



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Teori Website**

Menurut Beaird (2010) dikatakan bahwa desain *web* yang sempurna ialah dapat mengaplikasikan dengan baik unsur keindahan serta fungsi dari sebuah *web*. Sehingga para pengguna tidak hanya dapat menikmati keindahan *web* tersebut, namun pengguna dapat mengerti dan tidak bingung saat mengakses *web* tersebut, dikarenakan sistem navigasi yang baik, tidak membingungkan (hlm. 5-7).

Morissan (2010) berpendapat bahwa tampaknya sudah menjadi kewajiban bagi perusahaan sekarang ini untuk memiliki sebuah halaman *web* untuk mempromosikan secara interaktif serta dapat menjual produknya.

##### **2.1.1. Jenis-Jenis Website**

###### **2.1.1.1. Website berdasarkan tipe dokumen dan resolusi layar**

Sklar (2009) mengelompokkan *website standard* berdasarkan tipe dokumen dan resolusi layar, yakni (hlm. 13-18):

- a. *Strict*, yang dimaksudkan yakni jika menginginkan web yang bersih, terstruktur, dan bebas dari *tags* yang berhubungan dengan layout. Tipe dokumen ini melarang keras penggunaan elemen-elemen yang berlebihan dan segala atribut lainnya.

- b. *Transitional*, tipe dokumen ini pada umumnya telah sering dipaliekasikan, dikarenakan tipe ini memperbolehkan menggunakan HTML yang dahulu dan yang terbaru seperti *style sheets* dan *markup* yang sudah diketahui. Keuntungan menggunakan tipe ini yakni memperbolehkan secara bertahap berpindah dari kode HTML yang telah ada yang memungkinkan masih berisikan font dan presentasi agar menjadi sintaksis yang benar.
- c. *Frameset*, tipe ini digunakan jika ingin menggunakan bingkai untuk menjadikan *web* menjadi dua bagian atau lebih.

Sklar (2009), mengelompokkan kembali dalam segi resolusi layar komputer, sebagai desainer harus mempertimbangkan resolusi layar komputer yang akan digunakan, dimulai dari ukuran standart yakni 1024x768px untuk ukuran komputer saat ini, 800x600 px untuk ukuran yang masih menggunakan komputer dahulu, dan 1280x1024px untuk ukuran komputer yang besar dan seterusnya (hlm. 18). Pengelompokkan ini dibagi menjadi:

- a. *Fixed Design*, yakni jika diaplikasikan dengan ukuran resolusi layar 800x600px maka akan menjadi *full screen*, namun jika dibuka dengan komputer sekarang (1028x768px) akan terletak di bagian kiri layar dan memiliki *passive white space* (area kosong dikarenakan resolusi layar yang lebih besar). Hal ini dikarenakan ukuran yang sudah *fix*, tidak dapat diubah.
- b. *Flexible Design*, yakni jika diaplikasikan diberbagai jenis ukuran resolusi layar, secara otomatis akan mengikuti luas layar dan mempengaruhi letak-letak konten yang telah diisi.

- c. *Centered Design*, yakni untuk mengatasi perbedaan resolusi layar dengan selalu menempatkan konten-konten berada di tengah layar. Sehingga dengan dibuka dengan resolusi layar berbeda-beda, konten akan selalu terletak di tengah halaman.

### 2.1.1.2. Website Pribadi

Namun menurut Campbell dan Shelly (2012), *website* dibagi berdasarkan jenis-jenis yang berbeda (hlm. 17-22), yakni:

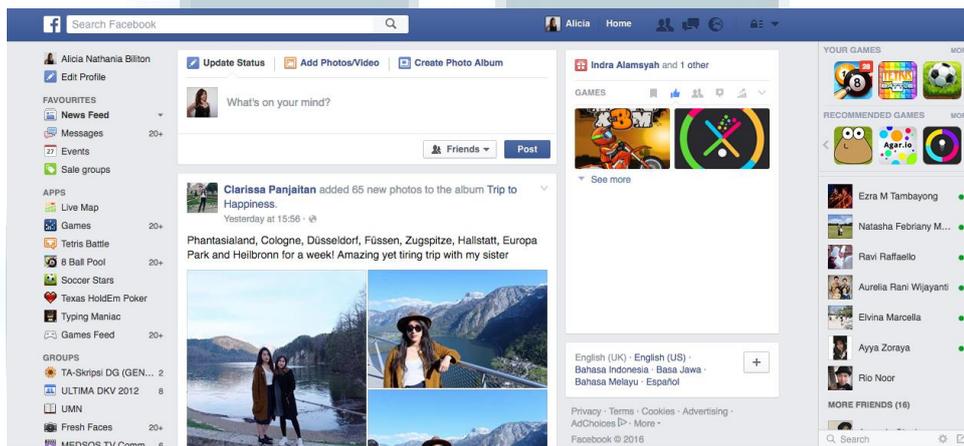
*Website* pribadi digunakan untuk kepentingan individu, dan pada umumnya hanya berisikan hal-hal yang digemari oleh pembuat *website* tersebut. Contoh *website* ini yakni *blog*.



Gambar 2.1. Contoh *Website Blog*  
(Sumber: <http://thefuturebuzz.com/pics/Beautiful%20Design/BlogHerald.jpg>)

### 2.1.1.3. Website Berbasis Organisasi dan Topik

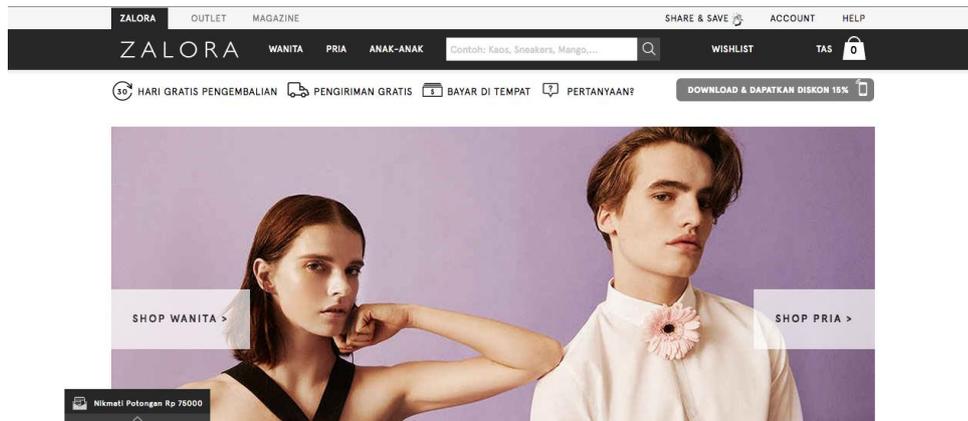
Website berbasis organisasi atau sekarang disebut *social networking* adalah website yang berisikan mengenai kerabat atau relasi. Contoh *website social networking* adalah Facebook, Twitter, Friendster, dan lain-lain.



Gambar 2.2. Contoh Website Facebook  
(Sumber: <https://web.facebook.com/alicia-nathania>)

### 2.1.1.4. Website Komersial

Website komersial atau disebut *e-commerce* dirancang untuk mempromosikan atau menjual suatu produk atau jasa kepada pengguna. *E-commerce* adalah istilah yang digunakan penjualan barang dan jasa secara langsung (*direct selling*) melalui internet. Produk-produk yang ditawarkan seperti perangkat lunak komputer, buku-buku, barang elektronik, peralatan komputer, pakaian, dan produk lainnya.



Gambar 2.3. Contoh Website Zalora  
(Sumber: <http://www.zalora.co.id/>)

### 2.1.1.5. Website Konten

Menurut Shera (2010) *website* konten adalah *website* yang berisikan konten yang selalu *update* hampir setiap hari. Contoh *website* konten yakni Detik, *website* iklan baris, Kaskus dan lain-lain.



Gambar 2.4. Contoh Website Detik.com  
(Sumber: <http://www.detik.com/>)

## 2.1.2. Prinsip Desain Website

### 2.1.2.1. Desain untuk Media Komputer

Sklar (2009) mengemukakan bahwa walaupun terdapat banyak alat pendukung untuk membuat suatu *website*, sebagai desainer *web*, harus memperhatikan mengenai tampilan, jenis huruf, dan warna yang akan tampil pada layar. Dan memberikan pengguna pilihan untuk mengikuti jalur yang diinginkan dengan menyediakan *link* yang sesuai untuk tema yang berhubungan, memberikan kenyamanan saat melihat situs dan pengguna mengerti dimana keberadaanya dan kemana langkah selanjutnya (hlm. 31-38).

#### a) Kerajinan Tampilan dan Nuansa

Tampilan luar yang biasa pengguna gunakan untuk menavigasi disebut *look* dan *feel*. Pentingnya merancang *web* yang membuat pengguna melihat dan merasakan situs tersebut dengan nyaman, namun informasi atau konten yang ingin disampaikan tetap tersampaikan.

#### b) Mendesain yang Mudah Dimengerti

Kesuksesan sebuah *web* mewajibkan membuat *web* yang mudah dimengerti dan mudah diakses oleh pengguna, pengguna yang memiliki perbedaan *browser*, sistem operasi, dan tipe komputer.

#### c) Mendesain untuk *Bandwidth* Rendah

Merancang sebuah halaman *web* yang dapat diakses dalam berbagai kecepatan koneksi.

#### d) Perancangan untuk Memudahkan Akses Informasi

Desain informasi adalah faktor terpenting dalam menentukan keberhasilan suatu situs *web*. Bagian ini menentukan seberapa mudah pengguna dapat mengakses konten *web*. Tujuannya untuk mengorganisir isi dan mempresentasikannya dengan penuh arti, mudah di navigasi atas informasi yang disampaikan.

#### **2.1.2.2. Merancang Desain Situs yang Kompak**

Sklar (2009) mengelompokkan kembali dalam hal merancang desain situs yang kompak, yakni (hlm. 39-44):

a) Rancang Transisi yang Halus

Memperkuat elemen dengan mengidentifikasi situs dan membuat transisi yang mulus dari satu halaman ke halaman lain dengan mengulangi warna dan jenis huruf dan dengan menggunakan susunan halaman yang hirarki.

b) Penggunaan *Grid* untuk Struktur Visual

*Grid* adalah tata letak yang mengorganisir sebuah halaman yang terdiri dari kolom dan baris. *Grid* digunakan untuk memberikan konsisten pada sebuah *web*.

c) Penggunaan *White Space* (putih)

*White space* adalah ruang kosong yang terdapat pada sebuah halaman, penggunaan ruang kosong dapat digunakan sebagai panduan pengguna untuk membedakan area dalam sebuah halaman *web* serta untuk memisahkan isi konten.

### 2.1.2.3. Desain untuk Pengguna

Sklar (2009) mengelompokkan kembali dalam hal desain untuk pengguna, yakni (hlm. 45-49):

a) Desain untuk Interaksi

Mendesain untuk tipe isi konten, tentukan para pengguna akan membaca atau melihat halaman tersebut. Tetap menjaga teks dapat terbaca dengan membuat perbedaan warna antara latar depan dan latar belakang.

b) Desain untuk Lokasi

Sulit untuk memprediksi apa yang akan dilihat oleh pengguna. Sehingga saat mendesain halaman, susunlah informasi yang ingin ditampilkan, kemudian letakan informasi yang terpenting pada tengah halaman, lalu bagian terpenting kedua diletakkan pada bagian atas *web*, dan seterusnya.

c) Panduan Mata Pengguna

Sebagai fungsi normal mata, kebiasaan membaca pengguna bergerak dari bagian kiri ke bagian kanan dan kembali lagi. Dengan mengetahui kebiasaan pengguna, dapat mengarahkan fokus pengguna dengan peletakkan objek, tebal tipisnya *text*, dan warna yang digunakan.

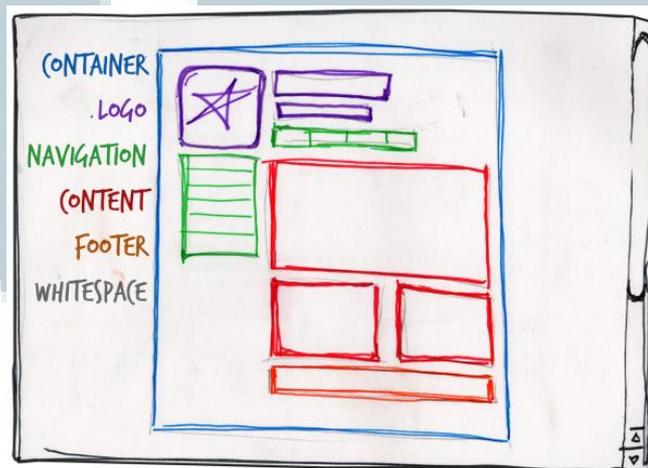
d) Menjaga Hirarki Datar

Dihindari mendesain navigasi pengguna dengan menggunakan terlalu banyak *layer* untuk sebuah *web*, dikarenakan akan membuat pengguna kesusahaan saat ingin membuka *web* tersebut. Desain navigasi yang pada

umumnya kembali ke halaman-halaman secara konsisten di setiap halaman untuk meyakinkan pengguna agar tidak tersesat dan memberikan keluwesan untuk pengguna.

### 2.1.3 Anatomi Website

Menurut Beard (2010) komponen-komponen website terdiri dari *container*, logo, navigasi, konten, dan *footer*. Namun tidak semua *website* diwajibkan memiliki setiap komponen tersebut (hlm. 8-10).



Gambar 2.5. Anatomi Website

(Sumber: <http://thesocialmediamonthly.com/wp-content/uploads/2016/04/layout-anatomy.png>)

#### 2.1.3.1. Container

*Container* merupakan bagian utama dari sebuah halaman *web*. Fungsi dari *container* yakni sebagai wadah untuk meletakkan isi dari halaman *web* tersebut. Ukuran *container* bersifat *fluid*, yakni dapat berubah-ubah secara otomatis tergantung resolusi layar komputer.

### **2.1.3.2. Logo**

Logo merupakan simbol atau tanda yang menandakan identitas secara visual yang dapat dilihat pengguna saat mengakses halaman *web*. Logo biasanya diletakkan pada bagian atas halaman *web* dan secara konsisten diletakkan pada setiap halaman agar menandakan bahwa pengguna masih dalam halaman *web* yang sama.

### **2.1.3.3. Navigasi**

Navigasi merupakan hal yang penting dalam merancang sebuah web, navigasi diaplikasikan untuk menuntut pengguna saat membuka web tersebut. Agar pengguna tidak kebingungan atau tidak memahami maksud dari web tersebut. Navigasi dibagi menjadi 3 bagian berdasarkan tata letaknya, yakni *left-column navigation* yaitu navigasi yang diletakkan pada bagian kiri halaman *web*, *right-column navigation* yaitu navigasi yang diletakkan pada bagian kanan halaman *web*, dan *three-column navigation* diletakkan pada bagian kiri dan kanan halaman.

### **2.1.3.4. Konten**

Konten merupakan fokus utama dalam merancang suatu halaman *web*, dikarenakan konten merupakan isi yang dicari oleh pengguna saat membuka *web* tersebut.

### 2.1.3.5. Footer

Footer terletak di bawah bagian halaman *web*. Footer pada umumnya berisi *copyright*, kontak informasi, dan keterangan hukum, dan beberapa tautan untuk menuju ke bagian-bagian utama *web*.

### 2.1.3.6. Whitespace

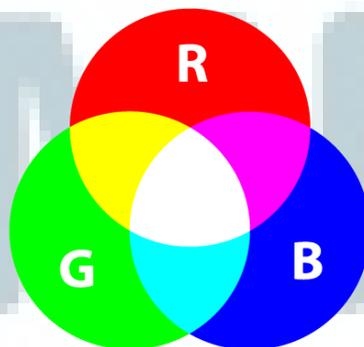
Kegunaan ruang kosong pada halaman *web* yakni untuk menciptakan keseimbangan dan memberikan kesempatan kepada pengguna untuk bernafas.

## 2.1.4 Warna Dasar Untuk Web

Ducket (2011) mengelompokkan warna dasar yang dipakai untuk web menjadi 3 bagian (hlm. 249-252) yakni:

### 1. RGB Value

Warna yang digunakan pada layar monitor komputer, warna ini terdiri dari warna merah, hijau, dan biru, dengan besaran 0 sampai 255.



Gambar 2.6.RGB

(Sumber:<http://codropsz.tympanus.netdna-cdn.com/codrops/wp-content/uploads/2015/01/AdditiveColor.png>)

### 2. Hex Code

Penggunaan dari warna merah, hijau dan biru yang menggunakan kode dan diawali dengan tanda pagar. Contoh: #72cdaa.

## 6-digit HEX Colors

FFFFFF	000000	333333	666666	999999	cccccc	CCCC99	9999CC	666699
660000	663300	996633	003300	003333	003399	000066	330066	660066
990000	993300	CC9900	006600	336666	0033FF	000099	660099	990066
CC0000	CC3300	FFCC00	009900	006666	0066FF	0000CC	663399	CC0099
FF0000	FF3300	FFFF00	00CC00	009999	0099FF	0000FF	9900CC	FF0099
CC3333	FF6600	FFFF33	00FF00	00CCCC	00CCFF	3366FF	9933FF	FF00FF
FF6666	FF6633	FFFF66	66FF66	66CCCC	00FFFF	3399FF	9966FF	FF66FF
FF9999	FF9966	FFFF99	99FF99	66FFCC	99FFFF	66CCFF	9999FF	FF99FF
FFCCCC	FFCC99	FFFFCC	CCFFCC	99FFCC	CCFFFF	99CCFF	CCCCFF	FFCCFF

Gambar 2.7.Hex

(Sumber:<http://jonteaches.com/assets/images/110/color-theory-for-the-web/hex6.jpg>)

### 3. Color Name

Terdapat 147 jenis warna yang dapat dideteksi oleh *browser*. Contoh: *MediumAquaMarine*.

#### *Sixteen Web-Safe Colors*

*White, silver, gray, black, red, maroon, orange, yellow, olive, lime, green, aqua, teal, blue, navy, fuchsia, purple.*

Boulton (2009) mengartikan penggunaan warna berdasarkan psikologi manusia dapat dibedakan sebagai berikut (hlm. 151). *Common Color Psychology*, berdasarkan psikologi secara umum memiliki makna, warna:

1. Merah memiliki arti berani, penuh semangat, agresif, memicu emosi, dan menarik perhatian. Secara positif, warna merah mengandung arti cinta, gairah, berani, kuat, agresif, merdeka, kebebasan, dan hangat. Negatifnya adalah memiliki arti bahaya, perang, darah, anarki, dan tekanan.

2. Biru melambangkan intelektualitas, kepercayaan, ketenangan, keadilan, pengabdian, seorang pemikir, konsistensi, dan dingin. Namun dalam sebaliknya, dapat diartikan dapat memicu rasa depresi dan ragu-ragu.
3. Hijau memiliki makna kesehatan, keseimbangan, rileks, dan kemudaan. Unsur negatif warna ini di antaranya memberi kesan pencemburu, licik, terasa jenuh, serta dapat melemahkan pikiran dan fisik.
4. Hitam berkesan elit, elegan, memesona, kuat, agung, teguh, dan rendah hati. Kesan negatifnya adalah hampa, sedih, ancaman, penindasan, putus asa, dosa, kematian, atau bisa juga penyakit.
5. Putih melambangkan warna murni, suci, steril, bersih, sempurna, jujur, sederhana, baik, dan netral. Warna putih melambangkan malaikat dan tim medis.
6. Coklat melambangkan warna tanah, bumi, pribumi, membumi, alam, berat, serius, *tasty*, ramah, hangat, keamanan, dewasa, solidaritas, kebersamaan.

### 2.1.5 Tipografi dalam Website

1. *Type Primer* adalah menggunakan salah satu jenis font dari *web* ini atau membuat jenis *font* menjadi gambar. *Web* ini memberikan desainer sedikit pilihan dari *serifs* dan *sans serifs*, yakni untuk *sans serifs* ialah Arial, Helvetica, Tahoma dan *serifs* ialah Courier, Georgina, dan Times yang dapat tampil di halaman *web*.

2. *Text Type*, contohnya seperti Caslon, Baskerville, Bembo, dan Georgia di desain untuk teks, *paragraph*, atau tipe buku. Saat di aplikasikan pada bagian yang banyak teks, maka jenis huruf ini ramah kepada mata pengguna.

3. *Display Type*, digunakan untuk poster, iklan, dan untuk promosi. *Display type* digunakan untuk menangkap perhatian pembaca, dengan meletakkannya di headline dan *subhead* dapat menarik perhatian pembaca. Contohnya yakni Rockwell, Memphis, dan Clarendon.

4. *Type For Navigation*, tipe teks yang digunakan dengan secara tidak langsung mengarahkan mata pengguna pada tulisan yang sedang dibaca dengan menandai dengan garis bawah, *dashed underline*, warna tulisan, *italic* dan warna *background* tulisan.

5. *Leading and spacing*, jarak antara tulisan dalam tipografi disebut *leading*. Agar tulisan dapat terbaca dengan jelas, atur tipografi dalam ukuran yang diperlukam mengukur jarak antara setiap kata, dan tambahkan pengukur untuk mengukur ukuran jenis tulisan untuk *leading*.

6. *The Paragraph*, membuat perbedaan paragraf akan membantu pembaca untuk membedakan antara ide satu dengan lainnya ketika para pembaca membaca banyak tulisan dalam satu paragraf.

7. *Pairing*, memasangkan antar jenis huruf dengan lainnya. Dengan cara, pastikan jenis tulisan satu dengan lainnya memiliki perbedaan yang terlihat.

## 2.1.6 Fotografi

Yulian Ardiansyah (2005) mengatakan bahwa fotografi adalah tata letak penempatan objek dan dengan berbagai macam faktor-faktor yang telah diatur dengan komposisi yang diinginkan dengan harmonis ketika menjadi satu kesatuan foto.

Dalam fotografi terdapat beberapa unsur seperti (hlm. 5):

### 1. Komposisi :

#### a. Statis dan Dinamis

Objek yang diletakan secara simetris termasuk dalam jenis statis dikarenakan objek diletakan pada bagian yang teratur, namun jika peletakan objek secara asimetris termasuk dalam jenis dinamis.

#### b. Arah Gerak

Komposisi ini berfungsi untuk memberikan ruang untuk pergerakan dari objek foto tersebut.

#### c. *Rule of Third*

Pembagian bidang foto menjadi 3 bagian dengan bentuk *horizontal*, *vertical* dan secara proporsional sehingga didapatkan titik pusat untuk menjadi fokus foto.

#### d. Eksplorasi

Dengan memasukan komponen lainnya untuk menarik perhatian pengguna dengan hal yang tidak biasa diaplikasikan secara umum.

2. Perspektif ialah sudut cara pandang pengambilan gambar untuk memberikan efek kedalaman (ruang) dalam suatu foto. Terbagi menjadi dua, yakni:

a. Perspektif dekat

Dengan efek pengambilan gambar lebih dekat, agar dapat memberikan efek bahwa yang difokuskan yakni objek terbesar pada bagian foto tersebut, sehingga objek dibelakangnya menjadi lebih kecil.

b. Perspektif Jauh

Efek ini digunakan untuk memberikan kesan lebih luas, sehingga dapat menghasilkan foto dengan latar belakang agar terlihat lebih dekat.

Handoko (n.d) menjelaskan bahwa teknik *still life* fotografi, yakni dengan memotret sebuah objek yang ditata ataupun dengan cara *candid* namun membuat foto tersebut menjadi hidup. *Still life* fotografi pada umumnya digunakan untuk memfoto produk, interior dan makanan. Objek dalam foto dapat ditata sehingga membuat objek utama foto lebih hidup ataupun dengan cara *candid* (hlm. 7).



Gambar 2.8. *Still Life* Fotografi

(Sumber : <http://www.thephotargus.com/wp-content/uploads/2013/12/still-life-02.jpg>)

## 2.1.7 Grid

Cullen(2005) mengartikan *Grid* berbentuk antara garis dan kolom, fungsinya untuk mengontrol dan membuat desain menjadi terstruktur dan rapih. *Grid* terbagi menjadi dua tipe yakni *grid vertical* dan *grid horzintal*. Fungsi dari *grid* yakni (hlm. 55-66) :

1. *Control*
2. *Organization*
3. *Rhytm*
4. *Harmony*
5. *Unity*
6. *Interaction*
7. *Order*
7. *Dynamism*
8. *Readability*
9. *Movement*
10. *Balance*
11. *Direction*
12. *Contrast*

Beberapa macam *grids* menurut Cullen:

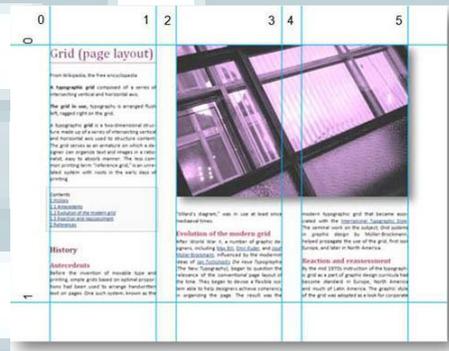
1. *Single column grids* adalah grid yang paling sering digunakan untuk dasar struktral sistem.



Gambar 2.9. Contoh *Single Column Grids*

(Sumber: <http://ingridwu.dmmdmcfatter.com/wp-content/uploads/2015/01/grids1-example.png>)

2. *Multiple column grids* terdiri dari beberapa jarak dan menciptakan komposisi yang mudah dilihat. *Grid* macam ini lebih fleksibel dan dapat menampung beberapa elemen visual. Dan pada umumnya diaplikasikan untuk proyek yang rumit, termasuk buku, majalah, dan macam-macam publikasi yang mengandung bermacam-macam isi.



Gambar 2.10. Contoh *Multiple Column Grids*  
(Sumber: <http://www.pixelshell.com/blogimages/multicolumngrid.jpg>)

3. *Modular grids* adalah kelanjutan dari *multiple column grids* dengan penambahan garis *horizontal grid* yang membagi halaman menjadi horizontal dan vertikal. *Modular grids* cocok digunakan untuk bermacam hal publikasi, termasuk majalah dan koran. *Grid* ini lebih fleksibel.



Gambar 2.11. Contoh *Modular Grids*  
(Sumber: <http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/09/the-grid-system.png>)

Beaird (2007) mengatakan bahwa menggunakan sebuah *grid* lebih dari sekedar membuat elemen dalam halaman menjadi teratur, namun juga mempengaruhi proporsi pada halaman. Pada umumnya, komposisi dibagi dari garis-garis yang sudah sebanding atau mengikuti aturan *golden ratio* (lm. 9).

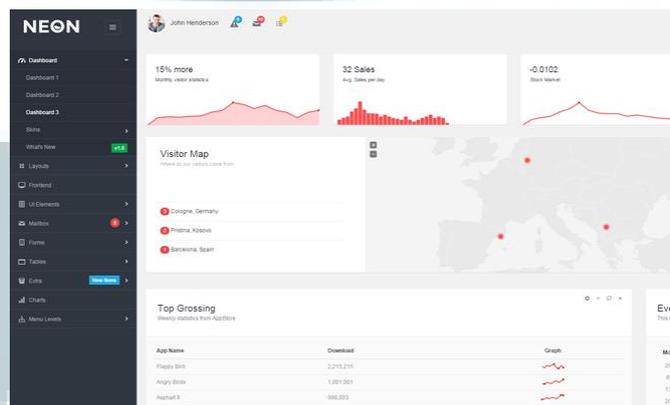
*Golden ratio* adalah *rule of thirds*, yaitu sebuah garis yang membagi menjadi dua bagian, satu sisi lebih besar dari yang lainnya.

### 2.1.8 Layout

Beaird (2010, hlm. 26-27) membagi desain *web* pada *layout* terbagi menjadi tiga bagian, yakni:

#### 1. *Left-column navigation*

Letak navigasi yang diletakkan pada bagian kiri halaman *web*, sehingga ketika membuka suatu halaman *web* dapat terlihat bahwa navigasi diletakkan pada bagian kiri halaman *web*.



Gambar 2.12. Contoh *Left-column Navigation*

(Sumber: <http://marketblog.envato.com/wp-content/uploads/2015/07/08-neon-bootstrap-dashboard-ui-columns.jpg>)

## 2. *Right column navigation*

Peletakan navigasi yang diletakkan pada bagian kanan halaman *web*, navigasi ini pada umumnya bertujuan agar pengguna dapat melihat isi konten terlebih dahulu lalu dapat dibantu dengan navigasi yang terletak di sebelah kanan halaman *web*.

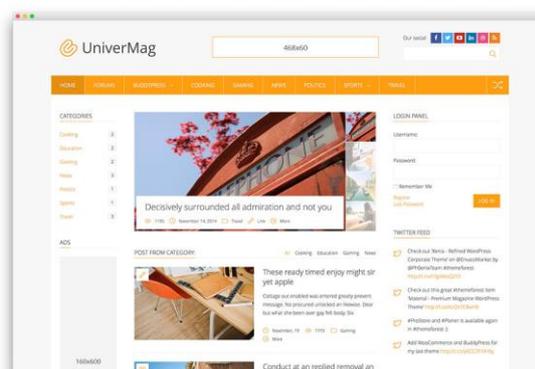


Gambar 2.13. Contoh *Right-column Navigation*

(Sumber:<http://inchoo.net/wp-content/uploads/2014/11/custom-category-menu-example.png>)

## 3. *Three column navigation*

Peletakan navigasi pada bagian kiri dan kanan halaman *web*, navigasi ini lebih memfokuskan mata pengguna agar dapat langsung melihat isi konten.



Gambar 2.14. Contoh *Three Column Navigation*

(Sumber:<https://cdn.colorlib.com/wp/wp-content/uploads/sites/2/univermag-clean-three-column-magazine.jpg>)

Beaird juga berpedoman pada umumnya dipakai untuk mendesain *layoutwebsite* adalah 960 *Grid System*.

### **2.1.9 Graphic User Interface (GUI)**

Menurut Shneiderman dan Plaisant (2010) mengatakan bahwa ketika mendesain *website* terdiri dengan tautan, pengelompokkan informasi, *alignment*, dan kepadatan. Dan sebaiknya ketika mendesain, harap tidak mengaplikasikan terlalu banyak atribut, tidak mewajibkan pengguna untuk masuk terlalu jauh dalam halaman *web*, rancang navigasi yang jelas dan mudah dilihat oleh pengguna, letakkan informasi utama pada bagian yang mudah ditemukan, pilih ukuran *font* yang tepat agar pengguna dapat membaca, pengaplikasian warna untuk latar belakang dan isi konten dengan kombinasi yang harmonis.

Menuntun mata pengguna dari sisi kiri ke kanan dengan meletakan navigasi, konten dan gambar yang akan digunakan dengan *layout* yang mudah dimengerti pengguna (hlm. 470).

## **2.2. Café & Restoran**

*Café* adalah jasa pangan yang sah yang menyediakan makanan dan minuman berdasarkan nilai jual (komersial) untuk mendapatkan keuntungan yang berbentuk pembayaran uang atas makan di minuman tersebut berdasarkan Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KN.73/PVV105/MPPT-85 tentang Peraturan usaha Rumah Makan.

Menurut Suryamin (2015) restoran adalah usaha yang mencakup jenis usaha jasa pangan yang telah mendapatkan surat dari instansi yang membinanya

mengenai penyajian makanan dan minuman yang memiliki tempat serta perlengkapan untuk melakukan proses pembuatan tersebut.

Namun Wojowasito dan Poerwodarminto (1999) mengelompokkan rumah makan dan usaha sejenisnya ke dalam 4 kelompok, yakni (hlm. 71):

1. *Cafeteria* atau sering disebut dengan *café* adalah suatu restoran kecil yang hanya menyediakan makanan-makanan ringan seperti kue, makanan pembuka, kopi dan teh. Makanan yang disediakan bervariasi, namun tidak terlalu banyak pilihan makanan yang dihidangkan.
2. *Coffe shop* atau nama lainnya *Brasserei* adalah suatu restoran yang pada umumnya berhubungan dengan dunia perhotelan, restoran ini menyediakan makanan pagi, siang, maupun makanan malam. Sistem pelayanan yang diberikan pada umumnya mengutamakan cepat saji, yang dimaksudkan ialah dengan pelayanan yang mengutamakan waktu. Terbagi menjadi dua dalam penyajiannya, yakni *ready on plate serviced* dan prasmanan atau *cabuffet*.
3. *Speciality restaurant* adalah suatu restoran yang memiliki keunikan sesuai dengan tema yang dipilih oleh restoran tersebut, misalkan restoran Cina sehingga desain interior dan makanan serta atribut dalam restoran menyerupai negara Cina.
4. *Family type restaurant* adalah suatu restoran yang menyajikan makanan dan minuman yang harganya relatif terjangkau dan makanan yang disediakan tergolong makanan rumahan, restoran seperti ini biasanya diutamakan untuk keluarga dan rombongan.