

MENYUSUN NETWORK POLICY PADA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Akhmad Dahlan
STMIK AMIKOM Yogyakarta
aa.alland@gmail.com

ABSTRAKSI

Saat ini, infrastruktur jaringan komputer pada sebuah instansi adalah sebuah kebutuhan penting dalam membangun system manajemen perusahaan. Terlebih untuk sebuah institusi pendidikan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang dituntut dapat mengolah data akademik dengan tingkat akurasi yang tinggi. Infrastruktur jaringan yang dibangun haruslah memperhatikan aspek kebijakan dalam penglolaannya terutama dalam hal keamanan jaringan. Maka network policy sangatlah penting untuk disusun.

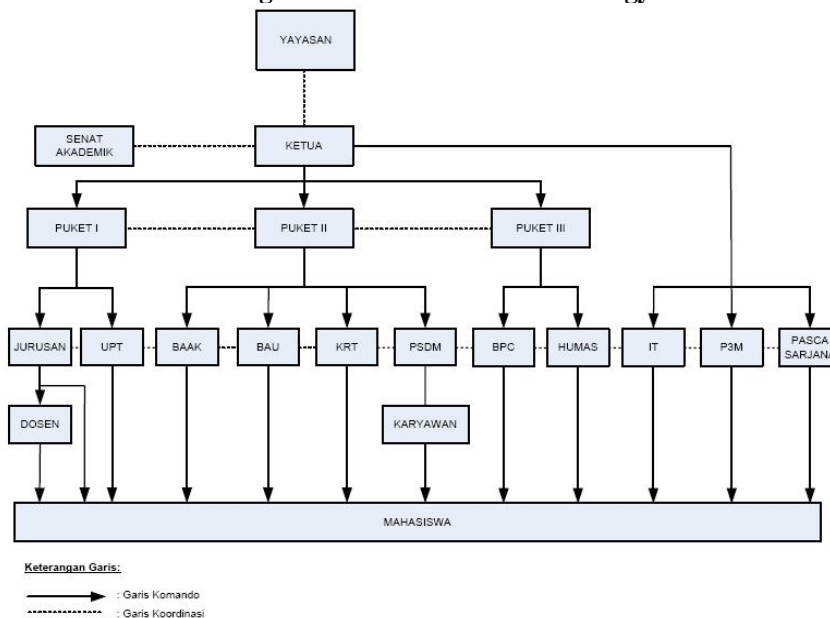
Kata Kunci : keamanan jaringan, network policy, institusi pendidikan.

PENDAHULUAN

Salah satu masalah utama kinerja layanan dan keamanan jaringan komputer di suatu institusi pendidikan saat ini adalah tidak berfungsinya atau tidak tepatnya implementasi *network policy* sebagai salah satu bagian penting dalam sistem layanan jaringan komputer. Banyak pengelola jaringan komputer dan para *user* masih belum memperhatikan pentingnya *network policy* tertulis, bagaimana cara menyusunnya, mengelola, dan mengimplimentasikan dalam berbagai aplikasi layanan jaringan komputer.

Terlebih STMIK AMIKOM yang merupakan institusi pendidikan computer tentu sangat memahami tentang arti pentingnya jaringan komputer termasuk bagaimana sistem keamanannya. Oleh sebab itu, makalah ini memfokuskan pada masalah *network policy*, bagaimana menyusunnya, mengimplementasi, serta mengelolanya secara efektif dan efisien, agar tujuan pengoptimalan kinerja dan keamanan dapat tercapai yang disesuaikan dengan kondisi yang ada di STMIK AMIKOM Yogyakarta

Struktur Organisasi STMIK AMIKOM Yogyakarta



Gambar 1. Struktur Organisasi STMIK AMIKOM

PEMBAHASAN

Proses Penyusunan Network Policy

Tahap pertama dalam penusunan security policy adalah pembentukan team. Biasanya proses penulisan network policy adalah dengan pendekatan top-down process, meskipun ini bukan merupakan syarat mutlak karena pendekatan campuran antara top-down dan bottom-up memungkinkan untuk diterapkan. Teamwork yang dibentuk sebaiknya terdiri dari para personil yang erat kaitannya dengan aplikasi yang berjalan di atas jaringan tersebut, tidak hanya para personil yang paham akan aplikasi teknologi yang dipakai tetapi juga para personil yang mengerti betul seluk beluk bisnis proses di institusi tersebut, sehingga masing-masing personil memiliki kontribusi yang unik sesuai dengan latar belakang bidang yang dimilikinya untuk menghasilkan network policy yang efektif dan efisien.

Kerangka Network Policy

Pada bagian ini akan dibahas mengenai inti dalam penulisan network policy, setiap institusi tentunya akan menghasilkan policy yang berbeda-beda, namun policy tersebut pada dasarnya akan merujuk pada kerangka tertentu, antara lain sebagai berikut.

- a) Seberapa sensitif informasi harus ditangani.
- b) Bagaimana maintenance ID, Password, dan seluruh account data penting.
- c) Bagaimana merespon potensi security incident dan percobaan gangguan sistem keamanan.
- d) Bagaimana menggunakan workstation dan internet dengan benar.
- e) Bagaimana manajemen email system.

Beberapa pendekatan dasar antara lain sebagai berikut.

- a) Mengidentifikasi apa yang perlu diamankan.
- b) Pihak-pihak mana yang akan dilindungi.
- c) Mendefinisikan apa saja potensi resiko terhadap seluruh aset informasi.
- d) Pertimbangan pemantauan untuk evaluasi.

Daftar kategori yang harus diamankan.

- a) Hardware: seluruh server, workstation, personal komputer, removable media (CD, floppy, flashdisk, dan seterusnya.), jalur komunikasi, dan seterusnya.
- b) Software: identifikasi seluruh potensi penggunaan software, jenis ancaman, dan cara menanggulangnya.

- c) User: penggolongan user berdasarkan prioritas, siapa saja yang boleh dan tidak boleh terhadap akses informasi tertentu.

Kerangka Network Policy.

- 1) Computer Acceptable Use, yakni dokumen yang bersifat umum yang mencakup seluruh penggunaan komputer oleh user, termasuk server dan aplikasi yang berjalan di atas jaringan tersebut.
- 2) Password, yakni deskripsi tentang persyaratan dalam penggunaan password untuk keamanan komputer dan aplikasinya, bagaimana cara pemilihan password yang tepat, dan bagaimana password policy tersebut di implementasikan.
- 3) Email, Policy yang mengatur mengenai penggunaan email, mencakup seluruh persyaratan untuk mengoptimalkan email system yang ada.
- 4) Web, yakni policy yang mengatur tentang spesifikasi web browser yang boleh digunakan, bagaimana cara mengimplementasikannya, bagaimana konfigurasinya, dan segala policy yang mengatur tentang pembatasan akses pada situs-situs tertentu.
- 5) Mobile Computing and Portable Storage, yakni deskripsi tentang persyaratan penggunaan mobile computing dan portable storage, bagaimana mensupport device tersebut dan spesifikasi device yang diijinkan untuk digunakan dalam system network.
- 6) Remote access, yakni deskripsi tentang persyaratan penggunaan remote access, siapa saja yang boleh menggunakan, spesifik lokasi, dan segala persyaratan keamanan.
- 7) Internet, yakni deskripsi tentang konfigurasi gateway, apa saja yang dibolehkan masuk dan keluar gateway, dan mengapa?
- 8) Wireless, yakni policy yang mengatur mengenai wireless system, konfigurasi, persyaratan penggunaan, maintenance, pengamanan, dan kondisi penggunaan.
- 9) Servers, statement dari institusi mengenai standart penggunaan server, tujuan dari spesifik server tertentu, enabled/disabled services.
- 10) Incident Response Plan, tentunya policy tidak akan pernah lengkap tanpa Incident Response Plan policy, deskripsi tentang apa yang harus dilakukan ketika keamanan jaringan mengalami kegagalan, siapa yang

bertanggung jawab, bagaimana penanggulangannya, dan siapa yang memiliki kekuasaan penuh dalam proses ini.

Tujuan Network Policy

Untuk lebih mengoptimalkan network policy yang dibuat, maka perlu diketahui apasajakah factor-faktor yang harus dipenuhi, ditujukan pada siapa, dan cakupan wilayah kerjanya.

- 1) Apakah network policy berlaku untuk seluruh bagian dari institusi, hanya fakultas tertentu saja, jurusan tertentu saja, atau bahkan hanya untuk bagian tertentu dari jurusan tertentu.
- 2) Apa tujuan dari network policy, untuk apa? Dan apa yang diharapkan dari dari penyusunan network policy? Missal, untuk tujuan keamanan, atau untuk pengoptimalan kinerja.
- 3) Siapa yang bertanggung jawab untuk keseluruhan keamanan jaringan, IT Departement atau Sistem Informasi Departement.

Peraturan dalam Network Policy

- 1) Detail tentang hukuman atau sanksi bagi para pelanggar *network policy*, mulai dari peringatan hingga pemecatan.
- 2) Seluruh manajemen dan user harus memiliki tanggung jawab yang spesifik pada peraturan yang ada di *network policy*.
- 3) Detail tentang bagaimana proses perubahan *network policy*, bagaimana cara mengubahnya, siapa yang merevisi, dan parameter apa yang dipakai untuk merevisi *network policy*.
- 4) Seberapa sering *network policy* dievaluasi?

Contoh Network Policy di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

The Acceptable use policy

- 1) Pegawai, dosen, mahasiswa D3, S1, dan pasca sarjana diberi fasilitas email dengan domain masing – masing.
- 2) Account mahasiswa dan dosen bersifat seterusnya tetapi kapasitasnya dibatasi sesuai dengan kebijakan Jurusan/Fakultas. Untuk account pegawai bersifat sementara selama masih bekerja.

- 3) Mahasiswa yang melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi mendapatkan email baru sesuai dengan jenjang studinya.
- 4) Username email ditentukan sendiri oleh user, sedangkan password diberikan oleh admin. password tersebut harus segera diganti untuk menghindari penyalahgunaan account email.
- 5) User yang melaporkan lupa password ke admin wajib mengganti password-nya.
- 6) Username dan password proxy sama dengan username dan password email. Password proxy dapat di ubah, tetapi username tidak bisa diubah – ubah.
- 7) Semua user yang menggunakan internal workstation wajib men-setting password protected screen saver.
- 8) Semua user yang akan meninggalkan komputer atau workstation dalam waktu lebih dari 3 menit dan dengan jarak lebih dari pandangan untuk melihat komputernya wajib menjalankan lock screen / logout user.
- 9) Komputer menggunakan OS linux yang terpusat di server dengan account proxy sebagai autentikasi.
- 10) Komputer lab tidak diijinkan menginstall software selain yang berkepentingan (asisten dosen lab dan admin)
- 11) Tidak ada user yang diijinkan untuk meng-copy file system operasi (contoh : file SAM, etc/passwd) yang ada di workstation kecuali admin.

User Account Policy

- 1) Semua user dilarang untuk membagikan account milik sendiri ke orang lain (termasuk keluarga, sahabat karib, dll).
- 2) Semua user dilarang menggunakan account milik orang lain.
- 3) Account user hanya dapat digunakan sekali pada waktu yang bersamaan (menggunakan kabel atau wireless)
- 4) Tamu yang akan memakai koneksi internet diberi nama user “guest” dengan password yang selalu berbeda tiap hari. Password guest diberikan oleh admin.

Remote Access Policy

- 1) Admin dapat menggunakan fasilitas VPN untuk akses server – server yang ada.
- 2) Pegawai dapat menggunakan fasilitas VPN untuk akses Sistem Informasi Pegawai (SIP).

- 3) Tidak boleh menggunakan modem dan access point portable sendiri.
- 4) Semua user yang akan menggunakan remote access wajib menggunakan software yang dapat meningkatkan keamanan (contoh : antivirus, trojan horse scanning, dll).

Information Protection Policy

- 1) Semua Civitas Akademika Teknik Elektro yang memiliki kertas dokumen, CD, DVD, Flash disk dan media penyimpanan lainnya dan tidak terpakai atau rusak wajib menghancurkan sebelum dibuang.
- 2) Level akses data disesuaikan dengan status kepegawaian yang dimiliki.
- 3) Level akses data untuk pegawai baru atau pegawai yang naik / turun jabatan akan diberi tahu oleh pimpinannya.

Network Connection Policy

- 1) Semua perbaikan komputer server harus dapat dilakukan maksimal 1 x 24 jam.
- 2) Instalasi network hardware wajib diawasi oleh admin.
- 3) Jika ditemukan ada user yang tidak terdaftar dalam jaringan akan langsung di matikan access-nya.
- 4) Autentikasi wifi menggunakan WEP
- 5) Seting VLAN untuk dosen, karyawan, mahasiswa.

The Privileged Access Policy

- 1) Admin hanya dapat dipecat oleh pimpinan Fakultas.
- 2) Admin berhak membuat user account baru sesuai dengan kebutuhan Fakultas/Jurusan.
- 3) Admin diijinkan untuk menggunakan network scanning tools.
- 4) Admin tidak diijinkan untuk mengakses secara remote komputer – komputer selain komputer lab.
- 5) Admin dilarang keras untuk melihat password milik user lain kecuali adanya laporan tentang lupa password yang sifatnya tertulis dan ditanda tangani oleh ketua jurusan masing-masing bagi mahasiswa dan bagi pegawai ditanda tangani oleh kepala bagian pegawai.

The Password Policy

- 1) Panjang password user minimal 8 karakter dengan perpaduan antara huruf kapital, huruf

kecil, angka, dan karakter khusus (!@#%^^&*()_+).

- 2) Disarankan semua user mengganti password-nya dalam 1 bulan.
- 3) Password yang menggunakan 1 karakter dengan panjang 8 digit atau lebih akan tetap kena pinalti.
- 4) User yang mengganti password-nya akan dicatat dalam file log server.

Internet Policy

- 1) Semua user dapat mengakses internet.
- 2) Setiap user memiliki batasan bandwidth untuk akses internet pada jam kerja (8.00-16.00), selebihnya bebas.
- 3) Pada saat jam kerja user tidak diperkenankan mengakses situs jejaring social seperti facebook, twitter dan-lainya.
- 4) Semua user dilarang mengakses website porno atau website underground.

KESIMPULAN

Penyusunan *network policy* adalah pekerjaan berkesinambungan dan tidak akan pernah menjadi 100% kompleks, oleh sebab itu dibutuhkan evaluasi secara periodik sesuai dengan kebijakan manajemen, serta pemantauan rutin untuk mencegah pelanggaran terhadap *network policy* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- (n.d.). Diakses pada 30 April 2012, dari <http://www.techrepublic.com>:
<http://www.techrepublic.com/blog/10things/10-things-you-should-cover-in-your-social-networking-policy/875>
- Arief, M. R. (2008). *Kebijakan Sistem Keamanan Jaringan Komputer*. YOGYAKARTA: STMIK AMIKOM.
- Sadikin, M. F. (2008). Framework untuk menyusun Network Policy pada institusi Pendidikan. *DASI - STMIK AMIKOM YOGYAKARTA*.
- U.S., G. (n.d.). *Kebijakan-kebijakan Keamanan pada Komputer dalam Workgroup dan Domain*. Diakses pada 30 April 2012, dari <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-17399-Presentation-856914.pdf>

RANCANGAN SISTEM PAMERAN ONLINE MENGGUNAKAN METODE UCD (USER CENTERED DESIGN)

Armadyah Amborowati
STMIK AMIKOM Yogyakarta
armagauthama@yahoo.com

ABSTRAKSI

User merupakan object yang penting didalam pengembangan dan pembangun sistem. User disini adalah pribadi, organisasi, dan masyarakat. User saat ini harus berada pada level of design sophistication dari semua antarmuka grafis beserta isi dari webnya. Pada saat user berinteraksi dengan sistem user harus merasa sesuai dengan pengalaman yang pernah dirasakan pada saat berinteraksi dengan sistem yang lain. User harus merasa puas dengan informasi yang disediakan oleh sistem dan merasa nyaman saat berinteraksi dengan sistem.

UCD (user Centered Design) adalah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem. Pendekatan UCD telah didukung berbagai teknik, metoda, tools, procedur, dan proses yang membantu perancangan sistem interaktif yang lebih berpusat pada pengguna. Sasaran UCD adalah lebih dari sekedar membuat produk yang berguna.

Kata Kunci: UCD (User Centered Design), User Interface, Membangun Sistem Web

PENDAHULUAN

UCD (*user Centered Design*) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Perancangan berbasis pengguna (*User Centered design = User Centered Design = UCD*) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan filosofi perancangan. Konsep dari UCD adalah user sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna.

UCD adalah tentang partisipasi dan pengalaman manusia dalam proses perancangan. Pengguna adalah orang yang akan menggunakan sistem. Pengguna langsung biasa disebut pengguna akhir (*end user*) yang menggunakan sistem untuk menyelesaikan pekerjaannya. Pengguna tidak langsung adalah pengguna yang menggunakan sistem untuk penggunaan yang lain seperti *system administrators, installers*, dan *demonstrators*.

PEMBAHASAN

1. Prinsip yang harus diperhatikan dalam UCD adalah:

a. Fokus pada pengguna

Perancangan harus berhubungan langsung dengan pengguna sesungguhnya atau calon pengguna melalui interview, Survey, dan partisipasi dalam workshop perancangan.

Tujuannya adalah untuk memahami kognisi, karakter, dan sikap pengguna serta karakteristik *anthropometric*. Aktivitas

utamanya mencakup pengambilan data, analisis dan integrasinya ke dalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis, dan organisasi.

b. Perancangan terintegrasi

Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis serta prosedur instalasi dan konfigurasi.

c. Dari awal berlanjut pada pengujian pengguna

Satu-satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna, evaluasi umpan-balik yang cermat, wawasan pemecahan terhadap masalah yang ada, dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.

d. Perancangan interaktif

Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan dites berulang kali. Berdasarkan hasil test kelakuan dari fungsi, antarmuka, sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan pendekatan pelatihannya.

2. Aturan dalam UCD

Karat telah mendefinisikan hak pengguna untuk mentransformasi budaya yang terdapat dalam perancangan, pengembangan, dan pembuatan sistem teknologi informasi, dan untuk memastikan bahwa produk hasilnya akan tepat seperti harapan pelanggan.

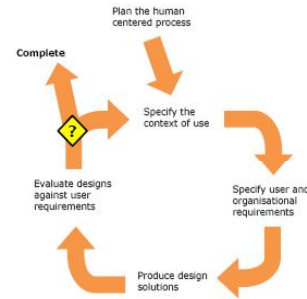
Aturan dalam UCD (*User Centered Design*)

- a. **Perspektif**
Pengguna selalu benar. Jika terdapat masalah dalam menggunakan sistem, maka masalah ada pada sistem dan bukan pengguna.
- b. **Instalasi**
Pengguna mempunyai hak untuk dapat menginstall atau mengun-install perangkat lunak dan perangkat keras sistem secara mudah tanpa ada konsekuensi negatif.
- c. **Pemenuhan**
Pengguna mempunyai hak untuk mendapatkan sistem dapat bekerja persis seperti yang dijanjikan.
- d. **Instruksi**
Pengguna mempunyai hak untuk dapat menggunakan instruksi secara mudah (buku petunjuk, bantuan secara on-line atau kontekstual, pesan kesalahan), untuk memahami dan menggunakan sistem untuk mencapai tujuan yang diinginkan secara efisien dan terhindar dari masalah.
- e. **Kontrol**
Pengguna mempunyai hak untuk dapat mengontrol sistem dan mampu membuat sistem menanggapi dengan benar atas permintaan yang diberikan.
- f. **Umpan Balik**
Pengguna mempunyai hak terhadap sistem untuk menyediakan informasi yang jelas, dapat dimengerti, dan akurat tentang tugas yang dilakukan dan kemajuan yang dicapai.
- g. **Keterkaitan**
Pengguna mempunyai hak untuk mendapatkan informasi yang jelas tentang semua prasyarat yang dibutuhkan sistem untuk memperoleh hasil terbaik.
- h. **Batasan**
Pengguna mempunyai hak untuk mengetahui batasan kemampuan sistem.
- i. **Assistance**
Pengguna mempunyai hak untuk dapat berkomunikasi dengan penyediaan teknologi dan menerima pemikiran dan tanggapan yang membantu jika diperlukan.
- j. **Usability**
Pengguna harus dapat menjadi penguasa teknologi perangkat lunak dan perangkat keras, dan bukan sebaliknya. Sistem harus dapat digunakan secara alami dan intuitif.

3. Proses User Centered Design (UCD)
ISO 13407 Human Centered Design
Process...defines a general process for including

human-centered activities throughout a development lifecycle.

ISO 13407:1999 Human-centered design process for interactive systems



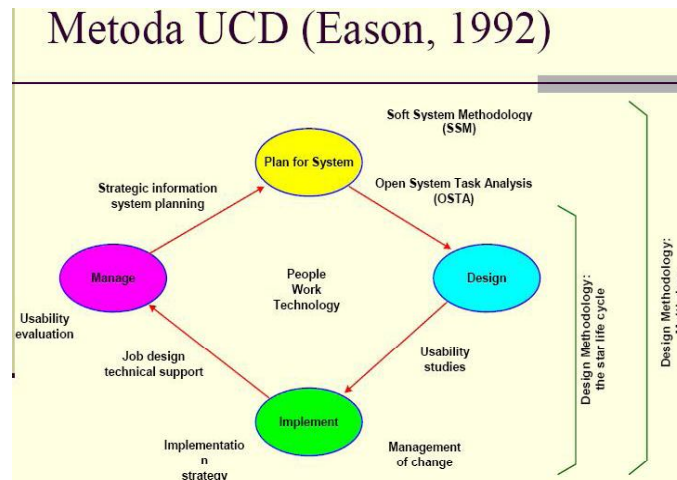
Gambar 1. Proses UCD berdasarkan ISO 13407:1999

Keterangan gambar:

1. Memahami dan menentukan konteks pengguna
 - Karakteristik pengguna yang diharapkan
 - Pekerjaan yang dilakukan pengguna
 - Pemecahan secara hirarki atas pekerjaan global
 - Tujuan global penggunaan sistem untuk setiap kategori pengguna, termasuk karakteristik tugas yang mungkin mengganggu penggunaan dalam scenario khusus, seperti frekuensi dan lama kinerja.
 - Deskripsi harus mencakup alokasi aktifitas dan langkah operasional antara manusia dan sumberdaya teknologi
 - Pahami lingkungan tempat pengguna akan menggunakan sistem
 - Sangat penting awal langkah untuk menentukan kebutuhan sistem minimal dan optimal dengan memperhatikan
2. Menentukan kebutuhan pengguna dan Organisasi
Dalam UCD penting untuk memperluas aktivitas kebutuhan fungsional sistem dengan membuat pernyataan eksplisit kebutuhan pengguna dan organisasi, dalam hubungannya dengan konteks diskripsi penggunaan dalam hal:
 - Kualitas perancangan interaksi manusia dan komputer serta workstation,
 - Kualitas dan isi tugas pengguna (termasuk alokasi tugas diantara kategori pengguna yang berbeda),
 - Kinerja tugas yang efektif khususnya dalam hal transparansi aplikasi ke pengguna,

- Kerjasama dan komunikasi yang efektif diantara pengguna dan pihak ketiga yang relevan,
 - Dibutuhkan kinerja sistem baru terhadap tujuan finansial.
3. Solusi perancangan yang dihasilkan
- Dengan menggunakan pengetahuan yang ada untuk mengembangkan suatu proposal solusi perancangan.
 - Membuat solusi perancangan lebih konkrit (dengan simulasi, prototipe, dll)
 - Memperlihatkan prototipe ke pengguna dan mengamatinya saat melakukan tugas spesifik, dengan atau tanpa bantuan evaluatur.
 - Menggunakan umpan balik untuk perbaikan rancangan,
- Mengulang proses ini sampai tujuan perancangan dipenuhi.
4. Evaluasi Perancangan terhadap kebutuhan pengguna
- *Formative*: menyediakan umpanbalik yang dapat digunakan untuk memperbaiki rancangan.
 - *Summative*: melakukan penilaian apakah tujuan pengguna dan organisasi telah tercapai
4. **Model menurut Eason (1992)**

Eason menggambarkan empat langkah kunci dalam pengembangan, yaitu perencanaan, perancangan, implementasi, dan pengelolaan sistem.



Gambar 2. Metode UCD menurut Eason

Pada gambar diatas terdapat empat pendekatan dalam pengembangan sistem.

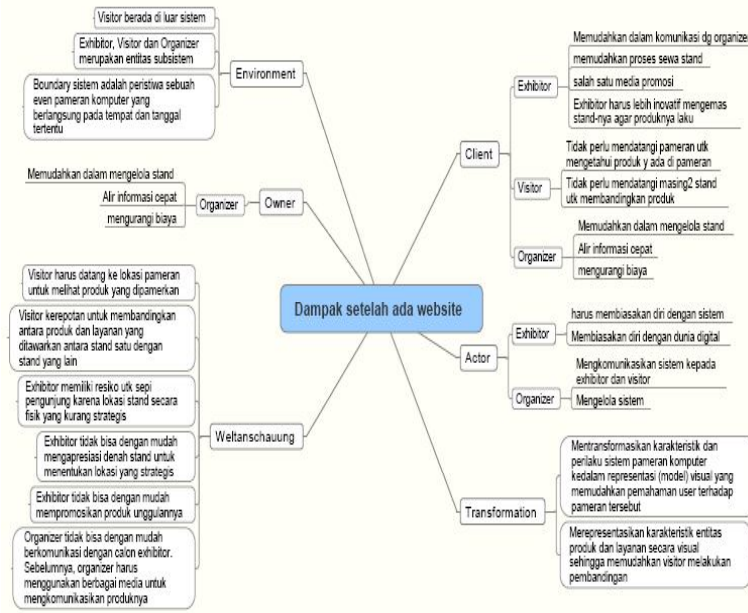
Penekanan SSM tidak pada pencarian solusi untuk suatu masalah, tetapi pada pemahaman situasi dimana masalah yang dirasakan dianggap bukan merupakan akar atau asensi masalah yang sebenarnya.

Langkah-langkah *Soft System Methodology* (SSM) adalah

1. Langkah 1 dan 2 difokuskan pada pencarian pernyataan yang lengkap atas situasi permasalahan. Pada langkah ini dilakukan pertemuan yang melibatkan seluruh pihak yang berkepentingan (*stakeholder*).
2. Langkah 3 mencoba untuk membuat definisi sistem yang presisi.
3. Langkah 4 menggunakan hasil dari langkah 3 berupa pernyataan sistem secara abstrak .

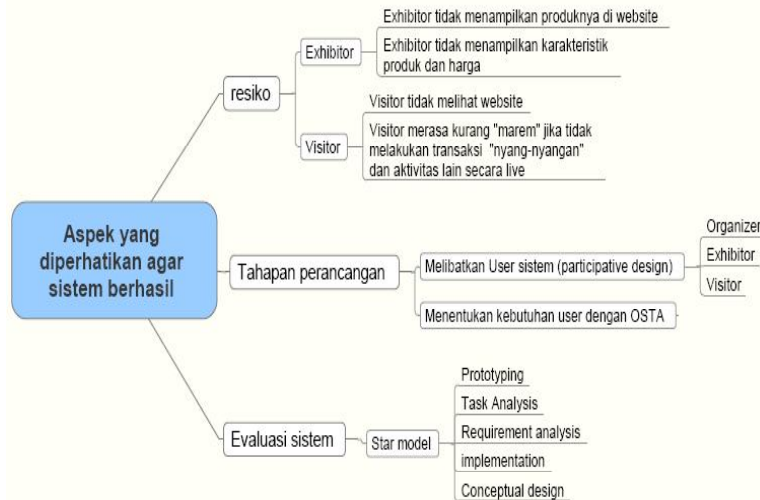
Checkland (1981) dan Wilson (1984) menyediakan sejumlah metoda yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu definisi yang formal dan komprehensif tentang sistem. Checkland menamakannya sebagai *root definition*, yang dapat membantu perancang untuk memastikan bahwa mereka telah mencakup seluruh aspek dari sistem dan menghasilkan definisi akar yang kuat. Definisi tersebut adalah elemen CATWOE: Client, Actors, Transformasi, Weltanshauung (pandangan dunia), owners, dan environment.

5. **Perancangan sistem Pameran Online**
- a. **Menentukan root Definition (akar definisi) sistem terhadap elemen CATWOE**



Gambar 3. Menentukan root Definition (akar definisi) sistem terhadap elemen CATWOE

a. Aspek yang perlu diperhatikan agar sistem berhasil



Gambar 4. Diagram alur

b. Skrip pameran online

Tabel 1 Skrip untuk Admin

Nama Skrip	Komponen	Tindakan Spesifik
Maintenance Website	Login	Mengsisi username dan password Masuk ke dalam halaman administrasi website

	Mengelola pemesanan Stand	Melihat data exhibitor yang memesan Melihat ketersediaan stand Melihat Konfirmasi pembayaran Pemesanan Stand Mengapprove/
--	---------------------------	---

		mereject konfirmasi pembayaran pemesanan stand.
	Mengupdate berita	Mengisi tanggal berita Mengisi Judul berita Mengisi detail berita Menyimpan Berita
	Mengupdate Event	Masuk ke Menu event Mengisi tanggal event Mengisi nama event Mengisi keterangan event Menyimpan event
Menanggapi Forum Member	Login	Mengisi username dan password Masuk ke halaman forum
	Mencari pesan terbaru	Masuk ke halaman forum Memasukkan periode pencarian Memilih pesan terbaru yang ditampilkan Menanggapi Pesan Penyimpan pesan

Tabel 2 Skrip untuk Exhibitor

Nama Skrip	Komponen	Tindakan Spesifik
Pendaftaran Member	Mengisi data member	Masuk ke menu pendaftaran member Mengisi data member Mengisi Contact Person Mengisi username dan

		password Menyimpan data pendaftaran Email konfirmasi pendaftaran yang dikirimkan ke email pendaftar.
	Konfirmasi pendaftaran member	Masuk ke email Melihat email konfirmasi pendaftaran member Mereplay email sebagai konfirmasi pendaftaran
Pemesanan Stand	Login	Mengisi username dan password Masuk ke halaman member
	Memesan stand	Melihat ketersediaan stand (stand yang belum dipesan) dan daftar harga stand. Memilih Stand (nomor Stand) Melihat daftar rekening bank pembayaran Mengisi cara Pembayaran (transfer bank,/ ATM) Menyimpan data pemesanan stand Mendapatkan kode pemesanan

		stand Memcatat kode pemesanan stand
	Melakukan Konfirmasi pembayaran	Masuk ke halaman pemesanan stand Memasukkan kode pemesanan stand Mengirim hasil scan bukti transfer Menyimpan konfirmasi pembayaran
	Melakukan pengecekan konfirmasi	Masuk ke halaman pemesanan stand Melihat informasi apakah pembayaram sudah di approach Apabila pembayaran suda di approach member mendapatkan password stand yang sudah dipesan
Mengisi data barang	Login	Memastikan username dan password member Masuk ke halaman stand Mengisi password stand
	Pengisian data barang	Memilih kategori barang Mengisi data

		barang (kode, merek, harga, keterangan) Menyimpan data barang
Melihat pemesanan barang	Login	Memasukkan username dan password member
	Melihat daftar pemesanan barang	Masuk ke halaman pemesanan barang Melihat daftar pemesanan barang
Mengakses forum	Login	Memasukkan username dan password member Masuk ke halaman forum
	Mengisi forum	Memilih daftar forum Mengisi forum (Judul, Pesan) Meyimpan Pesan

Tabel 3 Skrip pengunjung (Visitor)

Nama Skrip	Komponen	Tindakan Spesifik
Mengakses Informasi pameran	Membaca berita	Melihat ke kolom berita Memilih judul berita Membaca detail berita
	Membaca event	Melihat ke kolom event Memilih nama event Membaca detail event
	Mencari data barang	Masuk ke menu pencarian barang Memilih kategori barang Memasukkan key

		barang yang dicari Melihat daftar barang hasil pencarian
	Memesan barang	Masuk ke menu pencarian barang Memilih kategori barang Memasukkan key barang yang dicari Melihat daftar barang hasil pencarian (kode barang, nama, merek, harga, nama toko/perusahaan, lokasi stand) Memilih data barang yang ingin dipesan Memilih menu order barang Mengisi data pemesanan (nama, no telp, alamat pengiriman) Mengirim data pemesanan Menunggu konfirmasi pembayaran max 1 x 24 jam.
	Mengisi Guest	Masuk ke kolom guest book

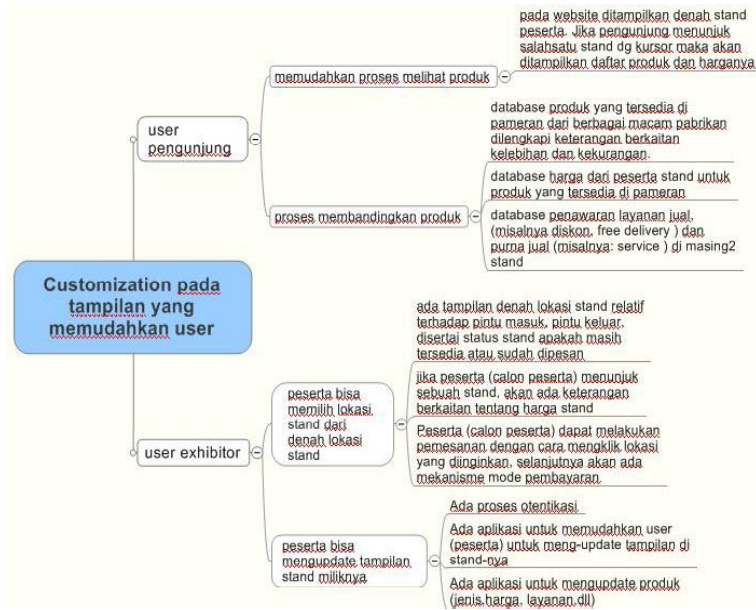
	Book	Mengisi data pengunjung (nama, email) Mengisi pesan/ pertanyaan/ saran Menyimpan pesan
--	------	--

c. Customizing

- Fasilitas untuk meng-custom web site diberikan kepada user dan admin dengan pertimbangan kebutuhan dan kepentingan masing-masing pihak.
- Fasilitas kustomisasi bagi user : pemilihan bahasa (Indonesia dan English)
- Fasilitas kustomisasi bagi administrator bertujuan agar administrator mudah maintenance serta menyesuaikan tampilan dan content web site sesuai dengan kebutuhan

Fasilitas kustomisasi yang diberikan kepada administrator web site :

- Kustomisasi content web site
- Kustomisasi image banner dan header
- Kustomisasi polling
 - Kustomisasi SMS
 - Kustomisasi guest book
 - Tambah, hapus, edit menu
 - Pemilihan klasifikasi menu, yang terdiri dari : content utama, potensi dan links.
 - Tambah, hapus edit sub menu
 - Pengurutan tampilan menu
 - Pengisian detail berita pada setiap menu



Gambar 7 Diagram alur customization pada tampilan user

d. Prototipe Website Pameran Online



Gambar 6 Website

<http://www.upa.org.nz/wp->

[content/uploads/2006/09/upanz-govis-sept-2006.pdf](http://www.upa.org.nz/wp-content/uploads/2006/09/upanz-govis-sept-2006.pdf)

KESIMPULAN

Dengan menggunakan metode UCD untuk perancangan sistem, sistem yang dihasilkan lebih memberikan kepuasan bagi user dan meningkatkan kemanfaatan sistem tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Hepi Jatmiko, M. Rizkillah, IMK, MTI, 2007.
Nafiul minan, Armadyah, Angraini, IMK, MTI, 2007.
Preece, Jenny, Human-Computer Interaction, Addison-Wesley, 1994.
<http://www.w3.org/WAI/EO/2003/ucd>