

# PERANCANGAN WEBSITE TIMBIS HOMESTAY BALI DAN MEDIA PENDUKUNGNYA DI KUTA, BALI

**Feggy Agrivinna**  
**Ida Bagus Ketut Trinawindu**  
**Ni Ketut Rini Astuti**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain,  
Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: [eggyvinna@gmail.com](mailto:eggyvinna@gmail.com)

---

## ABSTRAK

Website memiliki peran sebagai perantara penyampaian informasi antara komunikator dan komunikan. Website dipilih karena memiliki jangkauan luas dan dapat diakses seluruh dunia karena target penyebaran informasi ini diutamakan kepada wisatawan asing. Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana merancang media utama yaitu website dan media pendukung yang tepat sebagai upaya meningkatkan citra bagi usaha.

Metode yang digunakan dalam adalah metode wawancara, metode observasi, metode kepustakaan dan metode dokumentasi. Sedangkan metode analisis yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dan SWOT. Konsep desain yang digunakan adalah "*Tropical Minimalist*" yang berarti desain dibuat menonjolkan suasana tropis melalui ilustrasi sederhana yang digunakan namun tetap mengacu pada keadaan masa kini. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah vektor dan ilustrasi dengan teknik fotografi.

Hasil yang didapat yakni cara merancang website Timbis Homestay Bali dengan elemen - elemen desain, teori sosial, prinsip desain, kriteria desain dan disesuaikan dengan pesan yang disampaikan serta pertimbangan keadaan target audien seperti demografis, psikologis, behaviora. Sedangkan untuk media pendukung yang didapatkan yakni iklan video, *facebook banner*, poster digital, *floor sticker* dan katalog karya.

*Kata Kunci : Website, Timbis Homestay Bali*

## *Abstract*

Website has a role as an intermediary to communicate information between communicant and communicator. Website was chosen because it has a wide range and can be accessed all over the world because dissemination target of this information is prioritized to foreign tourists. Final Project aims to find out how to design the main media, namely website and supporting media as an effort to improve the image of the business.

The method used in are interview method, observation method, literature method and documentation method. While the analytical method used is a qualitative-descriptive method and SWOT. The design concept used is "Tropical Minimalist" which means design is made to highlight the tropical atmosphere through simple illustrations that are used while still referring to the present state. The illustration style used is vector and illustration with photography techniques.

The obtained obtained are how to design a Timbis Homestay Bali website with elements of design, social theory, design principles, design criteria and adapted to the delivered message and consideration of the situation of target audience such as demographic, psychological, behavioral. Whereas the supporting media obtained were video advertisements, Facebook banners, digital posters, floor stickers and catalogs of works.

*Keywords: Website, Timbis Homestay Bali*

## PENDAHULUAN

Penyebaran informasi pada saat ini dapat dikatakan sangat mudah karena perkembangan teknologi dan adanya internet. Salah satu media yang dapat diakses menggunakan internet adalah *website*. Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan (cited at [indowebsite.id/website/](http://indowebsite.id/website/), diakses : 14/06/2019).

Timbis *Homestay* Bali merupakan salah satu penginapan yang terletak di Kuta, Bali tepatnya di jalan Gunung Payung 10, Kuta Selatan. Penginapan tersebut berdiri di tahun 2012 dan mulai dioperasikan di tahun yang sama. Memiliki luas total kurang lebih 15 are penginapan ini mengusung konsep Desa Moderen, menurut Bapak I Ketut Suyasa selaku pemilik penginapan, Timbis *Homestay* Bali merupakan sebuah hunian yang asri dan berbeda dari *homestay* yang ada di sekitarnya. Dilihat dari lingkungannya, *homestay* ini memiliki konsep seperti keadaan rumah-rumah di desa yang tradisional, yakni berupa *bamboo cottage*, ini terlihat dari bangunannya yang dibuat berupa pondok-pondok dengan anyaman bambu yang digunakan oleh penduduk di desa sebagai dinding rumah. Penginapan ini memiliki fasilitas unggulan yang tidak dimiliki oleh kompetitor di daerah tersebut berupa kolam renang luar ruangan yang dapat digunakan oleh tamu yang menginap. Selain fasilitas unggulan tersebut, Timbis *Homestay* Bali juga menyediakan program berupa pelatihan yoga bagi para tamu yang berminat untuk mengikuti latihan tersebut. Selain memiliki fasilitas-fasilitas yang diunggulkan, biaya inap pada penginapan ini cukup bersaing dengan kompetitor disekitar lokasi, penginapan ini juga berdiri dekat dengan obyek-obyek wisata di Kuta Selatan seperti Pantai Pandawa, Pantai Gunung Payung, Garuda Wisnu Kencana dan Nusa Dua.

Pada awal berdirinya di tahun 2012 sampai 2014, wisatawan yang mendominasi datang menginap di tempat ini adalah wisatawan asing diantaranya berasal dari Jerman, Australia dan Amerika, hal tersebut merupakan target market utama bagi penginapan. Akan tetapi, pada tahun 2017 hingga sekarang didominasi oleh wisatawan lokal. Untuk menarik kembali minat pengunjung khususnya mancanegara sebagai target market utama,

penginapan ini membenahi dan menambah fasilitas dan kegiatan yang dilakukan di dalam lingkungan penginapan, Timbis *Homestay* Bali membutuhkan dan ingin menciptakan identitas dan citra yang baik. Oleh karena itu, penginapan ini membutuhkan media yang efektif dan efisien berisi informasi mengenai penginapan yang berkarakter dan sesuai konsep dari Timbis *Homestay* Bali itu sendiri. Sehingga mampu menarik kembali perhatian dan minat wisatawan luar negeri melalui website dan media-media pendukung lainnya.

Berdasarkan permasalahan diatas mengenai website dari Timbis *Homestay* Bali dan media pendukungnya, nantinya disusun dengan mempertimbangkan desain yang menarik sesuai dengan perkembangan desain saat ini. Perancangan website ini diharapkan mampu membantu perusahaan dalam menyebarkan informasi penginapan kepada masyarakat agar tepat guna dan mendatangkan *benefit*. Hal ini juga dalam rangka membantu kekurangan sarana dan prasarana dalam mempromosikan Timbis *Homestay* Bali untuk konsumen baik dari dalam maupun luar negeri.

Sebelumnya *homestay* ini sudah memiliki media sejenis yakni blog, namun bagi masyarakat dianggap belum mampu menunjukkan keunggulan Timbis *Homestay* Bali dan potensi apa yang ada pada *homestay* itu sendiri. Desain sederhana seperti warna yang tidak sesuai, konten yang kurang dalam memuat informasi dengan letak pengaplikasiannya membuat media promosi tersebut menjadi kurang informatif.

Media website memiliki peran sebagai perantara penyampaian informasi antara komunikator dan komunikan. Dengan menggunakan website dan media pendukungnya akan sangat membantu pihak Timbis *Homestay* Bali dan juga para wisatawan mendapatkan informasi fasilitas, kegiatan dan keunggulan Timbis *Homestay* Bali. Website dinilai lebih efektif karena selain akses jangkauan yang luas, audiens juga dapat memperoleh tidak hanya informasi berupa teks, gambar dan audio namun juga dapat menikmati video yang ditampilkan pada website tersebut. Website nantinya akan memuat konten berupa gambar dari Timbis *Homestay* Bali, informasi terkait fasilitas, artikel kegiatan di dalam penginapan dan di lingkungan sekitar, informasi lokasi dan usaha, beserta kontak yang langsung dapat terhubung. Media ini nantinya akan bersifat

dinamis yakni dapat diakses langsung oleh pengguna yakni Timbis *Homestay* Bali untuk mengontrol isi dari konten yang akan dimuat.

## METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian, metode untuk pengumpulan data merupakan faktor penting yang harus diketahui terlebih dahulu untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian. Metode tersebut sama dengan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data, mengetahui sumbernya serta alat yang dipakai dalam suatu penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu : Pertama wawancara, wawancara dilakukan secara langsung melakukan sesi tanya jawab terhadap Bapak Ketut Suyasa selaku pendiri usaha di Timbis *homestay* Bali. Kedua dilakukan observasi, observasi adalah suatu pengamatan terhadap objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. (Kaelan, 2012 : 101). Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung di Timbis *homestay* Bali. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam observasi yakni mengumpulkan data-data mengenai usaha dan media-media yang telah digunakan oleh Timbis *homestay* Bali. Ketiga kepustakaan, teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. (cited at teori-ilmupemerintahan.blogspot.com, diakses : 10/03/2019). Sumber literature yang didapat melalui buku mengenai multimedia interaktif (website) dan internet. Keempat dokumentasi, menurut Sugiyono (2008) metode ini diantaranya catatan peristiwa yang telah lalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang lainnya (Kaelan, 2012 : 126). Dalam hal ini dokumentasi yang didapat berupa dokumentasi wawancara dan memotret media promosi apa saja yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang didapat dari hasil pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi, kepustakaan dan dokumentasi diolah sehingga mendapatkan jawaban untuk menjawab permasalahan yang ada dalam perancangan ini.

permasalahan tersebut yang pertama adalah yang sesuai kriteria desain sebagai upaya meningkatkan citra perusahaan terhadap klien dan pesaing bagi usaha tersebut di Kuta, Bali. Permasalahan yang kedua adalah media apa saja yang tepat sebagai pendukung upaya meningkatkan citra perusahaan terhadap klien dan pesaing bagi usaha tersebut di Kuta, Bali.

### Tinjauan Website Desain

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. (Abdulloh, 2018 : 1). Web Desain adalah istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan bagaimana tampilan isi suatu website atau situs. Tampilan dari website biasanya berupa *hypertext* (HTML) atau hypermedia yang dikirimkan ke user melalui *World Wide Web*. Untuk menampilkan suatu desain web atau isi dari suatu *website*, dibutuhkan sebuah browser web atau software (perangkat lunak) berbasis web. (cited at <https://manpras.blogspot.com>, diakses : 24/04/2019).

Konten website merupakan isi dari sebuah website. Tanpa adanya konten website, tentu tidak ada yang ditawarkan kepada pengunjung dari website yang kita punya. Ibarat toko, website merupakan toko yang kita punya dan konten website adalah barang yang akan kita tawarkan kepada pembeli. Pada umumnya konten website diciptakan atau dibuat oleh pemilik dan pembuat website. Misalnya website berbentuk blog yang berisi artikel atau gambar sesuai dengan topik blog tersebut. Namun ada pula website yang kontennya diciptakan oleh para user atau penggunanya, misalnya situs forum seperti ads.id, bersosial.com, dan lain-lain (cited at [gurupendidikan.co.id/pengertian-data-menurut-para-ahli-serta-jenis-fungsi-dan-contoh/](http://gurupendidikan.co.id/pengertian-data-menurut-para-ahli-serta-jenis-fungsi-dan-contoh/), diakses 22/04/2019).

### Aspek-aspek Desain Komunikasi Visual

#### 1. Ilustrasi

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu (Kusrianto. 2007: 110). Dalam perancangan Website Timbis

Homestay Bali menggunakan ilustrasi dengan teknik digital dan ilustrasi teknik fotografi. Penggunaan ilustrasi dengan teknik digital untuk mempermudah perwujudan dan ilustrasi fotografi bertujuan untuk menggambarkan secara nyata kondisi dari penginapan sehingga lebih mudah bagi audiens untuk menerima informasi.



**Gambar 1** Ilustrasi Fotografi  
(sumber : Google.com/FotografiHotel)

## 2. Teks

Teks adalah sederetan kata atau kalimat yang menjelaskan suatu barang atau jasa untuk tujuan tertentu. Bahasa yang digunakan untuk penyusunan teks pada iklan hendaknya sederhana, jelas, singkat, dan tepat serta memiliki daya tarik pada kalimatnya ( Ananda, 1978 : 63 ). Bagian-bagian dari teks yaitu, judul, sub-judul, *body copy*, slogan dan *closing word*.



— head line  
— sub head line  
— closing word  
— body copy

**Gambar 2** Teks Dalam Majalah

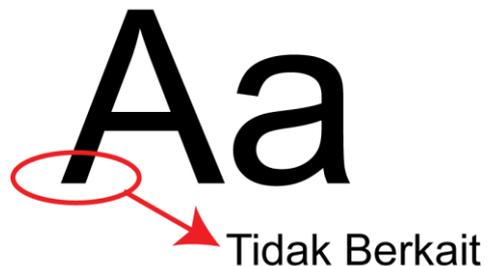
(Sumber : <https://ebooks.gramedia.com/id/majalah/indonesia-design-anniversary/>)

## 3. Huruf/Tipografi

Adalah ilmu yang mempelajari tentang penempatan, penataan huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agar pembaca mendapat informasi secara maksimal. Selain itu ada juga jenis

tipografi yang lebih mengutamakan explorasi fisik pada huruf dan mengabaikan segi keterbacaannya (Sihombing,2015:251).

Huruf/Tipografi yang umumnya digunakan dalam pembuatan website adalah jenis huruf sans serif atau huruf tak berkait. Diartikan tanpa sirip/serif, jadi huruf ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Contoh yang paling umum yaitu huruf tipe Arial (Anggraini & Nathalia, 2018 : 60).



**Gambar 3** Huruf Tidak Berkait

(Sumber : Microsoft/30/03/2019)

## 4. Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan citra sebuah perusahaan dan lainnya. Warna merupakan faktor yang sangat penting dalam mendesain, setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda (Anggraini, Nathalia, 2018 : 38).



**Gambar 4** Lingkaran Warna

(Sumber:<http://2.bp.blogspot.com/lingkaran-warna.jpg>)

## KONSEP PERANCANGAN

Konsep yang digunakan dalam perancangan

website ini adalah tropical minimalist, dimana maksud dari konsep ini adalah penggunaan warna-warna alam seperti coklat, oranye dan biru untuk menampilkan citra dari penginapan yang asri dan sesuai dari makna tropical itu sendiri, lay out pada perancangan website juga ditata dengan sederhana, penggunaan jenis huruf yang akan digunakan adalah jenis sans serif atau huruf tidak berkait dan huruf latin untuk menekankan makna minimalis pada konsep yang diusung. Selain itu konten-konten yang dimuat adalah kegiatan-kegiatan yang terdapat maupun yang ada disekitar pada penginapan ini.

### **Konsep Kreatif**

Konsep adalah ide utama. Dengan adanya konsep bertujuan agar dapat memenuhi kriteria-kriteria desain yang diterapkan pada media komunikasi visual yang dirancang, sehingga dapat menghasilkan website bagi Timbis *Homestay* Bali yang komunikatif dan informatif. Konsep yang digunakan dalam perancangan website ini adalah *tropical minimalist*, dimana maksud dari konsep ini adalah penggunaan warna-warna alam seperti coklat, oranye dan biru untuk menampilkan citra dari penginapan yang asri dan sesuai dari makna *tropical* itu sendiri, *lay out* pada perancangan website juga ditata dengan sederhana, penggunaan jenis huruf yang akan digunakan adalah jenis *sans serif* atau huruf tidak berkait dan huruf latin untuk menekankan makna minimalis pada konsep yang diusung. Selain itu konten-konten yang dimuat adalah kegiatan-kegiatan yang terdapat maupun yang ada disekitar pada penginapan ini. Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan website Timbis *Homestay* Bali adalah agar media berupa website yang dirancang tepat guna dalam menginformasikan pelayanan apa saja yang disediakan beserta dengan kelengkapan yang menjadi unggulan, fasilitas-fasilitas yang disediakan, kegiatan di dalam maupun disekitar lokasi penginapan dengan jangkauan akses yang luas, informatif dan komunikatif kepada target wisatawan yang dituju.

### **Strategi Kreatif**

Adapun strategi kreatif yang akan digunakan pada media komunikasi visual untuk Timbis *Homestay* Bali adalah sebagai berikut : Pertama isi pesan, Isi pesan yang ditampilkan pada media komunikasi visual Timbis *Homestay* Bali adalah bersifat informative yakni menginformasikan fasilitas-

fasilitas yang ditawarkan pada penginapan tersebut, kelengkapan dan fasilitas apa saja yang ditawarkan, keadaan di perusahaan atau citra dari usaha ini. Kedua target audiens, yaitu sasaran yang ingin dicapai dari tujuan perancangan website Timbis *Homestay* Bali yang diantaranya terbagi berdasarkan demografis, geografis dan psikografis.

Variable demografis, semua data *statistic* mengenai status ekonomi dan sosial target audiens. Meliputi usia, jenis kelamin, agama, suku bangsa, status perkawinan, jumlah keluarga, siklus daur hidup keluarga, penghasilan perbulan, pekerjaan, tingkat pendidikan, kewarganegaraan (Jaiz, 2014 : 54), bila ditinjau dari segi demografis maka target audiens dari perancangan website ini adalah orang dengan usia dewasa, berjenis kelamin pria dan wanita, kewarganegaraan asing dan juga berpenghasilan menengah ke atas.

Variable geografois, meliputi hal-hal yang berkaitan dengan wilayah dimana target audience tinggal. Di pantai, pegunungan, pulau Bali, luar Bali, kota kecil, sedang, besar, Asia, Eropa (Jaiz, 2014 : 54). Berdasarkan dari aspek geografis maka target audiens yang dituju adalah Asia dan Eropa.

Variable psikografis, semua penggambaran mengenai target audiens berdasarkan sikap, opini, hobi, kesukaan, persepsi, dan gaya hidupnya (Jaiz, 2014 : 54). Berdasarkan aspek psikografis maka target audiens yang dituju adalah wisatawan dengan hobi berpetualang dan mudah beradaptasi. Bentuk pesan yang ingin disampaikan penulis dalam website Timbis *Homestay* Bali untuk memberikan informasi terkait penginapan dimulai dari produk apa saja yang ditawarkan beserta kelengkapannya, fasilitas hingga artikel yang menjelaskan kegiatan yang ada di dalam lingkungan penginapan maupun di sekitar penginapan.

### **Konsep Visual Interface Desain**

#### **1. Tone colour**

Warna yang dominan atau lebih banyak digunakan adalah warna dari unsur alam yaitu biru, oranye dan putih yang memberikan kesan indah dan natural. Selain itu juga warna-warna pada ilustrasi fotografi yang menjadi ilustrasi pendukung.

## 2. Design Typefripografi (jenis font)

Mengusung konsep *tropical minimalist* maka jenis font yang akan dipilih yakni yang memiliki *readability* yang kuat namun sederhana, font yang akan digunakan adalah berjenis sans serif dengan tipe *Lucida Sans*.

## 3. Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan termasuk dalam metro design style dimana gaya ini menampilkan layout yang sederhana dan juga penggunaan font sans serif. Gaya visual yang digunakan adalah vektor bertema tropis, fotografi dan bentuk geometris. Gaya visual ini akan menggabungkan unsur – unsur visual dengan fotografi, dan tetap dengan tone warna dan konsep modern minimalist.

## 4. Gaya Ilustrasi

Model ilustrasi yang digunakan ialah ilustrasi dari hasil fotografi yang akan memvisualkan secara nyata apa yang ada pada Timbis Homestay Bali. Selain itu, ilustrasi gambar tangan yang diolah melalui teknik digital pada beberapa aksesoris juga digunakan dalam memvisualisasikan ilustrasi dalam website ini.

## 5. Gaya Lay Out

Gaya layout yang digunakan merupakan *point of interest* pada konten utama yang ada pada setiap halaman untuk menonjolkan informasi yang disampaikan. Selain itu, website ini tergolong jenis *creative style* karena tata letak konten dari satu halaman dan halaman lainnya tidak monoton.

## Eksekusi Final Desain

### 1. Website



**Gambar 1** Website Timbis Homestay Bali  
(Sumber : Dokumen Feggy Agrivinna,2019)

### 2. Video Iklan



**Gambar 2** Video Timbis Homestay Bali  
(Sumber : Dokumen Feggy Agrivinna,2019)

### 3. Facebook Banner



**Gambar 3** Facebook Banner Timbis Homestay Bali  
(Sumber : Dokumen Feggy Agrivinna,2019)

#### 4. Poster Digital



Gambar 4 Poster Digital Timbis Homestay Bali  
(Sumber : Dokumen Feggy Agrivinna,2019)

#### 5. Floor Sticker



Gambar 5 Poster Digital Timbis Homestay Bali  
(Sumber : Dokumen Feggy Agrivinna,2019)

#### 6. Katalog Karya



Gambar 6 Poster Digital Timbis Homestay Bali  
(Sumber : Dokumen Feggy Agrivinna,2019)

#### SIMPULAN

Perancangan website Timbis Homestay Bali menggunakan konsep *tropical minimalist* yang menonjolkan kesan tropis dalam hal ini menggunakan ilustrasi tumbuh-tumbuhan dan

warna alam namun tetap mengikuti tren pada masa kini dengan gaya desain yang simpel dan *stylish*. Konsep ini diterapkan pada elemen – elemen desain, prinsip desain, kriteria desain dan disesuaikan dengan pesan yang disampaikan serta pertimbangan keadaan target audiens seperti demografis, psikologis, geografis. Menggunakan ilustrasi fotografi dan gaya vektor sebagai citra visual yang bersifat nyata dan dengan memperhatikan unsur visual yang baik dan kriteria desain sehingga akan tercipta media yang efektif dan komunikatif untuk membantu penyebaran informasi terkait Timbis Homestay Bali di Kuta Selatan.

Media - media yang digunakan sebagai media pendukung website Timbis Homestay Bali yang efektif untuk mendukung penyebaran informasi adalah Iklan Video, Facebook Banner, Poster Digital, Floor Sticker dan Katalog Karya. setiap media memberikan informasi sesuai dengan fungsinya masing – masing, menarik, dan efektif digunakan sebagai sarana pendukung dalam pemberian informasi. Sehingga informasi dapat lebih mudah menyebar dan wisatawan mengetahui dan terbantu dengan adanya informasi Timbis Homestay Bali.

#### SARAN

Desainer hendaknya dapat memahami karakter dan tujuan, serta memahami tingkat keefektifan dan ketertarikan audiens dari sebuah media informasi, sehingga maksud dan tujuan dari media tersebut dapat tercapai secara maksimal dan tepat sasaran dan cara perancangan pun dapat dibuat dengan mudah.

Media pendukung media utama sebaiknya yang memang sesuai kebutuhan dan situasi sasaran serta mengikuti arus jaman sehingga tidak tertinggal dan menjadi sampah visual.

#### DAFTAR RUJUKAN

Abdulloh, Rohi. 2018. 7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula. Jakarta. PT Elex Media Komputindo  
Anggraini, Nathalia. 2018. Desain Komunikasi Visual. Bandung. PENERBIT NUANSA

Jaiz, Muhammad. 2014. Dasar-Dasar Periklanan. Yogyakarta : GRAHA ILMU.

Kaelan. 2012. Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner. Yogyakarta. PARADIGMA

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : C.V. ANDI OFFSET

Sihombing, Danton. 2015. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

### **Jurnal**

TRINAWINDU, I. B. K., Dewi, A., & Narulita, E. (2016). Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran. Prabangkara : Jurnal Seni Rupa Dan Desain, 19(23), 35.

### **Internet**

Indowebiste. 2018. Pengertian Website (Dikutip : 14/06/2019) [indowebiste.id/website/](http://indowebiste.id/website/)

Prastyo. 2019 ( Dikutip 24/04/2019) <https://manpras.blogspot.com/2013/03/pengertian-web-design.html>

Agung. 2010. Pengertian Studi Kepustakaan ( Dikutip 10/03/2019) [teori-ilmupemerintahan.blogspot.com](http://teori-ilmupemerintahan.blogspot.com)