

## **Visual Designing Website as a Tool of Company Information and Online Streaming Program at Ismarttv**

VIKI GILANG GUMILANG  
1401104201

### **ABSTRACT**

*Ismartv is brand of business group ismart group. Ismartv formed with the vision " Being digital and online television and pioneer of edutainment program in Indonesia in 2018" Ismartv have educational content as entertainment, information, education and entertainment as education as a future. Ismartv-based television broadcasting is environmentally friendly with one of the company's goal is to facilitate access to broadcast television viewers by streaming. Ismartv owned website today shows very less information from the vision and objectives of the company, the information available at this time only a brief description and recruitment information that everything is still a system with ismart Group.*

*The method used in data collection are observation, interviews, literature review, data analysis and comparison matrix. After collection and analysis, it is known that it takes a website to ismartv as a means of information and the company 'program aired online (streaming), so it can compete with other competitor and can improve the attractiveness and interest of the audience.*

*The visual concept design website uses Primary Color Light Green, Green Tosca, and dark green, while for the secondary colors using a color light gray and dark gray. The elements used consists of illustrations associated with entertainment such as cameras, speakers, televisions, etc., used in conjunction with Icon display of ismartv programs, which use the concept of Model Photography implementation figures / models of a program and to impressions Streaming Player Using the JW Player and Flow Player. In this design the author hopes to help ismartv competitor to compete with others, as well as provide information and impressions to the audience a good stream. So as to increase the attractiveness of the audience.*

*Keywords : Website, television, streaming, edutainment.*

## Latar Belakang

*Website* merupakan salah satu media yang saat ini banyak digunakan dalam penyampaian informasi seperti informasi suatu kota, negara, kantor, perdagangan dan lain sebagainya.

Saat ini *audio* dan *video stream* pada *broadcaster* sudah dapat dinikmati lewat internet sehingga para *content provider* dalam hal ini televisi sudah sangat mudah untuk menayangkan programnya pada akses di internet, membuat pengguna atau pemirsanya dapat menikmati siaran kapanpun dan dimanapun dengan kualitas audio dan video yang jernih.

Ismartv adalah bagian dari kelompok usaha ismart group. dibawah naungan kelompok bisnis [www.ismart.co.id](http://www.ismart.co.id), ismartv terbentuk dengan visi “menjadi televisi digital dan online dengan pelopor program *edutainment* di indonesia pada tahun 2018” sesuai perkembangan teknologi informasi ismartv didirikan dengan semangat bahwa konten edukasi sebagai hiburan, informasi sebagai edukasi dan entertainment sebagai edukasi di masa mendatang akan semakin berinovasi, lebih menginspirasi, lebih inovatif, lebih imajinatif, dan menjadi tontonan pemirsanya di masa yang akan datang.

Media informasi *website* yang dimiliki ismartv saat ini sangat kurang menunjukkan informasi perusahaan dari visi dan tujuan perusahaan tersebut, informasi yang tersedia saat ini hanya deskripsi singkat serta informasi tentang penerimaan karyawan yang segalanya masih satu sistem dengan *website* ismart group.

Untuk itu penulis akan membuat sebuah desain tampilan *website* sebagai informasi perusahaan yang akan menitik beratkan pada visi, tujuan dan karakteristik perusahaan, demi menunjangnya sarana informasi dan *streaming* yang efektif bagi perusahaan.

## Identifikasi Masalah

1. *Website* ismartv tidak menginformasikan secara detail tentang perusahaannya karena masih terstruktur dengan *website* induknya ismart group.
2. *Website* ismartv tidak memunculkan informasi dan karakteristik perusahaan ke publik di media internet.
3. *Website* ismartv tidak adanya informasi online untuk memperkenalkan dan menyiarkan program-program televisi digital melalui online / *streaming*.

## Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan visual *website* sebagai informasi perusahaan yang dapat membuat pemirsa ismartv mengetahui deskripsi secara detail perusahaan dan *streaming* program acara di ismartv sebagai salah satu televisi digital?

## Cara Pengumpulan data Pengamatan/ Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mengadakan

pengamatan langsung ke ismartv dan pengamatan visual mengenai *website* interaktif yang sejenis.

## **Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dari narasumber ahli di bidang *website* yang memiliki keahlian dengan objek penelitian. Dalam wawancara ini yang paling diutamakan adalah tentang tampilan visual *website* yang tepat untuk memperkenalkan program-program edutainment di ismartv dan tampilan yang efektif berkaitan dengan perancangan *website* untuk profil perusahaan, selain itu penulis juga akan melakukan wawancara terhadap *board of management* untuk mengetahui tujuan perusahaan.

## **Kuesioner**

Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang berhubungan langsung dengan responden. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa adanya permasalahan dengan media *website* yang dipergunakan selama ini sebagai sarana pengenalan perusahaan. Target utama dari *website* ini adalah pemirsanya berjenis kelamin Laki-Laki/Perempuan yang penuh mobilitas membuat menonton televisi semakin jarang dengan jenjang usia 15-64 Tahun karena merupakan usia produktif (sumber [www.bkkbn.go.id](http://www.bkkbn.go.id)) dengan level sosial menengah dan menengah keatas di wilayah kota Bandung serta memiliki pekerjaan mahasiswa, karyawan dan pengusaha memiliki penghasilan satu juta atau lebih. Penulis memilih kriteria tersebut karena merupakan target pasar

dari ismartv untuk penunjang visi ismartv yaitu sebagai televisi digital.

## **Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi untuk mendapatkan data-data secara tertulis berdasarkan buku-buku, literature, jurnal, media cetak maupun online serta karya ilmiah yang berhubungan dengan desain *website*. Adapun media pendukung dari perusahaan seperti *website* awal ismartv.

## **Data Penyelenggara**

### **Ismartv**

Ismartv adalah bagian dari kelompok usaha ismart group. dibawah naungan kelompok bisnis [www.ismart.co.id](http://www.ismart.co.id), ismartv merupakan sebuah stasiun televisi berbasis internet yang berlokasi di beberapa kota diantaranya Tasikmalaya, Garut dan Bandung.

Sebagai salah satu bentuk dukungan televisi digital, ismartv adalah televisi yang berbasiskan penyiaran ramah lingkungan dengan salah satu tujuan perusahaan adalah memudahkan akses pemirsanya dengan penyiaran televisi secara *online /streaming* untuk itu ismartv berkomitmen untuk menyiarkan program dengan kualitas yang *high definition* didukung dengan kecepatan *bandwidth* pada *server* utama mencapai kecepatan diatas rata –rata membuat kemudahan dan kecepatan akses untuk menayangkan televisi *online/streaming*.

Ismartv mempunyai program sebagai berikut:

**-Acara News dan Infotainment**

Program Berita berupa berita politik, hukum, ekonomi, mancanegara, bahkan budaya yang berbasis edukasi dalam setiap sajian beritanya.

#### **-Polmas Channel**

Bekerjasama dengan kemitraan perpolisian masyarakat koordinator wilayah Polda Jawa Barat untuk menayangkan acara-acara yang mengedukasi tentang kesadaran kamtibmas.

#### **-Acara Musik**

Program musik yang dengan suguhan musik yang menarik dan up to date, dilengkapi dengan lirik dan kunci nada (*chord*) untuk memanjakan pemirsanya dalam berkarya di dunia musik.

#### **-Acara Feature**

Acara yang menyajikan peristiwa dan liputan – liputan yang menarik bagi pemirsanya guna mengedukasi pemirsanya tentang banyaknya warisan leluhur bangsa Indonesia.

#### **-Acara Smart Movie**

Program yang mengedukasi termasuk film yang kisahnya penuh dengan nilai edukasi dengan dikemas secara menarik dan menghibur.

#### **-Acara Talkshow**

Program yang mengedukasi pemirsanya untuk berbagi pengalaman dengan nara sumber yang ahli di bidangnya.

#### **-Acara Olahraga**

Program olahraga yang membuat para pencinta olahraga akan dimanjakan dengan adanya tayangan ini terlebih dikemas untuk menjadi inspirasi dan edukasi terhadap pemirsanya untuk gemar berolahraga.

#### **-Acara Khusus tentang Dunia Pendidikan**

Programedutainment mendukung penuh proses pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar yang efektif, solutif dan inspiratif sesuai perkembangan kurikulum di Indonesia.

#### **Khalayak Sasaran**

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Usia : 15-64 Tahun

Kelas Sosial : Menengah – Atas

Pekerjaan : Mahasiswa,  
Karyawan, Pengusaha  
Bisnis

Lokasi : Kota Bandung

#### **Analisis**

Penulis melakukan analisa perbandingan terhadap dua situs *website streaming tv* yang berbeda. Situs perbandingan yang pertama adalah *inspira.tv*. Selain itu perbandingan ke dua adalah situs *mivo.com*. Kedua *website* tersebut berasal dari Indonesia, alasan yang membuat penulis menjadikan kedua *website* tersebut sebagai perbandingan karena sudah dikenal di Indonesia.

Hasil perbandingan ini nantinya akan penulis gunakan sebagai patokan dalam menghasilkan perancangan situs *website streaming* untuk *ismartv*. Setiap variabel terbaik akan penulis pilih dan digunakan pada situs *website ismartv*.

## Matriks perbandingan

| No | Elemen               | Inspira.tv  | Mivo.com   |
|----|----------------------|---|--|
| 1  | Website Screen Shoot |    |   |
| 2  | Content              | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kategori kontennya terlalu ramai sehingga terlihat padat dan ramai</li> <li>b. Kontennya diperuntukan bagi remaja / eksekutif muda</li> <li>c. Social Media twitter</li> <li>d. Terdapat 1 Kolom Iklan</li> <li>e. Adanya Logo Sponsor</li> <li>f. Terdapat siaran ulang Program</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kategori kontennya terlalu polos</li> <li>b. Kontennya diperuntukan untuk semua kalangan</li> <li>c. Sosial Media Facebook</li> <li>d. Terdapat 4 Kolom Iklan</li> <li>e. Tidak adanya Logo Sponsor</li> <li>f. Tidak adanya siaran ulang program</li> </ul>                             |
| 3  | Loading Time         | Loading konten lebih lama   | Loading konten Cepat   |
| 4  | Navigation           | Kategori terlalu banyak sehingga membuat terlalu ramai, membuat navigasi sulit dipahami secara singkat  | Navigasi Jelas, Navigasi mudah dipahami  |
| 5  | Usability            | a. Mudah Mendapatkan informasi melalui satu kali klik   | a. Mudah Mendapatkan informasi melalui satu kali klik  |
| 6  | Interactivity        | Menonton Video Streaming langsung di Halaman Home   | Menonton Video Streaming masuk di halaman channel yang dipilih   |
| 7  | User Experience      | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Terdapat informasi mengenai program acara</li> <li>b. Terdapat siaran ulang berita / program</li> <li>c. Tidak adanya siaran ulang program film</li> <li>d. Terdapat informasi perusahaan.</li> <li>e. Tidak adanya informasi aktivitas perusahaan (seperti events, CSR, dll)</li> </ul>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tidak adanya informasi program acara</li> <li>b. Tidak adanya siaran ulang berita/program</li> <li>c. Tidak adanya siaran ulang program film</li> <li>d. Terbatasnya informasi perusahaan.</li> <li>e. Tidak adanya informasi aktivitas perusahaan (seperti events, CSR, dll)</li> </ul> |
| 8  | Desain Visual        |   |  |
|    | - Layout             | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Letaknya konsisten</li> <li>b. Menggunakan layout kotak teratur</li> <li>c. Memakai layout Top Index</li> <li>d. Tidak adanya Halaman Kosong</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Letaknya konsisten</li> <li>b. Menggunakan layout kotak teratur</li> <li>c. Menggunakan layout Top Index</li> <li>d. Masih banyak halaman kosong</li> </ul>  |
|    | - Tipografi          | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ukurannya pas dan mudah dibaca</li> <li>b. Sesuai Tema</li> <li>c. Kurang Kontras</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ukurannya pas dan mudah dibaca</li> <li>b. Sesuai Tema</li> <li>c. Kontras</li> </ul>  |
|    | - Screen Capture     | Menggunakan <i>screen capture</i> dari program acara  | Tidak adanya <i>screen capture</i>   |
|    | - Color              | a. Menggunakan berbagai macam warna yang didominasi oleh warna <i>Magenta</i> , sesuai dengan warna perusahaannya   | a. Menggunakan warna Abu Tua, putih dan <i>orange</i> dengan ornamen warna kuning atau gambar kayu   |
|    | - Image              | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. JPEG</li> <li>b. PNG</li> <li>c. Flash</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. JPG</li> <li>b. PNG</li> </ul>   |
| 9  | Video Player         | Klikstream player   | JW Player  |

## Hasil Perancangan

### Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan melalui *website* ismartv ini adalah penonton akan diberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi ismartv dan kemudahan akses menonton tayangan televisi pada waktu kapanpun dengan teknologi koneksi internet dan penonton diberikan pilihan sajian program siaran ulang bagi program-program yang menjadi program unggulan atau *top rating* selain itu juga *website* tersebut dimaksudkan untuk informasi perusahaan ismartv dari mulai informasi perusahaan, program, *events*, *offair* dan lain sebagainya.

### Tujuan Komunikasi

Tujuan Komunikasi dari perancangan konsep komunikasi *website* ismartv adalah:

1. Memperkenalkan ismartv melalui *website* sebagai sarana informasi perusahaan.
2. Sebagai sarana penayangan online / *streaming* siaran program televisi.
3. Sebagai informasi program termasuk penayangan ulang video *streaming* program dari ismartv.

### Strategi Komunikasi

Untuk mencapai target komunikasi yang diinginkan maka penulis menggunakan beberapa strategi yang dapat menyampaikan konsep pesan sehingga dapat memenuhi target perancangan Tugas Akhir ini.

Strategi komunikasi yang diangkat dalam perancangan *website*

ismartv dicapai melalui tahapan sebagai berikut:

- Efek Kognitif, yaitu pemirsa dapat mengetahui keberadaan *website* ismartv sehingga pemirsa dapat menonton tayangan televisi pada *website* tersebut.

- Efek Afektif, keberadaan *website* ismartv memberikan informasi mengenai informasi perusahaan dan program tayangan di ismartv sehingga target sasaran mengetahui tentang ismartv.

-Efek Behavioral, pemirsa memutuskan untuk akan menonton tayangan ismartv pada *website* dimanapun dan kapanpun.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif yang penulis lakukan adalah membuat sebuah situs *website* yang mempunyai daya tarik bagi penontonnya dengan menghadirkan konten konten tayangan berita liputan, film yang ditayangkan secara *streaming*, serta iklan-iklan pilihan yang ditayangkan secara *streaming* di *website* ismartv.

Pada bagian Slider Visual yang digunakan menggunakan figur model (fotografi model) dari program acara dan untuk backgroundnya menggunakan ilustrasi sederhana dari gambar=gambar yang menyangkut tentang produksi televisi seperti roll film, perangkat tv, pengeras suara dan lain sebagainya, selain itu juga pada slider menginformasikan tentang bagaimana bentuk kerjasama atau sponsorship ismartv dengan lembaga atau Instansi lain seperti Pemerintah, Kepolisian, LSM, atau lainnya.

Pada bagian program pilihan atau program film di body *website* menggunakan screen capture program

tersebut agar menarik perhatian para penonton untuk menyaksikan tayangan tersebut.

Selain itu konsep kreatif yang penulis lakukan adalah membuat situs yang mempunyai daya tarik dari segi kontennya, yaitu konten yang berupa informasi perusahaan, lokasi, kontak, visual, audio dan video. User atau penonton dapat mengakses informasi dan tayangan ismartv dimana saja tanpa batasan wilayah dan efisien karena cukup mengandalkan bantuan koneksi internet yang sekarang sudah mudah diakses.

### **Konsep Visual**

Konsep visual yang penulis gunakan disimpulkan berdasarkan konsep komunikasi dan konsep kreatif seperti yang telah dijabarkan sebelumnya. Visualisasi yang digunakan merupakan hasil dari observasi, wawancara, kuesioner dan business model canvas yang diperkuat dengan dasar pemikiran teori.

Gaya *Layout* yang digunakan adalah model *layout top index*, untuk bagian tengah digunakan dengan konten. *Layout* disusun secara terstruktur dengan rapih dan konsisten agar menu mudah diakses oleh pengunjung.

*Website* ismartv merupakan salah satu tempat dimana penonton dapat menyaksikan siaran program tayangan ismartv secara *streaming*, pemberian informasi dan promosi program atau perusahaan ismartv secara luas dengan target market yang juga luas, oleh karena itu konsep warna primer yang diambil adalah warna mempunyai sesuai *corporate identity*-nya, yaitu hijau, penulis juga menambahkan menambahkan foto

yang bernuansa hijau agar terkesan harmonis dengan warna *corporate identity*.

Tipografi yang digunakan dalam *website* ismartv, yaitu menggunakan kelompok *sans-serif* (*Helvetica* dan *Arial*), penulis menggunakan jenis tipografi ini karena menggambarkan *website* yang profesional dan edukatif.

*Icon* yang penulis buat merupakan di desain dari benda yang berhubungan edukasi dan *entertainment* seperti alat tulis, laptop, projector, camera, pengeras suara dan lain-lain, penulis menggunakan *icon* ini karena menggambarkan *website* yang edukatif dan *entertainment*.

Slider *website* ismartv penulis menggunakan visualisasi Fotografi Model. Konsep fotografi model yang akan ditampilkan pada *website* ismartv adalah konsep model dengan membawa atau mengenakan atribut yang berhubungan dengan ismartv, menarik penonton untuk melihat tayangan dan program di ismartv.

Pada Bagian slider juga, penulis menggunakan ilustrasi sederhana dari alat-alat yang berhubungan dengan *entertainment* dan edukasi, penulis memakai ilustrasi tersebut sebagai *background* dari tiap slider, ilustrasi yang dipakai dibuat kecil dan diluang penggunaannya dan diterapkan membuat bingkai atau dibuat objek pada slider

### **Konsep Media**

Media yang digunakan oleh penulis adalah media *website* dengan resolusi 1024x768 atau menyesuaikan dengan resolusi *browser* pada resolusi layar *user* atau penonton. Penulis

menggunakan Adobe Dreamweaver untuk pembuatan *website* tersebut, konten yang ditampilkan ada *slider*, *player video* dan *animasi sederhana*. Untuk *Player video* penulis menggunakan dua *player*, yaitu: pertama penulis menggunakan *JW Player* untuk menampilkan tayangan streaming pada *website* dan menggunakan *Flow Player* untuk menayangkan siaran ulang program televisi pada *website*, *Flow Player* ini dilengkapi dengan sistem penempatan iklan pada *playernya* hal ini dipilih penulis karena dapat menjadi *revenue stream* bagi ismartv.

Akses di *mobile phone* atau *gadget* bisa diakses dengan *browser* pada *gadget* mendukung dan memiliki fitur-fitur *player video* dan *flash player*, hampir semua *browser* pada *gadget* memiliki fitur seperti *desktop web browser*. *Website* atau situs ini mendukung tampilan format *mobile*, sehingga apabila ditampilkan dengan resolusi lebih kecil dari ukuran *web browser* pada *desktop* akan menyesuaikan.

Media utama yang digunakan oleh penulis adalah media situs untuk memudahkan menonton program televisi secara *internet* atau *streaming* serta memudahkan *user* untuk mendapatkan informasi tentang perusahaan dengan identitas warna perusahaan yang diperkuat.

*Image Format* yang digunakan adalah GIF, PNG dan JPG. Pemilihan *format* yang digunakan tergantung dengan penggunaannya baik sebagai logo, *banner* atau *slider*, foto, atau *screen capture* pada *player*.

*Format Video* yang digunakan adalah FLV, FLV memungkinkan dibaca atau diakses oleh *JW Player*

dan *Flow Player* yang merupakan *player* yang dipakai pada *website* ini, selain itu juga FLV memiliki kompresi yang baik sehingga ukuran *file* tidak memiliki ruang penyimpanan atau kapasitas yang besar.

### Konsep Bisnis Iklan Pada *Player*

*Player* pada *website* ismartv memungkinan sponsor atau pengiklan dapat memasang iklannya pada *player* program tayangan ini, ketika penonton mengakses program liputan atau menonton program tayangan, iklan ini akan muncul pada sudut kiri atas *player* membuat penonton akan membaca iklan tersebut.

### Sponsor di *website* (*Link Website*)

*Website* ismartv memiliki jaringan dan *sponsorship* yang sangat luas, hal ini membuat adanya suatu hubungan timbal balik dalam hal *sponsorship link website*. Salah satu contoh *Website* ismartv menjadi *sponsorship* dan *media partner* dari *website* FKPM Pold Jawa Barat maka dari itu pada *website* tersebut adanya *linkwebsite* dan logo ismartv sebagai bentuk kerjasama dan *sponsorship* ismartv dan FKPM Pold Jawa Barat.

### Link di *Media Compact Disc*

Ismartv memiliki banyak program liputan, diantaranya liputan kuliner, liputan news hingga talkshow. Hal ini memiliki peluang bahwa liputan tersebut dapat di *publish* atau di terbitkan melalui media DVD dan diberikan kepada perusahaan atau perorangan yang telah diliput, didalam cover dan editan video tercantum alamat *website* ismartv untuk

mendapatkan informasi atau tayangan program lainnya di ismartv.

### Hasil Perancangan Halaman Home



Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman *home* *website* ismartv, halaman tersebut memiliki 3 bagian yaitu *header*, *body*, dan *footer*.

*Header* adalah bagian paling atas dimana terdapat navigasi. Pada bagian ini terdapat ornaments yang merupakan hasil pengulangan dari logo segi enam ismartv dan warna hijau toska yang merupakan identitas perusahaan, di bawahnya terdapat menu navigasi dan logo. Pada menu ini terdapat navigasi home, we are, programs, offair, carrer dan contact, dimana navigasi ini akan ter-blok hijau toska ketika sedang aktif atau halaman tersebut terpilih, selain itu pada saat kursor *mouse* mendekati menu lainnya atau *rollover* maka akan otomatis menu navigasi yang didekati akan ter blok hijau juga dan apabila menu tersebut mempunyai sub-menu maka

akan ada tampil menu subnya di bawah menu utama dengan efek transisi *fade in* ketika menu sub nya muncul dan ketika *mouse* beralih tempat maka sub menu akan menghilang dengan efek transisi *fade out*.

Selanjutnya bagian *body* pada bagian ini terdapat *slider* dimana memuat informasi utama dari ismartv, *slider* ini memiliki tombol *previous* pada bagian kiri, tombol *next* pada bagian kanan dan tombol untuk berpindah informasi atau halaman pada slider pada bagian bawah.

Pada *slider* memiliki efek transisi *fade* pada *background* dan efek *move in* pada objek slider seperti foto / teks pada slider, selain itu slider ini memiliki fitur berpindah secara otomatis antar halamannya sama halnya dengan tombol tadi hanya saja berpindah secara otomatis.

Di bawah slider terdapat kolom streaming dan informasi jadwal program, pada bagian kolom *streaming* penulis menggunakan player *JW Player* yang memiliki fitur *play*, *pause*, *timeline*, *volume* dan *full-screen*.

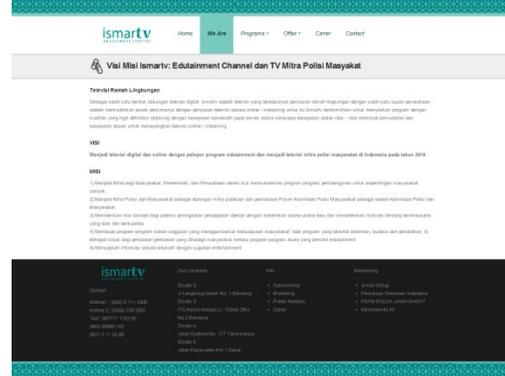
Pada bagian pilihan program terdapat *screen shoot* program dan dilengkapi nama program tersebut. Pada *screen shoot* tersebut terdapat fitur *roll over* ketika kursor berada di gambar maka akan ada blok hijau dengan icon bulat yang memberi informasi bahwa ketika di klik akan masuk ke halaman program tersebut

Untuk bagian *Footer* terdapat 4 kolom yang dibagi sebagai berikut:

1. Berisikan logo ismartv dan informasi nomor telepon ismartv
2. Berisikan alamat studio dan kantor dari ismartv

3. Link dari Program/Divisi Sponsorship, Marketing, Public Relation, Carrer
4. Link dari *Networking* ismartv

## Halaman *We are, Offair, Carrer*

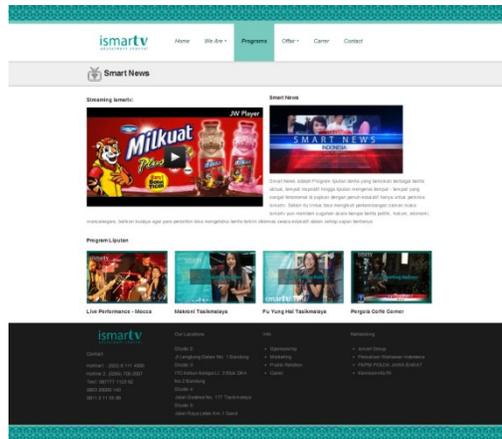


Halaman ini digunakan sebagai sarana informasi yang sebagaian besar kontennya adalah teks dan informasi perusahaan, sama halnya dengan halaman *home* bagiannya dibagi menjadi *header*, *body* dan *footer*. Untuk *header* dan *footer* sama seluruh halaman hanya bagian *body* yang berbeda.

Pada bagian dibawah navigasi terdapat *title* dengan ukuran huruf yang lebih besar dari teks dan diawali dengan *icon* yang menandakan halaman tersebut.

Bagian *body* di halaman ini memuat informasi mengenai halaman profil.

## Halaman Programs



Halaman ini digunakan sebagai sarana informasi program dan penayangan program tersebut. Sama halnya dengan halaman lainnya bagian halaman ini dibagi menjadi *header*, *body* dan *footer*. Untuk *header* dan *footer* sama seluruh halaman hanya bagian *body* yang berbeda,

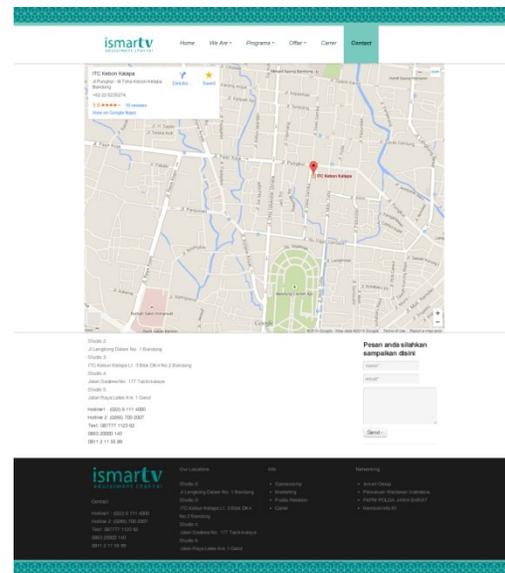
Pada bagian dibawah navigasi terdapat *title* dengan ukuran huruf yang lebih besar dari teks dan diawali dengan *icon* yang menandakan halaman tersebut.

Bagian *body* di halan ini memuat *streaming* televisi yang berada di kiri dengan logo acara berada di samping kanannya dan deskripsi mengenai program tersebut di bawah logo acara.

Selain itu pada halaman ini adanya program tayangan sama halnya seperti fitur pada halaman home, pada bagian pilihan program terdapat *screen shoot* program dan dilengkapi nama program tersebut. Pada *screen shoot* tersebut terdapat fitur *rollover* ketika

kursor berada di gambar maka akan ada blok hijau dengan icon bulat yang memberi informasi bahwa ketika di klik akan masuk ke halaman program tersebut.

## Halaman Contact



Halaman ini digunakan sebagai sarana informasi lokasi dan berkomunikasi dengan ismartv. Sama halnya dengan halaman lainnya bagian halaman ini dibagi menjadi *header*, *body* dan *footer*. Untuk *header* dan *footer* sama seluruh halaman hanya bagian *body* yang berbeda,

Bagian *body* di halaman ini terdapat fitur *iframe google maps* yang menampilkan informasi lokasi studio dari ismartv, dilengkapi dengan petunjuk arah dari tempat lain ke studio ismartv, pencitraan satelit dan fitur memperbesar dan mengecilkan skalasi peta pada *google maps*.

Pada bagian bawah setelah *iframe* terdapat informasi lokasi

perusahaan dan kolom isian untuk menyampaikan pesan pengunjung website kepada kami. Terdiri dari kolom nama, email, dan pesan setelah itu ada tombol “send” untuk mengirimkan isi dari pesan tersebut.

## Halaman Tayangan Program



Halaman ini digunakan sebagai sarana penayangan program dan informasi tayangan tersebut. Sama halnya dengan halaman lainnya bagian halaman ini dibagi menjadi *header*, *body* dan *footer*. Untuk *header* dan *footer* sama seluruh halaman hanya bagian *body* yang berbeda.

Pada bagian dibawah navigasi terdapat *title* dengan ukuran huruf yang lebih besar dari teks dan diawali dengan *icon* yang menandakan halaman tersebut.

Bagian *body* di halaman ini memuat *player* streaming program yang berukuran besar dengan fitur iklan pada *player* pada bagian pojok kiri atas. Iklan pada *player* bisa di

*close* dengan menekan tombol tanda x yang berada pada pojok kanan atas iklan tersebut. Di bawah *player* terdapat informasi mengenai tayangan program yang di tampilkan.

## Penutup

Dengan adanya website ini diharapkan dapat membantu ismartv dalam memperkenalkan perusahaan dan tayangan program televisi pada siarannya. Ide besar yang penulis gunakan melalui konsep komunikasi adalah memuat website yang memiliki sajian informasi yang lengkap tentang ismartv dan penyangan program televisi secara *streaming* yang mempunyai daya tarik segi kontennya. Selain itu untuk mahasiswa yang akan melakukan tugas akhir khususnya membahas tentang website dapat menjadikan tugas proyek ini sebagai literatur. Untuk tugas akhir selanjutnya, disarankan agar menggali lagi apa yang ada dalam website serta membuatnya lebih menarik dan inovatif dari yang sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Prihatna, Henky. *Kiat Praktis Menjadi Web Master Professional*. PT. Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia. 2005. Jakarta.
- Kurg, Steve. *Don't Make Me Think*. PT. Serambi Ilmu Semesta. 2005. Jakarta.
- Budi, Pupung. *Kiat Praktis Menjadi Desainer Web Profesional*. PT. Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia. 2004. Jakarta.

- Abdi, Yuyung.2012. *Photography from my Eyes*.PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Austerberry, David. *The Technology of Video and Audio Streaming*. Focal Press. 2005. United States of America.
- Ben, Catherine. *Designing The User Interface*. Pearson Educations, Inc. 2005. United States of America.
- Darmaprawira W.A, Sulasmi. (2002), *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya* edisi ke-2, Bandung, Penerbit ITB.
- Friendman, Vitaly.2011. *Best of Smashing Magazine*.Smashing Media GmbH, Freidburg, Germany.
- Hofmann, Roedi. *Dasar-dasar Apresiasi Program Televisi*. Grasindo. 1999. Jakarta
- Joseph, Thomas. (2011), *Apps - The Spirit of Digital Marketing 3.0*, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Keith, Schengili.-Roberts. *Core CSS*. PH PTR. 2000. United States of America
- Kuswandi, Wawan, *Komunikasi Massa: Sebuah Analisis Isi Media Televisi*, Rineka Cipta. 1996. Jakarta.
- Landa, Robin. (2006), *Graphic Design Solution 3rd Edition*, United States of America, Thomson Delmar Learning.
- Morissan. (2010), *Periklanan : Komunikasi Pemasaran Terpadu*, Jakarta, Prenada Media Group.
- Osterwalder, Alexander.,Yves Pigneur (2010). *Business Model Generation*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Pariyanto, Sofyan. *Radio Streaming dan TV Online dengan PHP*. Loko Media.2014. Yogyakarta.
- Paul, fits.2011. *Best of Smashing Magazine*.Smashing Media GmbH, Freidburg, Germany.
- Russ, Carolyn. *A Project Guide to UX Design*. New Riders. 2012. Berkeley, CA, United States of America.
- S. Muhtadi, Asep dan Handayani, Sri (ed), *Dakwah Kontemporer: Pola Alternatif Dakwah Melalui Televisi*, Pusdai Press.2000. Bandung
- Sibero, Alexander F.K. *Kitab Suci Web Programmin*. PT. Buku Seru. 2011. Jakarta
- Skopec, David. (2003), *Digital Layout for The Internet and Other Media*, Singapore, AVA Book Production Pte. Ltd.,
- Suyanto, Asep Herman. (2009), *Step by Step Web Design Theory and Practices*, Yogyakarta, Penerbit Andi.
- Way, Wilsen.2014. *Human Interest Photograpgy*.PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Widiatmoko Soewardikoen, Dr. Didit. (2013), *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Dinamika Komunika, Bandung.
- Wigan, Mark. (2008), *Basic and Illustration*. Swiss, Ava.
- Sumber Online:**  
<http://www.anneahira.com/flv.htm>. diakses pada 17 Maret 2014
- <http://diahputridamayanti.wordpress.com/2010/05/08/ultra-high-frekuensi-uhf/>, diakses pada 20 Maret 2014
- <http://www.dvspot.com/> diakses pada 17 Maret 2014
- <http://www.indonesia.go.id> diakses pada 1 April 2014
- <http://www.ismart.co.id> diakses pada 1 April 2014
- <http://www.pjtv.co.id/>. diakses pada 20 Maret 2014
- Saputro, Hendra W. 2007. *Pengertian Website, Web Hosting, dan Domain Name*.  
<http://www.baliorange.web.id/pengertian-website-webhosting-domainname/> diakses pada 04 April 2014.
- <http://sctv.co.id> diakses pada 1 April 2014
- <http://telkomuniversity.ac.id> diakses pada 1 April 2014

<http://wiki.ismart.co.id> diakses pada 1 April 2014.