



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Kadir (2013:2), komputer merupakan alat elektronis yang biasa dipakai untuk membantu pelaksanaan pekerjaan.

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

Jadi, komputer adalah alat bantu yang dipakai untuk mengolah data, memproses data, serta menghasilkan keluaran berupa informasi yang bisa digunakan sesuai keperluan.

##### 2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

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

Menurut Pratama (2014:12), Komponen *Software* mencakup semua perangkat lunak yang digunakan dalam sistem informasi. Adanya komponen perangkat lunak ini akan membantu sistem informasi didalam menjalankan tugasnya dan untuk dapat dijalankan sebagaimana mestinya.

Menurut Kadir (2013:2), Perangkat Lunak berupa instruksi-instruksi yang ditunjukkan kepada komputer agar komputer dapat melaksanakan tugas sesuai dengan kehendak pemakai.

Jadi, perangkat lunak adalah komponen *software* yang digunakan dalam sistem informasi dan yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak.



### 2.1.3 Pengertian Internet

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

### 2.1.4 Pengertian Sistem

Menurut Fathansyah (2012:11), Sistem adalah suatu tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu.

Menurut Pratama (2014:7), Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melaksanakan suatu tugas bersama-sama.

Kesimpulan Sistem merupakan suatu tatanan sekumpulan prosedur yang saling terhubung yang melakukan suatu tugas bersama-sama untuk mencapai suatu proses tertentu.

### 2.1.5 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Rahmat dan Wikam ( 2016:177), Sistem Informasi adalah sebuah basis data terkomputerisasi yang dirancang untuk menerima, menyimpan, memproses, mentransformasi, menganalisis serta mengolah data dan memberikan laporan .

Menurut Pratama (2014:10), Sistem Informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia (Sdm) terlatih.



### 2.1.6 Pengertian Data

Menurut Fathansyah (2012:2), Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli), barang, hewan, peristiwa, konsep keadaan dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasi.

Menurut Wikam (2016:178), Data adalah fakta yang disimpan secara digital, yang nantinya akan digunakan oleh sistem informasi untuk menghasilkan informasi yang berguna.

### 2.1.7 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Rosa dan shalahuddin (2018:43), Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

Menurut Enterprise (2017:1), Database adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data. Setiap database mempunyai perintah tertentu untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari dan menyalin data yang ada didalamnya.

Menurut Simarmata (2006:22), Database adalah memory *long-term* dari aplikasi web database.

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

## 2.2 Teori Judul

### 2.1.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Simarmata (2006:23), Aplikasi adalah program dan sekelompok program dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (*end user*). sebagai contoh, pelanggan, anggota, katalog, dan seterusnya. Jika pengguna akhir saling berhubungan / berinteraksi dengan via web browser, aplikasi adalah web-based atau web application.

---



Asropudin (2013:6), Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms-Word*, *Ms-Excel*.

### **2.1.2 Pengertian Tagihan**

Menurut Puspita (2011:75), aktivitas penagihan merupakan aktivitas menagih piutang dagang yang terjadi akibat transaksi penjualan kredit kepada pelanggan. Dokumen dapat diperlukan dalam melakukan aktifitas penagihan adalah faktur penjualan/ *invoice*, dokumen pemesanan penjualan pelanggan, daftar penagihan atau dokumen *delivery order* pelanggan.

### **2.1.3 Pengertian Kegiatan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kegiatan adalah aktivitas, usaha, pekerjaan atau kekuatan dan ketangkasan serta kegairahan (“kutipan”. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. 22 mei 2019).

Menurut Suryani (2014) kalau dilihat dari aspek sosiologi, kegiatan dapat diartikan dengan dorongan atau perilaku dan tujuan yang terorganisasikan atau hal-hal yang dilakukan oleh manusia.

### **2.1.4 Pengertian Ekspor**

Menurut Sukirno (2008:206), Ekspor adalah pembelian negara lain atas barang buatan perusahaan-perusahaan didalam negeri. Faktor terpenting yang menentukan ekspor adalah kemampuan dari negara tersebut untuk mengeluarkan barang-barang yang dapat bersaing dalam pasaran luar negeri.

### **2.1.5 Pengertian Website**

Menurut Yuhefizar (2013:2), Website adalah keseluruhan halaman halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi.



### 2.1.6 Pengertian Aplikasi Tagihan Kegiatan Ekspor pada PT Varuna Tirta Prakasya (Pesero) Cabang Palembang Berbasis *Web*

Aplikasi Tagihan Kegiatan Ekspor pada PT Varuna Tirta Prakasya (Pesero) Cabang Palembang berbasis *web* adalah program komputer yang dibuat untuk mempermudah proses penagihan yang disediakan melalui jalur internet.

## 2.3 Teori Khusus

### 2.3.1 Pengertian Kamus Data

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:73), Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).

Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Simbol-simbol dalam Kamus Data

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

(Sumber : Rosa, Shalahuddin (2018:74))

### 2.3.2 Pengertian *Flowchart*

Menurut Waluya (1997:32), *Flowchart* berasal dari kata *flow* dan *chart*. *Flow* bearti aliran. *Chart* bearti gambar atau simbol-simbol. *Flowchart* dapat didefinisikan sebagai aliran instruksi-instruksi atau perintah-perintah dari logika berpikir yang dapat digambarkan dengan simbol-simbol.



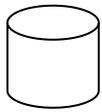
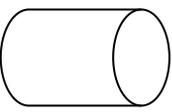
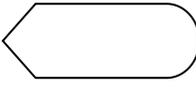
Menurut Supardi (2013:51), bagan alir (*flowchart*) merupakan bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika. Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *flowchart* dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 2.2** Simbol-simbol pada Flowchart

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
1.	Simbol dokumen		Menunjukkan dokumen input untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.	Simbol simpanan offline		File non-komputer yang diarsip urut angka ( <i>numerical</i> )/
			File non-komputer yang diarsip urut huruf ( <i>alphabetical</i> ).
			File non-komputer yang diarsip urut tanggal ( <i>cronological</i> ).
3.	Simbol kegiatan manual		Menunjukkan pekerjaan manual.
4.	Simbol kartu plong		Menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong ( <i>punched card</i> ).

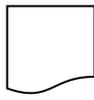
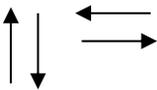


Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol pada Flowchart

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
5.	Simbol proses		Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
6.	Simbol operasi luar		Menunjukkan operasi yang dilakukan di luar proses operasi komputer.
7.	Simbol pita magnetic		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita magnetik.
8.	Simbol <i>hard disk</i>		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>hard disk</i> .
9.	Simbol <i>diskette</i>		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>diskette</i> .
10.	Simbol drum magnetic		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan drum magnetik.
11.	Simbol pita kertas berlubang		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita kertas berlubang.
12.	Simbol <i>keyboard</i>		Menunjukkan <i>input</i> menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
13.	Simbol display		Menunjukkan output yang ditampilkan di monitor.

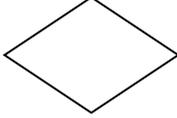
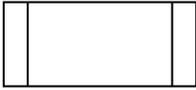


Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol pada Flowchart

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
14.	Simbol <i>keyboard</i>		Menunjukkan <i>input</i> menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
15.	Simbol display		Menunjukkan output yang ditampilkan di monitor.
16.	Simbol pita kontrol		Menunjukkan penggunaan pita kontrol (control tape) dalam batch control total untuk pencocokan di proses batch processing.
17.	Simbol hubungan komunikasi		Menunjukkan proses transmisi data melalui channel komunikasi.
18.	Simbol penghubung		Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.
19.	Simbol input/output		Simbol input/output (input/output symbol) digunakan untuk mewakili data input/output.
20.	Simbol garis alir		Simbol garis alir (flow lines symbol) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.



Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol pada Flowchart

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
21.	Simbol keputusan		Simbol keputusan (decision symbol) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi didalam program.
22.	Simbol proses terdefinisi		Simbol proses terdefinisi ( <i>predifined prosesmsymbol</i> ) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
23.	Simbol persiapan		Simbol persiapan ( <i>preparation symbol</i> ) digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
24.	Simbol titik terminal		Simbol titik terminal ( <i>terminal point symbol</i> ) digunakan untuk awal dan akhir dari suatu proses.

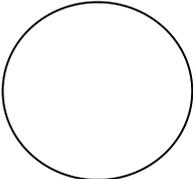
(sumber: Supardi, 2013:53—59)

### 2.3.3 Pengertian *Data Flow Diagram (DFD)*

Rosa, Shalahudin (2018:70), *data flow diagram (DFD)* atau dalam bahasa indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Rosa, Shalahuddin (2018:71), menjelaskan notasi pada DFD adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No.	Simbol	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 : nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.</p>
2		<p><i>File</i> atau basis data 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 harus 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 : nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No.	Simbol	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: Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) berupa kata benda</p>
4		<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>)</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 : Rosa, Shalahuddin(2018:71))

Rosa, Shalahudin (2018:72), menjelaskan tentang tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* yaitu :

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 detail tergantung pada kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada 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 Level di-atasnya. *Breakdown* pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau 2.

### 2.3.4 Pengertian *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Pratama (2014:4), ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah diagram yang menggambarkan keterkaitan antar tabel beserta dengan field-field di dalamnya pada suatu database sistem.

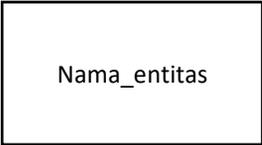
Menurut Rosa, Shalahudin (2018:53), ERD adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional.

*Entity relationship diagram* dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD juga memiliki beberapa aliran notasi atau simbol seperti notasi *Chen* (dikembangkan oleh Peter Chen) notasi *Barker* (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, dan Harry Ellis), notasi *Crow's Foot*, dan juga notasi lainnya.



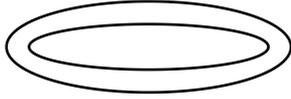
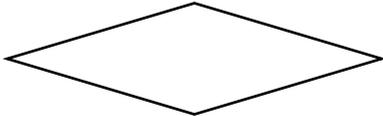
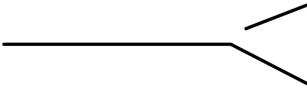
Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

**Tabel 2.4** Simbol-simbol pada *Entity Relationship Diagram (ERD)*

No	Simbol	Deskripsi
1	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
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 dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)



**Lanjutan Tabel 2.4** Simbol-simbol pada *Entity Relationship Diagram (ERD)*

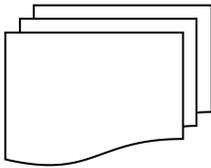
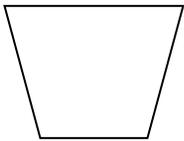
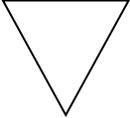
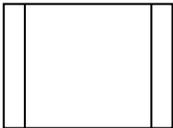
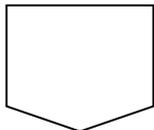
No	Simbol	Deskripsi
4	<p>Atribut multivalai / <i>multivalued</i></p> 	<p><i>Field</i> kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu</p>
5	<p>Relasi</p> 	<p>Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja</p>
6	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian</p> <p>Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B</p>

(Sumber : Rosa, Shalahuddin (2018:71))

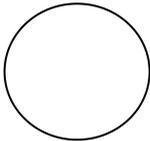
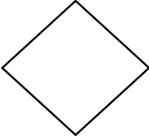
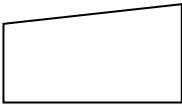
### 2.3.5 Block Chart

Menurut Kristanto (2018:75), “*Block chart* berfungsi untuk memodelkan masuka, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur system atau transaksi”. Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel 2.5 Simbol-simbol pada *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 (data storage)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain

Lanjutan Tabel 2.5 Simbol-simbol pada *Block Chart*

No.	Simbol	Keterangan
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> )
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

Sumber : Kristanto (2018:75)

### 2.3.6 Pengertian *My Structure Query Language (MySQL)*



Gambar 2.1 Logo MySQL

Menurut Bunafit (2004:29), *MySQL (My Structure Query Language)* atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah sebuah program pembuat database yang



bersifat *open source* yang artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal.

Menurut Winarno dan Dkk (2014:102), *MySQL* adalah software *database*. Apakah *database* itu? *Database* merupakan sebuah tempat duduk untuk menyimpan data yang jenisnya beraneka ragam.

Jadi *MySQL* adalah software pembuat *database* untuk menyimpan data dan bersifat *open source*.

### 2.3.7 Pengertian PHP MyAdmin

Menurut Rahman (2013:21), adalah sebuah software berbasis pemrograman PHP yang dipergunakan sebagai administrator MySQL melalui browser (web) yang digunakan untuk manajemen *database*.

Menurut Bunafit (2004:65), PHP MyAdmin adalah suatu program *open source* yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi PHP.

Jadi PHP MyAdmin merupakan software untuk manajemen *database* yang bersifat *open source*.

### 2.3.8 Pengertian XAMPP



Gambar 2.2 Logo XAMPP

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



Madcoms (2009:1), XAMPP adalah salah satu paket software web server yang terdiri dari apache, MYSQL, PHP, dan PhpMyAdmin.

### 2.3.9 Pengertian PHP



**Gambar 2.3** Logo PHP

Ali dan SmitDev (2008:2), PHP adalah sebuah bahasa pemrograman scripting untuk membuat halaman web yang dinamis.

Madcoms (2009:), PHP adalah salah satu bahas pemrograman yang berjalan didalam server, dan mampu membuat web menjadi interaktif dan dinamis.

Simarmata (2006:30), PHP adalah bahasa (*Scripting language*) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada web. Php adalah tool anda untuk pembuatan halaman web dinamis.

Kesimpulannya, PHP adalah bahasa pemrograman untuk membuat web dinamis yang dijalankan di client.

### 2.3.10 Pengertian CSS

Menurut kadir (2003:212), CSS (*Cascading Style Sheet*) digunakan dalam kode HTML, untuk ciptakan suatu kumpulan *style* yang terkadang dapat digunakan untuk memperluas kemampuan html.

Menurut madcoms (2019:89), Merupakan kependekan dari *Cascading Style Sheet*, yang digunakan untuk membantu anda mendesain isi halaman web.

Penulisan bentuk CSS terdiri 3 bagian, yaitu selector, properti dan nilai. Penlisan properti dan nilai dipisahkan oleh tanda titik dua (:), jika nilai terdiri

---



lebih dari satu kata, penulisan nilai diapit tanda petik dua, misalnya penulisan “Times New Roman”.

Contoh penulisan CSS:

```
Selector {  
    Properti:nilai  
}
```

```
Body{  
    Color: #336699  
}
```

“Jika nilai lebih dari satu kata penulisannya”/

### 2.3.11 Pengertian HTML

Menurut Yuhefizar (2013:2), HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup language* yang merupakan suatu kode semi pemrograman menjadi dasar terwujudnya *web*.

Menurut Sutarman (2012:163), HTML (*Hipertext Markup Language*) adalah bahasa standar yang digunakan untuk pembuatan halaman *web* atau *word wide web*, dengan *hypertext* dan informasi lain yang akan ditampilkan pada halaman *web*.