

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Gambaran Umum Perusahaan

PT. Revtech Solution adalah perusahaan jasa pengembangan dan konsultasi sistem dan teknologi informasi berpusat di Surabaya sejak tahun 2008. PT. RevTech Solution menyediakan layanan antara lain: pembuatan dan pengembangan perangkat lunak sistem informasi, keamanan dan jaringan komputer, serta layanan konsultasi dan pelatihan sistem dan teknologi informasi. PT. RevTech Solution menyediakan solusi bisnis kepada perusahaan sebagai partner agar dapat bekerjasama saling menguntungkan melalui pengembangan sistem dan teknologi informasi guna meningkatkan produktivitas, efisiensi dan efektivitas bagi kemajuan perusahaan di masa mendatang.



Gambar 2.1 Logo dan Nama Perusahaan

Melalui tenaga-tenaga profesional yang terampil, kompeten, berdedikasi dan menjunjung etika bisnis, PT. RevTech Solution senantiasa melayani partner kami dengan solusi bisnis yang terintegrasi dan tepat guna dengan tampilan yang *friendly*, mudah digunakan pengguna dan siap dikembangkan seiring kemajuan

dan perkembangan perusahaan.

Visi perusahaan ini adalah untuk menjadi perusahaan terkemuka yang profesional, handal dan terpercaya dalam pengembangan sistem dan teknologi informasi berkualitas bagi solusi bisnis perusahaan.

Misi Perusahaan :

1. Menyediakan solusi bisnis dan layanan (*services*) terpercaya kepada partner demi tercapainya tujuan pengembangan sistem dan teknologi informasi perusahaan partner.
2. Mengembangkan sistem dan teknologi informasi yang berkualitas, reliabel, efektif dan efisien serta mudah dalam penggunaan, pemeliharaan dan pengembangan oleh partner.
3. Berkontribusi secara aktif dalam mengembangkan dan memajukan sistem dan teknologi informasi serta sumber daya manusia dalam masyarakat.

2.2 Pengertian Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domai yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan (Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan CMS Joomla, 2009:2).

Website awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan *surfer* atau pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan

menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film.

2.2.1 World Wide Web (www)

Www (*World Wide Web*) adalah sebuah metode baru yang berjalan di dunia internet yang akhir - akhir ini berkembang dengan cepat. (Bunafit Nugroho, PHP & MySQL dengan Editor Dreamweaver MX, 2004:1)

World Wide Web yang juga disebut web didefinisikan sebagai sistem interkoneksi komputer internet (disebut server) yang mendukung dokumen-dokumen berformat multimedia (Williams & Sawyer, 2007:15).

2.2.2 Internet

Internet adalah jaringan komputer di seluruh dunia yang menghubungkan atau bahkan ratusan jaringan yang lebih kecil, misalnya: jaringan pendidikan, komersial, nirbala, dan militer bahkan jaringan jaringan individual (Using Information Technology, 2007:17).

2.2.3 Jenis-jenis website

Berdasarkan pengoperasiannya, ada 2 jenis website secara umum, yaitu website statis (*Static Website*) dan Website Dinamis (*Dynamic Website*).

1. *Static Website* (Website Statis)

Website statis hanya memiliki front end, yaitu halaman-halaman situs yang bisa diakses oleh pengunjung. Biasanya web jenis ini hanya dibuat dengan kode HTML (*hypertext markup language*) dan biasanya dilengkapi dengan script javascript dan flash untuk memperindah tampilan.

Konten website statis tidak dapat diupdate. Jika ingin merubah isi website

statis, harus merombak kode-kode HTMLnya dan hanya bisa dilakukan oleh orang yang mengerti bahasa HTML. Website statis hanya bisa mengirimkan data ke dalam database yang berbentuk xml, sedangkan untuk memanggil data masih belum bisa. Pembuatan website seperti ini relatif sangat mudah tapi kurang baik untuk popularitas di mata *search engine* sehingga perlu usaha lebih banyak untuk mempopulerkan website statis dan mendatangkan pengunjung, misalnya dengan beriklan. Website statis biasanya berupa *company profile* sederhana, brosur online, atau situs-situs yang berisi informasi sederhana yang tidak perlu diubah.

2. *Dynamic Website* (Website Dinamis)

Website dinamis biasanya memiliki *front-end* dan *back end*. *Front end* adalah halaman-halaman situs yang bisa diakses pengunjung, sedangkan *back-end* yang biasa disebut CMS (content management system) atau biasa juga disebut *Admin Area*, atau kalau di dunia blog dikenal dengan nama *Dashboard*, berfungsi untuk mengupdate halaman-halaman *front-end*. Jadi halaman *back end* biasanya hanya bisa diakses oleh pemilik atau pengelola situs dengan *username* dan *password* yang telah ditetapkan.

Ada berbagai macam bentuk halaman *back-end* yang dibuat sesuai kebutuhan. Pada *back-end* atau admin area ini kita bisa merubah isi tulisan2 pada halaman situs, menambah tulisan atau artikel baru, mengupdate katalog produk seperti pada toko online, *mengupdate* portfolio, mengatur iklan yang

tampil di halaman situs jika ada, mengontrol user atau member situs dan lain-lain.

Website dinamis juga bisa dibuat interaktif dimana pengunjung atau user bisa meninggalkan komentar, menuliskan artikel baru dan lain-lain tergantung fungsi dan tujuan situs tersebut.

Berbeda dengan website statis, pembuatan website dinamis jauh lebih rumit dan komplikatif tergantung fitur-fitur yang diinginkan. Yang pasti untuk membangun sebuah web dinamis tidak cukup dengan bahasa HTML biasa tapi juga harus mengabungkan antara Web Sever (Apache, IIS, Tomcat), bahasa pemrograman/script yang bekerja di sisi server tersebut (PHP, Perl, ASP dll) serta database.

Website dinamis memiliki berbagai tipe dan terus berkembang berdasarkan, fungsi, fitur dan tujuan pembuatannya, antara lain:

a. *News Site* (Situs Berita)

Website ini biasanya berisi artikel-artikel atau berita-berita yang diupdate secara rutin. Pada beberapa situs, pengunjung atau user bisa meninggalkan komentar. Contoh: Detiknews, Antaranews dan BBC.

b. *Social Network Site* (Situs Jejaring Sosial)

Website ini digunakan untuk berinteraksi sosial. Seperti Friendster, MySpace, Facebook, Tagged, dan lain-lain.

c. Forum

Website ini dibuat khusus agar para member dapat berdiskusi sesuai dengan topic-topik yang telah ditetapkan. Contohnya: Kaskus, Detik forum, Rumah Motor, PHPBulider.com.

Untuk membuat forum diskusi biasanya menggunakan platform-platform yang sudah tersedia, baik yang berbayar seperti V-Bulletin ataupun yang gratisan seperti phpBB, SMF dan lain-lain.

d. *e-Commerce* (Toko Online)

Website ini dibuat khusus untuk menjual produk secara online. Umumnya dilengkapi dengan *shopping cart* (keranjang belanja) untuk memudahkan user/pengunjung berbelanja. Tapi sebagian juga hanya berupa catalog online yang lengkap dengan detail dan harga produk, untuk melakukan pembelian dapat dilakukan melalui email atau telepon.

e. *Search Engine* (Mesin Pencari)

Situs yang dibuat khusus untuk mencari informasi sekaligus gateway ke halaman-halaman situs lain. Contoh Google, Yahoo, Bing, Altavista.

f. Archive Site

Situs khusus dimana para pengguna dapat berbagi informasi dan disimpan dalam arsip-arsip elektronik. Contoh: Yahoogroups, Google Groups, Wikipedia dan Archive.org.

g. Blog

Situs ini biasa juga disebut diari online dimana pemilik (*individu* atau *group*) dapat mengupdate artikel, baik tulisan, gambar ataupun file multimedia lain secara rutin dimana semua entri tersusun berurutan dan memiliki fasilitas komentar buat pengunjung. Secara standar blog juga telah dilengkapi dengan sidebar yang full custom, fasilitas RSS dan permalink.

h. *Corporate/Company Website*

Biasanya berisi informasi umum dan kegiatan suatu perusahaan.

i. Web Portal

Bentuk sederhana dari *search engine* dimana situs ini berisi informasi-informasi singkat dan link ke sumber yang berupa situs-situs lain.

j. *Community site* (Situs Komunitas)

Situs yang dibuat khusus untuk komunitas-komunitas tertentu untuk berbagi informasi yang terbatas.

k. *File Sharing*

Situs yang dibuat khusus untuk berbagi file, baik gambar, video, musik dan file-file digital lainnya. Ada yang membayar adapula yang gratisan.

Contoh: *Photobucket, Flickr, Imageshack, Rapidshare* dan *4shared*.

l. *Business Online Site*

Situs-situs yang dibuat dengan tujuan bisnis online. Ada banyak jenis

bisnis online yang disediakan oleh situs-situs ini dan dibutuhkan 1 bahasan terpisah untuk membahas situs-situs yang menyelenggarakan bisnis online termasuk menawarkan pekerjaan-pekerjaan online.

2.2.4 Unsur-unsur Dalam Penyediaan Website atau Situs

Untuk menyediakan sebuah website, ada beberapa hal yang harus dipersiapkan, yaitu:

1. Nama domain (Domain name/URL - Uniform Resource Locator)

Nama domain atau biasa disebut dengan Domain Name atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah website, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah website pada dunia internet. Contoh: <http://www.nama situs.com>.

Nama domain diperjualbelikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Setelah Nama Domain itu terbeli di salah satu penyedia jasa pendaftaran, maka pengguna disediakan sebuah kontrol panel untuk administrasinya. Jika pengguna lupa atau tidak memperpanjang masa sewanya, maka nama domain itu akan di lepas lagi ketersediaannya untuk umum. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan website tersebut. Contoh nama domain yang ada di indonesia adalah dot com, net, org, info, biz, name, ws.

- .com : layanan situs yang bersifat komersil
- .eEdu : Layanan Pendidikan International.
- .Gov : Layanan untuk pemerintahan.
- .mil : Layanan kebutuhan angkatan bersenjata atau militer
- .org : Layanan Kebutuhan Organisasi
- .Net : Layanan Kebutuhan Jaringan Komputer
- . Biz : Layanan kebutuhan dunia bisnis

2. Skrip (Bahasa Program)

Bahasa pemrograman untuk internet adalah HTML, PHP, MySQL, Java, dan lain-lain. Bahasa pemrograman ini digunakan untuk memerintah komputer untuk mendesain sesuatu dengan perintah-perintah yang diaplikasikan dalam bentuk teks.

3. Hosting

Hosting adalah ruangan hardisk tempat menyimpan berbagai data, file, gambar, video dan lain-lain. Biasanya disewakan.

4. Browser

Cara Kerja Browser:

- a. Browser mengambil informasi melalui jaringan internet pada serverlife.
- b. Server memberi respon dengan memberikan informasi yang diminta.
- c. Browser menampilkan informasi menggunakan fasilitas yang berupa kode-kode HTML.

2.3 HTML

2.3.1 Pengertian dasar HTML

HTML merupakan singkatan dari HyperText Markup Language adalah script untuk menyusun dokumen-dokumen Web. Dokumen HTML disimpan dalam format teks reguler dan mengandung tag-tag yang memerintahkan web browser untuk mengeksekusi perintah-perintah yang dispesifikasikan.

File HTML mempunyai ekstensi .html atau .htm. Karena bahasa ini merupakan jenis bahasa markup, maka HTML mempunyai pasangan tag untuk menandai block script HTML, yaitu `<HTML> ... </HTML>`. Di HTML terdapat beberapa macam markup yang dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis:

1. *Sturctural*

Markup ini merupakan tanda yang menentukan level atau tingkatan dari sebuah teks. Contoh:

```
<h1>Stikom</h1>
```

Yang artinya memerintahkan browser agar mencetak teks “Stikom” dengan ukuran atau format Heading 1.

2. *Presentational*

Markup ini merupakan tanda yang menentukan tampilan teks. Contoh:

```
<i>Petra</i>
```

Yang artinya memerintahkan browser agar mencetak teks “Petra” dengan tampilan miring. Untuk saat ini peran presentational markup sudah banyak

digantikan oleh CSS.

3. *Hypertext*

Markup ini merupakan tanda yang menunjukkan sebuah link ke situs web atau dokumen tertentu. Contoh:

```
<a href="http://www.stikom.co.id/">Stikom</a>
```

Yang berarti memerintahkan browser untuk menampilkan teks “Stikom” dengan fitur link ke situs <http://www.stikom.co.id/> jika teks tersebut diklik.

4. *Widget Element*

Markup ini merupakan tanda yang digunakan untuk memuat suatu objek tertentu. Contoh:

```
<button>
```

Yang berarti memerintahkan browser untuk membuat objek tombol.

2.3.2 Pengertian HTML5

HTML5 adalah sebuah bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari Waring Wera Wanua, sebuah teknologi inti dari Internet. HTML5 adalah revisi kelima dari HTML. HTML yang pertama kali diciptakan pada tahun 1990 dan versi keempatnya, HTML4, pada tahun 1997 dan hingga bulan Juni 2011 masih dalam pengembangan. Tujuan utama pengembangan HTML5 adalah untuk memperbaiki teknologi HTML agar mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh

mesin.

HTML5 merupakan salah satu karya Konsortium Waring Wera Wanua (*World Wide Web Consortium*, W3C) untuk mendefinisikan sebuah bahasa markah tunggal yang dapat ditulis dengan cara HTML ataupun XHTML. HTML5 merupakan jawaban atas pengembangan HTML 4.01 dan XHTML 1.1 yang selama ini berjalan terpisah, dan diimplementasikan secara berbeda-beda oleh banyak perangkat lunak pembuat web.



Gambar 2.2 Logo HTML5

Pada HTML 5 memperkenalkan beberapa elemen baru dan atribut yang merefleksikan tipikal penggunaan website modern. Beberapa diantaranya adalah pergantian yang bersifat semantik pada blok yang umum digunakan: yaitu elemen (`<div>`) dan inline (``), sebagai contoh (``) (sebagai blok navigasi website) dan `<footer>` (biasanya dikaitkan pada bagian bawah suatu website atau baris terakhir dari kode html). Banyak elemen lain yang memberikan kegunaan baru melalui antar muka yang telah distandarkan, seperti elemen multimedia

<audio> dan <video>. Beberapa elemen yang telah ditinggalkan juga ditiadakan, termasuk elemen presentasi semata seperti dan <center>, yang sebenarnya dapat dikerjakan menggunakan Cascading Style Sheet (CSS).

Perkembangan HTML5 untuk perangkat mobile yang begitu cepat terutama untuk mendukung format video. HTML5 didukung oleh berbagai platform untuk menyampaikan konten di browser, termasuk di dalamnya Google's Android, Apple's iOS, Microsoft's Windows Phone, dan RIM's BlackBerry (untuk OS6 ke atas).

Melalui pengumuman yang disampaikan di blog resminya, Adobe akan menghentikan pengembangan Flash Player untuk mobile. Versi terakhir adalah 11.1 untuk Android dan BlackBerry PlayBook dan mengalihkan sumberdayanya untuk mendukung inovasi menggunakan HTML5. Tetapi Adobe tetap akan memberikan dukungan untuk setiap perbaikan bug Flash Player untuk mobile yang *critical* dan pembaruan aspek *security*.

Adobe membolehkan *license source code* Flash Player-nya untuk terus mengembangkan produk ini di ranah mobile. Adobe sendiri akan memberikan fitur baru agar produk yang menggunakan Flash untuk mobile dapat dikonversikan dengan mudah ke HTML5. Selain dukungan terhadap HTML5, Adobe juga akan mendorong pengembang Flash untuk membuat aplikasi native di berbagai platform menggunakan Adobe AIR. Khusus untuk Flash sendiri, Adobe akan fokus untuk mengembangkannya untuk PC, di mana saat ini mereka tengah

mengembangkan Flash Player 12 untuk memberikan pengalaman hiburan dalam high definition (HD).

2.3.3 Struktur dasar HTML5

```
<html>

<head>

<title>Disini Judul Dokumen HTML</title>

</head>

<body>

Disini penulisan informasi Web

</body>

</html>
```

Penjelasan:

1. Tag

Berupa dua karakter ‘<’ dan ‘>’. Sebagai contoh, <title> adalah sebuah tag dengan nama title. sebuah tag di tulis secara berpasangan yang terdiri atas tag pembuka dan tag penutup. Pada tag penutup harus ditambahkan simbol ‘/’ setelah ‘<’. Sebagai contohnya tag <title> akan di tutup dengan </title> .

2. Element Html

Merupakan sebagai pernyataan bahwa dokumen tersebut adalah dokumen HTML.

```
<html>
.....
.....
</html>
```

3. Element Head

Merupakan element yang dimulainya kepala dari sebuah file html yang letaknya diantara tag <html> dan </html>.

```
<head>
.....
.....
</head>
```

4. Element Title

Merupakan judul dari sebuah file html yang nantinya akan tampil ketika halaman tersebut sedang dibuka. Element title berada tag <head> dan

</head>. Contoh:

```
<tittle>
html pertamaku
<title>
```

5. Element Body

Merupakan Element yang berfungsi untuk menampilkan semua isi yang berada pada file html yang bersangkutan. Element ini terletak pada pas di bawah tag `<head>` `</head>` dan masih berada di dalam tag `<html>` `</html>`.

2.4 CSS

2.4.1 Pengertian dasar CSS

CSS atau Cascading StyleSheet merupakan salah satu bahasa standar pemograman web. Bahasa ini diciptakan untuk menstandarisasi syntax-syntax tidak akan berjalan pada yang browser yang diciptakan oleh Netscape dan Internet Explorer. Tidak seperti sekarang ini, pada era itu hanya kedua browser tersebutlah yang menguasai pasar software browsing.

Style Sheets merupakan feature yang sangat penting dalam membuat Dynamic HTML. Meskipun bukan merupakan suatu keharusan dalam membuat web, akan tetapi penggunaan style sheets merupakan kelebihan tersendiri.

Suatu style sheet merupakan tempat dimana anda mengontrol dan mengatur style yang ada. Style sheet mendeskripsikan bagaimana tampilan *document* HTML di layar. Anda juga bias menyebutnya sebagai template dari *document* HTML yang menggunakannya.

Anda juga bisa membuat efek-efek spesial di web anda dengan menggunakan style sheet. Sebagai contoh anda bisa membuat style sheet yang

mendefinisikan style untuk <H1> dengan style bold dan italic dan berwarna biru.

Atau pada tag <P> yang akan di tampilkan dengan warna kuning dan menggunakan font verdana dan masih banyak lagi yang bisa anda lakukan dengan style sheet.

Secara teoritis anda bisa menggunakan style sheet technology dengan HTML. Akan tetapi pada prakteknya hanya Cascading Style Sheet (CSS) technology yang support pada hampir semua web Browser. Karena CSS telah di setandarkan oleh World Wide Web Consortium (W3C) untuk di gunakan di web browser.

2.4.2 Kelebihan dan kekurangan CSS

Kelebihan dari CSS adalah:

1. Memisahkan desain dengan konten halaman web.
2. Mengatur desain seefisien mungkin.
3. Jika kita ingin mengubah suatu tema halaman web, cukup modifikasi pada css saja.
4. Menghadirkan sesuatu yang tidak dapat dilakukan oleh HTML.
5. Lebih mudah didownload karena lebih ringan ukuran filenya.
6. Satu CSS dapat digunakan banyak halaman web.
7. dan masih banyak lagi.

Kekurangan dari CSS adalah:

1. Tampilan pada browser berbeda-beda.
2. Kadang juga terdapat browser yang tidak support CSS (browser lama).
3. Harus tahu cara menggunakannya.
4. dibutuhkan waktu lebih lama dalam membuatnya.
5. Belum lagi ada bug/error dalam CSS.

2.4.3 CSS3

Pada tahun 1998, W3c kembali *mengupdate* CSS1 menjadi CSS2. Karena komplitnya fitur baru tersebut maka CSS2 semakin populer hingga tahun 2004. Saat programmer mulai menemukan kekurangan-kekurangannya, yaitu CSS 2 tidak bisa mengatur beberapa fungsi semisal shadow, radient atau radius. Desain tersebut harus dikerjakan dengan software desktop seperti Photoshop dan sejenisnya. Sehingga tampilan web-pun mau tidak mau harus menggunakan image/gambar. Ini berimbas pada *loading web* yang semakin lama karena penggunaan gambar tersebut. Maka dari itu di diciptakanlah CSS3.

CSS3 membawa fitur-fitur desain yang lebih kompleks bahkan bisa dibilang hampir setara dengan dengan desain software desktop. Selain itu, CSS3 juga bisa membuat fungsi web interaktif yang selama ini hanya bisa dikerjakan oleh Flash atau *Javascript Framework*.

CSS3 adalah generasi penerus CSS yang ada sekarang (ver 2.1). Kelebihan

CSS3 adalah tambahan beberapa fungsi yang menarik seperti di bawah ini:

1. Borders

border-color

border-image

border-radius

box-shadow

2. Backgrounds

background-origin and background-clip

background-size

multiple backgrounds

3. Color

HSL colors

HSLA color

Opacity

RGBA colors

4. Text effects

Text-shadow

Text-overflow

Word-wrap

5. User-interface

Box-sizing

Resize

Outline

Nav-top, nav-right, nav-bottom, nav-left

6. Selectors

Attribute selectors

7. Basic box model

Overflow-x, overflow-y

8. Generated Content

Content

9. Other modules

Media queries

Multi-column layout

10. Web fonts

Speech

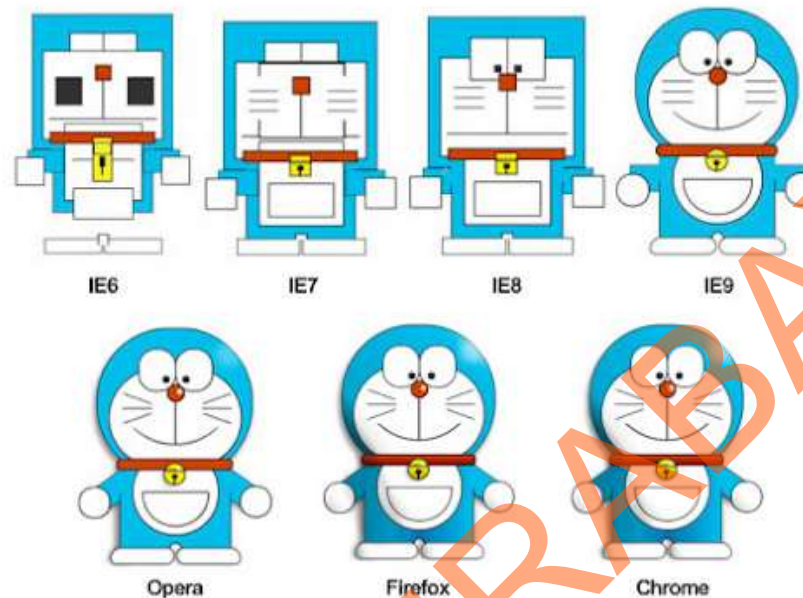
Pada saat ini CSS3 masih baru dan masih dalam tahap pengembangan maka setiap browser harus membuat syntax generatornya sendiri-sendiri. Syneax generator maksudnya adalah bahasa pemrograman yang mereka gunakan untuk menyesuaikan browser mereka agar dapat menerima bahasa CSS3.

Berikut daftar browser yang mendukung CSS3:

											
	4	5	3	3.6	6	7	8	9	10	10.5	4
<u>Border Colour</u>	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗
<u>Border Image</u>	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓
<u>Border Radius</u>	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✓
<u>Box Shadow</u>	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓
<u>@Font-face</u>	✓	✓	✗	✓	?	?	?	?	✓	✓	✓
<u>Gradients</u>	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓
<u>HSL / HSLA</u>	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓
<u>Multiple Backgrounds</u>	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓
<u>Multiple Columns</u>	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓
<u>Opacity</u>	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓
<u>RGB / RGBA</u>	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓
<u>Text Shadow</u>	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓
<u>Transform</u>	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓
Last Updated: 30/05/2010, 21:00 pm											

Gambar 2.3 Daftar Browser

Menurut Jeanot Nahasan (2012) di dalam blognya, mengatakan bahwa beberapa situs yang sudah menerapkan CSS3 + HTML5 akan menggantikan fungsi jQuery sepenuhnya. Perkiraan ke depan, tidak ada lagi web yang menggunakan jQuery karena sizenya lebih besar dibanding CSS3. Bukan cuma jQuery, saat ini penggunaan flash juga mulai terakusisi dengan semakin berkembangnya CSS3. Menurut saya, CSS3 merupakan bahasa pemrograman olah digital gambar/citra tingkat tinggi karena dengan CSS3, anda bisa menggambar Tokoh Kartun Doraemon seperti contoh berikut :



Gambar 2.4 Citra CSS3

2.5 PHP

2.5.1 Pengetian dasar PHP

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP bernama FI (*Form Interpreted*). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah dataform dari web. Saat ini, PHP merupakan kepanjangan “PHP: Hypertext Preprocessor adalah sebuah bahas script berjenis server side yang menyatu dengan HTML. Sintaks dan perintah-perintah yang dimasukkan akan sepenuhnya dijalankan dan dikerjakan oleh server dan disertai pada halaman HTML biasa. PHP bertujuan untuk membuat aplikasi-aplikasi yang dijalankan di atas taknologi Web. Dalam hal ini, aplikasi pada umumnya akan memberikan hasil pada Web browser, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan dan dikerjakan di Web server.

2.6.2 Sintaks Dasar PHP

Ada empat macam cara penulisan kode PHP, yaitu:

1. `<? echo ("ini adalah script PHP\n"); ?>`
2. `<? php echo("ini adalah script PHP\n"); ?>`
3. `<script language="php">`

`echo ("tulis pakai ini jika HTML editor yang dipakai tidak mengenali PHP");`

4. `</script>`
5. `<% echo ("kalau yang ini mirip dengan ASP");%>`

Anda dapat memilih salah satu dari empat cara tersebut. Tetapi yang paling sering digunakan adalah cara pertama dan kedua. Perhatikan bahwa tiap akhir baris harus selalu diberi tanda titik koma (;). Seperti pada bahasa pemrograman lain, Anda pun bisa meletakkan baris komentar pada program. Pada PHP caranya adalah dengan meletakkan komentar tersebut disebelah kanan tanda // jika komentar satu baris /* dan */ jika komentar lebih dari satu baris.

Contoh:

```
<?
echo ("latihan PHP"); //ini adalah contoh komentar
satu baris

/* kalau yang ini adalah komentar lebih dari satu
baris */

echo ("memang mudah");?>
```

2.5.3 Tipe Data pada PHP

PHP mengenal tiga macam tipe data, yaitu:

1. Integer

Yang termasuk dalam tipe data ini adalah bilangan bulat (tidak pakai koma). Contoh:

```
$a = 1234 // decimal
```

```
$b = -1234 // negative
```

```
$c = 0123 // octal
```

```
$d = 0x12 // heksadesimal
```

Pernyataan seperti `$a = 1234` disebut pernyataan penugasan. Dalam contoh tersebut maksudnya adalah memberi nilai 1234 ke variable \$a.

2. Floating Point Number

Disebut juga bilangan pecahan. Terdapat tanda titik yang merupakan pemisah antara bagian bulat dan pecahaan. Contoh:

```
$a = 1.234 // bentuk biasa
```

```
$b = 1.2e3 // bentuk eksponensial
```

3. String

String merupakan tipe data yang terdiri dari huruf (teks), angka dan karakter- karakter lainnya. Teks, angka dan karakter lainnya dapat digabungkan jika ingin membentuk sebuah kalimat atau pernyataan tertentu. Untuk memasukkan nilai string selalu diapit tanda kutip ganda seperti

contoh:

```
$a = "ini adalah tipe data string"
```

2.5.4 Array

Array merupakan tipe data terstruktur yang berguna untuk menyimpan sejumlah data yang bertipe sama. Bagian yang menyusun array disebut elemen array, yang masing-masing elemen dapat diakses tersendiri melalui indeks array. Terdapat dua macam type array yaitu array berdimensi satu dan multidimensi.

1. Array berdimensi satu

Pemakaian array berdimensi satu adalah sebagai berikut. Contoh:

```
<?
$kota[0] = "Yogyakarta";
$kota[1] = "Jakarta";
$kota[2] = "Malang";
$kota[3] = "Purwokerto";
print ("Kota favorit saya adalah $kota[2]");
?>
```

Kode diatas jika dijalankan pada browser, akan muncul tulisan:

Kota favorit saya adalah Malang

Indeks array dimulai dari 0. Jadi indeks array 0 menyatakan elemen

pertama dari array, indeks array 1 menyatakan elemen array kedua, dan seterusnya.

2. Array Multidimensi

Yang termasuk dalam tipe data ini adalah bilangan bulat (tidak pakai koma). Contoh:

```
<?
$buah = array(
    "apel"=> array(
        "warna"=> "merah",
        "rasa "=> "manis"
    ),
    "pisang" => array(
        "warna" => "kuning",
        "rasa" => "manis" )
); ?>
print ("Warna buah apel adalah ");
print ($buah["apel"]["warna"]), "<br>";
print ("rasa buah pisang adalah");
print($buah["pisang"]["rasa"]);
?>
```

Kode di atas akan menghasilkan tulisan:

Warna buah apel adalah merah rasa buah pisang adalah manis

2.5.5 Struktur Kontrol

Struktur kontrol atau struktur keputusan yang dikenali oleh PHP terdiri dari struktur If dan struktur Elseif.

1. Statement If

Statement If digunakan untuk menguji suatu kondisi, jika kondisi bernilai benar maka Statement akan dieksekusi, jika kondisi bernilai salah maka statement tidak akan dieksekusi, dan program akan melanjutkan perintah-perintah selanjutnya dalam script. Struktur dari statement if dalam PHP adalah sebagai berikut:

If (Kondisi)

Statement

Contoh: menampilkan nilai dari variabel a, jika variabel a lebih besar dari variabel x

```
$a=10;  
$b = $a-2;  
if ($a>$b)  
    print "$a lebih besar dari $b";
```

Karena variabel a lebih besar dari b maka program akan menampilkan pernyataan yang di bawah if (10 lebih besar dari 8).

2. Statement Else

Statement elseif juga digunakan untuk menguji suatu kondisi, hampir sama dengan statement if, namun dalam statement if...elseif, jika kondisi dari statement if bernilai salah maka program atau script akan memeriksa kondisi kondisi berikutnya yang ada pada elseif, demikian seterusnya. Struktur statement else if dalam PHP adalah:

```
If (kondisi)
{ statement }
elseif(kondisi)
else
{ statement }
{ statement }
```

Contoh berikut akan menampilkan nilai dari variabel berdasarkan kondisi yang diuji:

```
$a = 10;
$b = $a-2;
if ($A>$b){print "$A lebih besar dari $b;}
elseif ($a = $b) {print "$a sama dengan $b;}
else{print "$a lebih kecil $b;}
```

Karena kondisi dari statement if pertama adalah True maka program akan menampilkan pernyataan yang ada pada statement if pertama (10 lebih besar

dari 8), kemudian program akan keluar control struktur tersebut.

2.5.6 Struktur Pengulangan (Loop)

Struktur pengulangan atau loop diterapkan pada situasi suatu intruksi atau grup dari intruksi yang diproses berulang kali sampai pada kondisi yang diinginkan sudah terpenuhi. Struktur pengulangan atau loop yang dikenali oleh PHP adalah for loop dan while loop.

1. For Loop

Dalam PHP struktur pengulangan for loop ditulis dengan sintak :

For (Inisialisasi, Pengulangan, Penambahan) statement

Contoh:

```
For ($a=1; $a<=5; $a++)
{print $a; }
```

Pada contoh di atas, pertama nilai a diberikan=1, kemudian pada bagian pengulangan ($\$a \leq 5$) jika variabel a masih lebih kecil atau sama dengan 5 maka program akan terus melaksanakan perintah di bawah for, pada bagian penambahan ($\$a++$) setiap selesai pengulangan maka nilai a ditambah dengan 1, kemudian program akan kembali ke pengulangan untuk menguji kondisi nilai dari a , jika masih lebih kecil dari 5 maka program akan melaksanakan perintah dibawah for, demikian seterusnya sampai a bernilai lebih dari 5.

2. While loop

While adalah jenis pengulangan yang sederhana. Bentuk sintak penulisannya dalam PHP adalah sebagai berikut:

While (kondisi) statement

While mengulang statement selama kondisi bernilai benar.

Contoh:

```
$x = 1;

while ($x<=10 )

{ print $x++; /*setelah nilai x ditampilkan,
kemudian var x ditambah dengan 1 (x++) */

}
```

2.5.7 POST dan GET

Merupakan metode pengiriman data pada form HTML. Terdapat dua tipe pengiriman yaitu post dan get.

1. HTTP_POST_VARS

Digunakan jika dalam form HTML ditetapkan metode pengiriman datanya menggunakan:

Method="post" Contoh: dibawah dibuat suatu HTML form, ketikan dan simpan dengan nama *test.html*, yang mana metode pengiriman datanya menggunakan method="post" Karena methodnya menggunakan "post", maka

data yang dikirim dari form dalam file script PHP ditampilkan pada variabel array “\$HTTP_POST_VARS”.

```
<form action="mytest.php" method="post">
  Nama : <input type="text" name="nama"><br>
  Alamat : <input type="text" name="alamat"><br>
  <input type="submit"> </form>
```

Berikut adalah file *mytest.php* yang harus dibuat untuk mengelola dan menampilkan data yang dikirimkan dari form HTML di atas:

```
<?php
  print "Nama kamu : $HTTP_POST_VARS[nama]\n";
  print "Alamatnya : $HTTP_POST_VARS[alamat]\n";
?>
```

Pada layar browser hasil yang akan ditampilkan adalah sesuai dengan data yang diketikan pada form.test.html diatas. Jadi nama variabel input yang dikirim dari form test.html harus sesuai dengan elemen array pada file *mytest.php* yang akan menampung datanya dalam hal ini “\$HTTP_POST_VARS[nama]” dan “\$HTTP_POST_VARS[alamat]”.

2. HTTP_GET_VARS

Hampir sama dengan methode post perbedaannya jika menggunakan methode get maka data dikirim sebagai bagian dari url, methode get digunakan jika dalam form HTML ditetapkan methode pengiriman datanya

menggunakan method="get". Contoh : dibawah dibuat suatu HTML form, ketikan dan simpan dengan nama test.html, yang mana methode pengiriman datanya menggunakan method="GET". Karena methodenya menggunakan "get", maka data yang dikirim dari form dalam file script PHP ditampung pada variabel array "HTTP_GET_VARS".

```
<form action="mytest.php" method="get">
Nama : <input type="text" name="nama"><br>
Alamat : <input type="text" name="alamat"><br>
<input type="submit"> </form>
```

Berikut adalah file mytest.php yang harus dibuat untuk mengelola dan menampilkan data yang dikirimkan dari form HTML diatas :

```
<?php
print "Nama kamu : $HTTP_GET_VARS[nama]\n";
print "Alamatnya : $HTTP_GET_VARS[alamat]\n";
?>
```

Pada layar browser hasil yang akan ditampilkan adalah sesuai dengan data yang diketikan pada form test.html diatas. Jadi nama variabel input yang dikirim dari form test.html harus sesuai dengan element array pada file mytest.php yang akan menampung datanya dalam hal ini "HTTP_GET_VARS[nama]" dan "HTTP_GET_VARS[alamat]".

2.6 MySQL

2.6.1 Pengertian Dasar MySQL

MySQL adalah sebuah sistem manajemen database relasi (relational database management system) yang bersifat open source. (Arbie, 2004: 5) MySQL merupakan buah pikiran dari Michael “Monty” Widenius, David Axmark dan Allan Larson yang di mulai tahun 1995. Mereka bertiga kemudian mendirikan perusahaan bernama MySQL AB di Swedia.

Pengertian MySQL menurut MySQL manual adalah sebuah open source software database SQL (Search Query Language) yang menangani sistem manajemen database dan sistem manajemen database relational. MySQL adalah open source software yang dibuat oleh sebuah perusahaan Swedia yaitu MySQL AB. MySQL sangat mudah digunakan, reliable dan sangat cepat.

MySQL mempunyai fitur-fitur yang sangat mudah dipelajari bagi para penggunaanya dan dikembangkan untuk menangani database yang besar dengan waktu yang lebih singkat. Kecepatan, konektivitas dan keamanannya yang lebih baik membuat MySQL sangat dibutuhkan untuk mengakses database di internet.

MySQL versi 1.0 di rilis pada Mei 1996 dan penggunaannya hanya terbatas di kalangan perusahaan saja. Barulah pada bulan Oktober 1996, MySQL versi 3.11.0 di rilis ke masyarakat luas. MySQL menggunakan bahasa standar SQL (Structure Query Language) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. MySQL memiliki kinerja, kecepatan proses dan ketangguhan yang tidak kalah dibanding database-database besar lainnya yang komersil seperti ORACLE,

Sybase, Unify dan sebagainya. MySQL dapat berjalan di atas banyak sistem operasi seperti Linux, Windows, Solaris, FreeBSD, Mac OS X, dan lain sebagainya.

2.6.2 Menghubungkan MySQL

Menghubungkan MySQL ke server, pengguna harus menyediakan nama user dan password untuk terhubung dengan MySQL. Pengguna juga harus menentukan hostname yang digunakan. Kemudian masuk ke shell (contoh: shell :dosprompt) dan ketikan perintah berikut:

```
Shell>
```

```
mysql -h host -u ser -p
```

```
Enter password :*****
```

Tanda ***** mewakili password pengguna, masukkan password. Jika berhasil akan terlihat informasi seperti ini:

```
Shell> mysql -h nama_host -u nama_user -p
```

```
Enter password : *****
```

```
Welcome to the MySQL monitor.
```

```
Commands end with ; or \g.
```

```
Your MySQL connection id is 459 to server version:3.22.20a-log
```

```
Type 'help' for help.
```

```
Mysql>
```

Prompt mysql> menunjukan bahwa MySQL dapat menerima perintah-perintah

MySQL. Untuk memutuskan hubungan dengan server, perintah adalah sebagai berikut:

```
Mysql>quit.
```

2.6.3 Membuat Database dengan MySQL

Pada bagian ini akan dijelaskan bagaimana menggunakan perintah-perintah MySQL untuk membuat dan menggunakan database. Perintah-perintah yang terdapat dalam MySQL adalah:

1. Membuat sebuah database dengan perintah:

```
mysql>  
  
CREATE DATABASE  
  
nama_database;
```

2. Untuk menampilkan database apa saja yang aktif dalam server, gunakan perintah

```
mysql>SHOW database;
```

3. Untuk menggunakan database dalam server gunakan perintah:

```
mysql>USE nama_database;
```

4. Untuk membuat tabel yang akan menyimpan data yang dibutuhkan dapat menggunakan perintah:

```
mysql>CREATE TABLE  
  
nama_tabel (namafield,nama_field.,namafield);
```

5. Untuk melihat tabel yang kita buat, ketikkan perintah:

```
mysql>SHOW TABLES;
```

6. Untuk memasukkan data kedalam tabel Buatlah sebuah file teks (format *.txt) yang mengandung sebuah record pada setiap barisnya. Masukkan nilai-nilai sesuai dengan field yang telah dibuat. Setiap nilai field dipisahkan dengan tabulasi (tab).

Kemudian gunakan perintah ini:

```
mysql>  
  
LOAD DATA LOCAL INFILE "nama_file.txt"  
INTO TABLE nama_tabel;
```

Jika ingin menambahkan record dapat digunakan perintah:

```
mysql> INSERT INTO nama_tabel  
VALUES ('nilai_field','nilai_field',NULL);
```

7. Untuk mengambil data Untuk mengambil database gunakan perintah:

```
SELECT apa_yang_dipilih  
FROM nama_tabel  
WHERE kondisi
```

8. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian data pada suatu record dapat dilakukan koreksi dengan cara:

- a. Edit file text yang telah dibuat. Kemudian edit record yang salah dengan nilai yang benar, lalu jalankan perintah:

```
mysql>SET AUTOCOMMIT=1;
```

digunakan untuk membuat tabel secara cepat

```
mysql>
```

```
DELETE FROM nama_table_eror;
```

```
mysql>
```

```
LOAD DATA LOCAL INFILE "nama_file.txt"
```

```
INTO TABLE nama_table;
```

- b. Perbaiki data yang salah saja dengan perintah update:

```
mysql>UPDATE nama_tabel
```

```
SET nama_field ="nilai_baru"
```

```
WHERE name= "nama_field";
```

2.7 Java Script

2.7.1 Pengertian Dasar Java script

JavaScript adalah suatu bahasa script yang di-*interpreter* oleh browser (*client side*). JavaScript pertama kali dikembangkan oleh Brendan Eich dari Netscape dibawah nama *Mocha*, yang nantinya namanya diganti menjadi *LiveScript*, dan akhirnya menjadi *JavaScript*.

Navigator sebelumnya telah mendukung Java untuk lebih bisa dimanfaatkan para programmer yang non-Java. Maka dikembangkanlah bahasa pemrograman bernama *LiveScript* untuk mengakomodasi hal tersebut. Bahasa pemrograman inilah yang akhirnya berkembang dan diberi nama JavaScript, walaupun tidak ada

hubungan bahasa antara Java dengan JavaScript. JavaScript bisa digunakan untuk banyak tujuan, misalnya untuk membuat efek *rollover* baik di gambar maupun teks, dan yang penting juga adalah untuk membuat AJAX. JavaScript adalah bahasa yang digunakan untuk AJAX.

Javascript bergantung kepada browser (navigator) yang memanggil halaman web yang berisi skrip dari Javascript dan tentu saja tersisipkan dalam dokumen HTML. Javascript juga tidak memerlukan compiler atau penterjemah khusus untuk menjalankannya.

Penulisan kode Javascript diletakkan diantara tag HTML. Javascript merupakan suatu bahasa yang perkembangannya lambat dibandingkan dengan bahasa Java yang berkembang sangat cepat. Sama halnya seperti pemrograman bahasa C, Javascript juga bersifat *Case Sensitive* untuk setiap perintah dan penamaan variabelnya.

2.7.2 Cara penulisan Javascript

Script Javascript dapat ditempatkan pada:

1. *Body* dalam dokumen HTML

Javascript hanya diinputkan dalam bentuk bahasa di elemen *body*.

```

<BODY>
  <script language="javascript">
    //Baris kode javascript diketik disini
    //Setiap perintah diakhiri tanda ;
  </script>
</BODY>

```

Gambar 2.5 Body Javascript

2. *Header*, dalam bentuk *function*.

```

<HEAD>
<script language="javascript">
  function namafunction(parameterinput)
  {
    //Baris Kode fungsi di sini dan diakhiri oleh ;
  }
</script>
</HEAD>

```

Gambar 2.6 Header Javascript

2.8 Elemen Visual Website

2.8.1 Teori Warna

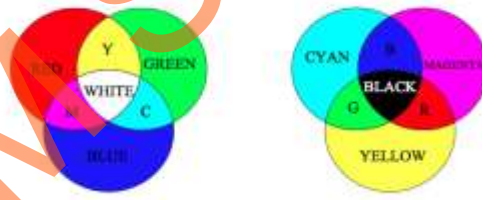
1. Pengertian Warna

Warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan dan aspek identitas perusahaan dalam pembuatan Company profile.

Menurut Anne Dameria (2011), Warna merupakan fenomena yang terjadi

karena adanya tiga komponen yaitu Cahaya, Objek dan Observer/pengamat (dapat berupa mata kita ataupun alat ukur).

Menurut hasil eksperimen James Clerck Maxwell (1855-1861) menyimpulkan bahwa warna hijau, merah dan biru merupakan warna-warna primer (*utama*) dalam pencampuran warna cahaya. Warna primer adalah warna- warna yang tidak dapat dihasilkan lewat pencampuran warna apapun. Melalui warna-warna primer cahaya ini (*biru, hijau, dan merah*) semua warna cahaya dapat dibentuk dan diciptakan. Jika ketiga warna cahaya primer ini dalam intensitas maksimum digabungkan, berdasarkan eksperimen 3 proyektor yang didemonstrasikan Maxwell, maka ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 2.7 Hasil Eksperiment Maxwell

2. Psikologis Warna

Pada tahun 1858, Munsell menyelidiki warna dengan standar warna untuk aspek fisik dan psikis. Teorinya menyatakan bahwa warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru, dan jingga. Sementara warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua, dan nila. Secara umum, warna dikaitkan dengan pertimbangan makna psikologis.

a. Merah keunguan

Darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejantanan, kebahagiaan, cinta, mulia, agung, kaya, bangga (sombong), mengesankan.

b. Hitam

Misteri, berwibawa, berkelas, konservatif, kegelapan, tegas, kukuh, formal, struktur yang kuat

c. Merah jingga

Semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah.

d. Kuning jingga

Kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka.

e. Putih

Sporty, bersih, segar, mahal, positif, merangsang, cemerlang, ringan, sederhana, polos, jujur, murni., suci, lugu, spiritual, tenang.

f. Kelabu

Maskulin, serius, tenang, sopan, sederhana, orang yang telah berumur, kepasifan, sabar, rendah hati, intelegensia, ragu-ragu, tidak dapat membedakan yang penting dan tidak penting. Netral, penengah dalam peperangan.

g. Jingga

Kecerahan, hangat, semangat muda, ekstrimis, menarik.

h. Kuning

Ceria, hangat, semangat, cerah, kesenangan, kelincuhan kemuliaan cinta, pengertian yang mendalam, lambang intelektual, bijaksana, pengecut, pengkhianatan.

i. Kuning hijau

Persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri.

j. Hijau muda

Tumbuh, cemburu, kurang berpengalaman, iri ahti, kaya, segar, istirahat, tenang.

k. Hijau biru

Tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.

l. Biru

Melankolis, teknologi, sejuk, pasif terhormat, tenang, damai, depresi, menahan diri, ikhlas, setia, konservatif, lembut, menahan diri. Goethe menyebutnya mempesona, spiritual, monoteis, kesepian, sedang memikirkan masa lalu dan masa akan datang. Warna perspektif yang menarik kita dalam kesendirian, dingin, membuat jarak, dan terpisah. Melambangkan kesucian dan harapan.

m. Ungu

Kebesaran, sejuk, negative, mundur, tenggelam dan khidmat, berarti sukacita, kontemplatif, suci, lambang agama, murung, melankolis, pendiam, agung (mulia), aristokrasi, dan menyerah.

n. Cokelat

Bersahabat, hangat, tenang, alami, kebersamaan, sentosa, rendah hati.

o. Hijau

Emosi hamper mendekati pasif, lebih istirahat. Melambangkan renungan, kepercayaan (agama), dan keabadian. Fungsi: kesegaran, mentah, muda, belum dewasa, pertumbuhan, kehidupan dan harapan, kelahiran kembali, dan kesuburan.

p. Pastel

Lembut, feminim, romantis, inspirasi.

2.8.2 Teori Tipografi

1. Pengertian Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Menurut Jefkins (1996: 248), tipografi adalah seni memilih jenis huruf, dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang berbeda, menggabungkan sejumlah kata yang sesuai dengan ruang yang tersedia, dengan menggunakan ketebalan dan ukuran berbeda dan menandai naskah untuk proses *typesetting*.

2. Prinsip Tipografi

Pada umumnya prinsip tipografi adalah :

a. Visibility

Terfokus pada apakah jenis huruf tertentu dapat dilihat atau tidak.

b. Readability

Kualitas dan jenis huruf, lebih ke arah pemilihan huruf yang tepat untuk teks yang tepat

c. Legibility

Menekankan apakah dapat terbaca atau tidak, ada jenis huruf yang indah. tetapi jika digunakan dalam teks akan mengakibatkan pembaca meninggalkan teks tersebut.

d. Clearly

Kejelasan huruf, mempunyai fungsi jelas dan mudah terbaca. Bovee mengatakan ada hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih suatu type huruf, yakni: keterbacaan, adalah hal yang berperan penting dalam memilih suatu jenis huruf.

3. Jenis huruf

a. Huruf tidak berkait (sans serif)

- 1) Tidak memiliki kait (hook/terminal) hanya tangkai dan batang saja.
- 2) Ujungnya berbentuk tajam atau tumpul.
- 3) Sifatnya kurang formal dan sederhana.

- 4) Sangat mudah dibaca
- 5) Contoh: Arial, avant grade, MS Sans Serif.

b. Huruf berkait (serif)

- 1) Memiliki terminal.
- 2) Sifatnya formal, elegan, mewah, anggun.
- 3) Kurang mudah dibaca.
- 4) Contoh: Times New Roman, Garamond, MS Serif.

c. Huruf Tulis (script)

- 1) Setiap huruf terkait seperti tulisan tangan.
- 2) Sifatnya anggun, eksklusif, romantis, tradisional.
- 3) Sulit dibaca jika terlalu kecil dan banyak.
- 4) Contoh: Shelley Alegro, Bradley Hand, Lucida Handwriting.

d. Huruf Dekoratif

- 1) Setiap hurufnya dibuat secara detail dan komplit.
- 2) Sifatnya mewah, bebas, anggun, tradisional, istimewa.
- 3) Sangat sulit dibaca, gunakan hanya sebagai alternative drop cap.
- 4) Contoh: English dan Augsburg Initial.

e. Huruf monospace

- 1) Identik dengan serif atau sans serif tapi jarak antar huruf disamakan.
- 2) Sifatnya formal, sederhana, futuristik, kaku.
- 3) Mudah dibaca tapi kurang rapi.

4) Contoh: Courier.

4. Anatomi Tipografi

a. Tinggi Huruf



Gambar 2.8 Tinggi Huruf

b. Bentuk Huruf



Gambar 2.9 Bentuk Huruf

5. Geometri Tipografi

Dari geometrinya huruf dibagi menjadi 4 kelompok yaitu:

- Garis tegak datar : E, F, I, H, L.
- Garis tegak miring : A, K, M, N, V, W, X, Y, Z.
- Garis tegak lengkung : B, D, G, J, P, R, U.
- Garis lengkung : C, O, Q, S.