigable: Provide ways to help users navigate, find content, and determine where they are.

Success Criteria 2.4.2 Page Titled (A)

Check 50: [Document missing title element.](#)

Repair: Add a title element to the head section of your document.

Line 1059, Column 1:

```
<head></head>
```

Success Criteria 2.4.6 Headings and Labels (AA)

Check 37: [Header nesting - header following h1 is incorrect.](#)

Repair: Modify the header levels so only an h1 or h2 follows h1.

Line 359, Column 11:

```
<h1 id="imglogo" class="logo"><a href="http://www.esaunggul.ac.id">
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; ...
```

Line 1058, Column 123:

```
<html>
<head></head>
```

5. Input Assistance

```
<body>
<strong>Universitas Esa Unggul</strong><br>
Kampus 1
<br>Jalan Arj ...
```

3.3 Input Assistance: Help users avoid and correct mistakes.

Success Criteria 3.3.2 Labels or Instructions (A)

Check 188: Label text is empty.

Repair: Add text to the label element.

❌ **Line 368, Column 11:**

```
<input type="text" value="Se" onblur="t
```

❌ **Line 1049, Column 7:**

```
<input type="text" class="feedemail-input" name="email" onblur="this.value=(this.value=='') ? 'yo
```

Translate to [English](#) | [German](#) | [Italiano](#)

Web site engine's code is copyright © 2011

6. Keyboard Accessible

2.1 Keyboard Accessible: Make all functionality available from a keyboard.

Success Criteria 2.1.1 Keyboard (A)

Check 106: script not keyboard accessible - onmouseout missing onblur.

Repair: Add an onblur handler to your script that performs the same function as the onmouseout handle

❌ **Line 405, Column 1:**

```
<tr class="d1" onmouseover="this.style.backgroundColor='#cccccc';" onmouseout="this.style.backgrou
```

❌ **Line 407, Column 1:**

```
<tr class="d1" onmouseover="this.style.backgroundColor='#cccccc';" onmouseout="this.style.backgrou
```

❌ **Line 409, Column 1:**

```
<tr class="d1" onmouseover="this.style.backgroundColor='#cccccc';" onmouseout="this.style.backgrou
```

❌ **Line 411, Column 1:**

```
<tr class="d1" onmouseover="this.style.backgroundColor='#cccccc';" onmouseout="this.style.backgrou
```

❌ **Line 413, Column 1:**

```
<tr class="d1" onmouseover="this.style.backgroundColor='#cccccc';" onmouseout="this.style.backgrou
```

❌ **Line 415, Column 1:**

```
<tr class="d1" onmouseover="this.style.backgroundColor='#cccccc';" onmouseout="this.style.backgrou
```

❌ **Line 417, Column 1:**

```
<tr class="d1" onmouseover="this.style.backgroundColor='#cccccc';" onmouseout="this.style.backgrou
```

❌ **Line 419, Column 1:**

Penjelasan hasil pengujian dengan AcheckerText Alternative

ALT text (*text alternative*) adalah sebuah kata atau kalimat yang dapat disisipkan sebagai suatu atribut dalam sebuah dokumen HTML (*Hypertext Markup Language*) untuk memberi tahu pengunjung website asal usul atau informasi dari sebuah gambar.

Secara sederhana ALT *text* dapat menjelaskan atau mendeskripsikan sebuah gambar dan dapat juga digunakan untuk mengoptimalkan mesin pencarian.

Pada *subpoint* 3.1. mempunyai kesimpulan bahwa ALT *text banner* dan *slider* pada *website* Universitas Esa Unggul masih ada yang hilang (*img Element missing ALT*

attribute”). Sehingga mengurangi aksesibilitas dari website Universitas Esa Unggul.

Contrast (Minimum)

Kontras antara warna *text* dan latar belakang sangat berpengaruh bagi penyajian informasi. Informasi berupa *text* harus dapat terbaca oleh pengunjung dalam waktu yang singkat. Dalam ilmu desain ada beberapa warna yang bisa membuat sebuah kontras yang baik apabila dipadupadankan. Perpaduan warna tersebut dapat diimplementasikan dalam desain website sehingga penyajian informasi dapat lebih maksimum.

Pada *subpoint* 3.2. mempunyai kesimpulan bahwa kontras antara *text* dan latar belakang masih belum maksimum. Sehingga mengurangi aksesibilitas informasi dari *website* Universitas Esa Unggul.



Adaptable

Adaptable (Adaptasi) pengunjung sebaiknya mampu dan cepat beradaptasi dengan website yang dikunjungi. Pengunjung yang sudah bisa beradaptasi pada suatu website akan lebih nyaman untuk mengakses dan mencari informasi pada *website* tersebut. Pengunjung juga akan dapat kembali sewaktu-waktu jika sudah mampu menguasai seluk beluk dari website tersebut. *Website* yang disajikan seharusnya memikirkan tata letak yang sederhana agar pengunjung bisa beradaptasi dengan cepat, pada *subpoint* 3.3. mempunyai kesimpulan bahwa masih terdapat inputan yang tidak memiliki label. Sehingga penjelasan inputan tidak terdefinisi atau tersimpulkan

Enough Time

Memberikan waktu pada pengunjung untuk membaca dan menggunakan konten. Pada *subpoint* 3.4. mempunyai kesimpulan bahwa penggunaan element *marquee* pada html tidak dianjurkan dan lebih baik menggunakan *element strong*.

Input Assistance

Input Assistance membantu pengunjung mengurangi kesalahan pada saat menginput data. Contoh dari *input assistance* adalah “*search auto complete*” yang memberikan pencarian berdasarkan kata yang diinput secara lengkap dan otomatis melengkapi input jika terdapat kesalahan *input*.

Keyboard Accessible

Keyboard Accessible membantu pengunjung untuk lebih mudah lagi menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh website hanya dengan menggunakan akses tombol keyboard. Pengujian dengan *search engine* <http://google.com>. Pencarian Nama Universitasnya. Contoh Pencarian dengan kata kunci : “Basiswa Jakarta Universitas”



Website Universitas Esa unggul sudah mempunyai banyak *back link* (*link* yang terdapat pada *website* atau *blog* lain yang mengarah kepada *link* sumber dan dapat meningkatkan kesempatan pengunjung mengunjungi *website* terkait). Sehingga mudah terindex oleh mesin pencari seperti google.com. Dengan kata lain *website* Universitas Esa Unggul sangat mudah untuk ditemukan.





Tabel Hasil Uji (Speed Test)

| Universitas | Kecepatan Halaman Penuh | LoadBeban | Kecepatan Download |
|-------------|-------------------------|-----------|--------------------|
| Esa Unggul | 34.32 s | 14.8 MB | 0.43 MBps |

* Catatan :

Kecepatan *download* didapatkan dari :
 $\text{Kecepatan_Download} = \frac{\text{Beban}}{\text{Kecepatan_Load_Halaman_Penuh}}$

Untuk pembahasan lingkup Analisis SWOT adalah:

Strengths

1. *Accessibility*
 - Kuat dalam *Search Engine Optimizer (SEO)*
 - Mudah ditemukan di *search engine* (Pengujian di <http://google.com>)- Menampilkan *link* terkait pada *tab browser* baru sehingga tidak meninggalkan informasi yang lama.
2. *Identity*
 - *Domain* yang sesuai dan mudah diingat.
 - Logo yang mewakili identitas *website* (mudah terlihat).
3. *Readability*
 - Terdapat informasi yang terkini pada satu atau lebih kategori.
4. *Content*
 - Warna *background* yang elegan dan nyaman dilihat oleh mata. – Rancangan navigasi yang menarik dan terdefinisi.
5. *Navigation*
 - Navigasi yang disediakan lengkap dan terdefinisi sesuai kebutuhan - Terdapat *link* yang terkait dengan pembelajaran universitas.

Weaknesses

1. *Speed*
 - Membutuhkan waktu yang relatif lama untuk load satu halaman penuh (pada jam-jam tertentu).
2. *Readability*
 - Font yang terlalu kecil.
 - Garis bawah pada *link* mengganggu.
 - *Slider* yang terlalu cepat berpindah (+/- 4 detik)
 - Terdapat warna font yang kurang kontras antara latar belakang dan text
3. *Content*
 - File website yang cukup besar (gambar)
 - Banner dengan melebar dan tinggi yang mengecil.
 - Halaman yang bergerak karena tinggi banner ada beberapa yang tidak sama.
 - Terdapat konten yang jaraknya terlalu dekat sehingga memungkinkan mengakibatkan kesalahan dalam pemilihan informasi.
 - Terdapat ketidak sesuaian antara tab dengan slidernya.
 - Terdapat tampilan website yang tidak responsive dengan device.
 - Terdapat beberapa gambar pada button navigasi yang memberatkan akses website.
4. *Navigation*
 - Terdapat duplikasi link
5. *Accessibility*
 - Masih terdapat keluaran **Error establishing a database connection** saat aksi pada *menu search* yang berarti

dimungkinkan dokumen belum tersambung. - Akses dokumen yang belum terkunci (khususnya yang bentuk PDF).

<http://gacorowor.blogspot.com/2013/04/pengertian-sistem-dan-analisis.html>, diakses Senin, 2 Februari 2015, 10.25

Oportunities

1. *Website* yang sudah lama berdiri sehingga dapat menghadirkan banyak mahasiswa dari berbagai daerah berkat media promo
2. Materi yang telah tersimpan dalam *website* maka dapat diakses sesuai kebutuhannya.

<http://cuplis-cup.blogspot.com/2010/04/tahapansiklus-pengembangan-sistem.html>, diakses Senin, 2 Februari 2015, 10.35

<http://catatansaif.blogspot.com/2013/12/pengertian-studi-kelayakan-dan.html>, diakses Senin, 2 Februari 2015, 10.50

Threats

1. Banyaknya *website* lain yang menyediakan informasi pada banner mereka dengan ukuran besar, sehingga pengunjung baru akan lebih banyak beralih.
2. Terdapat Design tampilan yang sedikit kurang menarik sehingga banyak pengunjung yang beralih ke *website* lain.

<http://www.pengertianahli.com/2014/03/pengertian-evaluasi-apa-itu-evaluasi.htm>, diakses Senin, 2 Februari 2015, 11.01

<http://raghibnuruddin217.blogspot.com/>, diakses Senin, 2 Februari 2015, 11.40

Kesimpulan

Dengan adanya seperangkat *tools website* seperti *Pingdom* dan *Achecker* maka secara langsung dapat membantu pada *developer website* untuk menginspeksi kekurangan yang dimiliki pada *website* sehingga membantu pengembangan *website* ke tahap yang lebih optimal. Masih terdapat beberapa aspek yang perlu dikaji lebih atau diperhatikan untuk *Website Universitas Esa Unggul* terlebih lagi dari segi *content* dan *speed*. Dengan adanya evaluasi ini diharapkan dapat membantu dalam pemeliharaan ke arah pengembangan yang lebih informative dan terkini untuk *website Universitas Esa Unggul*.

Daftar Pustaka

Bungin, Burhan, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, Kencana, Prenada Media Group, Jakarta, 2008.

Creswell, John W, *Research Design Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Cetakan I, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010.