



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Judul

2.1.1. Pengertian Aplikasi

Sujatmiko (2012:23), aplikasi adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel.

Asropudin (2013:6), aplikasi berasal dari kata “application” yaitu software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel.

Kesimpulannya, aplikasi adalah perangkat yang memiliki aturan tertentu dalam penulisannya dan digunakan untuk memerintahkan komputer mengerjakan tugas tertentu.

2.1.2. Pengertian Web Mobile

Utomo (2013:3), web mobile adalah web atau halaman website internet yang dapat digunakan atau diakses pada perangkat mobile.

Indonesian Journal on Networking and Security (2016:49), web mobile adalah lanjutan dari aplikasi tradisional menggunakan smartphone, tablet, atau komputer, desainnya akan beradaptasi dengan perangkat yang digunakan tersebut, dengan desain yang fleksibel ini memaksimalkan kemampuan web browser yang digunakan di perangkat mobile.

Kesimpulannya, mobile web adalah kumpulan halaman website yang dapat diakses pada perangkat mobile seperti smartphone, tablet, atau komputer, desainnya akan beradaptasi dengan perangkat yang digunakan tersebut.

2.1.3. Pengertian Pelayanan

Muchtar (2014:101), pelayanan adalah suatu sikap yang dapat mengakibatkan rasa puas atau tidak puas yang dialami konsumen pada saat terjadinya proses tindakan.



Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016:485), pelayanan adalah cara melayani atau menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan seseorang, meladeni, menanggapi, menyambut tangan (bertanding, berkelahi, berperang, berdebat).

Kesimpulannya, pelayanan adalah suatu sikap cara melayani yang dapat mengakibatkan rasa puas atau tidak puas yang dialami konsumen.

2.1.4. Pengertian Pelanggan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016:478), pelanggan adalah langganan atau berlangganan kepada seseorang atau mengadakan jual beli secara tetap.

Nasution (2004:101), pelanggan adalah orang yang menuntut perusahaan untuk memenuhi suatu standar kualitas tertentu yang akan memberikan pengaruh pada performa kita atau perusahaan manajemen.

Greenberg (2010:08), pelanggan didefinisikan sebagai sebuah individu atau kelompok yang melakukan pembelian atas sebuah produk atau jasa berdasarkan pada keputusan akan pertimbangan harga dan penawaran yang berkomunikasi dengan perusahaan melalui surat, panggilan telepon dan email yang dikirim secara berkala.

Kesimpulannya, pelanggan adalah pihak yang berlangganan kepada seseorang yang melakukan pembelian atas sebuah produk atau jasa berdasarkan pada keputusan akan pertimbangan harga dan penawaran untuk memenuhi suatu standar kualitas tertentu.

2.1.5. Pengertian Pengguna

Sujatmiko (2012:294), pengguna adalah pemakai atau pengguna dalam sebuah jaringan komputer (termasuk internet), program interaksi, atau surat elektronik (e-mail).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016:256), pengguna adalah yang memakai; yang menggunakan; mempergunakan (dalam arti yang luas); mematuhi; mengindahkan; memerlukan; menghabiskan: naik; menumpang; mempekerjakan; mengikuti.



Kesimpulannya, pengguna adalah yang memakai atau mempergunakan sesuatu seperti dalam sebuah jaringan komputer (termasuk internet).

2.1.6. Pengertian Air Bersih

Alamsyah dan Muliawati (2013:173), air bersih adalah air bersih yang digunakan untuk keperluan sehari-hari yang kualitasnya memenuhi syarat kesehatan dan dapat diminum apabila telah dimasak.

Untari (2013:67), air bersih adalah salah satu jenis sumber daya berbasis air bermutu baik dan biasa dimanfaatkan oleh manusia untuk dikonsumsi atau dalam melakukan aktivitas mereka sehari-hari termasuk diantaranya adalah sanitasi.

Alamsyah dan Muliawati (2013:173), air bersih adalah salah satu kebutuhan manusia untuk memenuhi standar kehidupan manusia secara sehat dengan ketersediaan air yang terjangkau dan berkelanjutan.

Kesimpulannya, air bersih adalah air digunakan untuk keperluan sehari-hari yang kualitasnya memenuhi syarat kesehatan yang dimanfaatkan oleh manusia untuk dikonsumsi atau dalam melakukan aktivitas mereka sehari-hari guna memenuhi standar kehidupan manusia.

2.1.7. Pengertian Aplikasi Web Mobile Pelayanan Pelanggan Pengguna Air Bersih Pada PT Adhya Tirta Sriwijaya Palembang.

Aplikasi Web Mobile Pelayanan Pelanggan Pengguna Air Bersih Pada PT Adhya Tirta Sriwijaya Palembang merupakan suatu aplikasi penyedia pelayanan pelanggan berbasis web mobile untuk mempermudah pelanggan dalam registrasi, update data pelanggan, pengajuan pelayanan berhubungan dengan aliran dan meter air dan melihat riwayat pembayaran rekening air. Dan mempermudah Perusahaan dalam pengumpulan data.

2.1.8. Metode Pengembangan Sistem

A.S dan Shalahudin (2014:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model



sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan.

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean.

c. Pembuatan Kode Barang

Pada tahap pengkodean, desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Dalam penelitian ini pengujian sistem akan menggunakan pengujian Black-Box. Pengujian Black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian metode ini memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

e. Pendukung (*support*) dan pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah mengirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.



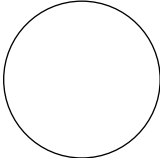

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)



A.S dan Shalahuddin (2014:71) menjelaskan, *Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*ouput*).

Adapun notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

Notasi	Keterangan
	<p>Proses atau fungsi atau prosedur, pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.</p> <p>Catatan : Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.</p>
	<p>File basisdata atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harusnya sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)).</p> <p>Catatan: Nama yang diberikan biasanya kata benda.</p>



Notasi	Keterangan
	<p>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 sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p> <p>Catatan : Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>
	<p>Aliran data: merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p> <p>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”.</p>

(sumber : A.S dan Shalahuddin, 2014:71-72)

A.S dan Shalahuddin (2014:72-73), menjelaskan tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga Context Diagram



DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di-breakdown menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di-breakdown lebih lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-breakdown lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul ada DFD Level 1 yang di-breakdown.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya


DFD Level 3,4,5 dan seterusnya merupakan breakdown dari modul pada DFD diatasnya. Breakdown pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

2.2.2. Pengertian *Block chart*




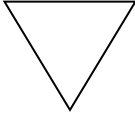

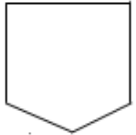
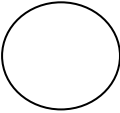

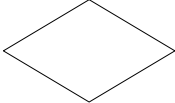

Kristanto (2008:68) menjelaskan, *blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan blockhart harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam block chart dapat dilihat pada tabel berikut ini:


Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block chart*

Simbol	Arti
	Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/berkas atau cetakan.



	Multi Dokumen
	Proses Manual
	Proses yang dilakukan oleh komputer
	Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
Simbol	Arti
	Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
	Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
	Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)
	Layar peraga (<i>monitor</i>).



	Pemasukkan data secara manual.
---	--------------------------------

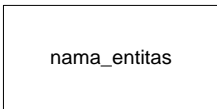
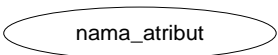
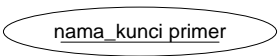
(Sumber : Kristanto, 2008:68-70)

2.2.3. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

A.S dan Shalahuddin (2013:50) menjelaskan, *Entity Relational Diagram* (ERD) digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain.

Adapun simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relational Diagram*

Simbol	Deskripsi
Entitas / <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; 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.
Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
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).
Atribut multivalai / <i>multivalue</i>	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari



	satu.
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
Asosiasi / association 	Penghubung antar relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B.

(Sumber: A.S dan Shalahuddin , 2013:50-51)

2.2.4. Pengertian Flowchart


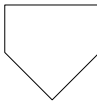
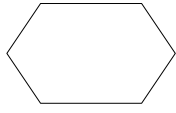

Sitorus (2015:14) menjelaskan, *Flowchart* adalah langkah-langkah menyelesaikan masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu.



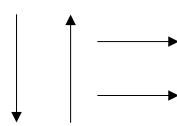
Menurut Sitorus (2015:14-16), Gambaran simbol-simbol *Flowchart* sebagai berikut:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
2		<i>Input/output</i>	Menyatakan proses input atay output tanpa tergantung jenis peralatannya
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak.
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses



			ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
7		<i>Predefined process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
8		<i>Fanned Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output data ke kartu.

No.	Simbol	Nama	Fungsi
9		<i>Punch Tape</i>	Menyimpan melalui paper tape/bisa juga digunakan untuk symbol uang
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui Printer).
11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses.

(Sumber: Sitorus, 2015:14-15)

2.2.5. Pengertian Kamus Data

A.S dan Shalahuddin (2013:73) menjelaskan, Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (input) dan keluaran (ouput) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).

Kamus data memiliki beberapa simbol sebagai berikut :

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: A.S dan Shalahuddin, 2013:74)

2.3. Teori Program

2.3.1. Pengertian Basis Data

Sujatmiko (2012:40), basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

A.S dan Shalahuddin (2013:43), basis data adalah sistem komputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

Risnandar dkk (2013:90), basis data adalah kumpulan data yang tersimpan dalam tabel-tabel. Tabel-tabel itu disusun berdasarkan baris dan kolom.

Kesimpulannya, basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis dan saling berhubungan satu dengan yang lain yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang diolah.

2.3.2. Pengertian MySQL

A.S dan Shalahuddin (2013:46), SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. SQL awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus.



Risnandar dkk (2013:92), MySQL merupakan basis data yang bersifat *open source* sehingga banyak digunakan di dunia. Walaupun gratis, MySQL tetap berkualitas dan sudah cukup memberikan performa yang memadai.

Kesimpulannya, MySQL adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS bersifat *open source* sehingga banyak digunakan di dunia.

2.3.3. Pengertian PHP (*Hypertext Prerocessor*)

Ardhana (2012:88), PHP (*Hypertext Prerocessor*) adalah bahasa pemrograman berbasis *server-side* yang dapat melakukan parsing *script* web sehingga dari sisi *client* menghasilkan suatu tampilan yang menarik.

Sujatmiko (2012:213), PHP adalah bahasa pemrograman yang bisa kita gunakan untuk membuat aplikasi web.

Risnandar et.al (2013:57), PHP (*Hypertext Preprocessing*) merupakan bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk membuat halaman HTML.

Kesimpulannya, PHP adalah bahasa pemrograman berbasis *server-side* yang bisa kita gunakan untuk membuat aplikasi web yang disisipkan pada HTML, yang dijalankan di *server*, dan juga bisa digunakan untuk membuat aplikasi dekstop.



Gambar 2.1. Tampilan Logo PHP

2.3.3.1. Sintaks Dasar PHP

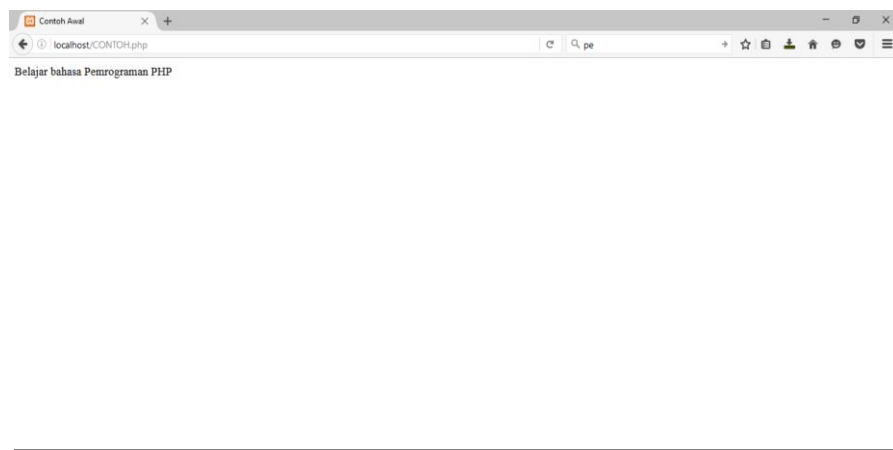
Kode (Script) PHP yang sering disebut dengan istilah *embedded script* yaitu script PHP yang disisipkan di antara script HTML. Jadi dapat dikatakan script PHP hanya ditulis atau disisipkan ketika dibutuhkan saja, seperti menampilkan data dari database meng-upload file, delete data, edit data dan lain sebagainya. Contoh script :



```

<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Contoh Awal</TITLE>
  </HEAD>
<BODY>
  <?php
    echo "Belajar bahasa Pemrograman PHP";
  ?>
</BODY>
</HTML>

```



Gambar 2.2. Contoh Script PHP

2.3.3.2. Tipe Data PHP

Tipe data PHP digunakan untuk menentukan jenis data yang akan disimpan dalam suatu variabel. Risnandar et.al (2013:60-61), menjelaskan PHP mempunyai empat tipe data dasar sebagai berikut :

1. **Integer** merupakan tipe data yang mencakup semua bilangan bulat. Range bilangan integer adalah antara -2.147.4833.647 sampai dengan 2.147.483.647
2. **Floating point** merupakan tipe dataa yang mencakup semua bilangan desimal (bilangan yang memiliki angka dibelakang koma). Range bilangan floating point antara 1e308 sampai dengan 1e308.



3. **Character** merupakan tipe yang digunakan untuk menyimpan data-data yang berupa karakter (satu huruf). Penulisannya biasanya diapit dengan tanda kutip satu ('...').
4. **String** merupakan tipe data tersendiri dan tidak dapat dikelompokkan menjadi tipe data dasar. Penulisannya biasa diapit dengan tanda kutip dua ("...")."

2.3.4. Pengertian JavaScript

Winarno dan Edy (2014:129), JavaScript adalah bahasa *scripting client side* yang sangat populer karena javascript bisa dipakai di HTML, web, untuk server, PC, laptop, tablet, ponsel dan lainnya serta menjadi dasar yang bisa digunakan untuk teknologi lainnya seperti Ajax, jQuery dan jQuery Mobile.

2.3.4.1. Dasar JavaScript

Cara menggunakan JavaScript adalah dengan dimasukkan di antara kode HTML menggunakan tag `<script>` dan `</script>`. Javascript bisa diletakkan di tag `<body>` ataupun tag `<head>` dari kode HTML. Untuk memasukkan javascript anda harus menggunakan tag `<script>`, tag `<script>` dan `</script>` menentukan dimana javascript harus dimulai dan diakhiri.

Baris diantara tag `<script>` dan `</script>` ini berisi data Javascript contohnya seperti berikut :

```
<script>

Alert ("kode javascript pertama");

</script>
```

2.4.5. Pengertian Dreamweaver

Wahana Komputer (2012:2), adobe dreamweaver merupakan program aplikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan website, termasuk pembuatan halaman web dan pengelolaan lainnya dengan fasilitas yang memudahkan kepada user untuk melakukan pengeditan kerana desain web ditampilkan secara visual.



Utomo (2013:16), adobe dreamweaver merupakan aplikasi penyunting untuk halaman web yang dikeluarkan oleh Adobe System yang sebelumnya dikenal dengan Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia sebagai aplikasi desain dan pengembangan web yang mempunyai berbagai fitur seperti syntax highlighting, code complation, code collapsing, serta fitur real-time syntax checking.

Kesimpulannya, adobe dreamweaver merupakan aplikasi penyunting untuk halaman web yang dikeluarkan oleh Adobe System yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan website, termasuk pembuatan halaman web dan pengelolaan lainnya.

2.4.6. Pengertian XAMPP

Risnandar dkk (2013:53), XAMPP adalah suatu program yang digunakan sebagai server untuk mengakses fungsi yang ada dalam halaman website tersebut agar bisa diakses oleh user.

Utomo (2013:07), XAMPP merupakan bundel paket instan yang terdiri dari *Apache* (server), MySQL (database), dan PHP yang banyak digunakan oleh para programmer web pada semua sistem operasi (2000, XP, Vista, Windows 7 dan Linux).

Kesimpulannya, XAMPP adalah suatu program server yang terdiri dari *Apache* (server), MySQL (database), dan PHP digunakan untuk mengakses fungsi yang ada dalam halaman website tersebut agar bisa diakses oleh user.