

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Definisi Sistem Informasi**

##### **2.1.1 Pengertian Sistem**

Berikut pengertian sistem menurut pandangan para ahli adalah sebagai berikut:

1. Menurut (Muhamad Muslihudin dan Oktafianto, 2016) menjelaskan bahwa sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk suatu jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu [1].
2. Menurut (Abdul Kadir, 2013) Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan [2].
3. Menurut (Julianto Sunu Punjul Tyoso, 2016) Sistem merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan [3].

##### **2.1.2 Pengertian Informasi**

Pengertian informasi menurut para ahli adalah sebagai berikut:

1. Menurut (Muhamad Muslihudin dan Oktafianto, 2016) Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan [4].
2. Menurut (Prof. Dr. Jogiyanto HM, MBA, Akt, 2014) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya [5].

##### **2.1.3 Pengertian Sistem Informasi**

Pengertian sistem informasi menurut para ahli adalah sebagai berikut:

1. Menurut (McLeod, Jr, 2008) memberikan batasan bahwa, “sistem informasi adalah suatu sistem virtual yang memungkinkan manajemen mengendalikan operasi sistem fisik perusahaan” [6].

2. Menurut (Muhamad Muslihudin dan Oktafianto, 2016) Sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling bekerja sama, yang digunakan untuk mencatat data, mengolah data dan menyajikan informasi untuk para pembuat keputusan agar dapat membuat keputusan yang baik [7].

#### **2.1.4 Tujuan Sistem Informasi**

Tujuan dari sistem informasi adalah untuk menghasilkan informasi. Kegunaan dari sistem informasi adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan aksesibilitas data secara efektif dan efisien kepada pengguna.
2. Memperbaiki produktivitas aplikasi pengembangan dan pemeliharaan sistem.
3. Mengantisipasi dan memahami akan konsekuensi ekonomi.
4. Mengembangkan proses perencanaan yang efektif.

## **2.2 Karakteristik Sistem Informasi**

### **2.2.1 Karakteristik Sistem**

Dalam jurnal (Irawan & Hasni, 2018) suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu sebagai berikut:

1. **Komponen Sistem (*components*)**  
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.
2. **Batas Sistem (*boundary*)**  
Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu

kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*environment*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara.

4. Penghubung Sistem (*interface*)

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran (*output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem(*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem(*output*)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklarifikasikan menjadikeluaran yang berguna dan sisa pembungan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem (*process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan

menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

8. Sasaran Sistem (*objectives*)

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

### 2.2.2 Karakteristik Informasi

Informasi memiliki karakteristik dalam memperoleh informasi yang baik dan benar adalah sebagai berikut:

1. Akurat

Informasi harus mencerminkan keadaan yang sebenarnya dan informasi tersebut harus bebas atau minim dari kesalahan.

2. Tepat waktu (*real-time*)

informasi itu harus tersedia/ada pada saat informasi tersebut diperlukan dan tidak terhambat, baik informasi berupa laporan bulanan maupun laporan real-time.

3. Relevan

Informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan.

4. Lengkap

Informasi harus diberikan secara lengkap dan detail sehingga dapat dianalisa oleh penerima informasi.

5. Kebenaran (*Correctness*)

Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan harus memiliki kebenaran.

6. Keamanan (*Security*)

Informasi yang dihasilkan harus dapat diakses oleh pihak yang berkepentingan sehingga tidak terjadi kebocoran informasi atau bahkan pergeseran makna dari informasi yang diterima.

### 2.3 Konsep Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem merupakan suatu pemetaan atau rencana kebutuhan-kebutuhan informasi di dalam suatu organisasi, seni menggambarkan suatu model atau konsep informasi yang di gunakan dalam aktivitas-aktivitas yang membutuhkan detail eksplisit dari suatu sistem kompleks. Tujuan dari arsitektur ini adalah agar bagian teknologi informasi memenuhi kebutuhan-kebutuhan bisnis strategis organisasi.

*Client* mempunyai kemampuan untuk melakukan proses sendiri. Ketika sebuah *client* meminta suatu data ke *server*, *server* akan segera menanggapi dengan memberikan data yang diminta ke *client* bersang-kutan. Setelah data diterima, *client* segera melakukan pemrosesan.

Adapun pengertian dari bagian arsitektur adalah sebagai berikut:

1. *Client* adalah sebuah komputer yang digunakan untuk mengakses layanan yang sudah disediakan oleh komputer server.
2. Jaringan adalah sebuah sistem yang menghasilkan media transmisi atau media komunikasi dengan cara menghubungkan dua atau lebih *device* (dalam hal komputer).
3. *Server* adalah suatu sistem komputer yang menyediakan jenis layanan tertentu untuk *client* dalam suatu jaringan komputer.
4. *Printer* adalah perangkat keras (*hardware*) dimana perangkat ini akan bekerja apabila pengguna menghubungkannya dengan perangkat komputer untuk menghasilkan keluaran dari sistem.
5. *Basis data* adalah kumpulan berbagai data atau informasi yang tersimpan atau tersusun di dalam komputer secara sistematis yang dapat di periksa, di olah maupun di manipulasi dengan adanya menggunakan program komputer untuk mendapatkan informasi dari basis data tersebut.

## 2.4 Konsep Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem adalah suatu bentuk penyederhanaan dari sebuah elemen atau komponen yang sangat kompleks untuk memudahkan pemahaman.

### 2.4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah rancangan atau susunan sistem yang akan di bangun.


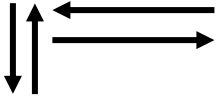
Terdapat 3 (tiga) perancangan sistem yaitu:

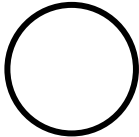









1. Perancangan basis data, ini adalah kumpulan data yang tersimpan di dalam media penyimpanan sekunder yang di pakai untuk menyimpan data-data panjang yang di gunakan untuk inputan sistem kemudian data tersebut diolah menjadi data output/ keluaran sistem.
2. Perancangan proses, ini menjelaskan sebuah proses bekerjanya sebuah sistem untuk melakukan pengolahan data input menjadi data output menggunakan fungsi-fungsi yang sudah direncanakan.
3. Perancangan interface, ini bagian software yang bisa dipakai oleh end user yang bisa dilihat pada layar monitor apabila program dijalankan.

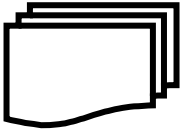

### 2.4.2 Flowchart

Flowchart adalah sebuah jenis diagram yang mewakili algoritme, alir kerja atau proses, yang menampilkan langkah-langkah dalam bentuk simbol-simbol grafis, dan urutannya dihubungkan dengan panah, (Marsela & Laili, 2015).

**Tabel 2.1 Simbol Flowchart**

Simbol	Nama	Fungsi
	Terminator	Simbol untuk pemulaan (satu) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan
	Flow Direction	Simbol yang menggabungkan dari simbol satu ke simbol lainnya.

	Connector	Simbol untuk keluar masuk atau penyambungan proses dalam lembar ataupun halaman yang sama
	Predifine proses	Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian
	Manual operation	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak di lakukan oleh komputer
	Magnetik tipe unit	Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output di simpan ke pita magnetik
	Punch card	Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kata atau output di tulis di kartu
	Connecor	Simbol untuk keluar masuk atau penyambungan proses dalam lembar atau halaman yang sama.
	Preparation	Simbol pemilihan untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan di gunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	Disk and Online Storage	Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau di simpan ke disk.
	Display	Simbol yang menyatakan peralatan output yang akan di gunakan yaitu layar, plotter, printer dll.
	Manual input	Simbol untuk pemasukan data secara manual online keyboard

	Dokumen	Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari pita magnetik atau output di cetak ke kertas.
	Input – Output	Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.

### 2.4.3 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan sebuah bagian level dari Data Flow Diagram yang digunakan untuk menetapkan konteks serta batasan batasan sistem pada sebuah pemodelan. hal ini termasuk hubungan dengan entitas entitas diluar system itu sendiri, seperti sistem, kelompok organisasi, penyimpanan data eksternal lain.


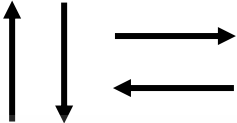

Adapun analisis diagram konteks adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi arus data yang berlangsung di dalam sistem seperti arus informasi, dokumen dll, baik yang terstruktur maupun tidak terstruktur (email, percakapan telepon, informasi dari sistem eksternal, dll.).
2. Identifikasi arus data dari entitas external, seperti dari mana sumbernya, seperti apa datanya, dll.
3. Gambar dan berilah label di setiap proses yang mewakili seluruh pekerjaan sistem.
4. Gambar dan berilah label pada setiap entitas yang terkait di dalam sistem, baik entitas internal maupun entitas external.
5. Tambahkan aliran data yang mewakili perpindahan data antar proses/entitas.

Simbol dari diagram konteks terlihat pada tabel 2.2 (Irawan & Hasni, 2018).



**Tabel 2.2 Simbol Diagram Konteks**

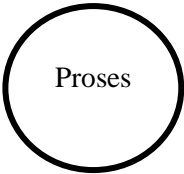
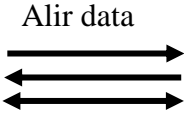
<b>Simbol</b>	<b>Kegunaan</b>
	Menunjukkan bagian luar sistem atau sumber input dan output.
	Menunjukkan arus data antar simbol/proses.
	Proses, menunjukkan suatu proses untuk menerima masukan dan menghasilkan keluaran/menunjukkan sistem.


#### 2.4.4 Diagram Berjenjang Proses

Diagram berjenjang proses adalah diagram jenjang yang menggambarkan seluruh proses dari fungsi – fungsi di dalam sistem secara berjenjang. (Muhammad Zacky, 2020).

Simbol-simbol dari diagram jenjang proses dapat dilihat pada tabel 2.3

**Tabel 2.3 Simbol Diagram Berjenjang**

<b>Yourdon/De Marco</b>	<b>Keterangan</b>
	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.


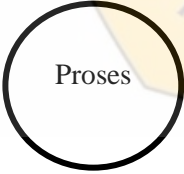
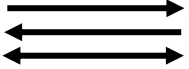
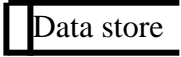
 Penyimpanan data	Penyimpanan data atau tempat data di refer oleh proses.
---	---

### 2.4.5 Diagram Alir Data

Diagram alir data adalah merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam bentuk entitas ke sistem atau sistem ke entitas. DAD juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran atau output.

Simbol diagram alir data terlihat pada tabel 2.4 (Muhammad Zacky, 2020).

**Tabel 2.4 Simbol Diagram Alir Data**

Yourdon/De Marco	Keterangan
 Entitas	Entitas dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem
 Proses	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak di identifikasikan.
Aliran data 	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
 Data store	Penyimpanan data atau tempat data di refer oleh proses.

## 2.5 Konsep Basis Data

### 2.5.1 Basis Data

Basis data atau (database) adalah kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (query) basis data disebut sistem manajemen basis data (database management system, DBMS). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi. Data merupakan suatu sumber yang sangat berguna bagi hampir disemua organisasi. Dengan tersedianya data yang melimpah, maka masalah pengaturan data secara efektif menjadi suatu hal yang sangat penting dalam pengembangan sistem informasi manajemen. (Andaru, 2018).

Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan di dalamnya: penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan obyek yang diwakili suatu basis data, dan hubungan di antara obyek tersebut.

### 2.5.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity relationship diagram* (ERD) adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. Entitas biasanya menggambarkan jenis informasi yang sama. Dalam entitas digunakan untuk menghubungkan antar entitas yang sekaligus menunjukkan hubungan antar data.

Untuk membuat ERD diperlukan latihan dan jam terbang.





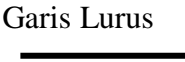
Ada beberapa pedoman yang perlu diperhatikan untuk membuat ERD, diantaranya:

1. Entitas harus memiliki banyak kejadian / realitas.
2. Hindari penggunaan atribut yang tidak perlu.
3. Berilah label yang jelas untuk semua komponen.
4. Pasangkan kardinalitas dan modalitas yang jelas dan benar.
5. Pecah atribut menjadi level sederhana yang mungkin diperlukan.

6. Label harus merefleksikan istilah-istilah bisnis yang umum.
7. Asumsi harus disebutkan dengan jelas.

Untuk lebih jelasnya Simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan model Entity Relationship Diagram (ERD) dapat dilihat di tabel 2.5 (Muhammad Zacky, 2020).

**Tabel 2.5 Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)**

Simbol	Keterangan
	Digambarkan dalam bentuk persegi panjang. Entitas adalah sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data disimpan atau dimana terdapat data.
	Atribut adalah sifat atau karakteristik dari tiap-tiap entitas dan relasi atau elemen data dari entitas dan relasi. Atribut ini digunakan untuk penamaan dari bagian-bagian yang terdapat dalam entitas.
	Simbol attribute yang digarisbawahi ini menunjukkan attribute kunci yang ada pada suatu <i>entity</i>
	Relasi adalah hubungan ilmiah yang terjadi antara entitas.
	Menghubungkan antara entitas satu dengan entitas lainnya.

### 2.5.3 Teknik Normalisasi

Normalisasi database adalah proses pengelompokan atribut data yang membentuk entitas sederhana, nonredundant, fleksibel, dan mudah beradaptasi. Sehingga dapat dipastikan bahwa database yang dibuat berkualitas baik. Tujuan utama dari normalisasi database adalah:

1. Menghilangkan dan mengurangi redundansi data.
2. Memastikan dependensi data (data berada pada tabel yang tepat).

## 2.6 Jenis-jenis Basis Data

Suatu database pada umumnya terdiri dari data yang digunakan oleh banyak user atau pengguna, dari masing – masing user tersebut tentunya memiliki keperluan yang berbeda – beda juga. Dengan adanya hal ini suatu sistem manajemen database juga dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis dengan fungsi dan kegunaan masing – masing. Dibawah ini adalah jenis – jenis database yaitu :

1. Operational Database Database jenis ini dapat menyimpan data dengan rinci agar dapat dioperasikan dari seluruh organisasi. Dalam hal ini mereka juga dapat disebut Subject Area Database (SADB), transaksi database atau produksi database. Contoh dari Operational Database adalah database yang digunakan pelanggan, database akuntansi dan lain – lain.
2. Relational Database Jenis database yang satu ini bisa dibilang paling populer, hal ini dikarenakan dengan menggunakan Relational Database, user dapat mengakses atau mencari informasi dalam tabel yang berbeda – beda. Query yang dilakukan juga dapat melibatkan beberapa tabel karena fungsi relasi ini.
3. Distributed Database Sesuai dengan namanya database yang satu ini dapat mendistribusikan data – data secara tersebar namun saling berhubungan serta dapat diakses secara bersama – sama. Database jenis ini biasanya digunakan pada suatu lembaga atau perusahaan yang terdiri dari beberapa cabang, agar dapat memudahkan user mengakses data dari tempat satu ke tempat lainnya.
4. External Database Database ini mampu menyediakan akses ke bagian eksternal, data yang disimpan nantinya akan digunakan untuk keperluan komersial. Akses ke dalam database ini akan lebih mudah

karena diperuntukkan bagi publik dan disamping itu juga lebih efisien karena tidak perlu mencari informasi dari internet.

## 2.7 Komponen-komponen sistem basis data

Basis data merupakan sistem yang terdiri atas kumpulan file atau tabel yang saling berhubungan dan Database Management System ( DBMS ) yang memungkinkan beberapa pemakai untuk mengakses dan manipulasi file-file tersebut (Fathansyah). Dalam Sistem Basis data memiliki beberapa komponen yaitu:

1. Perangkat Keras ( Hardware ) Perangkat keras yang biasanya terdapat dalam sistem basis data adalah memori sekunder hardisk.
2. Sistem Operasi ( Operating System ) Sistem Operasi (Operating System) merupakan program yang mengaktifkan atau mengfungsikan sistem komputer, mengendalikan seluruh sumber daya (resource) dan melakukan operasi-operasi dalam komputer. Sistem Operasi yang banyak digunakan seperti: MS-DOS, MS-Windows 95 MS Windows NT, dan Unix.
3. Basis data ( Database ) Sebuah basis data ( Database ) dapat memiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat berisi atau memiliki sejumlah objek basis data seperti file atau tabel.Database
4. Management System ( DBMS ) Pengolahan basis data secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah perangkat lunak yang disebut DBMS yang menentukan bagaimana data disimpan, diubah dan diambil kembali.
5. Pemakai ( User ) Bagi pemakai dapat berinteraksi dengan basis data dan memanipulasi data dalam program yang ditulis dalam bahasa pemrograman.

## 2.8 Perangkat lunak yang digunakan

### 2.8.1 Mysql

Pengertian MySQL menurut para ahli adalah sebagai berikut:

1. Menurut Nugroho (2013), MySQL adalah software atau program Database Server. Sedangkan SQL adalah bahasa pemrogramannya, bahasa permintaan (query) dalam database server termasuk dalam MySQL itu sendiri. SQL juga dipakai dalam software database server lain, seperti SQL Server, Oracle, PostgreSQL dan lainnya [8].
2. Menurut Buana (2014), MySQL Merupakan database server yang paling sering digunakan dalam pemograman PHP. MySQL digunakan untuk menyimpan data dalam database dan memanipulasi data-data yang diperlukan [9].

### 2.8.2 Bahasa Pemrograman PHP

Menurut (Anhar, 2017), PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang menyatu dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru/up to date. Semuas cript PHP dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan [10].

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdroft, seorang programmer C. Semula PHP digunakannya untuk menghitung jumlah pengunjung di dalam webnya. Kemudian ia mengeluarkan *Personal Home Page Tools* versi 1.0 secara gratis. Versi ini pertama kali keluar pada tahun 1995. Isinya adalah sekumpulan *script* PERL yang dibuatnya untuk membuat halaman webnya menjadi dinamis. Kemudian pada tahun 1996 ia mengeluarkan PHP versi 2.0 dengan kemampuan dapat mengakses *database* dan dapat terintegrasi dengan HTML yang dapat membuat halaman web yang dinamis.

### 2.8.3 Definisi HTML (Hypertext Markup Language)

Menurut (Simarmata, 2017), HTML adalah bahasa *markup* untuk penyebaran informasi pada web. Ketika merancang HTML, ide ini diambil dari *Standart Generalized Markup Language* (SGML). SGML adalah cara yang terstandarisasi dari pengorganisasian dan informasi yang terstruktur di dalam dokumen atau sekumpulan dokumen. Walaupun HTML tidak dengan mudah dapat dipahami kebanyakan orang, ketika diterbitkan penggunaannya menjadi jelas [11].

### 2.8.4 Website

Menurut (Amri et al., 2019) website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web. Menurut Simarmata (2017), “*website* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *server web* internet yang disajikan dalam bentuk hypertext. Informasi web dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format HTML (Hypertext MarkupLanguage). Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG), suara (dalam format AU, WAV), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, Shockwave, Quicktime, Movie, 3D World)” [12].

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan website adalah sebuah tempat di internet, yang menyajikan informasi dengan berbagai macam format data seperti teks gambar, bahkan video dan dapat diakses menggunakan berbagai aplikasi client sehingga memungkinkan penyajian informasi yang lebih menarik dan dinamis dengan pengelolaan yang terorganisasi.



### **2.8.5 Cascading Style Sheets (CSS)**

Menurut Rohi Abdulloh (2015) CSS singkatan dari cascading style sheets, yaitu skripsi yang digunakan untuk mengatur desain website. Walaupun HTML mempunyai kemampuan untuk mengatur tampilan website, namun kemampuannya sangat terbatas. Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur website yang dibuat dengan HTML terlihat lebih rapi dan indah [13].

### **2.8.6 Editor Teks (Sublime Text 3)**

Sublime Text 3 Menurut Miftah Faridi (2015), Sublime text 3 adalah editor berbasis python sebuah text editor yang elegan, kaya akan fitur cross platform mudah dan simpel yang cukup dikenal developer penulis dan desain. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sublime text 3 adalah suatu software yang digunakan untuk membuat dan mendesain dokumen HTML secara visual dan mengelola situs web maupun halaman Web [14].

