



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

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

Paramytha (2016:4), Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *Computer* yang berarti menghitung (*to compute* atau *to reckon*). Kata komputer itu sendiri pada awalnya dipergunakan untuk menggambarkan pekerjaan orang yang melakukan perhitungan aritmatika dengan atau tanpa alat bantu.

Jadi, dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan komputer adalah peralatan elektronik yang dipakai untuk membantu pekerjaan manusia dalam mengolah data, memproses data, serta menghasilkan keluaran berupa informasi yang bisa digunakan sesuai keperluan.

2.1.2 Pengertian Data

Setyaningrum (2015:1), mengemukakan bahwa, data adalah catatan atas sekumpulan fakta yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan suatu pengolahan.

Indrajani (2018:2), Data adalah fakta atau observasi mentah yang biasanya mengenai fenomena fisik atau transaksi bisnis.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan Data adalah kenyataan terhadap fakta tentang suatu kejadian yang belum memiliki arti bagi pemakai dan perlu diolah kembali agar menghasilkan informasi yang berguna.

2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Kadir (2017:2), Perangkat Lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai. Sistem operasi seperti *Windows*, *Mac OS*, dan *Linux*, dan aplikasi seperti *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel* adalah contoh perangkat lunak.



Rosa dan 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*).

Jadi, dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian perangkat Lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai.

2.1.4 Pengertian Perangkat Keras

Kadir (2017:2) mengemukakan bahwa, perangkat keras adalah peranti-peranti yang terkait dengan komputer dan terlihat secara fisik. Monitor, *hard disk*, dan mouse adalah contoh perangkat keras.

Puspitosari (2013:7) mengemukakan bahwa, *hardware* merupakan salah satu elemen dari sistem komputer suatu alat yang bisa dilihat dan diraba oleh manusia secara langsung yang mendukung proses komputerisasi.

Jadi, dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan perangkat Keras (*Hardware*) adalah elemen atau perangkat fisik komputer yang beroperasi di dalamnya.

2.1.5 Pengertian Website

Abdulloh (2018:1), *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia.

Sidik (2017:1), Situs web (*Website*) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penelusuran informasi di Internet) untuk mendapatkan informasi, dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar, maka Informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih rinci (*detail*).

Jadi, dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian *website* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks,



gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya untuk mendapatkan informasi, dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar.

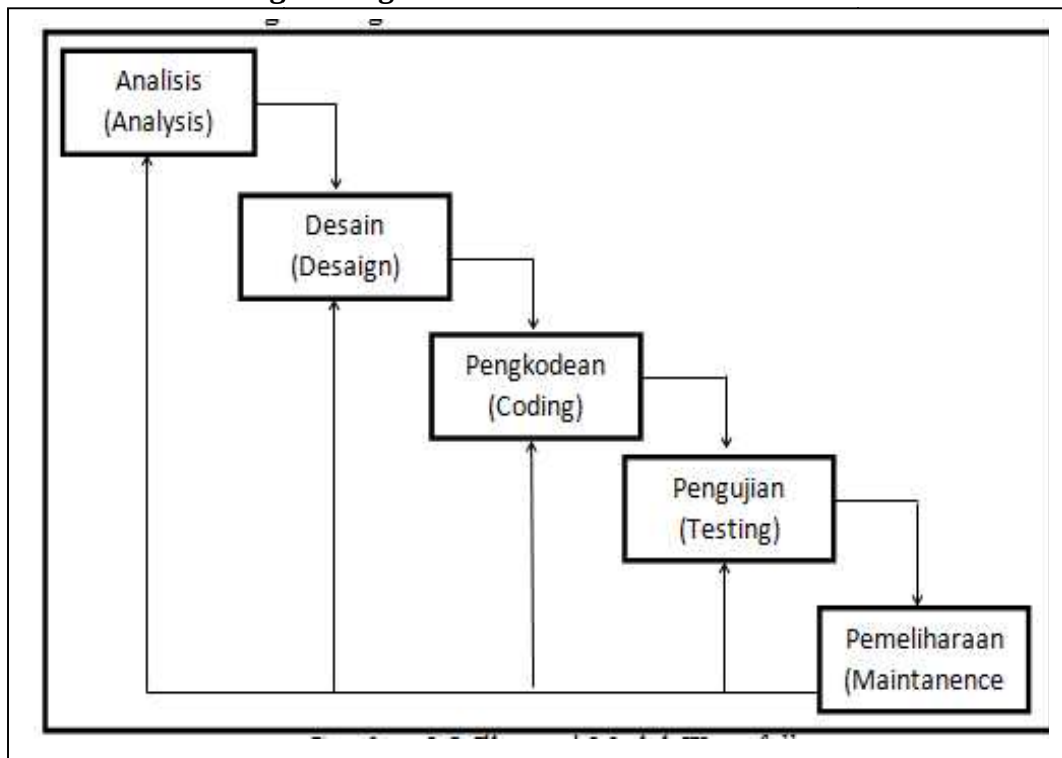
2.1.6 Pengertian Basis Data

Rosa dan Shalahuddin (2018:43), Basis data adalah sistem komputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

Fathansyah (2018:2), Basis data adalah Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

Jadi, dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian basis data adalah sistem komputerisasi yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian ruoa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

2.1.7 Metode Pengembangan Sistem



Gambar 2.1 Metode Pengembangan Sistem Waterfall



Rosa dan Shalahudin (2018:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan.

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

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

b. Desain

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

c. Pembuatan Kode Barang

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

d. Pengujian

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



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

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

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Rosa dan Shalahuddin (2018:71) menjelaskan, *Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

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

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No.	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Proses		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.	Berkas atau Tempat Penyimpanan		File atau basisdata atau penyimpanan; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur.
3.	Entitas Luar		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

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

4.	Aliran data		Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan.
----	-------------	---	--

(sumber : Rosa dan Shalahuddin, 2018:71-72)

Rosa dan Shalahuddin (2018:72-73) menjelaskan, berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

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

DFD Level 0 (nol) menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 (nol) 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 (nol) yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di-breakdown menjadi DFD Level 2 (dua) 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(satu) yang di-breakdown.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

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

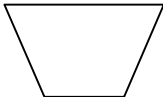
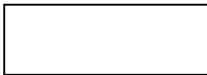
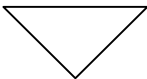


2.2.2 Pengertian *Blockchart* Diagram

Kristanto (2008:68) 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 yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Blockchart*

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

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Blockchart*

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 (<i>decision</i>)
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

(Sumber: Kristanto, 2008:68)

2.2.3 Pengertian *Flowchart* Diagram

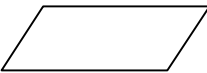
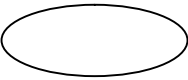
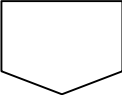
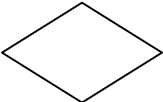
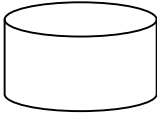
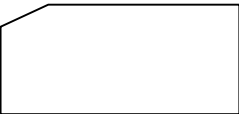
Lamhot (2015:14) menjelaskan, *Flowchart* adalah langkah-langkah menyelesaikan masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu.

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

Tabel 2.3 Simbol-Simbol dalam *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol Start atau End yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> .
2.		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
3.		Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program).

**Lanjutan Tabel 2.3** Simbol-Simbol dalam *Flowchart*

4.		Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
5.		Simbol Input/Output yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.
6.		Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam satu halaman.
7.		Menyatakan penyambung ke halaman lainnya.
8.		Menyatakan pencetakan (dokumen) pada kertas.
9.		Menyatakan desicion (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program.
10.		Menyatakan media penyimpanan drum magnetik.
11.		Menyatakan input/output menggunakan disket.
12.		Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual.
13.		Menyatakan input/output dari kartu plong.

(Sumber: Lamhot, 2015:14-15)

**Lanjutan Tabel 2.3** Simbol-Simbol dalam *Flowchart*

14.		Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses).
15.		Multidocument (banyak dokumen).
16.		Delay (penundaan atau kelambatan).

2.2.4 Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

Rosa dan Shalahuddin (2018:50) menjelaskan, *Entity Relational Diagram* (ERD) digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain.

Adapun simbol-simbol yang digunakan pada ERD adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Entity Relational Diagram*

No.	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Entitas		Berupa orang, kejadian, atau benda di mana data akan dikumpulkan
2.	Atribut		Merupakan properti dari entitas. Nama atribut harus merupakan kata benda
3.	Relationship		Menunjukkan hubungan antar 2 entitas. Dideskripsikan dengan kata kerja
4.	Link		Sebagai penghubung antara entitas dan relationship serta entitas dan atribut

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin , 2018:50-51)



2.2.5 Pengertian Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2018:73) menjelaskan, Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (input) dan keluaran (ouput) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan). Kamus data memiliki beberapa simbol sebagai berikut :

Tabel 2.5 Simbol-simbol Kamus Data

No.	Simbol	Arti
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	Baik ...atau...
4.	{ } ⁿ	N kali diulang / bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

(Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2018:73))

2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Aplikasi

Indrajani (2018:3), Aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai komputer.

Paramytha (2016:56), Aplikasi (*application software*), merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk menyelesaikan suatu aplikasi tertentu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah *software* yang dijadikan alat untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugasnya dan melakukan tugas tertentu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.



2.3.2 Pengertian Order (Pemesanan)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pemesanan proses, perbuatan, cara memesan atau memesankan. Jadi penulis berpendapat bahwa pemesanan adalah proses permintaan pembelian yang dilakukan oleh konsumen kepada penjual sebelum membeli barang atau jasa yang ditawarkan.

Denny (2016), pemesanan adalah suatu aktivitas yang dilakukan konsumen sebelum membeli untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus memiliki sistem pemesanan.

Jadi, penulis berpendapat bahwa pemesanan adalah proses permintaan pembelian yang dilakukan oleh konsumen kepada penjual sebelum membeli barang atau jasa yang ditawarkan.

2.3.3 Pengertian Iklan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Iklan adalah berita atau pesan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan; pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual, dipasang di dalam media massa (seperti surat kabar dan majalah) atau di tempat umum.

Menurut Kriyantono (2008), Mengemukakan bahwa iklan merupakan bentuk komunikasi non-personal yang menjual pesan-pesan secara persuasif dari sponsor yang jelas guna untuk mempengaruhi orang agar membeli produk dengan membayar biaya untuk media yang digunakan.

Jadi, dari pengertian diatas dapat disimpulkan iklan adalah pesan atau informasi mengenai suatu produk barang atau jasa yang ditujukan untuk khalayak ramai agar dapat diketahui oleh banyak orang.

2.3.4 Harian Umum Berita Pagi

Harian Umum Berita pagi adalah salah satu perusahaan yang ada di Palembang yang bergerak dibidang surat kabar atau koran. Tidak hanya



menyajikan berita – berita seputar provinsi Sumatera Selatan, perusahaan ini juga menyediakan layanan jasa yaitu berupa pemasangan iklan.

2.3.5 Aplikasi Order Pemasangan Iklan pada Harian Umum Berita Pagi Palembang

Pengertian Aplikasi *Order* Pemasangan Iklan pada Harian Umum Berita Pagi Palembang adalah aplikasi yang dibuat untuk membantu Bagian Divisi Periklanan dalam mengolah, menyimpan serta memonitoring data *order* iklan yang masuk dan untuk membantu konsumen dalam memasang iklan. Dimana nantinya akan dilaporkan kepada Pimpinan perusahaan untuk dijadikan sebagai arsip perusahaan.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian PHP

Yosef Murya (2014:65), *PHP Hypertext Preprocessor* atau sering disebut PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis *server-side* yang dapat melakukan parsing script php menjadi script web sehingga dari sisi client menghasilkan suatu tampilan yang menarik.

Madcoms (2016:2), *PHP (Hypertext preprocessor)* adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.

Jadi, dapat penulis simpulkan pengertian *PHP* adalah bahasa pemrograman berbasis *server-side* yang bisa kita gunakan untuk membuat aplikasi web yang disisipkan pada HTML.

2.4.2 Script PHP Sederhana

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>

```

2.4.3 Tipe Data PHP

Tipe data merupakan jenis dari suatu data yang akan diproses oleh bahasa pemrograman. Yosef Murya (2014:26), menjelaskan beberapa tipe data dalam *PHP*, sebagai berikut :

1. Integer merupakan tipe data yang berguna untuk menyimpan bilangan bulat. Range bilangan integer adalah antara -2.147.4833.647 sampai dengan 2.147.483.647
2. Double Floating adalah tipe data yang berguna untuk menyimpan bilangan desimal. Range bilangan floating point antara 1e308 sampai dengan 1e308.
3. Boolean adalah tipe data yang paling sederhana, hanya berupa TRUE dan FALSE.
4. String adalah tipe data yang terdiri dari kata, bias berupa kata tunggal maupun kalimat. Penulisan string harus diapit dengan tanda petik, baik berupa petik tunggal ('...') maupun petik ganda ("...").
5. Objek adalah tipe data dibuat dengan tujuan agar para programmer terbiasa dengan OOP. Tipe data ini bias berupa bilangan.
6. Array merupakan Tipe Compound Primitif, terdapat pada bahasa pemrograman lain.
7. Null adalah tipe data yang tidak memuat apapun. Setiap variable yang diset menjadi tipe data Null, ini akan menjadikan variabel tersebut kosong.
8. Resources tipe data spesial yang satu ini dikhususkan untuk menyimpan *resources*, sumber atau alamat.



2.4.4 Pengertian *MYSQL*

Rosa dan Shalahuddin (2018:46), *SQL (Structured Query Language)* adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. *SQL* awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus.

Raharjo (2015:16), *MySQL* adalah *software RDMS* (atau *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 bebarengan (*multi-threaded*).

Jadi, dapat penulis simpulkan pengertian *MySQL* adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data *SQL (database management system)* atau *DBMS* yang *multithreaded, multi-user*.

2.4.5 Pengertian *Xampp*

Aryanto (2016:4), *Xampp* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak pemrograman dan *database* yang di dalamnya terdapat berbagai macam aplikasi pemrograman seperti : *Apache, HTTP, MySQL, database*, bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*.

Madcoms (2014:186), *Xampp* adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari *Apache, MySQL, PhpMyAdmin, Perl, Filezilla* dan lain-lain.

Jadi, dapat penulis simpulkan pengertian *XAMPP* adalah sebuah aplikasi perangkat lunak pemrograman dan *database* yang di dalamnya terdapat berbagai macam aplikasi pemrograman yang terdiri dari *Apache, MySQL, PhpMyAdmin, Perl, Filezilla* dan lain-lain.

2.4.6 Pengertian *Javascript*

Abdulloh (2018:193), *Javascript* merupakan Bahasa pemrograman web yang pemrosesannya dilakukan di sisi *client*. Karena berjalan di sisi *client*, *Javascript* dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser.

Anggie Bratadinata (2013:5), *JavaScript* adalah bahasa pemrograman yang dibuat mengikuti spesifikasi standar yang disebut *ECMAScript* dan saat ini versi termmodern dari *ECMAScript* adalah versi 5.



Jadi dapat penulis simpulkan pengertian *javascript* adalah Bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan di sisi *client-side* yang disebut *ECMAScript* dan saat ini versi termodern nya adalah versi 5.

2.4.7 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* wanda 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 :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head></head>
  <body>
    <script>
      var a = " Selamat Datang! ";
      function selamat () {
        var b = " Selamat Pagi! ";
        document.write (a);
      }
      selamat () ;
      document.write (b) ;
    </script>
  </body>
</html>
```




2.4.8 Pengertian HTML

Setiawan (2015:33) mengemukakan bahwa HTML adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai di dalam sebuah *browser* internet.

Abdulloh (2016:2) menyatakan bahwa *HTML* singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur *website*. Beberapa tugas utama *HTML* dalam membangun *website*, di antaranya sebagai berikut :

- a. Menentukan layout *website*.
- b. Memformat teks dasar, seperti pengaturan paragraf dan format font.
- c. Membuat list.
- d. Membuat tabel.
- e. Menyisipkan gambar, video, dan audio.
- f. Membuat link.
- g. Membuat formulir

Jadi, dapat penulis simpulkan dari pengertian diatas bahwa *HTML* adalah skrip yang berupa tag-tag untuk membuat struktur *website* agar dapat ditampilkan dalam sebuah *browser*.