

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya (IIB Darmajaya) mempunyai Kantor Urusan Hubungan Internasional (KUHI) atau biasa disebut dengan *International Office* yang memiliki banyak program internasional, dimana salah satu programnya adalah *Student Mobility*. *Student Mobility* merupakan salah satu program *International Office* IIB Darmajaya yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa-mahasiswinya untuk melakukan pertukaran pelajar selama 1 semester di luar negeri. Program ini bertujuan untuk mahasiswa yang ingin melakukan *Study Abroad* dan merasakan pengalaman belajar di luar negeri dengan sistem pendidikan yang berbeda dengan Indonesia, lingkungan yang baru sekaligus berkeaktifitas dan berinovasi dalam pengembangan diri. Keuntungan yang didapatkan dari mengikuti *Student Mobility* yaitu mahasiswa bisa memperluas jaringan internasional dan mendapat pengetahuan yang mungkin tidak akan didapatkan jika berada di Indonesia.

Universitas yang menjadi salah satu tujuan kerja sama dari program *Student Mobility* ini adalah Nantong Vocational University (NTVU) di Tiongkok, China. NTVU adalah salah satu universitas negeri terbaik di provinsi Jiangsu yang berada di Nantong. NTVU juga memiliki kompetensi terbaik pada bidang komputer, dan salah satu jenis Mata Kuliah nya adalah Web Design sesuai dengan judul yang penulis angkat pada laporan ini. Tidak hanya mahasiswa lokal saja, di NTVU terdapat mahasiswa asing seperti dari Indonesia, Kamerun, Namibia, Nigeria, Portugal, dan Angola. Dan memiliki *foreigner lecturer* dari Kanada, Jepang, dan Inggris.

Perkembangan teknologi yang ada tidak dapat terlepas lagi oleh manusia dan sangat mudah bagi kita untuk mengakses kecanggihan teknologi saat ini.

Contohnya, dalam mengakses internet untuk mencari berbagai macam informasi yang kita butuhkan. Maka dengan adanya website ini dapat membantu kita untuk mengakses informasi dan berita-berita yang kita butuhkan. Website merupakan sebuah wadah bagi para programmer untuk menyampaikan berbagai informasi yang nantinya dapat diakses oleh user melalui jaringan internet. Pembuatan website dapat bermacam jenis bahasa pemrograman yang digunakannya salah satunya yang sering kita dengar adalah HTML (*Hypertext Markup Language*). Oleh karena itu penulis mencoba untuk mengangkat sebuah website menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS5 untuk memperkenalkan Kampus Nantong Vocational University kepada calon mahasiswa yang akan bergabung dengan program Student Mobility yang ada di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Melalui program *Student Mobility* yang diadakan Kantor Urusan Hubungan Internasional (KUHI) penulis dapat mengembangkan hasil pembelajaran tentang salah satu mata kuliah yang diambil selama pertukaran pelajar ke Tiongkok yaitu Web Design yang nantinya diharapkan dapat membantu calon mahasiswa program Student Mobility untuk mengetahui gambaran tentang Kampus yang akan mereka tuju.

Berdasarkan uraian diatas maka dari itu penulis memilih judul Laporan Kerja Praktek yaitu : **"INTRODUCTION THE CAMPUS OF NANTONG VOCATIONAL UNIVERSITY TO PROSPECTIVE STUDENTS OF INTERNATIONAL PROGRAMS (STUDENT MOBILITY) BASED ON WEBSITE"**

1.2 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat disimpulkan ruang lingkup penelitian ini adalah bagaimana proses pembuatan website tentang pengenalan

kampus *Nantong Vocational University* kepada calon mahasiswa Program *Student Mobility*.

1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Manfaat Penelitian

1. Dapat menjadi sarana pembelajaran bagi mahasiswa dalam mengimplementasikan ilmu.
2. Menambah wawasan mahasiswa tentang dasar-dasar *Adobe Dreamweaver*.
3. Menambah pengalaman, pengetahuan, serta wawasan tentang pembuatan *website*.
4. Sebagai bentuk nyata kerja sama IIB Darmajaya dengan *Nantong Vocational University* (NTVU) dalam program *Student Mobility*.
5. Hasil dari Pertukaran pelajar ini diharapkan dapat menjadi bahan literatur mahasiswa yang akan membuat laporan kerja praktek *Student Mobility* berikutnya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Penerapan ilmu yang penulis peroleh selama duduk dibangku perkuliahan dan dituangkan dalam bentuk penulisan laporan kerja praktek dan guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh nilai mata kuliah Kerja Praktek.
2. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami proses pembuatan *website* menggunakan *Adobe Dreamweaver*.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1.4.1 Tempat

Pelaksanaan kerja praktek ini dilakukan di *Nantong Vocational University* (NTVU), *Jiaoyu Rd, Chongchuan Qu, Nantong Shi, Jiangsu Sheng, Tiongkok*, 226000 Nantong, Jiangsu, China.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan program *Student Mobility* periode 8 dilaksanakan selama 1 semester, terhitung mulai dari 06 September 2018 sampai tanggal 16 Januari 2019.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan teori-teori dasar yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan kerangka pemecahan masalah, metode pengumpulan data, analisis permasalahan, sasaran objek, dan metode yang digunakan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisikan hasil dari pembuatan *website* menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver* dengan tema pengenalan kampus *Nantong Vocational University*.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang terkait dengan pembahasan dalam laporan kerja praktek ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

1.2.1 Pengertian Multimedia

Menjelaskan bahwa Multimedia dapat di artikan sebagai kombinasi data atau media untuk menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi, dan video sehingga informasi tersebut dapat tersaji dengan lebih menarik nantinya.

Menurut Obliger dalam Munir (2012:2) mendefinisikan bahwa “Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi yang menarik”.

1.2.2 Objek-Objek Multimedia

Objek-objek dari multimedia adalah sebagai berikut :

1. Teks

Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

2. Grafik

Grafik menjadi nilai dan unsur tambah suatu penyajian data. Gambar digunakan dalam presentasi multimedia untuk menarik perhatian.

3. Gambar Vektor

Gambar vektor disimpan sebagai serangkaian instruksi yang digunakan untuk membuat suatu gambar yang dinamakan algoritma, yang menentukan bentuk kurva, garis dan berbagai bangun yang diwakilkan oleh gambar (*picture*). Untuk menyimpan gambar yang tidak terlalu banyak mengandung unsur perubahan warna, gambar vektor adalah pilihan yang lebih tepat.

4. Gambar Bitmap

Gambar bitmap adalah gambar yang tersimpan dalam rangkaian *pixel* (titik – titik). Komputer akan mengatur tiap titik di layar sesuai dengan detail warna bitmap.

5. Audio

Penyampaian sebuah informasi yang sering disertai desain grafis dan *teks* yang menarik, akan terasa membosankan apabila tidak disertai dengan suara.

6. Video

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan membuat aplikasi multimedia lebih hidup. Namun kendala yang dihadapi adalah ukuran file yang terlalu besar. Untuk itu diperlukan software lain untuk memperkecil ukuran file video.

7. Animasi

Animasi dalam multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

2.2 Adobe Dreamweaver

2.2.1 Pengertian Adobe Dreamweaver

Menurut Alexander F.K. Sibero, 2011, dikutip dalam (Utomo & Bakara, 2013) Adobe Dreamwaver adalah suatu produk Web Developer yang dikembangkan oleh Adobe System Inc. Sebelumnya produk Dreamweaver dikembangkan oleh Macromedia Inc. Yang kemudian sampai saat ini pengembangannya diteruskan oleh Adobe System Inc. Setelah diambil oleh Adobe Systems Inc, dreamweaver dikembangkan dan dirilis dengan kode nama Creative Suit (CS). Ruang kerja atau Workspace adalah bagian keseluruhan tampilan Adobe dreamweaver yang terdiri dari Welcome Screen, Menu, Insert bar, Document Window, CSS Panel, Application Panel, Tag Inspector Property Inspector, Result Panel, dan Files Panel, masing–masing dari komponen tersebut memiliki fungsi dan aturan.

Adobe dreamweaver merupakan web editor yaitu program aplikasi yang berfungsi untuk mengetikkan perintah-perintah dokumen web baik client slide scripting maupun server side scripting. Saat ini banyak tersedia web editor mulai dari yang paling sederhana hingga yang lebih smart. Mulai dari web editor yang berbayar hingga yang gratis.

Program ini banyak digunakan untuk mengembangkan web karena memiliki fitur-fitur yang menarik dan kemudahannya untuk digunakan. Versi terakhir Macromedia *Dreamweaver* sebelum Macromedia dibeli oleh *Adobe Systems* yaitu versi 8.

Adobe Dreamweaver CS5 dirilis pada tanggal 12 April 2011, sedangkan versi terbaru dari *Dreamweaver* yaitu *Adobe Dreamweaver CS6* yang rilis pada tanggal 21 April 2012. Terdapat beberapa kemampuan yang bukan hanya sebagai software untuk desain web saja tetapi juga untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi web dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman web, antara lain : *PHP, JPS, ColdFusion, dan ASP*.

2.3 Sejarah Singkat

2.3.1 Sejarah Singkat *Adobe Dreamweaver*

Adobe Dreamweaver, dahulu dikenal sebagai *Macromedia Dreamweaver* yaitu adalah aturan cara penyunting HTML yang dikembangkan oleh *Macromedia* yang kini diambil alih oleh *Adobe Systems*. Versi terakhir *Dreamweaver* keluaran *Adobe Systems* adalah versi 10 yang ada di dalam *Adobe Creative Suite 4* atau biasa kita kenal dan disingkat juga dengan nama *Adobe CS4*.

Dreamweaver dirilis pertama kali pada bulan Desember 1997 untuk *Mac Os* yang memiliki nama *Macromedia Dream Weaver 1,0*. *Macromedia* sendiri terakhir kali merilis *Dream Weaver* versi 8,0 pada tanggal 13 September 2005 sampai akhirnya dibeli oleh *Adobe Systems*, dan *Adobe Systems* pun kembali mengeluarkan software versinya sendiri yaitu pada tanggal 16 April 2007 dengan versi 9,0 yang terdapat pada *Adobe Creative Suit* atau yang sering disingkat dengan *CS*. Versi terakhir yang dikeluarkan oleh *Adobe* adalah *Adobe Dream Weaver* versi 11,5 yang rilis pada tanggal 12 April 2011.

Dreamweaver tersedia untuk *Mac* dan *Windows System*. Versi terbaru mendukung web teknologi seperti *CSS, JavaScript*, dan masih banyak lainnya lagi yang menggunakan bahasa script dan frameworks seperti *ASP (ASP Javascript, ASP VBScript, ASP.NET C#, ASP.NET VB), ColdFusion, Scriptlet, dan PHP*. Versi terakhir keluaran dari *Adobe Systems* adalah versi 12 yang ada dalam *Adobe Creative Suite 6* yang sering di singkat dengan *CS6*.

2.4 Kelebihan *Adobe Dreamweaver*

Adobe Dreamweaver digunakan oleh *web designer* dan *webmaster* pemula dan professional untuk membuat website yang menarik serta dinamis. Berikut ini adalah beberapa alasan mengapa *Adobe Dreamweaver* ini merupakan salah satu program terbaik untuk pengembangan sebuah website :

1. Keunggulan menggunakan *Adobe Dreamweaver* yaitu program ini dilengkapi dengan berbagai tombol *rollover*. Kita tidak perlu secara manual menulis kode tombol *rollover*, karena program ini akan melakukan semuanya untuk kita dilatar belakang. Hal ini dapat membuat tombol *rollover* sangat sederhana.
2. Perangkat lunak ini dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan kita dapat mengupload situs melalui built-in FTP. Dikombinasikan dengan *shortcut keyboard*, memperbarui situs bisa kita lakukan dengan waktu yang singkat. Built-in FTP juga memungkinkan perubahan otomatis pada hak akses file.
3. Menggunakan *Adobe Dreamweaver*, manajemen website dapat dilakukan dengan lebih mudah. Kita dapat beralih secara bebas dengan banyak situs yang sedang kita kerjakan. Fitur ini adalah sebuah keharusan bagi mereka yang biasa menangani proyek secara banyak sekaligus.
4. Salah satu fitur paling penting yang dimiliki oleh *Adobe Dreamweaver* adalah dimasukkannya tombol *Server Slide Include*. Tidak seperti yang *software* pengembang website lainnya, fitur ini sudah ada.
5. Dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver* kita dapat menemukan banyak sekali file *template* yang bisa kita pilih. Hal ini dapat memudahkan kita dalam merancang *website* terutama bagi kita yang masih pemula, namun program ini juga bisa menangani desain yang lebih canggih karena memiliki fleksibilitas.

2.5 Kekurangan *Adobe Dreamweaver*

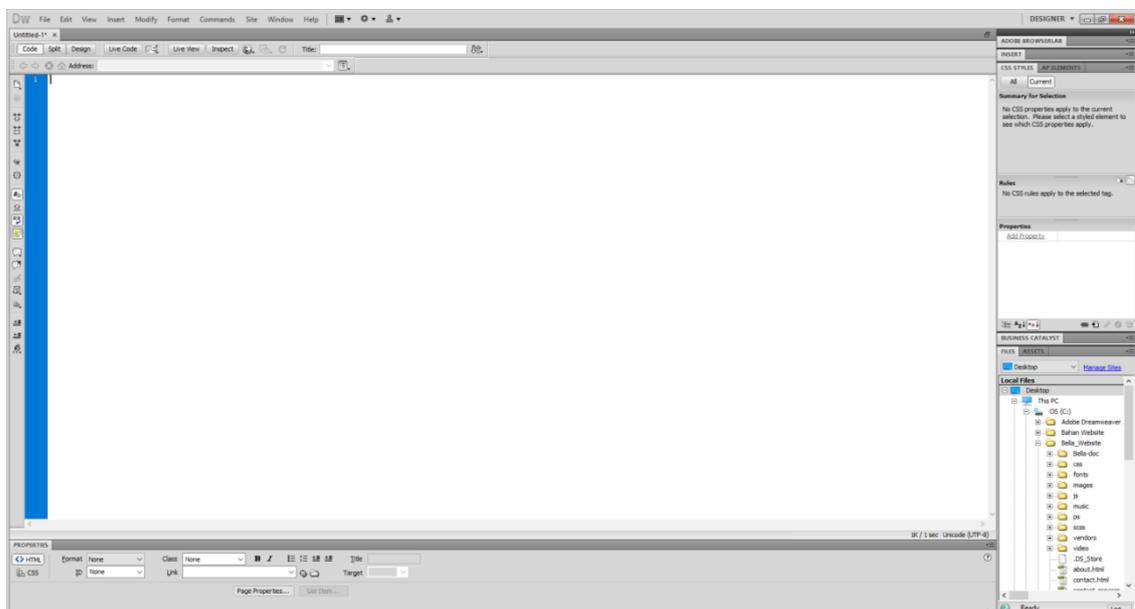
Selain memiliki kelebihan, pastinya *Adobe Dreamweaver* memiliki kekurangan. Berikut ini adalah kekurangan yang dimiliki *Dreamweaver* :

1. Harga software yang originalnya mahal.

Karena mahalnya harga *software Adobe Dreamweaver* yang original maka tidak sedikit *desainer web* maupun pengguna aplikasi *Adobe Dreamweaver* menggunakan *software* yang hanya bersifat *trial*. Biasanya batas waktu penggunaan aplikasi ini jika bersifat *trial* hanya sekitar 1 bulan atau 30 hari.

2.6 Tampilan Area Kerja *Adobe Dreamweaver CS5*

Untuk memulai menggunakan *Adobe Dreamweaver CS5*, sebaiknya kita terlebih dahulu mengenal area kerjanya. Tampilan area kerja *Adobe Dreamweaver CS5* ditunjukkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Area Kerja *Adobe Dreamweaver*

Keterangan gambar :

1. *Properties Bar*



Gambar 1.1 *Properties Bar*

Merupakan sekumpulan menu untuk menampilkan menu-menu toolbar yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan serta mengatur tampilan dokumen dan fungsi.

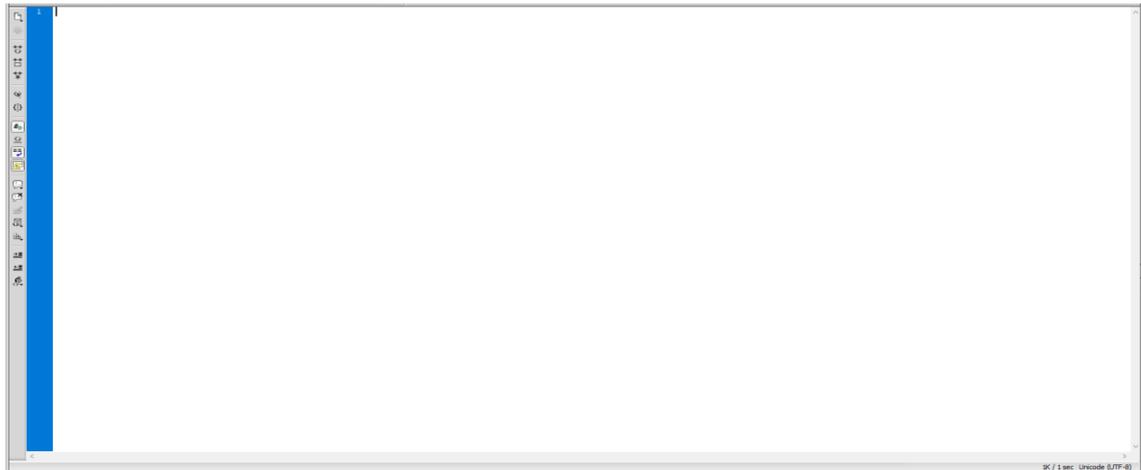
2. Document Toolbar



Gambar 2.2 Document Toolbar

Bagian ini berfungsi untuk menampilkan dokumen yang akan dibuat. Pada bagian ini terdapat 3 tab yang akan membantu anda dalam mendesain *web*, yaitu adalah *Code*, *Split*, dan juga *Design*.

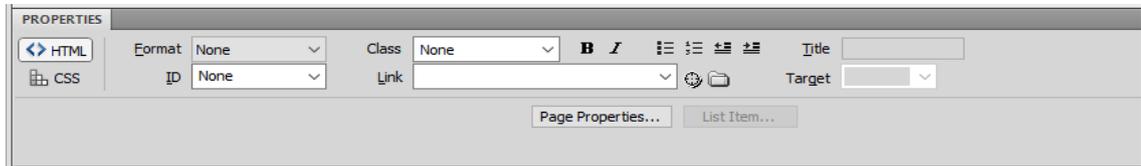
3. Document Windows



Gambar 3.3 Document Windows

Bagian ini merupakan jendela dokumen untuk meletakkan objek perancangan web yang akan dibuat.

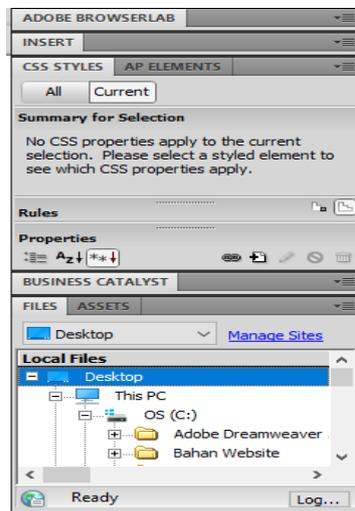
4. *Properties Inspektor*



Gambar 4.4 *Properties Inspektor*

Merupakan tab untuk mengatur properties dari objek yang digunakan seperti mengatur font, warna dan ukuran dari teks dan masih banyak yang lainnya.

5. *Panel Group*



Gambar 5.5 *Panel Group*

Merupakan sebuah kumpulan panel yang berfungsi untuk mengorganisir, mengatur *website*. Contohnya Panel CSS yang berfungsi untuk mempercantik tampilan web yang dibuat. Pada *Adobe Dream Weaver CS5* ini terdapat panel baru yaitu *Browser Lab*.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Kegiatan ini menggunakan berbagai cara yaitu sebagai berikut:

1. Kepustakaan (*Literature Review*) yaitu pengumpulan data dengan mengakses jaringan internet untuk mendapatkan materi laporan, karena pada dasarnya laporan ini hanya menjelaskan tugas besar pada akhir semester dan mempresentasikannya kepada mahasiswa Nantong Vocational University.
2. Pengamatan (*Observasi*) yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan mencatat secara sistematis terhadap objek yang di teliti.

3.2 Analisis Masalah

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan maka permasalahannya adalah sebagai berikut:

- a) Sebagian besar mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang akan mendaftar sebagai calon mahasiswa pertukaran pelajar tidak banyak mengetahui gambaran kampus yang akan mereka tuju. Maka permasalahan ini, penulis sebagai alumni program pertukaran pelajar (*student mobility*) khususnya ke Vocational University Nantong (China) ingin mengenalkan bagaimana gambaran tentang Vocational University Nantong.
- b) Bagaimana membuat dan mendesain website menggunakan *Adobe Dreamweaver CS5*.
- c) Apakah dengan membuat halaman *web* menggunakan *Adobe Dreamweaver CS5* dapat terintegrasi dengan baik.

Berdasarkan analisis permasalahan diatas penulis mencoba membuat *website* menggunakan *Adobe Dreamweaver CS5*, dimana pembuatan website ini bertujuan

untuk mengenalkan bagaimana gambaran dari kampus Nantong Vocational University.

3.3 Rancangan *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem tersebut sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.

Sedangkan menurut Kristanto (dalam Muslihudin dan Oktafianto 2016:46), menjelaskan “*data flow diagram* adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data tersimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut”.



Gambar 3.3 Rancangan *Data Flow Diagram* (DFD) Level 0

3.4 Rancangan Desain *Interface*

Rancangan tampilan digunakan untuk mempermudah dalam membangun aplikasi. Berikut ini akan dijelaskan rancangan dari masing-masing layar yang akan ditampilkan didalam aplikasi ini.

a. Rancangan Tampilan Halaman Awal (*Menu Home*)

Logo kampus	Home	Pages	Services	Food	Contact
Gambar Kampus NTVU					
Pengenalan Kampus					
Galeri Kampus					
Dokumentasi Kampus					
Footer					

Gambar a. Rancangan Tampilan Halaman Awal

b. Rancangan Tampilan Halaman *Pages (About)*

Logo kampus	Home	Pages	Services	Food	Contact
Gambar tentang perkuliahan					
Gambar dan Penjelasan Gedung Komputer					
Gambar dan Penjelasan Asrama Internasional					
Kegiatan Selama Kuliah					
Galeri kampus NTVU					
Footer					

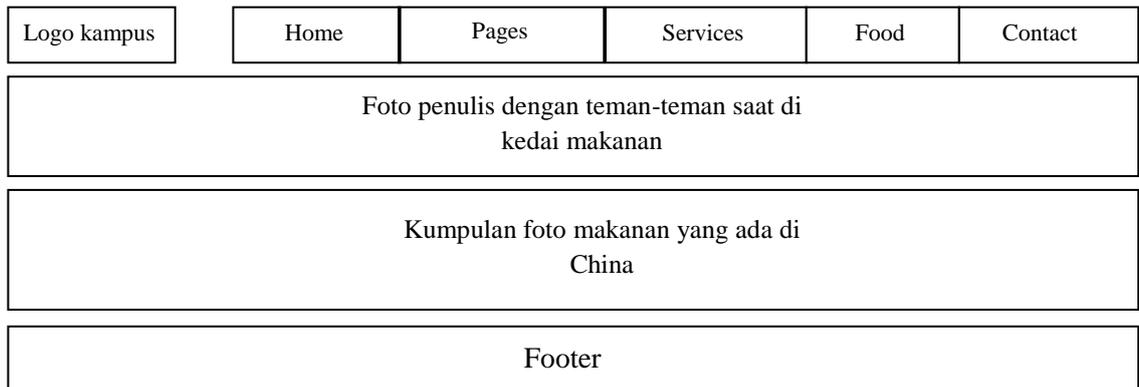
Gambar b. Rancangan Tampilan Halaman *Pages (about)*

c. Rancangan Tampilan Halaman *Services*

Logo kampus	Home	Pages	Services	Food	Contact
Foto di Kampus					
Kumpulan foto-foto tentang pengalaman kuliah di China					
Footer					

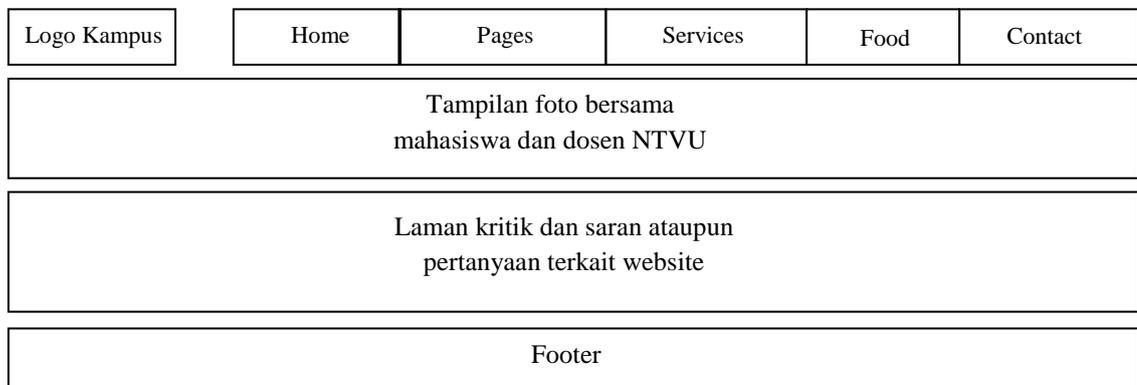
Gambar c. Rancangan Tampilan Halaman *Services*

d. Rancangan Tampilan Halaman *Food*



Gambar d. Rancangan Tampilan Halaman *Food*

e. Rancangan Tampilan Halaman *Contact*



Gambar e. Rancangan Tampilan Halaman *Contact*

3.5 *Tools* yang Digunakan

Tools yang digunakan untuk membuat website statis ini yaitu menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver CS5*. Tahapan pertama untuk membuat website ini adalah tentunya dengan menginstal aplikasi atau Software *Adobe Dreamweaver CS5* di setiap komputer yang tersedia di lab-lab dan menerapkan pada mata kuliah wajib agar mahasiswa mudah menerapkan dan menjalankan aplikasi ini agar pengenalan pembuatan *website* dinamis ini berjalan dengan baik.

BAB IV

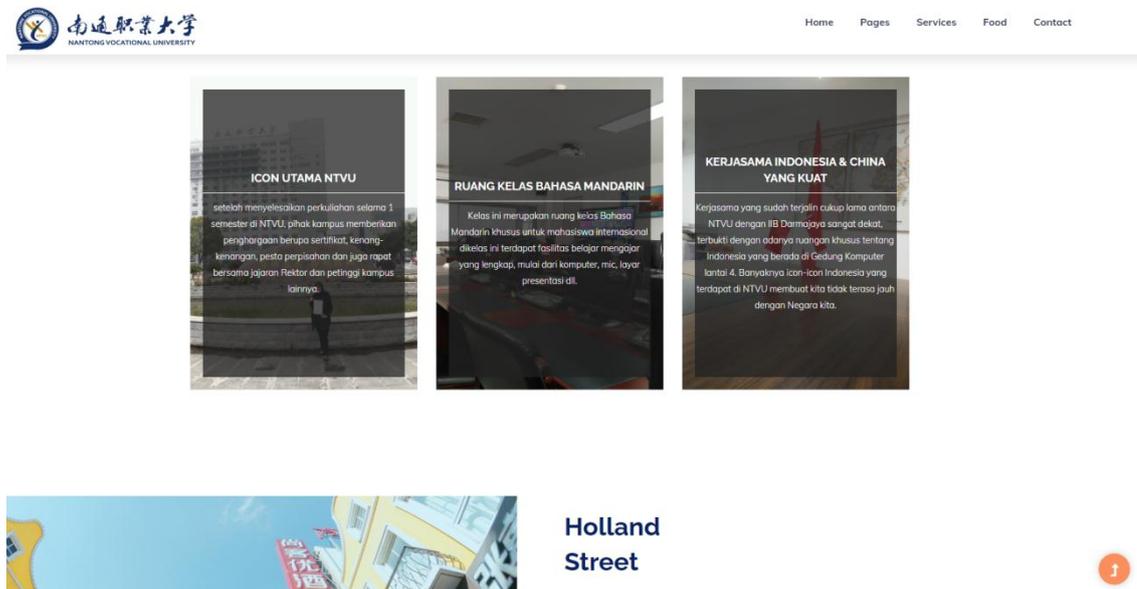
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Dalam pembuatan website dinamis menggunakan *Adobe Dreamweaver CS5* didapatkan hasil sebagai berikut ini :



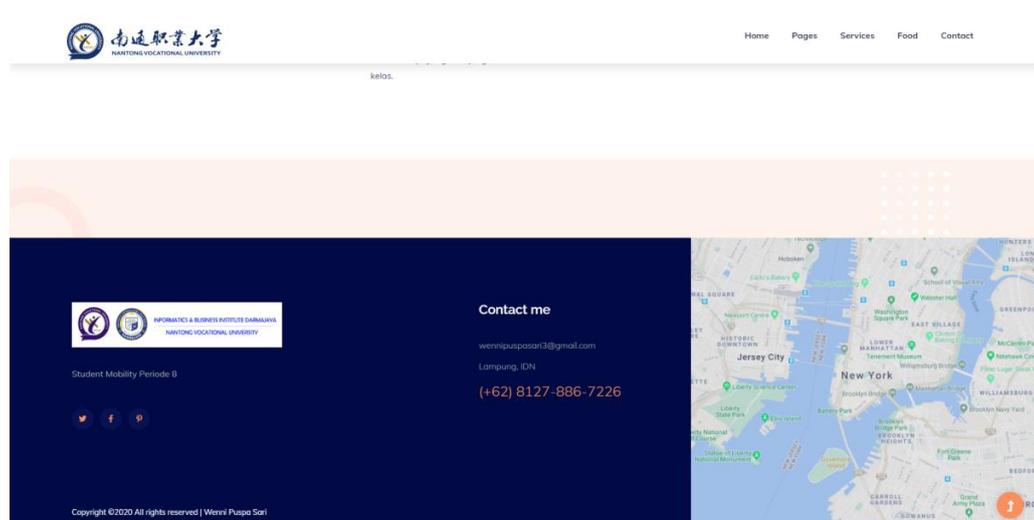
Gambar 4.1 Halaman awal/menu *Home*



Gambar 4.2 Halaman awal/menu *Home*



Gambar 4.3 Halaman awal/menu *Home*

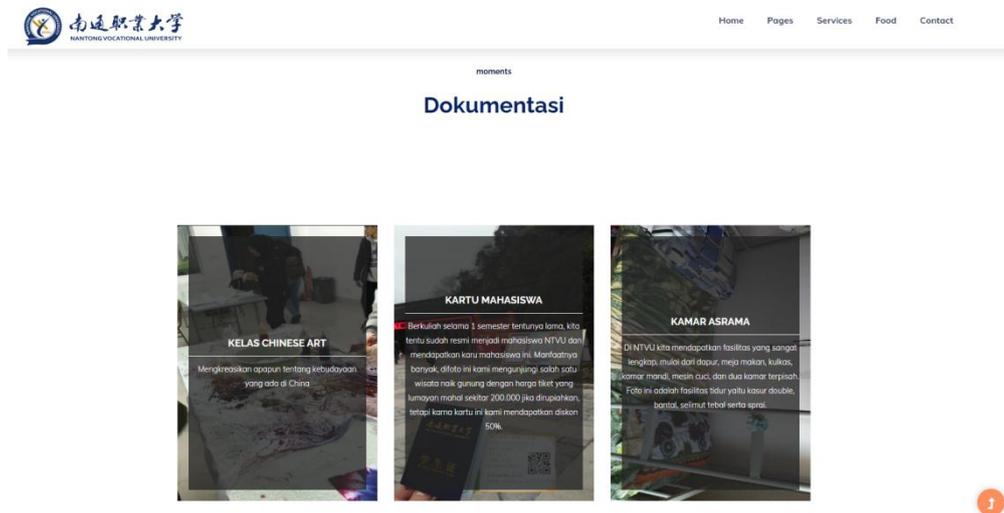


Gambar 4.4 Halaman awal/menu *Home*

Pada halaman awal ini berisi konten tentang bagaimana gambaran dari Nantong Vocational University di mulai dari foto-foto kegiatan perkuliahan serta penjelasan terkait foto tersebut dan juga memberitahu manfaat yang akan kita dapat bila kita berani untuk memulai hal yang baru yaitu kuliah di luar negeri, semangat serta motivasi untuk calon mahasiswa yang akan melakukan pertukaran pelajar ke Nantong Vocational University nantinya.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Tampilan Halaman Web

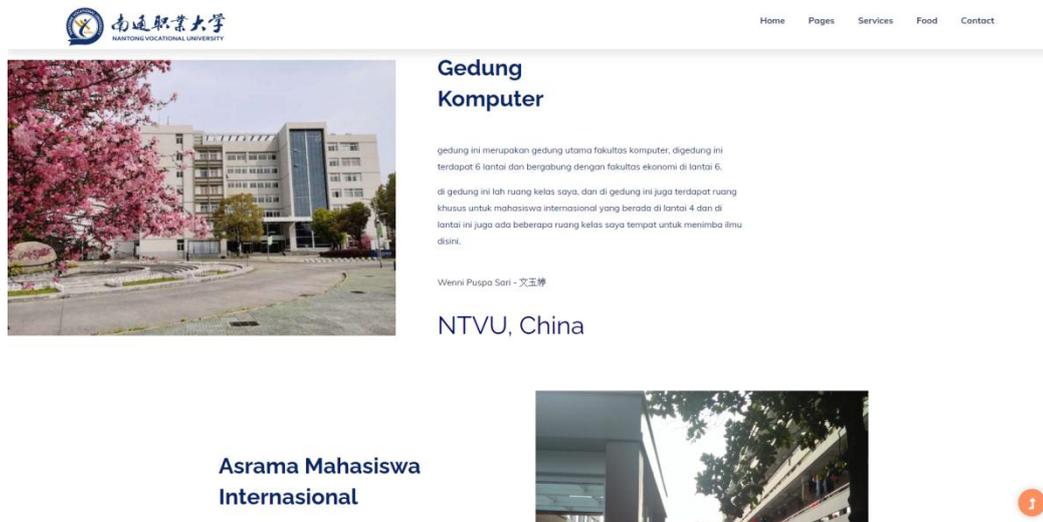


Gambar 4.5 Tampilan Halaman awal/menu *Home*

Dalam pembuatan desain halaman awal ini, penulis menggunakan koding *stickers* yang bila nanti kita klik gambar yang ada diatas akan berpindah *slide*-nya. Dalam memasukan gambar penulis menerapkan ukuran gambar yang sama dan di dalam penulisan teks penulis menggunakan tabel untuk membuat teks menjadi rapid an beraturan. Langkah untuk membuat tabel yaitu klik menu insert>pilih tabel>ketikkan berapa jumlah baris dan kolom yang diinginkan.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman *page(about)*



Gambar 4.7 Tampilan Halaman page(about)

Pada halaman selanjutnya yaitu *page (about)* dimana pada halaman website dinamis penyusun meletakkan berbagai informasi tentang perkuliahan yang ada selama penyusun mengikuti pertukaran pelajar. Mulai dari memperkenalkan gedung-gedung yang ada di kampus NTVU.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Services

Di halaman web selanjutnya ini yaitu halaman *services* yang dimana penyusun membagikan informasi tentang pelayanan yang diberikan oleh Kampus NTVU terhadap mahasiswanya.

APA AJA SIH MAKANAN YANG ADA DI CHINA?

Home > Food



Gambar 4.9 Tampilan Halaman *Food*



Bebek Panggang Kantin Samping Asrama

Ini adalah salah satu menu makanan favorit saya selama di China, enaknyanya benar-benar super dengan harga hanya 13 yuan jika dirupiahkan hanya 26.000 saja sudah dapat segini banyak. Dan di kantin ada sup gratis seperti yang digambar. Nyesel deh kalian kalau nggak cobain bebek yang satu ini!!

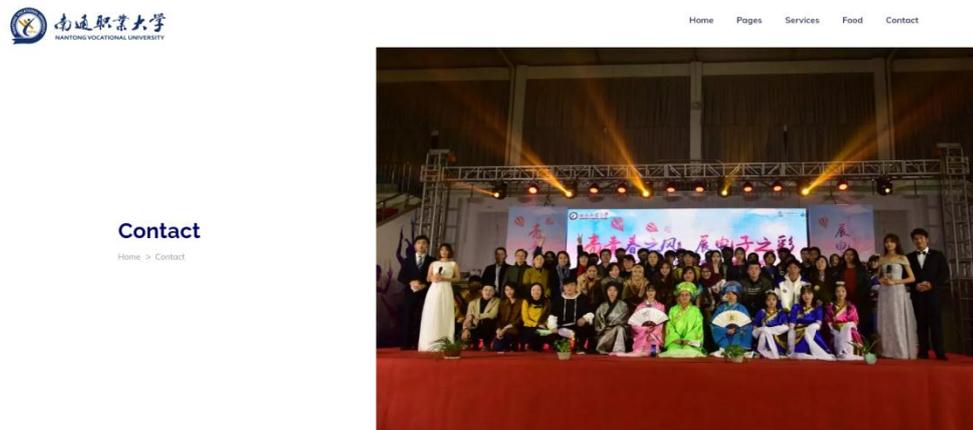
1

Gambar 5.0 Tampilan Halaman *Food*

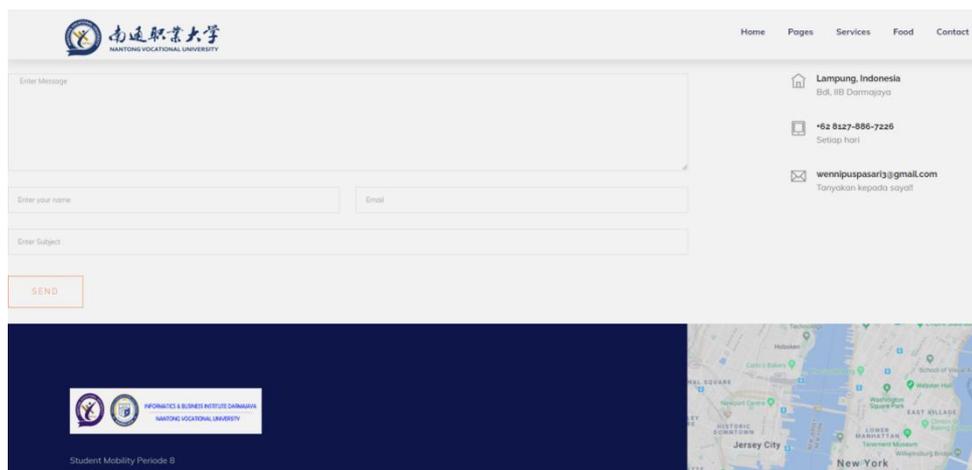
Pada laman ini penyusun membahas terkait makanan yang ada di China terutama di sekitar kampus Nantong Vocational University sebagai rekomendasi kepada calon mahasiswa yang akan pertukaran pelajar. Tujuannya agar mereka tidak terlalu khawatir tidak ada makanan yang dapat mereka konsumsi. Karena di China ada beberapa kantin dan kedai makanan yang berlabel halal serta Indonesia dan China masih masuk dalam Negara Asia, maka dari jenis makanannya masih serupa, tidak begitu asing dan berbeda.

Dan di halaman ini terdapat berbagai macam aneka makanan khas Negara China khususnya yang ada di sekitar kampus Nantong Vocational University. Beberapa diantaranya yaitu malatang, bebek panggang, dan hotpot. Makanan tersebut dapat

dengan mudah kita temukan di sekitar lingkungan kampus dan juga harganya sangat terjangkau untuk mahasiswa.



Gambar 5.0 Tampilan Halaman *Contact*



Gambar 5.1 Tampilan Halaman *Contact*

Pada tampilan terakhir yaitu *contacts*, penyusun meletakkan kolom pesan ataupun kritik saran terhadap *website* yang di buat sebagai masukan untuk kedepannya agar *website* ini dapat berkembang dengan lebih baik lagi nantinya. Dan penyusun sangat terbuka bagi siapa saja yang melihat *website* ini untuk bertanya seputar informasi tentang kampus Nantong Vocational University di alamat email penyusun.