



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Umum

##### 2.1.1. Pengertian Komputer

Puspitasari (2013:1), komputer adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengolah data perintah yang telah drumuskan. Sedangkan Hamacher (dalam Mulyono (2008:1) Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan *output* berupa informasi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, Komputer adalah Mesin yang dapat mengolah data digital dan melakukan serangkaian urutan perhitungan yang diproses sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya dan menghasilkan output berupa informasi.

##### 2.1.2. Pengertian Internet

Sujatmiko (2012:138), internet adalah jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon kabel maupun satelit. Sedangkan Yugianto dan Rachman (2012:36) Internet adalah suatu sistem jaringan komunikasi beberapa komputer yang terhubung tanpa batas waktu maupun tempat, sehingga dapat dikatakan sebagai komunitas jaringan global.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, Internet adalah jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon kabel maupun satelit yang terhubung tanpa batas waktu maupun tempat.

##### 2.1.3. Pengertian Perangkat Lunak

Mulyono (2008:97), software adalah rangkaian instruksi elektronik yang memerintahkan komputer untuk melakukan tugas tertentu sesuai dengan perintah



yang diberikan oleh seorang pengguna komputer. Sedangkan Rosa dan Shalahuddin (2014:02), Perangkat Lunak (*Software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain dan cara penggunaan (*user manual*).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, Perangkat Lunak adalah rangkaian instruksi elektronik yang dieksekusi oleh mesin komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan.

#### **2.1.4. Pengertian Sistem**

Sutabri (2012:10), sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu. Sedangkan Yakub (2012:1) Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari berbagai bagian elemen yang terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau tujuan tertentu.

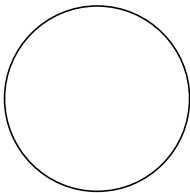

## **2.2. Teori Khusus**

### **2.2.1. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)**



Rosa dan Shalahuddin (2014:71), *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*).

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

**Tabel 2.1.** Simbol-simbol *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 inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program</p> <p>Catatan :</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja</p>
2		<p>File 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 basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harusnya sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>)</p> <p>Catatan :</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>

Lanjutan dari Tabel 2.1. Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No	Notasi	Keterangan
3		<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 :</p> <p>Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda</p>
4		<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:</p> <p>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 : Rosa dan Shalahuddin, 2014:71-72)

Rosa dan Shalahuddin(2014:72-73) menjelaskan, 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 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


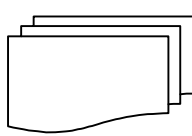
DFD Level 3,4,5 dan seterusnya merupakan breakdown dari modul pada DFD di atasnya. Breakdown pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

### 2.2.2. Pengertian *Block chart*



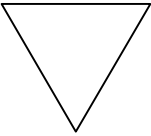
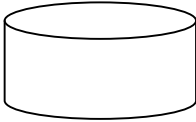

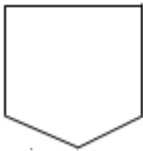
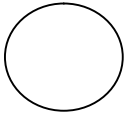

Kristanto (2008:68), *blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan blockhart harus memudahkan bagi pemakai dalm memahami alur dari sistem atau transaksi.

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



**Tabel 2.2.** Simbol-simbol *Block chart*

No	Simbol	Arti
1		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/berkas atau cetakan.
2		Multi Dokumen

Lanjutan dari Tabel 2.2. Simbol-simbol *Block chart*

No	Simbol	Arti
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
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

Lanjutan dari Tabel 2.2. Simbol-simbol *Block chart*

No	Simbol	Arti
11		Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> )
12		Layar peraga ( <i>monitor</i> ).
13		Pemasukkan data secara manual.

(Sumber : Kristanto, 2008:68-70)

### 2.2.3. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

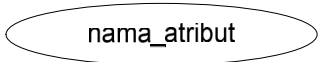
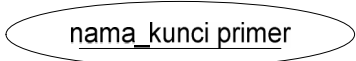
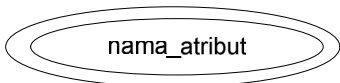

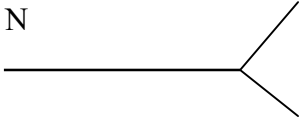
Rosa dan Shalahuddin (2013:50), *Entity Relational Diagram* (ERD) digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa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

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

Tabel 2.3. Simbol-simbol *Entity Relational Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	Entitas / entity	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

Lanjutan dari Tabel 2.3. Simbol-simbol *Entity Relational Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
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.
4	Atribut multivalai / <i>multivalue</i> 	<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.
6	Asosiasi / <i>association</i> 	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: Rosa dan Shalahuddin , 2013:50-51)






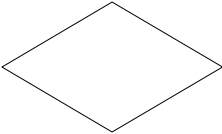



#### 2.2.4. Pengertian *Flowchart*

Siallagan (2009:6), *flowchart* adalah suatu diagram alir yang mempergunakan simbol atau tanda untuk menyelesaikan masalah.

Siallagan (2009:6-7), 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>Proccess</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.

Lanjutan dari Tabel 2.4. Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
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.
9		<i>Punch Tape</i>	Berfungsi untuk input atau output yang menggunakan pita kertas berlubang
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui Printer)
11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

(Sumber: Siallagan, 2009:6-7)

### 2.2.5. Pengertian Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2013:73), kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukkan



(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

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

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin, 2013:74)

### 2.3. Teori Judul

#### 2.3.1. Pengertian Aplikasi

Suroto *et.al* (2015:10), aplikasi adalah sekumpulan program komputer dan merupakan perangkat lunak sebagai sebuah paket untuk melakukan tugas khusus(lengkap), misalnya mengolah angka dan menggambar. Sedangkan Febrian dan Andayani (2002:23), *application* adalah program komputer yang di buat oleh suatu perusahaan komputer untuk membatu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, Aplikasi adalah program komputer yang dapat membantu manusia untuk mengerjakan tugas–tugas tertentu.

#### 2.3.2. Pengertian Pelayanan

Moenir (2010:26), pelayanan adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan landasan faktor materi melalui sistem, prosedur dan metode tertentu dalam rangka usaha memenuhi kepentingan orang lain sesuai dengan haknya. Pelayanan hakikatnya adalah serangkaian kegiatan, karena itu pelayanan merupakan sebuah proses. Sebagai proses, pelayanan



berlangsung secara rutin dan berkesinambungan, meliputi seluruh kehidupan orang dalam masyarakat.

### **2.3.3. Pengertian Perizinan**

Kamus Besar Bahasa Indonesia, perizinan merupakan hal pemberian izin (pernyataan mengabdikan (tidak melarang dan sebagainya); persetujuan membolehkan)

### **2.3.4. Pengertian Pendirian**

Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendirian merupakan proses, cara, perbuatan mendirikan dan/atau pendapat (keyakinan) yang dipakai tumpuan untuk memandang atau mempertimbangkan sesuatu.

### **2.3.5. Pengertian Operasional**

Kamus Besar Bahasa Indonesia, operasional merupakan secara (bersifat) operasi; berhubungan dengan operasi.

### **2.3.6. Pengertian Lembaga Pendidikan**

Kamus Besar Bahasa Indonesia, lembaga merupakan badan (organisasi) yang tujuannya melakukan suatu penyelidikan keilmuan atau melakukan suatu usaha dan pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik.

Maka disimpulkan bahwa, lembaga pendidikan merupakan lembaga atau tempat berlangsungnya proses pendidikan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku individu ke arah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.



### **2.3.7. Aplikasi Pelayanan Perizinan Pendirian dan Perizinan Operasional Lembaga Pendidikan Di Dinas Pendidikan Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir**

Aplikasi Pelayanan Perizinan Pendirian dan Perizinan Operasional Lembaga Pendidikan Di Dinas Pendidikan Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir adalah aplikasi untuk mempermudah dan membantu pengguna(*user*) dan pegawai dalam proses Pelayanan Perizinan Pendirian dan Perizinan Operasional Lembaga Pendidikan.

## **2.4. Teori Program**

### **2.4.1. Pengertian Basis Data**

Sujatmiko (2012:40), basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Sedangkan Indrajani (2015:70), sebuah basis data adalah sebuah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis, dan merupakan sebuah penjelasan dari data tersebut yang didesain untuk menemukan data yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, Basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis dan saling berhubungan secara logis yang tujuan utamanya adalah menemukan data yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi.

### **2.4.2. Pengertian XAMPP**

Madcoms (2009:1), XAMPP adalah salah satu paket software web server yang terdiri dari Apache, MySQL, PHP dan phpMyAdmin. Sedangkan Sidik, Betha (2014:72), XAMPP (X(Windows/Linux) Apache MySQL PHP dan Perl) merupakan paket server web PHP dan database MySQL yang paling populer di kalangan pengembang web dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasenya.



Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, XAMPP adalah suatu software web 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***

Rosa 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. Sedangkan Winarno,dkk (2014:102), MySQL adalah sebuah software database. MySQL merupakan tipe data relasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, MySQL adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS yang bertipe data relasional.

#### **2.4.4. Pengertian *PHP***

Budiyanto (2013:32)' PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan ke dalam HTML/PHP banyak dipakai untuk membua situs web dinamis. Sedangkan Winarno, dkk (2014:49), PHP (*Hypertext Preprocessor*), adalah sebuah bahasa pemrograman web berbasis server (server-side) yang mampu memparsing kode PHP dari kode web denga ekstensi .php, sehingga menghasilkan tampilan website yang dinamis di sisi client (browser) .

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, PHP adalah bahasa pemograman berbasis *server-side* yang bisa kita gunakan untuk membuat aplikasi web yang ditanamkan kedalam HTML, yang dijalankan di dalam sebuah *webserver*, dan juga bisa menghasilkan tampilan website yang dinamis.



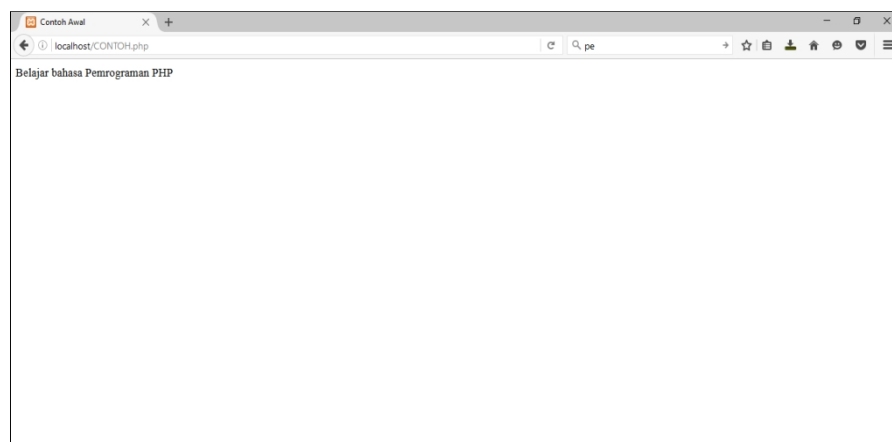
**Gambar 2.1.** Tampilan Logo PHP

#### 2.4.4.1. 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



#### 2.4.4.2. Tipe Data PHP

Tipe data PHP digunakan untuk menentukan jenis data yang akan disimpan dalam suatu variabel. PHP mempunyai empat tipe data dasar sebagai berikut :

1. **Integer** merupakan tipe data yang mencakup semua bilangan bulat. Range bilangan integer adalah antara -2.147.483.647 sampai dengan 2.147.483.647
2. **Floating point** merupakan tipe data 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 JavaScript

Winarno,dkk (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.

##### 2.4.5.1. 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>
```

#### 2.4.6. Pengertian CSS(Cascading Style Sheet)

Madcoms (2012:54), *Cascading Style Sheet(CSS)* adalah kumpulan kode yang digunakan untuk mengendalikan tampilan isi suatu halaman web. Sedangkan Abdulloh, Rohi (2016:2), CSS singkatan dari *Cascading Style Sheets*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain website.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, CSS merupakan suatu kumpulan kode atau skrip yang digunakan untuk mengendalikan tampilan atau mengatur isi maupun desain suatu *website*.

#### 2.4.7. Pengertian HTML (*Hypertext Markup Language*)

Abdullah (2016:2), *HTML* singkatan dari *Hyper Text Markup Language* yaitu berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur website. Sedangkan Winarno,dkk (2014:1), *HTML* adalah sebuah bahasa menampilkan konten di *web*. Sebuah dokumen HTML sendiri adalah dokumen teks yang dapat oleh editor teks apapun. Yang bisa dilakukan dengan *HTML*, yaitu:

1. Mengatur tampilan dari halaman *web* dan isinya
2. Membuat tabel dalam halaman *web*
3. Mempublikasikan halaman *web* secara *online*
4. Membuat *form* yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via *web*
5. Menambahkan objek-objek seperti citra, audio, video, animasi ,java applet dalam halaman *web*
6. Menampilkan area gambar (*canvas*) di *browser*

Berikut contoh *Script* Dasar *HTML (Hypertext Markup Language)* :

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<!--ini adalah bagian header-->
```



```
<title> Judul Web </title>
</head>

<body>
  <!--Tempat menuliskan kode-->
</body>
<html>
```