



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Menurut Asropudin (2013:19), “Komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer”.

Menurut Wahyudi (2012:3), “Komputer adalah peralatan (*device*) yang menerima data (*input*) dan menyimpan (*storage*) kemudian di proses (*process*) untuk menghasilkan data dalam bentuk lain (*output*)”.

Menurut Husda dan Wangdra (2016:2), “Komputer merupakan alat mengolah data sesuai perintah yang sudah di rumuskan”.

Berdasarkan pendapat di atas, komputer adalah alat bantu yang menerima data, menyimpan kemudian di proses untuk menghasilkan data dalam bentuk lain sesuai perintah yang sudah dirumuskan.

2.1.2. Pengertian Data

Menurut Wahyudi (2012:3), “Data adalah suatu *file* atau *field* yang berupa karakter atau tulisan dan gambar”.

Menurut Ladjamudin (2013:20), “Data merupakan komponen dasar dari informasi yang akan di peroleh lebih lanjut untuk menghasilkan informasi”.

Menurut pendapat di atas, data adalah komponen dasar dari informasi yang berupa karakter atau tulisan dan gambar untuk menghasilkan informasi.

2.1.3. Pengertian Internet

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2017:1), “Internet adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer diseluruh dunia”.

Menurut Husda dan Wangdra (2016:127), “Internet merupakan sistem global jaringan komputer yang berhubungan menggunakan standar *Internet Protocol Suite (TCP/IP)* untuk melayani milyaran pengguna di seluruh dunia”.



Menurut Febrian (2006:2), “Internet merupakan tempat terhubungnya berbagai mesin komputer yang mengolah informasi di dunia ini, baik berupa server, komputer pribadi, handphone, komputer genggam, PDA, dan lain sebagainya”.

Berdasarkan pendapat di atas, internet adalah jaringan global tempat terhubungnya berbagai mesin komputer yang mengolah informasi untuk melayani milyaran pengguna di seluruh dunia.

2.1.4. Pengertian Aplikasi

Menurut Asropudin (2013:7), “Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel*”.

Menurut 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”.

Menurut pendapat di atas, aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu.

2.1.5. Pengertian Pemetaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Pemetaan adalah proses, cara yang menunjukkan pembuatan peta”.

Menurut Selaeman (2013), “Pemetaan adalah proses pengukuran, perhitungan dan penggambaran permukaan bumi (terminologi geodesi) dengan menggunakan cara dan atau metode tertentu sehingga didapatkan hasil berupa *softcopy* maupun *hardcopy* peta yang berbentuk vektor maupun raster”.

1. Peta Bumi : Peta yang menggambarkan tanah, pegunungan, dan sungai.
2. Peta Buta : Peta yang menyajikan gambar-gambar tanpa keterangan nama-nama sungai, laut, kota, dan lain-lain.
3. Peta Cuaca : Peta yang membuat dan menunjukkan keadaan unsur meteorologi pada permukaan bumi.



Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pemetaan adalah gambar permukaan bumi yang menunjukkan lokasi.

2.1.6. Pengertian Objek Pajak

Menurut Peraturan Daerah Kota Palembang Nomor 3 Tahun 2011, “Objek Pajak adalah bumi dan/atau bangunan yang dimiliki, dikuasai, dan/atau dimanfaatkan oleh orang pribadi atau badan, kecuali kawasan yang digunakan untuk kegiatan usaha perkebunan, perhutanan, dan pertambangan”.

2.1.7. Pengertian Pendaftaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Pendaftaran adalah proses, cara, perbuatan pencatatan nama, alamat, dan sebagainya dalam perihal mendaftarkan”.

2.1.8. Pengertian PBB (Pajak Bumi dan Bangunan)

Menurut Peraturan Daerah Kota Palembang Nomor 3 Tahun 2011, “Pajak Bumi dan Bangunan adalah pajak yang dipungut atas kepemilikan, penggunaan dan pemanfaatan bumi dan bangunan”.

2.1.9. Pengertian Aplikasi Pemetaan Objek Pajak Sebagai Data Pendaftaran PBB Online Pada Badan Pengelolaan Pajak Daerah Kota Palembang

Aplikasi Pemetaan Objek Pajak Sebagai Data Pendaftaran PBB Online Pada Badan Pengelolaan Pajak Daerah Kota Palembang adalah suatu aplikasi yang dibuat untuk mempermudah wajib pajak dalam melakukan proses pendaftaran PBB dan menentukan lokasi objek pajak yang akan didaftarkan PBB yang dapat diakses melalui internet.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Unified Modelling Language (UML)

Menurut Pratama (2013:48), “Unified Modelling Language (UML) adalah standarisasi internasional untuk notasi dalam bentuk grafik, yang menjelaskan

tentang analisis dan desain perangkat lunak yang dikembangkan dengan pemrograman berorientasi objek”.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:133), “*UML* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung”.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *Unified Modelling Language (UML)* adalah bahasa visual untuk pemodelan yang menjelaskan tentang analisis dan desain perangkat lunak dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.



Gambar 2.1. Logo *UML*

UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, biasanya antara lain untuk:

1. Merancang perangkat lunak.
2. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
3. Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan sistem.
4. Mendokumentasi sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya.

2.2.1.1. Jenis-Jenis Diagram *UML*

Adapun jenis-jenis diagram *UML* sebagai berikut:

1. Diagram Kelas, bersifat statis. Memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi.
2. Diagram Paket (*Package Diagram*), bersifat statis. Memperlihatkan kumpulan kelas-kelas, merupakan dari diagram komponen.



3. Diagram *Use Case*, bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas).
4. Diagram Interaksi dan *Sequence* (Urutan), bersifat dinamis. Dinamis urutan adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.
5. Diagram Komunikasi (*Communication Diagram*), bersifat dinamis. Diagram sebagai pengganti diagram kolaborasi *UML* 1.4 yang menekankan organisasi struktural dari obyek-obyek yang menerima serta mengirim pesan.
6. Diagram *Statechart*, bersifat dinamis. Diagram status memperlihatkan keadaan-keadaan pada sistem, memuat status (*state*), transisi, kejadian serta aktivitas.
7. Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*), bersifat dinamis. Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem.
8. Diagram Komponen (*Component Diagram*), bersifat statis. Diagram komponen ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan sistem / perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.
9. Diagram *Deployment* (*Deployment Diagram*), bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (*run-time*).

2.2.1.2. *Use Case Diagram*

Menurut Pratama (2013:48), “*Use case diagram* menggambarkan aliran kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan oleh pengguna (aktor)”.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:155), “*Use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat”.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *use case* adalah pemodelan yang menggambarkan aliran kegiatan dari sistem informasi yang akan dibuat.

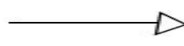
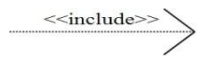
Komponen pembentuk diagram *use case* adalah:

1. Aktor (*actor*), menggambarkan pihak-pihak yang berperan dalam sistem.
2. *Use case*, aktivitas/sarana yang disiapkan oleh bisnis / sistem.

3. Hubungan (*link*), actor mana saja yang terlibat dalam *use case* ini.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *use case* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Simbol *Use Case* Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
2		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
3		<i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.
5		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lain.
6		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> .

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2013 : 162)

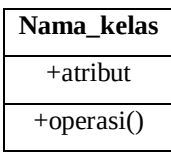
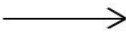
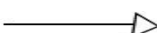
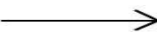
2.2.1.3. *Class* Diagram

Menurut Pratama (2013:48), “*Class* diagram menggambarkan struktur kelas yang terdapat pada perangkat lunak yang akan dibangun”.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:141), “*Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem”.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2. Simbol *Class Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		Kelas	Kelas pada struktur sistem.
2		<i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3		<i>Association</i>	Relasi antarkelas dengan makna umum.
4		<i>Directed Association</i>	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
5		Generalisasi	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
6		<i>Dependency</i>	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
7		<i>Aggregation</i>	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).

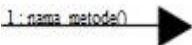
Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2013 : 162)

2.2.1.4. *Sequence Diagram*

Menurut Pratama (2013:48), “*Sequence diagram* menggambarkan *sequence* (aliran) pengiriman pesan (*message*) yang terjadi di aplikasi, sebagai bentuk interaksi dengan pengguna (*user*)”.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *sequence diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3. Simbol *Sequence Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2		<i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3		Waktu Aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
4		Pesan tipe <i>call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2013 : 162)

2.2.1.5. Activity Diagram

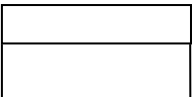
Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:161), “Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4. Simbol *Activity Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana

Lanjutan **Tabel 2.4.** Simbol *Activity Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
			lebih dari satu aktivitas digabung menjadi satu.
5		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2013 : 162)

2.3. Teori Program

2.3.1. Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Husda dan Wangdra (2016:119), “Basis data dapat disimpulkan sebagai himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.”

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2014:43), “Basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat di butuhkan”.

Menurut Yakub (2012:51), “Basis data dapat di artikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul”.

Menurut Raharjo (2011:3), “Basis data adalah kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat.”

Terdapat empat komponen *database* yaitu:

1. *Table* : suatu struktur dalam *database* yang dipakai untuk mengorganisasikan kumpulan data kedalam baris dan kolom.
2. *Form* : objek *database* yang digunakan untuk memasukkan data dan menampilkan tabel data tanpa menampilkan bentuk tabel itu sendiri.
3. *Query* : teknik untuk menggabungkan beberapa kolom dari beberapa tabel



yang berbeda yang saling terkait menjadi sebuah tabel *database* baru atau query baru.

4. *Report* : objek *database* yang berfungsi menampilkan data yang telah di format sesuai kebutuhan.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa basis data adalah himpunan kelompok data dengan sistem terkomputerisasi yang saling berhubungan dan dapat dimanfaatkan kembali saat di butuhkan.

2.3.2. Sekilas tentang *PHP*

2.3.2.1. Pengertian *PHP*

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2017:223), “*PHP Hypertext Preprocessor* atau disingkat *PHP* adalah suatu bahasa *scripting* khususnya digunakan untuk *web development*”.

Menurut Naista (2016:4), “*Hypertext Preprocessor* atau lebih singkatnya *PHP* adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam *HTML*.”

Menurut Abdulloh (2016:3), “*PHP* singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi server.”

Menurut Raharjo (2016:38), “*PHP* adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi *web*.”

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *Hypertext Preprocessor* atau *PHP* adalah suatu bahasa *scripting* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam *HTML* dan diproses di sisi server.

2.3.2.2. Sejarah *PHP*

Hidayatullah dan Kawistara (2017:224), Pada awalnya *PHP* merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs Personal). *PHP* pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu *PHP* masih bernama *Form Interpreted (FI)*, yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari *web*.



Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya *PHP/FI*. Dengan perilsan kode sumber ini menjadi sumber terbuka, maka banyak pemrogram yang tertarik untuk ikut mengembangkan *PHP*.

Pada November 1997, dirilis *PHP/FI* 2.0. Pada rilis 2.0 ini, interpreter *PHP* sudah diimplementasikan dalam program C. Di dalam rilis ini juga ikut sertakan modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan *PHP/FI* secara signifikan.

Kemudian pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter *PHP* menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk *PHP* dan meresmikan rilis tersebut sebagai *PH* 3.0 dan singkatan *PHP* diubah menjadi akronim berulang *PHP: Hypertext Preprocessing*.

2.3.2.3. Sintaks Dasar *PHP*

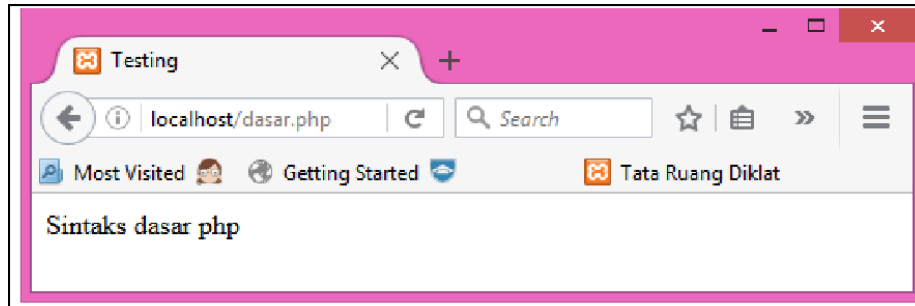
Sebelum menggunakan *PHP*, ada beberapa aturan sintaks yang harus dipenuhi ketika membuat file program *PHP*.

Dalam HTML diharuskan menulis *opening* dan *closing tag* seperti `<html>` `</html>`, dan dalam *PHP* *opening* dan *closing tag* harus dilakukan sebagai awal dan akhir program.

Berikut ini contoh sintaks dasar penggunaan *PHP* :

```
<!doctype html>
<HTML>
  <HEAD>
    <META charset="utf-8">
    <TITLE>Testing</TITLE>
  </HEAD>
  <?php
    Echo"Sintaks dasar php";
  ?>
</BODY>
</HTML>
```

Bila di jalankan di browser maka sintak dasar tersebut akan menjadi seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.2. Tampilan di Browser

2.3.3. Pengertian HTML

Menurut Asropudin (2013:4), “*HTML (Hyper Text Markup Language)* adalah bahasa komputer yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *webpage*”.

Menurut Hidayatullah dan kawistara (2017:15), “*Hyper Text Markup Language (HTML)* adalah bahasa *standard* yang di gunakan untuk menampilkan halaman *web*”.

Menurut Naista (2016:2), “*Hyper Text Markup Language* atau lebih singkatnya HTML adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*.”

Menurut Abdulloh (2016:2), “HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur *website*.”

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *HTML (Hyper Text Markup Language)* adalah bahasa komputer yang digunakan untuk menampilkan halaman *web*.

2.3.4. Pengertian MySQL

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2017:175), “*MySQL* adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi *web*”.



Menurut Raharjo (2011:21), “MySQL merupakan *software* RDBMS (*server database*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user (*multi-user*) dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*).”

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa MySQL adalah aplikasi yang tergolong DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *open source*, dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user (*multi-user*) dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*).

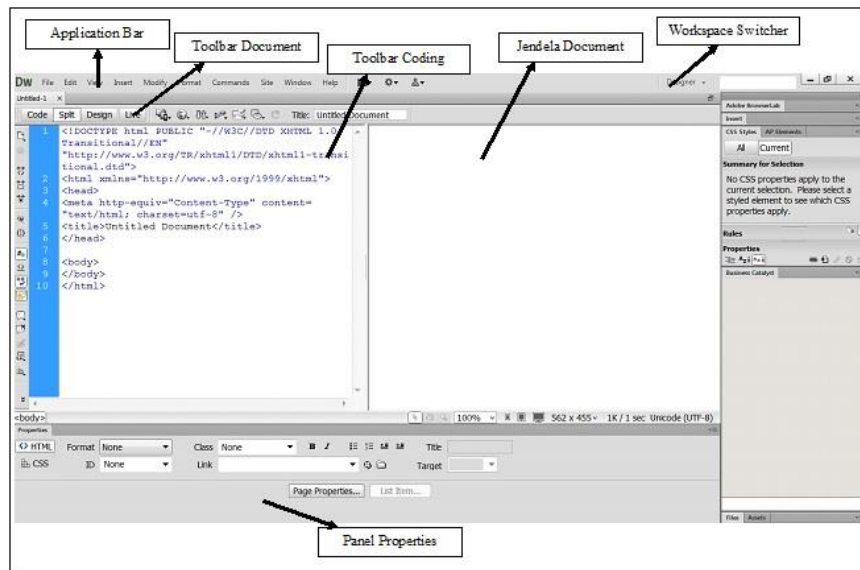
2.3.5. Pengertian XAMPP

Menurut Abdulloh (2016:7), “XAMPP adalah salah satu paket *installer* yang berisi Apache yang merupakan *web server* tempat menyimpan file-file yang dibutuhkan *website*, dan *PhpMyAdmin* sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan *database* MySQL.”

2.3.6. Pengertian Adobe Dreamweaver

Mandar (2017:1), “*Adobe Dreamweaver* merupakan aplikasi pengembang yang berfungsi untuk mendesain web yang dibuat, dikembangkan, dan diproduksi oleh Adobe System.”

Menu yang ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 2.3. Tampilan Halaman Dreamweaver CS6

Penjelasan:

a. *Application Bar*

Berada di bagian paling atas jendela aplikasi dreamweaver CS6. Baris ini berisi tombol *workspace*, menu dan aplikasi lainnya.



Gambar 2.4. Tampilan *Application Bar*

b. *Toolbar Document*

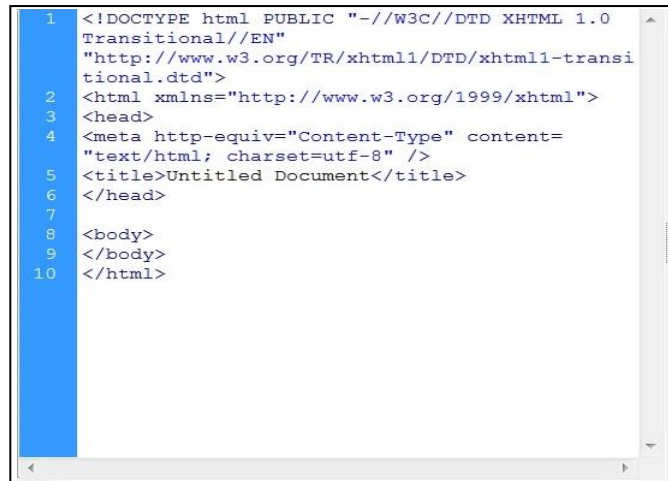
Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan *design* atau tampilan *code*. Juga dapat digunakan untuk operasi-operasi umum, misalnya untuk melihat hasil sementara halaman *web* pada jendela browser.



Gambar 2.5. Tampilan *Toolbar Document*

c. Toolbar Coding

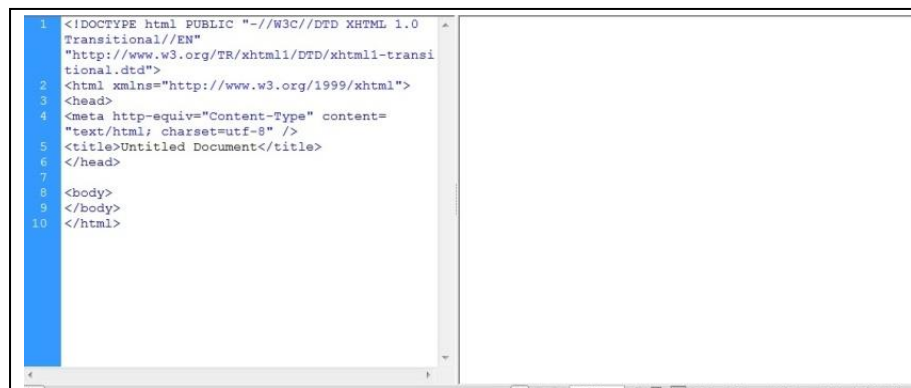
Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan operasi kode-kode standar. *Toolbar* ini hanya tampilan pada jendela *code*.



Gambar 2.6. Tampilan *Toolbar Coding*

d. Jendela *Document*

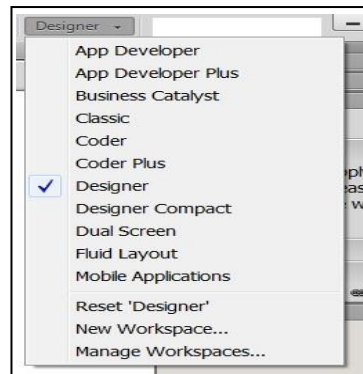
Berupa lembar kerja tempat anda membuat dan mengedit design halaman *web*.



Gambar 2.7. Tampilan *Jendela Document*

e. *Workspace Switcher*

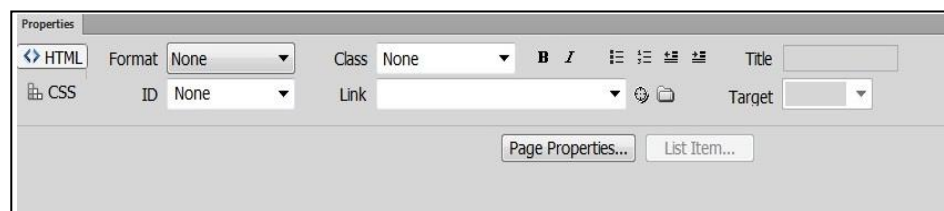
Digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) dreamweaver CS6.



Gambar 2.8. Tampilan *Workspace Switcher*

f. *Panel Properties*

Digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai *property* objek teks pada jendela *design*. *Property* untuk satu objek dengan objek lainnya selalu berbeda-beda. Jendela ini tidak dapat diuraikan pada tampilan jendela *code*. Anda dapat mengatur *property* masing-masing objek dalam panel *properties*.



Gambar 2.9. Tampilan Panel *Properties*

2.3.7. Pengertian CSS

Menurut Risnandar et al. (2013:39), “CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah kumpulan aturan-aturan pemformatan yang mengontrol tampilan konten dalam sebuah halaman web.”

Menurut Naista (2016:3), “*Cascading Style Sheet* atau lebih singkatnya CSS merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.”

Menurut Abdulloh (2016:2), “CSS singkatan dari *Cascading Style Sheet*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain *website*.”

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Risnandar et al. (2013:39), “CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah kumpulan aturan-aturan pemformatan yang mengontrol tampilan konten dalam sebuah halaman web.”