

# KISI-KISI UAS

---

## Pemrograman Server Side

Jenis pemrograman ini melibatkan bahasa script seperti PHP yang diinstall pada server. Program-program PHP yang dibuat akan diterjemahkan dan dieksekusi pada server, oleh karena itu disebut pemrograman server side.

- Form dan PHP

Salah satu peranan PHP dalam web adalah mengolah data yang dikirim oleh form yang datanya dimasukkan pengguna pada inputan form. Program PHP yang akan digunakan untuk mengolah data form ditentukan melalui atribut 'action' elemen form. Metode yang digunakan pada saat mengirim data dari form ke program PHP yang ditentukan ada 2 jenis, yaitu metode GET dan POST. Pada form biasanya menggunakan metode POST karena data yang dikirim berjumlah banyak.

- Fungsi-fungsi PHP untuk MySQL

Data yang diolah di web biasanya disimpan ke database MySQL. Bahasa PHP dan database MySQL sering dijumpai di internet digunakan untuk membuat situs web dinamis atau aplikasi web. PHP memiliki fungsi-fungsi khusus untuk database MySQL, yaitu: `mysql_connect`, `mysql_select_db`, `mysql_query`, `mysql_fetch_row`, `mysql_fetch_array`, dan `mysql_close`. Selain yang disebutkan, masih banyak lagi fungsi-fungsi PHP untuk MySQL tetapi fungsi-fungsi tersebut adalah yang paling sering digunakan dalam pengolahan data melalui web.

## Prinsip Desain

Desain adalah proses membuat dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dalam bentuk visual. Prinsip-prinsip dasar seperti kekontrasan (*contrast*), pengelompokan (*grouping*), kedekatan (*proximity*), kesamaan (*similarity*), keberlanjutan (*continuation*), dan kesatuan (*unity*), menyediakan susunan bagi elemen seperti titik, garis dan bidang, warna, tekstur, dan ruang. Tujuan utama desain adalah mengkombinasikan seluruh komponen tersebut kedalam suatu harmoni untuk mencapai satu kesatuan.

- Space

Space atau jarak, dalam desain 2 dimensi adalah suatu ilusi kedalaman yang sangat berguna yang mengundang minat untuk melihat kedalaman dari suatu komposisi desain. Ukuran adalah cara paling mudah untuk menciptakan persepsi kedalaman, cara lain dengan overlapping.

- Unity

Pengertian unity secara sederhana adalah penyajian dari suatu gabungan gambar. Artinya, elemen-elemen seperti teks, grafis, dan shapes saling sesuai satu dengan yang lain dan tampak sebangun

dan berhubungan, disebut juga sebagai suatu harmoni. Untuk mencapai kesatuan dengan menggunakan proximity, repetition, dan continuation.

- **Titik Fokal**

Seorang audiens harus memiliki tempat untuk memulai ketika melihat suatu desain dan akan memilih titik mulai dalam usaha untuk memperoleh kesan visual. Titik mulai (starting point) dalam desain disebut suatu titik fokal (focal point) dan merupakan tempat paling menonjol dalam desain. Tiga alat sederhana bagi desainer untuk membuat titik fokal adalah isolasi, ukuran, dan nilai. Dalam halaman web, titik fokal dapat berupa apa saja, logo, headline, atau gambar yang menyatakan sesuatu secara langsung tentang konten dari halaman web.

- **Kontras**

Komponen dasar kontras adalah figure-ground relationship atau sering disebut sebagai “ruang positif dan negatif”. Figure-ground relationship juga membantu menciptakan kedalaman dalam ruang dua dimensi.

Kegunaan mendasar dari kontras adalah untuk membuat variasi visual dari suatu komposisi dan meningkatkan efek visual secara keseluruhan. Kegunaan kontras pada layar komputer adalah untuk membantu mata membedakan diantara elemen-elemen. Kontras dapat meningkatkan keterbacaan (readability) dan juga dapat menyuarakan pesan dengan lantang atau halus kepada audiens.

- **Keseimbangan Visual**

Semua komposisi desain tampak memiliki berat visual. Ketika suatu komposisi tampak menyatu dan memiliki jumlah berat visual yang tepat diseluruh ruangan dikatakan seimbang. Keseimbangan visual ada 2: simetris dan asimetris.

- **Tipografi**

Perpaduan seni dan teknik mengatur tulisan agar maksud dan arti tulisan dapat sampai secara visual dengan baik kepada pembaca.

- **Warna**

Jenis-jenis kombinasi warna, contohnya warna komplementer.

## **Arsitektur Informasi**

- Pengertian Arsitektur Informasi
- Perananannya dalam pengembangan situs web
- Tahapan dalam Arsitektur Informasi: Definisikan tujuan, definisikan target pengunjung, definisikan konten situs, definisikan struktur situs, definisikan desain visual
- Sistem grid dan grid 960

- Gudang konten
- sorting card
- metafora
- navigasi lokal, dan navigasi global
- wireframe, dan mockup.

## **Usabilitas**

- Pengertian
- Sebab produk tidak mudah digunakan
- Faktor produk mudah digunakan
- Kriteria usaibilitas: Learnability, efisiensi, memorability, kesalahan, kepuasan