



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Wimatra, Sunardi, dan Saputro Komputer adalah suatu sistem perangkat elektronik yang memiliki tujuan untuk melakukan proses pengolahan data sehingga menghasilkan informasi yang berguna (Setyaningrum dan Prabowo, 2017:2).

Menurut Kadir (2019:2) Komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program.

Fachri, dkk (2020:13) mengemukakan bahwa” komputer adalah sebuah mesin hitung elektronik yang secara cepat menerima informasi masukkan digital dan mengolah informasi tersebut menurut seperangkat instruksi yang tersimpan dalam komputer tersebut dan menghasilkan keluaran informasi yang dihasilkan setelah di olah”.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Sukamto dan Sahalahuddin (2018:2) Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan model desain dan cara penggunaan (*user manual*)”.

Menurut Asnawati dan Feri (2015:2) Software adalah perangkat lunak yang berisikan sebuah intruksi yang diperintahkan dan diproses dengan bantuan perangkat keras sehingga tanpa perangkat lunak maka perangkat keras tidak bisa dipakai sehingga *software* dan *hardware* tidak bisa dipisahkan.

Krisbiantoro (2019:7) mengemukakan bahwa “ Perangkat lunak atau piranti lunak adalah program computer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras”.



2.1.3 Pengertian Internet

Internet merupakan sistem komunikasi yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia sehingga dapat saling berkomunikasi dan bertukar informasi. (Edukom, 2019:1)

Menurut Anhar (2016:6), “ Internet adalah jaringan atau sistem pada jaringan komputer yang saling berhubungan (terhubung) dengan menggunakan Sistem Global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.”

2.1.4 Pengertian Pengembangan Sistem

Menurut Muharto dan Ambarita (2016:104) menjelaskan metode sistem yang sering digunakan yaitu metode waterfall (air terjun). Model waterfall ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model”, yang sering juga disebut dengan “Clasif Life Cycle” atau model waterfall. Disebut waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Menurut Sanubari, Prianto dan Riza (2020:41) Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu :

1. Requirement Analisis

Tahap ini pengembangan sistem perlu komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. System Design

Spesifikasi kebutuhan dan tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementation



Pada tahap ini sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4. Integratioin & Testing

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. Operation & Maintenance

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Indrajani (2018:3) Aplikasi adalah program yang menentukan aktivasi pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas khusus dari pemakai komputer.

Menurut Prawiro (2019) Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

2.2.2 Sistem Informasi

Menurut Harfizar, dkk dalam Jurnal SENSI Vol. 3 No. 2 (2017:195), “Sistem informasi adalah komponen-komponen yang membentuk sistem yang menghasilkan suatu informasi yang berfungsi sebagai penyedia informasi atau laporan”.



Menurut Hutahean (2014:13) “Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan”.

2.2.3 Pengertian Kepegawaian

Menurut Fachlevi dan Fenny Syafariani (2017:8) “ Kepegawaian merupakan sebuah kegiatan mengelola sumber daya manusia pada sebuah organisasi. Pada dasarnya kepegawaian adalah sebuah kegiatan mengelola kepangkatan, kewajiban, pembinaan pegawai serta hak yang harus didapatkan oleh pegawai tersebut. Mengelola tenaga kerja manusia haruslah mengelola (mental dan fikiran) karena keduanya merupakan sebuah model yang sangat di perlukan dalam menunjang kesuksesan sebuah organisasi.

Menurut penjelasan umum dalam Undang-Undang (UU) No 8 Tahun 1974 disebut bahwa yang dimaksud dengan “ kepegawaian adalah segala hal-hal mengenai kedudukan, kewajiban, hak dan pembinaan pegawai negeri”.

2.2.4 Pengertian Aplikasi Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web pada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Sumatera Selatan

Aplikasi Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web pada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Sumatera Selatan adalah program komputer yang dibuat untuk mengerjakan tugas meliputi pengolahan dan manajemen pengarsipan data kepegawaian di Sub Bagian Umum dan Kepegawaian pada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Sumatera Selatan

2.2.5 Pengertian Website

Menurut Nurhadi (2017:8) Website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkup di dalam sebuah domain atau juga



subdomain, yang lebih tepatnya berada di dalam WWW (*World Wide Web*) yang tentunya terdapat di dalam internet.

Menurut Hariyanto (2015) website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Abdulloh (2018:1) mengemukakan ,” 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 diseluruh dunia”.

2.3 Teori Khusus

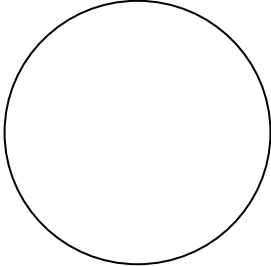

2.3.1 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018:69-73) Data Flow Diagram (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)

Adapun simbol-simbol atau notasi-notasi yang menggambarkan DFD, teknik Edwar Yourdan dan Tom DeMarco adalah sebagai berikut :





Tabel 2.1 Simbol-Simbol DFD (*Data Flow Diagram*)

No	Notasi	Keterangan
1		<p>Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi ilmiah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.</p> <p>Catatan : nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja</p>
2		<p><i>File</i> atau basisdata atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basisdata yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basisdata <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM).</p> <p>Catatan : nama yang diberikan pada seluruh penyimpanan biasanya kata benda.</p>



Lanjutan Tabel 3.1 Simbol-Simbol DFD (*Data Flow Diagram*)

No	Notasi	Keterangan
3		Entitas luar (<i>External Entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau system lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan. Catatan : nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.
4		Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>). Catatan : nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.

(sumber : Sukamto dan Shalahuddin. 2018:70-72)

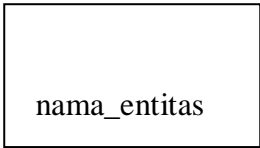
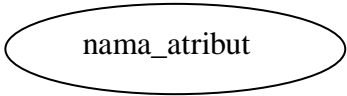
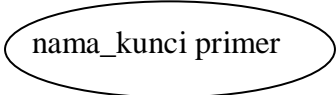
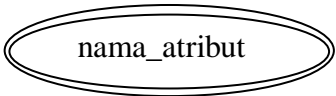
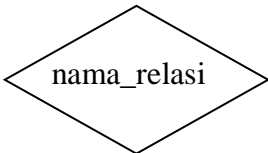
2.3.2 Pengetian ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:50-51) “*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basisdata relasional”.

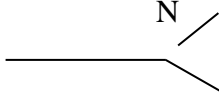
Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *Entity Relationship Diagram* (ERD), yaitu :



Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas/ <i>Entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan tersimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	Atribut Kunci Primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4.	Atribut Multinilai/ Multivalue 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.

Lanjutan Tabel 3.2 Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Deskripsi
6.	Asosiasi/Assosiation 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana dikedua ujungnya punya <i>multiplicity</i> ke-mungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas yang lain disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan Entitas B.



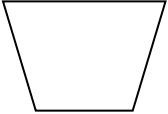

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2018:50-51)

2.3.3 Pengertian Blockchart

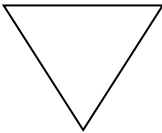
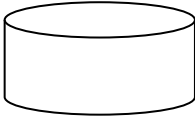

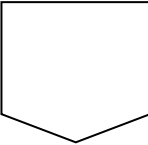
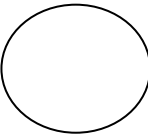

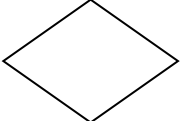

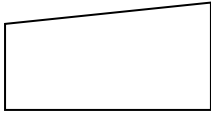
Menurut Kristanto (2018:75), “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *Blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

Adapun simbol-simbol dalam *blockchart*, yaitu :

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen.
3.		Proses manual.
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer.

Lanjutan Tabel 3.3 Simbol-Simbol *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
5.		Memindahkan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (data storage)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11.		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>).
12.		Layar peraga (<i>monitor</i>).
13.		Pemasukkan data secara manual.

(sumber : kristanto, 2018:75-77)

2.3.4 Pengertian Flowchart

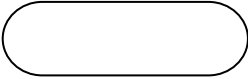
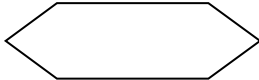

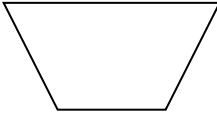

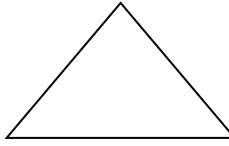

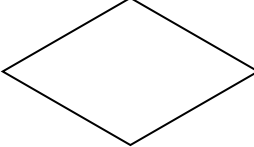
Menurut Murhada dan Giap (2011:112-113) “*Flowchart* adalah bagian-bagian yang mempunyai arus menggambarkan langkah-langkah penyelesaian




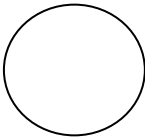
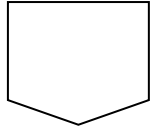
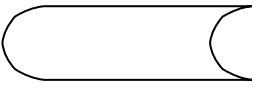



suatu masalah, merupakan cara penyajian dari suatu algoritma”.

Adapun simbol-simbol dalam *Flowchart*, yaitu :

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
Processing Symbol			
1.		Terminator	Permulaan/akhir program
2.		Preparation	Proses inialisasi/ pemberian harga awal
3.		Proses	Proses perhitungan/ proses pengolahan data.
4.		Manual	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer.
5.		Predefined proses (sub program)	Permulaan subb program/ proses menjalankan subb program.
6.		Offline-storage	Menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu.
7.		Manual input	Memasukkan data secara manual dengan menggunakan <i>online keyboard</i> .
8.		Decision	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah sebelumnya.



Flow Direction Symbols			
1.		Garis Air (<i>Flow Line</i>)	Arah aliran program
2.		<i>On. Page Connector</i>	Penghubungan bagian <i>flowchart</i> yang berada pada suatu halaman.
3.		<i>Off Page Connector</i>	Penghubungan bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda.
No	Simbol	Nama	Fungsi
Input / Output Symbols			
1.		Disk Storage	Menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.
2.		Input/Output	Proses input/output data, parameter, informasi.
3.		Document	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
4.		Display	Mencetak keluaran dalam layar monitor.

(Sumber : Murhada dan Giap, 2011:112-113)

2.3.5 Kamus Data

Menurut Sukamto dan Sahalahuddin (2018:73-74) “kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada system perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memilikimstandar cara penulisan)”.



Adapun simbol-simbol dalam kamus data, yaitu :

Tabel 2.5 Simbol-Simbol Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	Disusun atau terdiri dari
+	Dan
[]	Baik... atau...
{ } ⁿ	n kali diulang/bernilai banyak
()	Data opsional
...	Batas komentar

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2018:73-74)

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Sublime Text

Menurut Faridi (2015:3) menjelaskan bahwa “Sublime Text 3 adalah editor berbaris python, sebuah teks editor yang elegan, kaya akan fitur, cross platform, mudah dan simple yang cukup terkenal di kalangan developer (pengembang), penulis dan desainer”.

Menurut para ahli Sublime Text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi. (Supono dan Putratama, 2016:14)

Menurut Batubara dan Awangga (2020:85), Berikut beberapa fitur yang diunggulkan dari aplikasi *sublime text* :

1. *Goto Anything*

Fitur yang sangat membantu dalam membuka *file* ataupun menjelajahi isi dari *file* hanya dengan beberapa *keystrokes*.

2. *Multiple Selections*

Fitur ini memungkinkan *user* untuk mengubah secara interaktif banyak baris sekaligus, mengubah nama variabel dengan mudah, dan memanipulasi *file* lebih cepat dari sebelumnya.

3. *Command Pallete*

Dengan hanya beberapa *keystrokes*, *user* dapat dengan cepat mencari fungsi



yang diinginkan , tanpa harus menavigasi melalui menu.

4. *Distraction Free Mode*

Bila *user* memerlukan fokus penuh pada aplikasi ini , fitur ini dapat membantu *user* dengan memberikan tampilan layar penuh

5. *Split Editing*

Dapatkan hasil yang maksimal dari monitor layar lebar dengan dukungan editing perpecahan. Melakukan *editing* di sisi *file* dengan sisi atau mengedit dua lokasi di satu *file* anda dapat mengedit dengan banyak baris dan kolom yang *user* inginkan.

6. *Instant Project Switch*

Mengambil semua *file* yang dimasukkan kedalam *project* pada aplikasi ini terhubung dengan fitur *Goto Anything* untuk menjelajahi semua *file* yang ada ataupun untuk beralih ke *file* dalam *project* lainnya dengan cepat.

7. *Plugin Api*

Aplikasi ini memiliki plugin API berbasis Python sehingga membuat aplikasi ini sangat tangguh

8. *Customize Anything*

Aplikasi *sublime* mempunyai dan memberika *user* fleksibilitas dalam hal pengaturan fungsional dalam aplikasi ini.

9. *Cross Platform*

Aplikasi ini dapat berjalan hampir disemua *operating system modern* seperti windows, OS X dan Linux based operating system.

2.4.2 Pengertian HTML

Menurut Abdullah (2015:2) HTML singkatan dari hypertext markup language, yaitu tag-tag untuk membuat dan mengatur atruktur website.

Menurut Bekti (2015:35) HTML adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendesain sebuah halaman web.

Menurut Purnama dan Watrianthos (2018:2) , HTML yang dikenal sebagai bahasa program dalam ilmu komputer memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut :



1. Fungsi Utama HTML yang diketahui adalah untuk membuat suatu halaman website yang bisa dibaca dan dipahami oleh pengguna dengan Lebih mudah. Seluruh laman website yang ada dalam internet dibuat dengan HTML dan tidak ada pengecualian.
2. Menandai teks pada suatu laman, HTML ditulis pada suatu halaman dokumen dengan tag atau simbol tertentu dimana simbol dan tag tersebut akan menandai teks menjadi tebal, miring, bergaris tebal dan lain sebagainya. Misal jika kita membuat suatu teks menjadi teks miring atau italic, dalam laman html dituliskan kode `<i>`,`` untuk teks tebal dan `<u>` untuk teks bergaris bawah.
3. Sebagai dasar website, website yang dibuat tentunya memiliki beberapa fitur yang dibuat dengan menggunakan java script (untuk mengatur perilaku web), Implementasi bahasa pemrograman server PHP, dan mendesain web menggunakan CSS. Semua bahasa tersebut dapat diaplikasikan jika web memiliki bahasa HTML sebagai dasarnya.
4. Menampilkan tabel, gambar, video, dan lainnya. Biasanya dalam website atau blog kita tidak bisa langsung meletakkan tabel, gambar maupun video oleh sebab itu komponen tersebut diletakkan pada web dengan menggunakan bahasa HTML.
5. Menandai elemen dan membuat online form, HTML juga berfungsi untuk menandai bagian-bagian dalam website diantaranya header, main, footer, navigation dan lain sebagainya. Selain itu HTML juga biasanya digunakan sebagai bahasa dalam membuat suatu online form atau formulir digital.

2.4.3 Pengertian PHP

Menurut Madcoms (2016:2), php adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML/PHP banyak dipakai untuk membuat situs web dinamis.

Menurut Winarno dkk (2014:1) PHP adalah pemrograman untuk web yang menganut client server.

Menurut Supono (2018:5) ,bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman yang paling banyak digunakan, tentu karena berbagai alasan, salah



satunya adalah mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan bahasa pemrograman lainnya yang sejenis. Berikut ini kelebihan bahasa pemrograman PHP :

1. PHP adalah bahasa multiplatform yang artinya dapat berjalan diberbagai mesin dan sistem operasional (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah perintah sistem lainnya.
2. PHP bersifat *Open Source* yang berarti dapat digunakan oleh siapa saja secara gratis.
3. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, nginx hingga Xitami dengan konfigurasi yang relative mudah dan tidak berbelit-belit, bahkan banyak yang membuat dalam bentuk paket atau package (PHP, MySQL, dan Web Server).
4. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis0milis, komunitas dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.
5. Dalam sisi pemahaman PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak
6. Banyak bertebaran Aplikasi dan Program PHP yang gratis dan siap pakai seperti WordPress, PrestShop dan lain-lain.
7. Dapat mendukung banyak *database*, seperti MySQL, Oracle, MS-SQL.dst.

2.4.4 Pengertian CSS

Menurut Abdulloh (2018:45). “ CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheet yaitu dikumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan.

Menurut Beki (2015:47) CSS (*Cassading Style Sheet*) merupakan salah satu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mempercantik halaman web dan mengendalikan beberapa kokmponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.



Menurut Lewenusa (2020:1) beberapa kegunaan CSS (*Cassading Style Sheet*) :

1. Mempersingkat penulisan tag HTML
2. Penulisan tag dengan property dan nilai yang sama tidak perlu dituliskan pada setiap tag HTML
3. Mudah untuk memelihara (*maintain*) Step, karena CSS dapat dibuat terpisah maka kita perlu merombak semua elemen atau property dalam HTML.
4. CSS dapat melakukan apa yang tidak bisa dilakukan oleh HTML, seperti memberikan warna pada *Input box* atau *scrollbar*.

2.4.5 Pengertian XAMPP

Menurut Madcoms (2016:186) XAMPP adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyadmin, PHP, Perl, Filezilla dan lain-lain.

Menurut Wahana (2014:72) menjelaskan bahwa XAMPP adalah singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP adalah tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket.

Menurut Haqi (2019:8) fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost) , yang terdiri beberapa program antara lain : apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl

Menurut Haqi (2019: 10) adapun komponen dan fungsi XAMPP:

1. htdoc adalah folder dimana anda meletakkan file yang akan dijalankan, seperti file PHP, HTML, dan script lainnya.
2. Php Myadmin adalah bagian untuk mengelola database MySQL yang dikomputer.
3. Untuk membukanya ,membuka browser dan ketik alamat <http://localhost/phpMyAdmin> halaman phpMyAdmin akan muncul
4. Control panel yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) xampp , Seperti stop service (berhenti) atau mulai (mulai).