



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Kadir (2017:2), mengemukakan bahwa, “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan oleh manusia.”

Sujatmiko (2012:156), mengemukakan bahwa, “Komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Alat serbaguna ini memegang peran penting dalam teknologi komunikasi.”

Jadi, Komputer adalah sebuah peralatan elektronik yang digunakan untuk melaksanakan pekerjaan manusia dan mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program.

2.1.2 Pengertian Internet

Pratama (2014:35), mengemukakan bahwa, “Internet atau Interconnection Networking (keterhubungan antar jaringan merupakan jaringan komputer yang terluas, dengan cakupan seluruh planet bumi ini.”

2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Sujatmiko (2012:256), mengemukakan bahwa, “Perangkat Lunak adalah kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya.”

Sukanto dan Shalahuddin (2013:02), mengemukakan bahwa, “Perangkat Lunak (*Software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi



perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain dan cara penggunaan (*user manual*).”

Kesimpulannya, Perangkat Lunak adalah kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan.

2.1.4 Pengertian Sistem

Kristanto (2018:1), mengemukakan bahwa, “Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.”

Pratama (2015:69), “Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama.”

Jadi, berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan berkerja sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.5 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Sukamto dan Shalahuddin (2018:28) menjelaskan bahwa model *Waterfall* sering disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

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



b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan kode program

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.

e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.



2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Sukanto dan Shalahuddin (2014:70), mengemukakan bahwa, “*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 (output).”

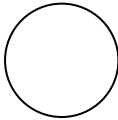
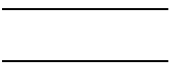
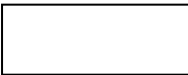

Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD :

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 Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut.
4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya
DFD Level 3,4,5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di-atasnya. *Breakdwon* pada level 3,4,5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.



Adapun simbol-simbol *Data Flow Diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

No.	Notasi	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya di dalam kode program
2.		File atau basisdata atau penyimpanan; pada pemodelan perangkat lunak yang akan di implementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan.
3.		Entitas luar (<i>external entity</i>) orang yang berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan
4.		Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukkan.

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2014:71-72)

2.2.2 Pengertian *Block chart*



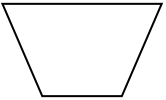

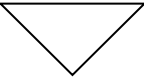
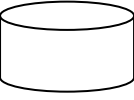
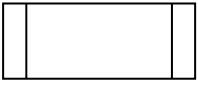
Kristanto (2011:68), menjelaskan, “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan



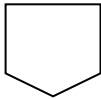
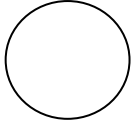
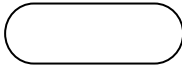
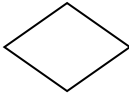

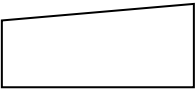
simbol-simbol tertentu”. Pembuatan blockchart harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.”

Adapun simbol-simbol *Block Chart* adalah sebagai berikut

Tabel 2.2. Simbol-Simbol *Block Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan
2.		Multi dokumen
3.		Proses manual
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (<i>data storage</i>)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik

Lanjutan Tabel 2.2. Simbol-Simbol *Block Chart*

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 (decision)
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

(Sumber: Kristanto, 2011:69)

2.2.3 Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

Sukamto dan Shalahuddin (2013:50) mengemukakan bahwa, *entity relationship diagram* digunakan untuk permodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan *Object Oriented Database Management System (OODBMS)* maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan *ERD*.


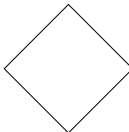
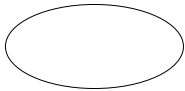

Yakub (2012:60) mengemukakan bahwa, *entity relationship diagram (ERD)* untuk mendokumentasikan data perusahaan dengan mengidentifikasi



jenis entitas (*entity*) dan hubungannya *ERD* merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak”.

Adapun simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat didefinisikan secara unik.
2.		Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Jenis hubungan antara lain; satu ke satu, satu ke banyak, dan banyak ke banyak.
3.		Atribut, yaitu karakteristik dari entity atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
4.		Hubungan antara entity dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

(Sumber: Yakub, 2012:60)




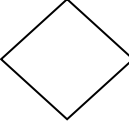


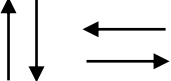


2.2.4 Pengertian *Flowchart*

Ladjamudin (2015:14), mengemukakan bahwa, “*flowchart* adalah bagan-bagan yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.”


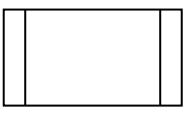

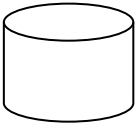


Adapun simbol-simbol *Flowchart* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4. Simbol-Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Arti
1.		Simbol <i>Start</i> atau <i>End</i> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i>
2.		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja
3.		Simbol <i>Input/Output</i> yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses
4.		Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu
5.		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama
6.		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda
7.		Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar symbol
8.		Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, <i>printer</i> , dll
9.		Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual

Lanjutan Tabel 2.4. Simbol-Simbol *Flowchart*

10.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen
11.		Simbol yang menyatakan bagian dari program (subprogram)
12.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita <i>magnetic</i>
13.		Simbol <i>database</i> atau basis data

(Sumber: Ladjamuddin, 2015:15)

2.2.5 Pengertian Kamus Data

Sukamto dan Shalahuddin (2013:73), mengemukakan bahwa, “Kamus Data (*data dictionary*) dipergunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada *DFD*. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) data keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam kamus data adalah sebagai berikut: (DARI KP)

Tabel 2.5. Simbol-Simbol Kamus Data

No.	Simbol	Arti
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan



Lanjutan Tabel 2.5. Simbol-Simbol Kamus Data

3.	[]	Baik ...atau...
4.	{ } ⁿ	N kali diulang / bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2013:74)

2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Aplikasi

Raharjo (2016:37), mengemukakan bahwa, “Aplikasi adalah aplikasi yang disimpan dan dieksekusikan di lingkungan web server. Setiap permintaan yang dilakukan oleh user melalui aplikasi klien akan direspon oleh aplikasi web dan hasilnya akan kembali lagi ke user.”

Sutabri (2012:146), mengemukakan bahwa, “Aplikasi adalah Alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya.”

Dari beberapa definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa, Aplikasi adalah komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file.

2.3.2 Pengertian E-Commerce

Pratama (2015:156), mengemukakan bahwa, “E-commerce adalah inslatif untuk mengubah paradigma transaksi jual beli dan pembayaran dari cara konvensional ke dalam bentuk digital elektronik berbasis komputer dan jaringan internet.” Memiliki dua jenis pembagian E-commerce yaitu Business to Business (*B2B*) dan Retail (*Business to Customer*).



Cashman (2007:83), “*E-commerce* atau kependekan dari elektronik commerce (perdagangan secara electronic), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam e-commerce.”

Dapat disimpulkan, E-commerce adalah alat transaksi bisnis jual beli dalam bentuk jaringan elektronik berbasis komputer dan jaringan internet untuk dimanapun, kapanpun, dan siapapun dapat membeli barang atau jasa dalam sistem e-commerce.

2.3.3 Pengertian Kain Songket

Tahrir, Rohidi dan Iswidayanti (2017:10), “Kain songket adalah kain mewah yang aslinya memerlukan sejumlah emas asli untuk dijadikan benang emas, kemudian ditenun tangan menjadi kain yang cantik.”

Yudhy Syarofie (2012:32), “Kain Songket berasal dari kata disongsong dan di teket, kata teket dalam baso Palembang lamo berarti sulam. Kata itu mengacu pada proses penenunan, yang memasukan benang dan peralatan pendukung lainnya ke longsen dilakukan dengan cara diterima atau disongsong, kemudian disulam sehingga Songket berarti kain yang pembuatannya disongsong dan disulam.”

Jadi, Kain Songket adalah kain mewah yang menggunakan benang emas dalam proses penenunan seperti memasukan benang dan peralatan lainnya ke dalam longsen.

2.3.4 Pengertian Website

Iqbal (2014:4), “Website merupakan halaman yang menampilkan informasi data teks, gambar, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis.”



Sujatmiko (2012:320), mengemukakan bahwa, “Website adalah sebuah kumpulan halaman (*webpages*) yang diawali dengan halaman muka (*homepage*) yang berisikan informasi, iklan, serta program interaksi atau kumpulan dari halaman-halaman web yang tergabung dalam satu alamat.”

Jadi, Website adalah sebuah kumpulan halaman yang berisi bermacam-macam informasi dari suatu konten tertentu yang tergabung dalam satu halaman.

2.3.5 Pengertian Judul Keseluruhan

Aplikasi *E-commerce* Kain Songket Palembang pada Cek Nani,HR Berbasis Web adalah suatu aplikasi yang berisi tentang penjualan dan pembelian kain songket Palembang melalui elektronik yang dibuat untuk membantu Cek Nani,HR melakukan pendataan produk songket seperti, kemeja, blazer, souvenir, dll. Dapat dengan mudah mengetahui secara detail spesifikasi produk yang dijual, serta melakukan pencarian terhadap toko Cek Nani,HR dengan mudah dan cepat.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Basis Data

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

Kristanto (2018:79), “Basis data adalah kumpulan data, yang dapat digambarkan sebagai aktifitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi.”

Kesimpulannya, Basis data adalah kumpulan data yang disimpan di komputer secara sistematis untuk memperoleh informasi dari organisasi yang berelasi.

2.4.2 Pengertian XAMPP

Riyanto (2015:1), “XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source* yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP.”



Kristanto (2018:3), XAMPP merupakan paket program berbasis web, didalamnya berisi; Software Apache, PHP dan database MySQL.”

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.

2.4.3 Pengertian MySQL

Puspitosari (2013:3), menjelaskan “MySQL adalah salah satu dari sekian banyak Database Management System (DBMS) yang menganut atau mengimplementasikan database relasional yang disebut juga *Relasional Database Management System* (RDMS).”

Enterprise (2017:3), menjelaskan “MySQL adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak dipakai untuk berbagai kebutuhan.”

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

2.4.4 Pengertian PHP

Madcoms (2016:2), “PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web.”

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

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



Gambar 2.1. Tampilan Logo PHP



2.4.4.1 Sintaks Dasar PHP

PHP adalah bahasa yang dirancang untuk mudah diletakkan didalam kode HTML. Nayak dijumpai kode PHP yang menyatu dengan kode HTML, Kode PHP diawali dengan *tag* `<?php` dan diakhiri dengan *tag* `?>`. Apabila kita melakukan konfigurasi terhadap file php ini untuk mengizinkan penggunaan *tag* pendek (*short tag*) dengan mengubah nilai *short_open_tag* menjadi *On*, maka tag tersebut dapat diganti dengan `<?` dan `?>`. Berikut ini contoh kode PHP yang sangat sederhana.

```
<?php
    echo "Hello Word!";
?>
```

Perintah `echo` didalam PHP berguna Untuk mencetak nilai, baik teks maupun numerik, ke layar *web browser*. Selain `echo`, kita juga dapat menggunakan perintah `print`, sehingga kode diatas dapt juga ditulis sebagai berikut.

```
<?php
    Print "Hello Word!";
?>
```

Perintah `echo` dan `print` juga memiliki bentuk penulisan yang lain, seperti layaknya pemanggilan fungsi. Berikut ini bentuk lain tersebut.

```
<?php
    echo ("Hello Word!"); // mencetak teks "Hello Word!"
    echo (1);             // mencetak angka 1
    print ("Hello Word!"); // mencetak teks "Hello Word!"
    print (100);          // mencetak angka 100
?>
```



Setiap perintah atau statemen di dalam ode PHP harus diakhiri dengan tanda titik koma atau *semicolon*(:).

2.4.4.2 Tipe Data PHP

Tipe data PHP digunakan untuk menentukan jenis data yang akan disimpan dalam suatu variabel. 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 ("...")."

2.4.5 Pengertian PhpMyAdmin

Madcoms (2016:12), menyatakan bahwa, "PhpMyAdmin adalah sebuah aplikasi *open source* yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. phpMyAdmin dapat membuat *database*, membuat tabel, meng-*insert*, menghapus dan meng-*update* data dengan *GUI* dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah SQL secara manual."

Hidayatullah (2017:180), menyatakan, "PhpMyAdmin adalah *tool open source* yang ditulis dalam bahasa PHP untuk menangani administrasi *MySQL* berbasis *World Wide Web*."



Jadi berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, phpMyAdmin adalah sebuah aplikasi *database server* MySQL berbasis *web* yang berfungsi untuk membuat *database*, membuat tabel, meng-*insert*, menghapus dan meng-*update* data.

2.4.6 Pengertian JavaScript

Sidik (2018:1), “JavaScript merupakan yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam browser menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja.”

2.4.6.1 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>
```

2.4.7 Pengertian HTML

Pramono (2015:1), menyatakan, “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa pengkodean untuk menghasilkan dokumen-dokumen *hypertext* untuk digunakan di World Wide Web.”



2.4.8 Pengertian CSS

Abdulloh (2016:2), menyatakan bahwa, “CSS singkatan dari *Cascading Style Sheets*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain website. Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur website yang dibuat dengan HTML terlihat lebih rapi dan elegan.”