

Pengantar

Daftar Isi

Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan	1
Konsep dan latar belakang E-learning	7
Dasar HTML.....	10
Desain HTML dengan Dreamweaver.....	14
Navigasi dan Link Halaman Web	21
Desain Bahan Ajar (Dreamweaver).....	35
Mengelola Gambar	48
Desain Dengan Menggunakan Tabel	62
Hyperlink Penghubung Antar Halaman	67
Mengembangkan Bahan Ajar	75
Desain Soal Interaktif	106
Desain e-Presentation.....	116
Integrasi Producer 2003 dengan PowerPoint.....	118
Membuat Presentasi Rich-Media	129

Pendahuluan

Salah satu kendala dalam proses belajar selama ini adalah monotonnya proses belajar mengajar. Dibutuhkan dinamika pembelajaran (learning) yang lebih mandiri untuk membangun kemandirian belajar para peserta didik utamanya di level pendidikan tinggi.

Berbagai metode telah ditempuh untuk menjawab persoalan ini. Salah satu model yang mengemuka dewasa ini adalah e-Learning. Sistem yang memanfaatkan teknologi informasi ini telah banyak menarik perhatian para pengajar untuk diterapkan dalam menunjang proses pengajaran.

Konsep e-Learning menggunakan system informasi berbasis komputer untuk menyajikan bahan ajar secara online yang dapat diakses kapan dan dimana saja.

Diantara varian e-Learning, terdapat 2 model utama yang sering diterapkan diberbagai tempat, yaitu :

1. Learning management systems - LMS
2. Multimedia based systems - MBS

LMS lebih menitikberatkan pada integrasi seluruh komponen pendukung pembelajaran dalam jaringan komputer yang telah mapan.

Sedangkan MBS lebih terfokus pada konten bahan ajar yang bersifat multimedia dalam bentuk CD atau DVD. Jenis ini tidak mensyaratkan tersedianya jaringan komputer untuk implementasinya.

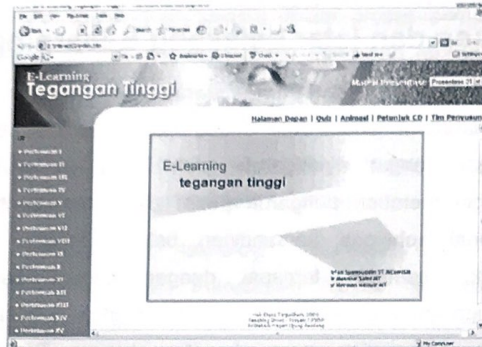
Kelebihan model MBS adalah minimal nya kebutuhan hardware untuk menjalankan aplikasi yang telah dikemas dalam CD tersebut.

Dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis multimedia, ada beberapa 2 model utama yang bisa dipilih. Kedua model itu adalah :

1. Graphical approaches
2. Text approaches

Graphical approach adalah pengembangan materi multimedia dengan basis gambar yang berakibat pada sulitnya modifikasi dan besarnya ukuran file. Sedangkan Text approaches adalah pengembangan multimedia dengan basis teks yang menghasilkan file dengan ukuran relative lebih kecil serta kemudahan modifikasi.

Gambaran layout aplikasi E-Learning Tegangan Tinggi sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan bahan ajar multimedia

Konsep dan latar belakang E-learning

Peran Teknologi Dalam Pembelajaran

Menurut Zhun dan Chang (2002), proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Teknologi memberi pengaruh positif dalam proses belajar tradisional sehingga kemandirian belajar dengan model "learning" semakin tercapai dengan secara bertahap meninggalkan ketergantungan pada model "teaching". Keduanya kemudian memperkenalkan konsep Technology Continuum sebagai analisa terhadap pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan (Zhun dan Chang, 2002).

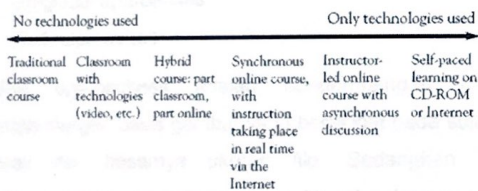


Figure 1.1. The Technology Continuum

Gambar 2. Teori "The Technology Continuum"

Pada gambar 2 di atas dideskripsikan model pembelajaran tradisional di ruang kelas yang tanpa menggunakan teknologi hingga model belajar mandiri dengan semata-mata menggunakan CD atau Internet yang saat ini mulai marak di beberapa negara.

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran adalah salah satu implikasi positif kemajuan teknologi yang merambah dunia pendidikan. Keberadaan teknologi ditujukan untuk membantu proses akselerasi transformasi pengetahuan (*knowledge transfer*) dari sumber yaitu pengajar kepada target yaitu peserta didik (Syamsuddin, I, 2003).

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan semakin menambah derat aplikasi yang menunjang interaksi manusia dan komputer (Santoso, I, 2000). Dalam implementasinya, menurut Dawton (1992) ada beberapa aspek yang harus diperhatikan seperti, efek intensitas cahaya pada mata, tingkat kontras pewarnaan yang dipilih, kualitas suara yang dihasilkan, dan sebagainya.

Adapun yang diaplikasikan dalam studi ini dengan merujuk pada klasifikasi yang dipaparkan oleh Santoso (2000) yang antara lain menyebutkan multimedia sebagai sarana yang sangat tepat untuk implementasi awal model e-learning. Karena itu, prosedur pemilihan jenis multimedia interaktif dalam format CD ini telah memenuhi kriteria yang telah dirumuskan oleh para peneliti aplikasi-aplikasi pembelajaran atau *learning applications* (Zhun dan Chang, 2002; Zainuddin dan Puspitasari, 2005; De Porter, 2000; Bloom, dkk 1985).

Jenis web berdasarkan teknologinya

A. Web statik

Adalah jenis website yang mana pengguna tidak bisa mengubah content dari web tersebut secara langsung menggunakan browser. Interaksi yang terjadi antara pengguna dan server hanyalah seputar pemrosesan link saja.

Jenis web ini menggunakan client side script, yaitu script-script yang dapat dimengerti oleh komputer klien saja (dalam hal ini browser) seperti html, javascript, dhtml, css, dan lain-lain.

B. Web Dinamis

Dalam web dinamis, interaksi yang terjadi antara pengguna dan server sangat kompleks. Seseorang bisa mengubah content dari halaman tertentu dengan menggunakan browser. Request yang dikirimkan oleh pengguna dapat diproses oleh server untuk kemudian ditampilkan dalam isi yang berbeda-beda menurut alur programnya.

Jenis web ini menggunakan server side script, yaitu bahasa pemrograman yang dapat diproses oleh server untuk kemudian ditampilkan di browser pengguna dengan client side script.

Contoh dari web dinamis misalnya adalah forum-forum yang ada di internet. Disitu kita bisa mengisi content dari web tersebut, mengubah data diri, dan mengirimkan pesan.

Dasar HTML

HTML (HyperText Markup Language) merupakan bahasa dasar yang digunakan untuk bisa menampilkan sebuah situs web pada komputer klien (Client side script). Hal tersebut berarti untuk bisa menampilkan halaman web sesuai yang kita inginkan di browser maka kita harus menuliskannya dalam bahasa html.

Untuk memahaminya silahkan perhatikan contoh dibawah:

```
<html>
<head>
<title>Tutorial dreamweaver</title>
</head>

<body>
<strong>Tinjauan <em>html</em></strong><font
color="#CC0000"> dasar secara <font
size="7"><strong>umum</strong></font>
sekali </font>
</body>
</html>
```

Dari contoh sederhana di atas dapat dilihat susunan bahasa html pada umumnya. Kita sebut setiap sintak yang berada dalam tanda "<" dan ">" sebagai *elemen*. Setiap elemen selalu ditutup dengan tag "</.....>". Perhatikan elemen <body> di atas misalnya. Elemen tersebut diawali dengan tanda "<body>", kemudian ditutup dengan "</body>". Tag-tag yang

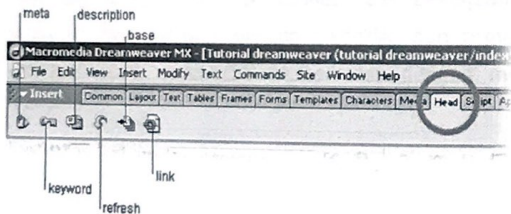
Desain Bahan Ajar (Dreamweaver)

Sebelum masuk lebih detail ke masing-masing elemen, ada baiknya dulu kita mereview ulang tentang struktur HTML situs. Kita sudah tahu bahwa ada dua bagian besar dalam html, yaitu elemen `<head>` dan elemen `<body>`.

Elemen `<head>`

Elemen `<head>` didalamnya memuat berbagai informasi mengenai situs dan juga bisa dijadikan informasi bagi browser bagaimana sebuah dokumen ditampilkan nantinya, misalkan apakah menggunakan karakter / huruf cina atau yang lain.

Salah satu tag dalam elemen `<head>` yang penting adalah `<meta>` yang berfungsi untuk menampilkan informasi dari sebuah halaman. Tag ini penting sebagai pemberi informasi bagi search engine untuk mengkatalog-kan situs. Dalam dreamweaver kita tidak perlu mengetik kode ini secara manual. Kita bisa membuatnya dengan **object** `<head>`.

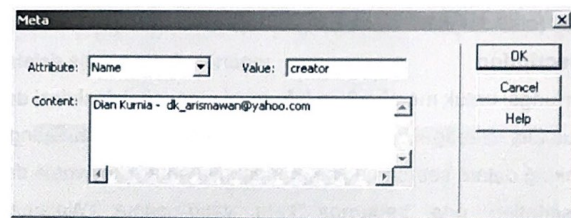


Gambar 18. Tool yang digunakan untuk memodifikasi element head dalam file html

Masing-masing obyek dapat dijelaskan sebagai berikut:

Meta.

Berfungsi untuk mengisikan berbagai meta tag yang kita inginkan. Ini merupakan tool untuk membantu kita memasukkan meta tag. Ada banyak informasi melalui `<meta>` selain yang sudah dediaikan dreamweaver seperti keyword, description, refresh, base, dan link, sehingga untuk mengisikan tag selain yang saya sebutkan di atas kita bisa menggunakan tool meta tersebut. Lihat contoh di bawah:



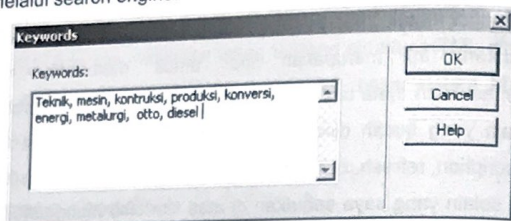
Gambar 19. Jendela yang digunakan untuk mengubah-ubah tag meta.

Perhatikan bahwa "creator" tidak disediakan dreamweaver. Dengan object meta kita bisa membuat informasi tersebut. Pembahasan mengenai meta tag banyak tersedia di internet.

Keyword

Berfungsi untuk memberikan informasi kepada search engine mengenai kata kunci apa yang bisa digunakan untuk

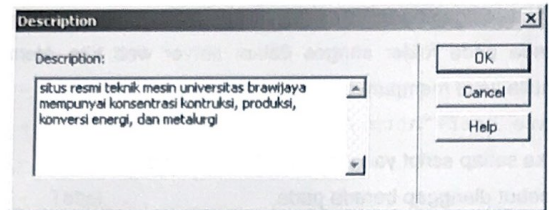
menampilkan situs kita. Penulisannya harus konsisten dengan isi dari website kita sehingga akan mempermudah pencarian melalui search engine.



Gambar 20. Jendela yang berfungsi mengubah-ubah tag keywords

Description

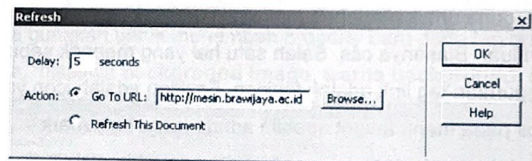
Berfungsi untuk memberikan informasi mengenai deskripsi dari situs kita. Sebagai tips, untuk mempercepat dan mempertinggi ranking dalam search engine, hendaknya antara keywords dan description ada beberapa kata yang sama. Walaupun sebenarnya google.com tetap akan melist situs kita walaupun tidak ada tag metanya, namun belum tentu bagi search engine yang lain.



Gambar 21. Jendela yang berfungsi untuk mengubah-ubah tab description

Refresh

Digunakan apabila kita ingin me-refresh atau me-redirect halaman (dipaksa menuju ke halaman /alamat lain) kita setelah selang waktu tertentu.



Gambar 22. Dengan Jendela ini kita bisa me-refresh sebuah halaman atau me-redirect sebuah halaman yang baru dibuka.

Base

Tag <base> berhubungan dengan link. Akan saya jelaskan secara langsung. Apabila kita mempunyai sebuah link menuju

ke images/gambar.gif, maka hal tersebut berarti gambar.gif berada pada folder images dalam server web kita. Namun apabila saya mempunyai tag <base> dengan content: `<base href="http://www.situs.com/contoh/">` Maka setiap script yang terdapat link "images/gambar.gif" tersebut dianggap berada pada www.situs.com/contoh/images/gambar.gif. bukan lagi berada pada folder images di server kita. Namun karena basenya sudah diubah ke alamat yang lain maka alamat tersebut-lah yang dijadikan dasar dari setiap alamat link. Saya rasa kita tidak perlu menggunakan ini karena akan terbentur juga masalah kompatibilitas browser.

Link

Ini berguna untuk menghubungkan dokumen kita dengan script luar. Biasanya css. Salah satu hal yang menarik seputar penggunaan tag link adalah favicon. Favicon adalah icon yang tampil pada menu favorit apabila anda mem-bookmark sebuah halaman. Icon ini juga tampil pada address bar di browser anda. Untuk contohnya anda bisa buka halaman yahoo.com. perhatikan gambar y di address bar tersebut. Anda bisa membuatnya di alamat <http://www.favicon.com>.


Elemen <body>

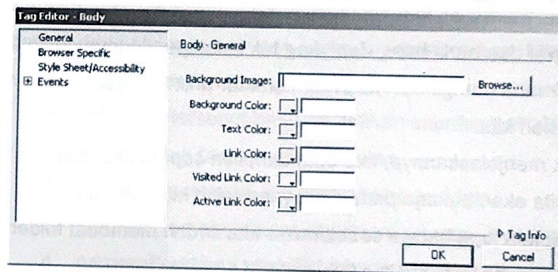
Setelah anda menentukan isi dari elemen head ada, sekarang kita belajar pada daerah <body> yang berhubungan dengan

masalah tampilan. Yang akan kita pelajari nantinya adalah tentang:

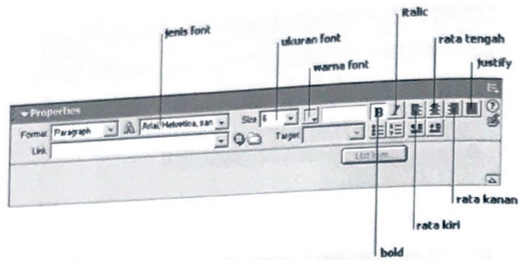
- Text
- Gambar
- List
- Tabel
- Hyperlink
- Image maps

Namun sebelum itu, mungkin muncul pertanyaan bagaimana saya bisa mengatur property dari tag <body> itu sendiri?... caranya gampang. Sekarang coba anda rubah tampilan kerja

menjadi code and design view dengan mengklik  Pada jendela code, klik kanan pada tag <body> dan pilih **edit tag <body>** maka akan muncul kotak dialog baru yang bisa anda gunakan untuk menambah property baru pada tag body anda, misalnya **background image, warna background, dll.**



Gambar 23. Jendela yang digunakan untuk meng-edit tag-tag html secara grafis



Gambar 29. Berbagai tool yang digunakan untuk mengubah property text

Mengelola Gambar

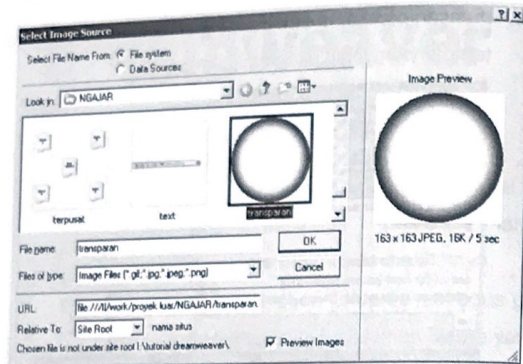
Format gambar untuk grafis web

Ada tiga format gambar yang dapat digunakan dalam sebuah website, yaitu GIF, JPEG, dan PNG. Masing-masing mempunyai karakter dan kemampuan sendiri-sendiri. Untuk bisa membuat situs yang efisien, dalam artian mempunyai sedikit waktu download tanpa mengorbankan estetika, kita perlu untuk bisa secara tepat menentukan format apa yang tepat untuk gambar tertentu. Berikut ini secara singkat saya jelaskan mengenai karakteristik masing-masing format gambar.

1. gif

- mempunyai kedalaman warna maksimal sebesar 255
- bisa digunakan untuk gambar transparan
- dapat digunakan untuk animasi
- mempunyai ukuran yang sangat kecil untuk gambar dengan warna yang sedikit, misalnya gambar tanpa gradasi, untuk garis, gambar text, logo, atau kartun.

Perhatikan gambar berikut:



Gambar 31. Jendela yang muncul setelah kita men-drag&drop gambar

Pilihan "**relative to:**" digunakan untuk menentukan alamat file yang kita ambil nantinya dicari dari alamat dokumen ini atautkah dicari dari root.

Misalkan saya mempunyai dokumen dalam folder gambar, kemudian saya juga ingin memasukkan bebek.jpg yang juga berada pada folder tersebut, maka ada dua cara untuk mencari alamat file gambar tersebut, yaitu:

```
 ----> relative to document
```

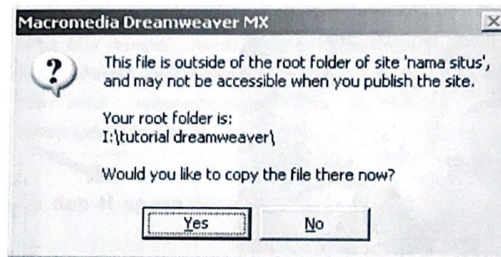
```
 ---->relative to site root
```

Pada relative to document saya langsung menggunakan alamat "bebek.jpg" karena gambar bebek.jpg berada pada hirarki yang sama.

Pada relative to site root, maka bebek.jpg tersebut dicari mulai dari root, sehingga harus ditulis "/images/bebek.jpg" tanda "/"

sebelum "images" menandakan menggunakan relative terhadap site root.

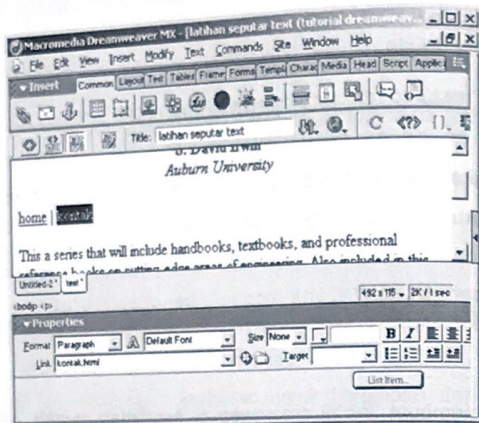
Karena gambar yang saya ambil berada di luar site root (perhatikan bahwa alamatnya adalah alamat local file:///I:/work/proyek luar/NGAJAR/transparan.jpg) maka jika saya **ok** akan muncul peringatan sebagai berikut:



Gambar 32. peringatan yang muncul karena gambar berada di luar folder yang sudah didefinisikan sebagai tempat situs.

Dreamweaver mengingatkan bahwa karena file gambar berada di luar site root dari situs yang kita definisikan, maka nantinya gambar tersebut tidak bisa diakses ketika kita upload karena alamatnya menggunakan local address.

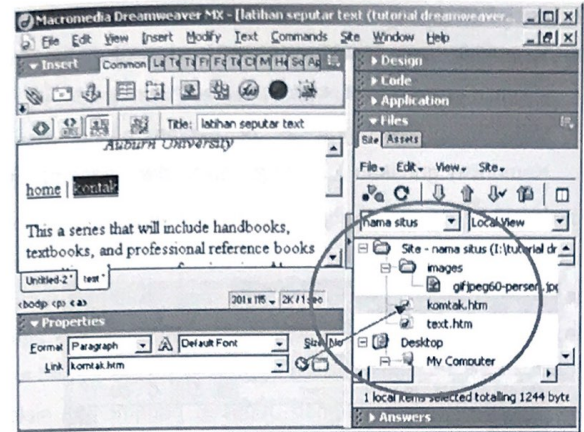
Untuk menghindari hal tersebut, dengan meng-klik **yes** maka dreamweaver akan meng-copy file tersebut dan memasukkannya pada folder yang kita definisikan. Kita bisa menentukan mau ditaruh dimana file tersebut dalam situs kita. Karena sebelumnya kita sudah membuat folder images, kita taruh saja gambar yang ingin kita masukkan ke dalamnya.



Gambar 43. Cara memasukkan link pada text

Cara kedua adalah dengan meng-klik icon folder (panah merah) kemudian mencari file yang kita tuju. Jika file kita berada di luar root site yang telah kita definisikan maka dreamweaver akan mengcopy file tersebut ke root site kita sehingga nantinya tidak akan terjadi kesalahan alamat.

Cara yang ketiga adalah dengan mengklik icon target (tanda panah biru) kemudian menyeretnya pada file yang terdapat pada *site panel* kita. Ini merupakan cara paling unik yang mempermudah kita membuat situs dengan cepat



Gambar 44. menentukan target link menggunakan target, kita hanya perlu mengklik kemudian drag ke dokumen yang dituju pada panel file.

Link untuk menuju ke tempat tertentu dalam satu dokumen

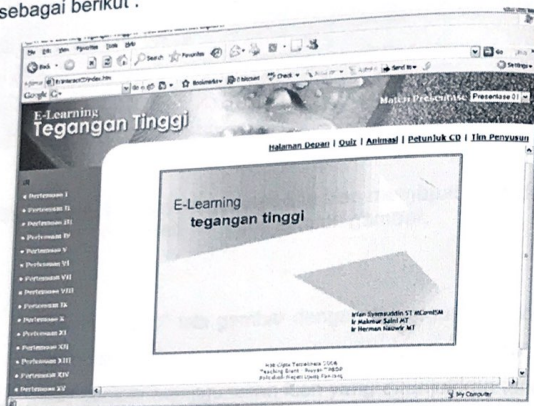
Kita dapat memberikan link untuk menuju ke tempat tertentu dalam satu dokumen. Link jenis ini sering disebut sebagai *anchors*. Tempat tertentu dalam sebuah dokumen kita beri *named anchor* sebagai target untuk link.

Untuk lebih jelasnya silahkan ikuti langkah berikut:

1. pertama kita buat halaman baru pada situs kita yang mempunyai banyak teks dan paragraf. Disini kita buat saja tiga paragraf yang mempunyai banyak isi. Buat juga tulisan "paragraf 2" pada bagian paling atas dokumen.

Mengembangkan Bahan Ajar

Sampailah kita pada materi inti dimana model bahan ajar yang terlihat pada gambar di bawah akan dibuat. Untuk mengawali desain ini, secara mendasar digunakan table dan frame untuk kemudahan rekayasa atau perubahan dikemudian hari. Table tidak hanya dapat berfungsi sebagai penampil data-data saja, namun dapat juga dipakai untuk mengatur tampilan situs yang lebih rumit. Kita ambil contoh tampilan bahan ajar sebagai berikut :



Gambar 47. Contoh Bahan Ajar

Dapat anda lihat bahwa dalam situs tersebut berbagai text ditempatkan pada koordinat tertentu dengan background tertentu pula, belum lagi penempatan gambar-gambar yang ada disitu.

Penempatan-penempatan ini nantinya dapat kita atur melalui table.

Untuk tutorial ini kita akan membuat layout web yang umum. Setelah anda mempelajarinya, cara-cara yang diajarkan dapat juga diaplikasikan untuk berbagai jenis website

Sebelumnya kita perlu tahu dulu tentang apa itu seperti apa web layout yang umum. Gambar di atas merupakan contoh yang bagus untuk layout web yang umum. Disana terdapat header, isi dan footer. Header web umumnya diisi dengan nama web dan navigasi umum web. Sedangkan bagian isi dibagi lagi menjadi tiga kolom, yaitu bagian kiri yang biasanya sebagai tempat link-link tertentu, bagian tengah adalah untuk isi dari halaman web tertentu, dan bagian kiri dapat digunakan untuk menampilkan beberapa isi dari halaman yang lainnya. Sedangkan bagian footer biasanya digunakan untuk menampilkan link-link pembantu dan tulisan hak cipta.

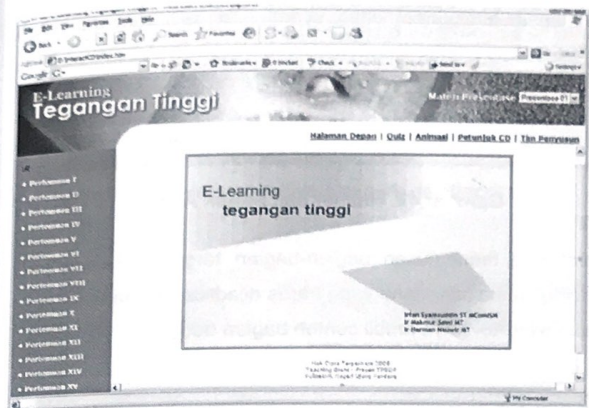
Tentu saja tidak sekaku itu dalam membuat website. Kita harus juga melihat kebutuhan dari klien dan juga jenis web yang akan dibuat. Namun apabila anda perhatikan pada kebanyakan website, mereka menggunakan jenis layout yang menyerupai contoh di atas.

Sekarang kita mulai saja membuat situs umum yang mirip dengan desain di atas. Yang tertulis disini merupakan pengalaman penulis yang dirasa cukup efisien dalam pembuatannya. Tutorial ini menggabungkan dua software,

yaitu **photoshop** dan **dreamweaver**. Namun disini kita tidak akan membahas bagaimana membuat tampilan di dalam photoshop, sehingga kita gunakan file gambar yang sudah disediakan dalam CD ROM.

Di folder "table desain" dalam CD ROM anda terdapat gambar tampilan situs yang akan kita buat dengan nama file "mock up.gif". Mock up.gif tersebut sebelumnya kita buat di photoshop, kemudian kita potong-potong kemudian digabung lagi dalam dreamweaver dengan menggunakan table. Jadi disini intinya adalah, jika kita mendesain situs dengan tampilan yang kompleks, sebelumnya kita buat tampilannya dalam photoshop. Aturlah komponen-komponen web seperti link, gambar, dan lain-lain sampai membentuk tampilan yang kita inginkan. Aplikasikan dasar-dasar dalam mendesain situs disini. Buatlah tampilan semenarik mungkin dengan tanpa membingungkan user ketika melihat situs kita. Setelah selesai, kita potong gambar-gambar yang diperlukan untuk membuat tampilan seperti itu. Sekarang kita pelajari teknisnya.

Bukalah file index.htm



Gambar 48. File index dari Bahan Ajar

Kita akan membuat tampilan yang kompleks seperti halaman di atas dengan menggunakan bantuan table.

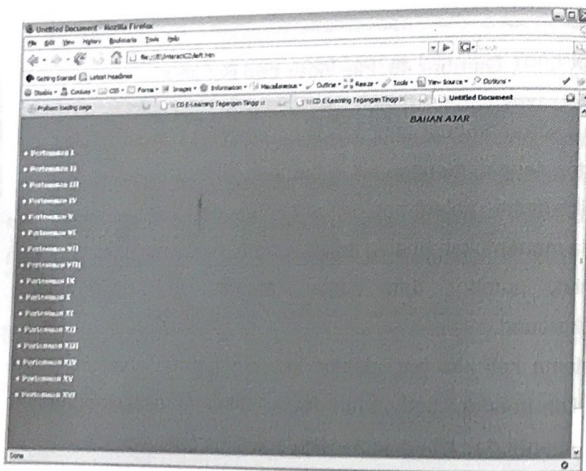
Ketika desain dalam photoshop anda sudah selesai, sekarang anda menentukan bagian mana yang harus dimasukkan dalam bentuk gambar dan bagian mana yang bisa dibuat background.

Pertama kali kita bagi desain kita menjadi tiga bagian, yaitu bagian header, body, dan footer. Hal ini dilakukan untuk mempermudah kita dalam meng-edit situs nantinya.



Gambar 49. Header dari Bahan Ajar

Setelah kita menentukan bagian-bagian tersebut, kemudian kita tentukan bagian mana yang harus dijadikan gambar dalam sebuah website. Saya ambil contoh bagian body.



Gambar 50. Link ke halaman lain

Perhatikan bagian yang dilingkupi warna merah. Kita tidak perlu memasukkan gambar sebesar (15px x 539px) dalam

halaman web kita. Kita hanya perlu menggunakan gambar sebesar (15px x 1px) kemudian menempatkannya sebagai background pada baris table sepanjang 539px.

Kita kerjakan bagian header dulu:

Bagian header saya bagi menjadi seperti gambar di bawah:



Gambar 51. Link pada header

Bagian 1 dan 3, karena mempunyai warna yang banyak saya simpan dalam bentuk jpeg. Sedangkan bagian tengah tidak mempunyai banyak warna sehingga format gif merupakan pilihan yang baik untuk mengurangi ukuran file.

Bagian 4 tidak perlu saya save dalam bentuk gambar karena dapat diwakili dengan membuat baris table dengan background warna seperti tersebut. Bagian yang perlu untuk disimpan dalam file gambar adalah icon rumah disamping tulisan "home".

Sedangkan nomor 5 dan 6 kita hanya perlu membuat gambar dengan ukuran panjang 23x1 pixel kemudian menjadikannya background dari table.

Berikut ini rancangan table yang akan digunakan:



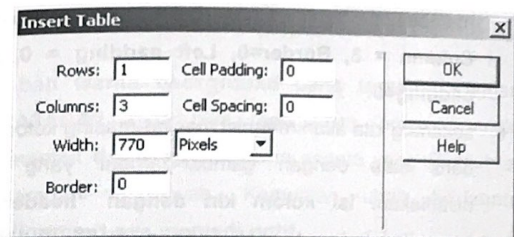
Gambar 52. Table header

Disini kita membuat table dengan tiga kolom (lihat warna merah) kemudian kolom tengah kita isi table baru dengan pembagian antar cellnya seperti gambar hijau. Hal ini dilakukan untuk menghindari pecahnya tampilan jika kita menggunakan satu table dengan banyak cell yang tidak simetris. Dengan membaginya dengan table baru di dalam table, maka jika salah satu sel bertambah ukurannya, maka tidak akan mengganggu table yang lain.

Sebelum memulai bekerja, ada baiknya kita review ulang mengenai bagaimana mengubah property table menggunakan property inspector. Anda bisa membaca pada bagian pertama (berkenalan dengan dreamweaver)

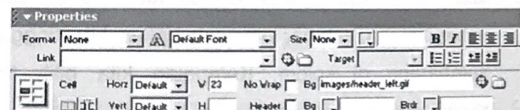
Sekarang kita mulai menyusun gambar tersebut dalam dreamweaver. Copy dan paste folder images dalam CD ROM ke dalam folder baru dalam hardisk anda. Kita namakan folder baru tersebut "situs baru". Kemudian definisikan situs dalam folder tersebut sebagaimana cara yang sudah kita pelajari pada bab sebelumnya.

1. **Buatlah table dengan tiga kolom dengan ukuran 770px** tepat seperti panjang desain yang kita buat di photoshop. Tabel yang kita buat harus mempunyai **border=0, cellpadding=0, cellspacing=0** sehingga tidak akan kelihatan jika dilihat dalam browser.



Gambar 53. Setting baris dan kolom

2. **Klik pada kolom pertama kemudian ubah panjang kolom tersebut menjadi sama seperti gambar "header left" yaitu 23 pixel.** Kemudian isi backgroundnya dengan gambar "header_left".



Gambar 54. Penetapan background

3. Sekarang u langi langkah nomor 2 untuk kolom paling kiri. Gunakan gambar "header_left" untuk backgroundnya.
4. **Sekarang kita masukkan table baru pada kolom yang ditengah.** Klik pada kolom di tengah kemudian masukkan table dengan **width 724px**. Table tersebut mempunyai properties seperti di bawah ini: **Row = 3, Column = 3, Border=0, Left padding = 0, Right padding=0**
5. sekarang kita akan mengisi masing-masing kolom pada baris satu dengan gambar-gambar yang sudah disediakan. Isi kolom kiri dengan "header1.jpg" kemudian kolom tengah dengan "header2.gif", dan kolom kanan dengan "header3.jpg". Nah, kini tampilan header sudah selesai. Kita tinggal meletakkan table tampilan tersebut tepat di tengah tampilan. Caranya dengan mengubah align dari table paling luar menjadi "center". Untuk menyeleksi table bagian luar kita bisa menggunakan bantuan tag selector sebagaimana gambar dibawah hanya kita tinggal klik sembarang di kolom. Kemudian kita pilih tombol `<table>` paling kiri.
6. **Sekarang kita akan menggabungkan tiga kolom pada baris ke dua table tersebut.** Caranya seleksi ketiga kolom tersebut. Tekan control terus klik pada cell yang diinginkan. Kemudian tekan icon yang ditunjukkan oleh tanda panah.



Gambar 55. Hasil akhir background

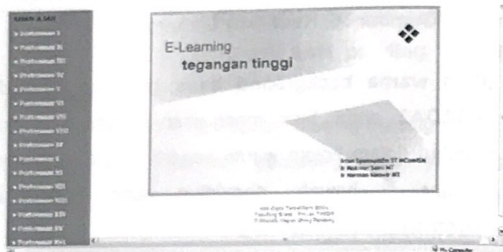
7. **Ubah warna background baris tersebut menjadi #A3ADA2** anda bisa mengisikan langsung angka tersebut dalam kolom warna seperti yang ditunjukkan gambar di bawah. Kemudian ubah **horizontal alignment-nya menjadi right**.



Gambar 56. Hasil akhir header

8. Secara umum tampilan header kita telah selesai, kita tinggal mengisi bagian text. Silahkan isi text seperti tampilan yang diinginkan pada baris kedua bagian table yang dalam. Seperti ditunjukkan oleh gambar. Jangan lupa memasukkan juga **icon home** yang sudah disediakan.

OK untuk sementara bagian header selesai. Masalah warna dan jenis font kita setting nanti. Sekarang kita beranjak ke bagian body. Bagian ini akan sedikit rumit. Pertama kita bagi bagian body tersebut menjadi seperti bagian di bawah:



Gambar 57. Bagian utama di sisi tengah

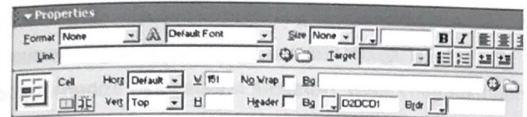
Gambar di atas memperlihatkan pembagian dari gambar. Masing-masing warna garis di atas dapat dianggap sebagai calon table yang akan kita buat. Berarti nanti kita akan buat tiga table. Dari situ kira mendapat gambaran tentang gambar mana yang bisa dijadikan background dan bagian mana yang harus disimpan dalam bentuk gambar utuh.

Sekarang kita mulai membuat tabelnya.

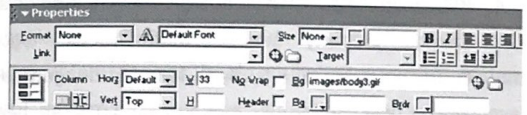
1. Di bawah table yang kita buat sebelumnya, kita buat table yang mempunyai **5 kolom** (perhatikan warna merah gambar di atas). Untuk bisa membuat table di

bawah. Masukkan property table berikut: **width=770px, cellpadding=0, cellspacing=0, border=0**.

2. Klik pada kolom 1, kemudian masukkan properties berikut ini: **width=23px, background="header_left.gif"**.
3. klik kolom ke-dua kemudian ubah propertynya sebagai berikut: **width=151, bgcolor="#D2DCD1", vertical alignment = top**.



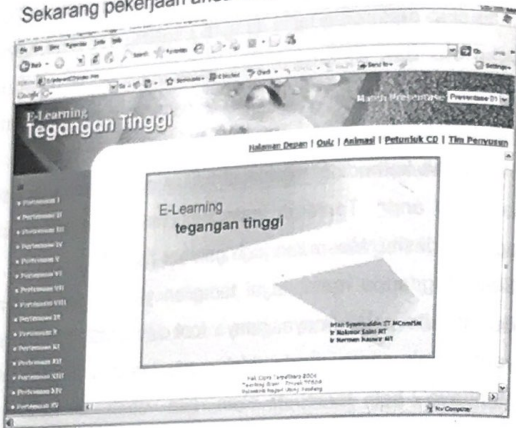
4. klik kolom ketiga, ubah propertynya jadi sebagai berikut: **width=33px, background="body3.gif", vertical alignment = top**. Kemudian isi kolom tersebut dengan gambar **"body3img.gif"**.



5. klik pada kolom 4 kemudian masukkan property sbb: **width=540px, bgcolor=" F6F8F4", vertical alignment = top**.
6. klik pada kolom ke lima kemudian masukkan property sbb: **width=23, background="header_right.gif"**.

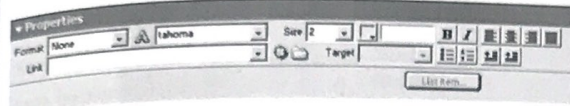
nah kita sudah membuat base untuk bagian bodynya. Sekarang kita kerjakan bagian menu. Bagian menu tersebut terletak pada kolom ke dua pada table yang telah

Untuk bagian menunya, kita bisa masukkan sembarang link. Gunakan saja tanda “#” untuk mewakili link. Sekarang pekerjaan anda akan tertampil seperti di bawah:



Gambar 58. Pengaturan index

Hal terakhir yang kita lakukan adalah mengubah jenis font dan mengatur penempatannya. Ada dua cara yang bisa kita lakukan untuk mengubah gambar tersebut. Cara yang pertama adalah dengan menggunakan property inspector untuk mengubah property dari text. Caranya kita hanya tinggal memblok teks yang akan kita ubah kemudian kita ubah propertynya menggunakan property inspector. Pada desain di atas kita menggunakan jenis font Tahoma 11 px dengan ukuran 11 px. Di property inspector property tersebut tidak tertampil, maka kita harus menulis “Tahoma” pada jenis font dan mengubah ukurannya menjadi 2pt.



Jika diperlukan font bold, kita hanya perlu meng-klik tombol B saja.

Sedangkan cara yang berikutnya adalah dengan menggunakan CSS (Cascading Style Sheet). Dengan CSS kita bisa mengelompokkan settingan-settingan dari property font di atas pada tempat tersendiri bahkan pada file lain. Karena fleksibilitas dan kemudahannya, kita akan menggunakan cara ini untuk mengatur teks dan properties yang lain.

Bagian yang perlu dirubah untuk bisa memenuhi tampilan desain sebelumnya adalah sbb:

Sekarang kita akan men-setting teks yang telah kita buat menggunakan CSS. Hal pertama yang dilakukan adalah membuat CSS terlebih dahulu. Caranya adalah dengan menggunakan panel css. Ditunjukkan pada gambar di bawah :


```

font-family: tahoma;
font-size: 11px;
font-weight: bold;
color: #666666;
text-decoration: none;
}
a:hover {
font-family: tahoma;
font-size: 11px;
font-weight: bold;
color: #CC6600;
}
a:active {
font-family: tahoma;
font-size: 11px;
font-weight: bold;
color: #990000;
text-decoration: none;
}
-->
</style>

```

Nah script di atas adalah script CSS yang sudah kita buat sebelumnya. Sekarang kita akan membuat css sendiri untuk bagian link kanan atas. Silahkan copy paste script link yang ada di atas kemudian ubah scriptnya seperti di bawah:

```

<style type="text/css">
<!--
body {
background-color: #374948;
margin: 0px;
padding: 0px;
}
a:link {
font-family: tahoma;
font-size: 11px;
color: #000000;
font-weight: bold;
text-decoration: none;
}
a:visited {
font-family: tahoma;
font-size: 11px;
font-weight: bold;
color: #666666;
text-decoration: none;
}
a:hover {
font-family: tahoma;
font-size: 11px;
font-weight: bold;
color: #CC6600;
}
a:active {

```

```

font-family: tahoma;
font-size: 11px;
font-weight: bold;
color: #990000;
text-decoration: none;
}
.kananatas a:link {
font-family: tahoma;
font-size: 11px;
color: #ffffff;
text-decoration: none;
}
.kananatas a:visited {
font-family: tahoma;
font-size: 11px;
color: #666666;
text-decoration: none;
}
.kananatas a:hover {
font-family: tahoma;
font-size: 11px;
color: #CC6600;
}
.kananatas a:active {
font-family: tahoma;
font-size: 11px;
color: #990000;
text-decoration: none;
}

```

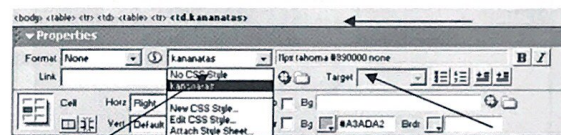
```

}
-->
</style>

```

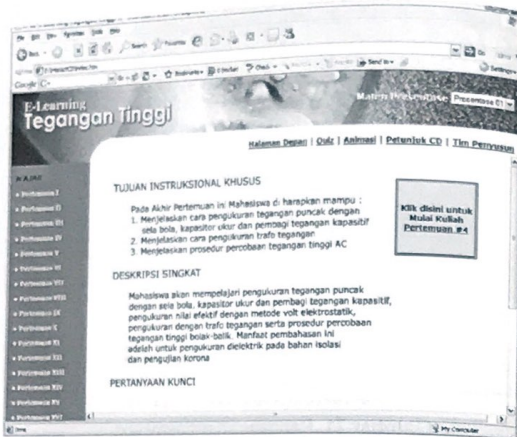
Sekarang anda sudah membuat style khusus untuk link kanan atas. Yang kita lakukan sesudahnya adalah memanggil code CSS yang kita buat tersebut ke dalam link pembantu. Caranya adalah:

Klik pada salah satu link pembantu kemudian dengan code selector klik pada tag <td> kemudian aplikasikan style tersebut dengan memilih css yang sudah kita buat sebelumnya dalam property inspector perhatikan gambar di bawah:



Gambar 68. Penetapan CSS

Sedangkan kalau kita lihat pada bagian isi, tulisannya masih dalam bentuk standart. Kita ingin mengubahnya menjadi Tahoma 11 px. Perhatikan juga dalam isi tersebut mempunyai beberapa paragraph. Untuk mempersingkat pekerjaan kita bisa mengaplikasikan style baru pada tag paragraph <p>. Silahkan buat style baru untuk P:



Gambar 72. Hasil penerapan pada index

Hal terakhir yang kita lakukan adalah mengubah align dari semua table dasar menjadi center.

Sedangkan bagian link kiri anda lihat masih berhimpit pada table. Anda bisa menggunakan karakter spasi () untuk membuatnya lebih menjorok ke kiri.

Desain Soal Interaktif

Desain soal interaktif dapat dikembangkan dengan program Java Script sebagai contoh untuk soal bab 1 listing kodenya adalah sebagai berikut :

```
<head>
<title>Quiz 05</title>
<style type="text/css">
<!--
.header{font-family:undefined;font-size:undefined;color:undefined;undefinedtext-decoration:undefined undefined undefined}
.questions{font-family:undefined;font-size:undefined;color:undefined;undefinedtext-decoration:undefined undefined undefined}
.answers{font-family:undefined;font-size:undefined;color:undefined;undefinedtext-decoration:undefined undefined undefined}
.copyright{font-family:undefined;font-size:undefined;color:undefined;undefinedtext-decoration:undefined undefined undefined}
.style1 {
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-weight: bold;
}
.style2 {color:undefined; undefinedtext-decoration:undefined undefined undefined; font-size: undefined;}
.style3 {color:undefined; undefinedtext-decoration:undefined undefined undefined; font-size: undefined;}

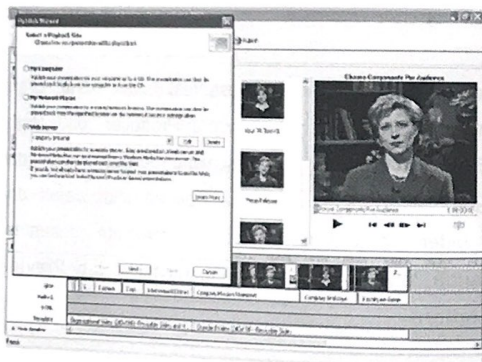
```

Mempublikasi Hasil Akhir

Setelah menyelesaikan sebuah project, anda dapat mempublisnya sebagai sebuah presentasi dengan menggunakan Publish Wizard.

Anda dapat mempublis presentasi ke hard-disk lokal, ke lokasi jaringan yang di-share, ke Web server (untuk ditampilkan lewat Internet atau intranet), atau ke sebuah CD yang recordable.

Publish Wizard memungkinkan anda memilih satu atau lebih setting untuk proses publish, yang didasarkan pada audiens anda dan bagaimana mereka mengakses presentasi. Gambar berikut menampilkan Publish Wizard di Producer 2003.



Gambar 80. Publikasi akhir

Dengan demikian lengkaplah sebuah bahan ajar ber basis multimedia dengan keberadaan presentasi langsung (live) dari penyaji yang terbungel apik dalam sebuah CD. Adapun untuk menghasilkan dalam bentuk CD cukup dengan menggunakan program "CD Burning" seperti Nero dan lain sebagainya.

Demikian telah diterangkan langkah-langkah yang mudah dalam mendesain bahan ajar berbasis multimedia dari awal hingga akhir. Diharapkan dengan pola ini akan terlahir bahan ajar berikutnya yang akan memperkaya khazanah keilmuan di Negara tercinta Indonesia.

Wahid, R. (1997) Dasar-dasar Learning and Computer Technology: A New Approach of Innovative and Instructional Design. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Indahwati, T. (2004) Penerapan dan Peningkatan Pembelajaran Berbasis Multimedia. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Wahid, R. (2001) Aplikasi dan Learning Management System. Yogyakarta: UIN Ar-Raniry.

Zuhairi, M. dan Purwati, S. (2003) Desain dan Pengembangan Multimedia. Yogyakarta: UIN Ar-Raniry.

Zuhairi, M. dan Purwati, S. (2003) Desain dan Pengembangan Multimedia. Yogyakarta: UIN Ar-Raniry.

REFERENSI

- Bloom, B.S, dkk, 1985, *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: Cognitive Domain*, David McKay, New York.
- De Porter, B., dkk, 2000, *Quantum Teaching*, Penerbit Kaifa, Bandung
- Panen, P, dkk, 2005, *Konstruktivisme Dalam Pembelajaran, Applied Aproach*, Departemen Pendidikan Nasional.
- Shank P dan Sitze, A (2005), *Making Sense of Online Learning*, Pfeiffer Publishing.
- Sims, R. (1997). *Interactive Learning as An "Emerging Technology": A Reassessment of Interactive and Instructional Design Strategies*. Australian Journal of Educational Technology.
www.ascilite.org.au/ajet/ajet13/sims.html.
- Sukardiono, T, 2004, *Penyebaran Dan Pelatihan Pembelajaran Elektronik*, Makalah, Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta
- Syamsuddin, I. (2003). *Developing E-Learning Contents with Course Builder MX*. Research Paper, School of Information Systems, Curtin University of Technology
- Zainuddin ,M. dan Puspitasari , S (2005), *Strategi Peningkatan Kualitas Pendidikan Tinggi I*, Departemen Pendidikan Nasional.
- Zhun dan Chang, 2002, *E-Learning Konsep dan Aplikasi*, Andi Offset, Jogjakarta

Penulis

Irfan Syamsuddin



Lahir di Makassar, tahun 1973. Memperoleh gelar Sarjana Teknik (Jurusan Teknik Elektro) dari Universitas Hasanuddin dan tercatat sebagai staf pengajar Politeknik Negeri Ujung Pandang pada Program Studi Teknik Konversi Energi sejak tahun 1999. Selanjutnya melanjutkan studi S2 di Curtin University of Technology dengan beasiswa AusAID. Di kampus yang berada di kota Perth Western Australia ini, penulis meraih dua gelar akademik yaitu Postgraduate Diploma in Business Electronic Commerce (PgDip.BEC) di tahun 2003 dan Master of Commerce in Internet Security Management (M.Com.ISM) pada tahun 2005.

Menyenangi Internet, desain web dan pemrogramannya. Karya monumental penulis dalam hal ini adalah situs resmi Politeknik Negeri Ujung Pandang yang pernah meraih posisi Terbaik II Situs Perguruan Tinggi Nasional di tahun 2006.

Disamping itu juga aktif sebagai pembicara berbagai kegiatan akademik seperti Seminar Nasional Islam dan Teknologi, Seminar Nasional E-Government, dan Seminar Nasional Audit Sistem Informasi.

Penulis mendapat penghargaan terbaik dalam kategori pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dalam Seminar Nasional TPSDP yang diselenggarakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi.