



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Sukamto 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*).”

Sedangkan Swara dan Febriadi (2016:8), “Perangkat lunak merupakan seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak merupakan penghubung agar komputer melakukan pengolahan sesuai perintah dan kebutuhan dari user.

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

Menurut Fathansyah (2018:2) “Basis data (*Database*) adalah himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.”

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:43) “*Database* adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.”

Jadi, basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan dan diorganisasikan dalam media penyimpanan sehingga dapat diakses dengan mudah dan cepat.



---

### 2.1.3 Pengertian Komputer

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

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia “Komputer adalah alat elektronik otomatis yang dapat menghitung atau mengolah data secara cermat menurut instruksi dan memberikan hasil pengolahan, serta dapat menjalankan sistem multimedia (film, musik, televisi, faksimile, dan sebagainya), biasanya terdiri atas unit pemasukan, unit pengeluaran, unit penyimpanan, serta unit pengontrolan.” (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komputer>)

Jadi, komputer adalah sebuah alat elektronik yang dapat memproses data sesuai dengan proses dan perintah-perintah yang telah diurutkan dan diprogramkan.

## 2.2 Teori Khusus

### 2.2.1 Data Flow Diagram (DFD)

Sukanto dan Shalahuddin (2018:70) mengemukakan, “*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*).” Ada 2 tahapan dalam *DFD*, yaitu:

1. Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entiti luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram konteks dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

2. *DFD Leveled*

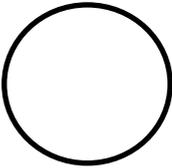
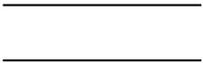
Model ini menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu dengan yang lain dengan aliran dan penyimpanan data dalam *DFD Leveled* ini akan terjadi penurunan level dimana dalam penurunan level yang lebih rendah harus mampu mempresentasikan proses tersebut ke dalam spesifikasi proses yang jelas dalam. Dalam *DFD Leveled* dimulai dari *DFD*



Level 0 kemudian ke *DFD* Level 1 dan seterusnya. Setiap penurunan hanya dilakukan bila perlu.

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

**Tabel 2.1** Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (*DFD*)

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 didalam 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 (ERD)</p>

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)*

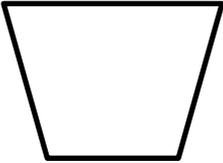
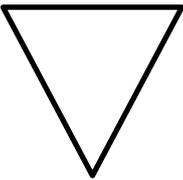
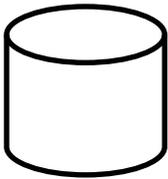
No.	Notasi	Keterangan
3.		Entitas luar ( <i>external entity</i> ) atau masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ) atau orang yang akan chart [sic! Memakai/] berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan Catatan: nama yang digunakan pada ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ) biasanya berupa kata benda
4.		Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses atau dari proses ke ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ) Catatan: nama yang digunakan biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data atau tanpa kata data

(Sumber: Sukanto dan Shalahuddin, 2018:71-72)

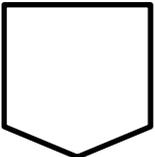
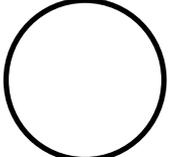
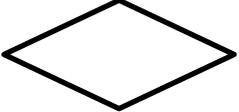
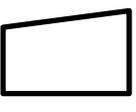
### 2.2.2 Block Chart

Kristanto (2018:75) mengemukakan, “*Block Chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.”

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/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> )

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block Chart*

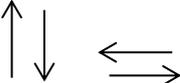
No	Simbol	Keterangan
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi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

(Sumber Kristanto, 2018:75)

### 2.2.3 Flowchart

Ladjamudin (2016:211) mengemukakan bahwa, flowchart adalah bagan – bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah – langkah penyelesaian suatu masalah. Flowchart merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. Adapun simbol-simbol *flowchart* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3** Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Arti
1.		Simbol <b>Start</b> atau <b>End</b> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> .
2.		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
3.		Simbol <b>Input/Output</b> 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
10.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen
11.		Simbol yang menyatakan bagian dari program (subprogram)

(Sumber: Ladjamudin, 2016:18)

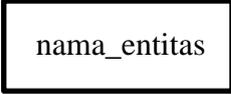
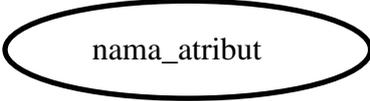


### 2.2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

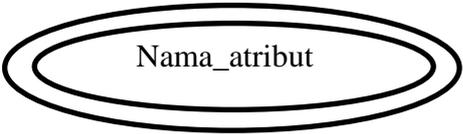
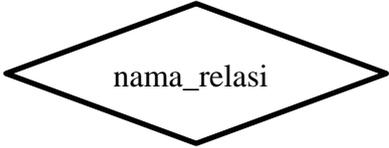
Sukamto dan Shalahuddin (2018:50) mengemukakan, “*Entity Relationship Diagram* dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data rasional.”

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

**Tabel 2.4** Simbol-simbol *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 dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)

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

No	Simbol	Deskripsi
1	Atribut multi nilai / <i>multivalued</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
2	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antara entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
3	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana dikedua 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 maka

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

### 2.2.5 Kamus Data (*Data Dictionary*)

Sukamto dan Shalahuddin (2018:73) mengemukakan, “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).”

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam kamus data adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.5** Simbol-simbol Kamus Data

No	Simbol	Arti
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	()	Data Opsional
4.	[]	Memilih salah satu alternative
5.	*...*	Batas komentar
6.	{ } <sup>n</sup>	n kali diulang/bernilai banyak

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2018:74)

### 2.2.6 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah Metode Waterfal.

Rosa dan Shalahudin (2018:28-30) menyatakan bahwa, “Model SDLC 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 perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support)”.

#### 1) 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 untuk didokumentasikan.

#### 2) Desain



Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean.

### 3) 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.

### 4) 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.

### 5) Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

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.

## 2.3 Pengertian-Pengertian Judul

### 2.3.1 Pengertian Aplikasi

Pendapat Koyuko dkk (dikutip Oki 2016), “Aplikasi adalah suatu *software* yang dapat melakukan beberapa tugas tertentu seperti membuat dokumen, penambahan data dan beberapa tugas lainnya. *suite* aplikasi (*application suite*) adalah penggabungan dari berbagai macam aplikasi menjadi satu. salah satu contohnya *Microsoft Office* dan *Open Office* yaitu menggabungkan aplikasi *Microsoft word*, *Microsoft excel*, dan beberapa aplikasi lainnya. Pada umumnya aplikasi-aplikasi yang berada dalam suatu paket mempunyai *interface* yang sama sehingga memu- dahkan *user* untuk mempelajari dan memakai aplikasi tersebut dan juga aplikasi- aplikasi tersebut mempunyai bisa berinteraksi antar aplikasi sehingga memudahkan *user*. Contohnya, suatu lembar kerja dapat disimpan dalam suatu dokumen pengolah kata meskipun dibuat pada aplikasi lembar kerja



yang terpisah.”

Dari definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

### 2.3.2 Pengertian Penjualan

Menurut Kotler dan Keller (2016, 27) Penjualan adalah proses sosial dimana individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan, penawaran, dan freering, dan bebas bertukar produk dan jasa dari nilai dengan lain.

Menurut Thamrin Abdullah dan Francis Tantri (2016, 3) Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran.

Dari definisi para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah salah satu kegiatan pokok yang perlu dilakukan oleh perusahaan baik itu perusahaan barang atau jasa dalam upaya untuk mempertahankan kelangsungan hidup usahanya.

### 2.3.3 Pengertian Jasa

Fandy Tjiptono (2016:4) mendefinisikan “Pelayanan (service) bisa dipandang sebagai sebuah sistem yang terdiri atas dua komponen utama, yaitu service operations yang kerap kali tidak tampak atau tidak diketahui keberadaannya oleh pelanggan ( back office atau backstage ) dan service delivery yang biasanya tampak ( visible ) atau diketahui pelanggan ( sering disebut pula front office atau frontstage)”.

Sedangkan Kotler dan Keller (2016:214) mendefinisikan jasa sebagai berikut: *“any act or that one party can offer another that is essentially intangible and does not result in the ownership of anything. It’s production may or not to be tied to a physical product.”* Artinya jasa atau layanan adalah semua tindakan atau kinerja yang dapat ditawarkan satu pihak kepada pihak lain yang pada intinya tidak



berwujud dan tidak menghasilkan kepemilikan apapun. Produksinya dapat atau tidak terkait dengan produk fisik.

#### **2.3.4 Pengertian Barbershop**

Barber diambil dari kata Latin yaitu barba yang berarti janggut. Kebanyakan pria yang memiliki pekerjaan menggunting berbagai jenis rambut dan merapikan serta memangkas jenggot dan kumis para lelaki. Tempat di mana mereka bekerja itulah yang biasanya disebut barbershop. (<http://sejarahbarbershop-dan-tiang-lampu.html>)

#### **2.3.5 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”. Sedangkan menurut Prasetyo dan Susanti (2016:2) menyatakan bahwa, “*world wide web* (biasa disingkat WWW) atau web merupakan salah satu aplikasi internet yang paling populer.”

Jadi, dapat disimpulkan *website* adalah aplikasi internet yang berisi sekumpulan halaman berbentuk data teks, gambar, video, audio, maupun animasi.

#### **2.3.6 Aplikasi Penjualan dan Jasa pada Barbershop Choga Jockies Berbasis Website**

Aplikasi penjualan dan jasa pada Barbershop Choga Jockies adalah aplikasi yang dibuat dengan berbagai fitur yang bertujuan untuk memudahkan Barbershop Choga Jockies dalam memproses transaksi, menginput serta menyimpan data transaksi.



---

## 2.4 Teori Program

### 2.4.1 Pengertian HTML

Menurut Abdulloh (2018:127) “HTML merupakan singkatan dari Hypertext Markup Language yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (Word Wide Web Consortium) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website”.

Menurut Indrajani (2018:55) “*Hypertext Markup Language (HTML)* merupakan bahasa standar yang digunakan untuk mendesain hampir seluruh halaman *web*, dimana kita dapat mengontrol tampilan *web page* dan *content*-nya, memublikasikan dokumen secara online, membuat *form online* untuk pendaftaran atau transaksi, dan menambahkan objek-objek seperti *image*, audio, video, dan *java applet* ke dalam dokumen HTML.

Jadi, HTML merupakan jenis bahasa standar yang digunakan untuk membuat dan mendesain halaman *web* yang di deklarasikan pada halaman notepad.

#### 2.4.1.1 Struktur HTML

Menurut Fauziah (2014:8), struktur HTML terdiri dari :

1. Diawali atau dibuka dengan tag <HTML> dan diakhiri dengan </HTML>
2. Tag <HEAD>, yang berfungsi sebagai header atau kepala dari dokumen HTML yang fungsinya sebagai pemberi informasi mengenai dokumen HTML yang dibuat dan diakhiri dengan tag </HTML>
3. Tag TITLE, yang berfungsi sebagai judul yang akan tampil di halaman web yang kita desain atau buat, diakhiri dengan tag </TITLE>
4. Tag BODY, yang berfungsi untuk mendefinisikan awal dari isi *website*, dan diakhiri dengan </BODY>

### 2.4.2 PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)

#### 2.4.2.1 Pengertian PHP

Menurut Kadir (dikutip Pranatak dkk. 2016:26), “PHP merupakan singkatan dari “PHP: Hypertext Preprocessor” adalah skrip yang dijalankan di server. Hasilnyalah yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan browser.



Keuntungan PHP, kode yang menyusun program tidak perlu diedarkan ke pemakai sehingga kerahasiaan kode dapat dilindungi.” Sedangkan menurut Abdulloh (2018:127), PHP merupakan kependekan dari PHP Hypertext preprocessor yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server.” Adapun menurut pendapat Raharjo (2016:38), “PHP adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web”.

Jadi, *PHP* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *web*.

#### 2.4.2.2 Script Dasar *PHP*

Madcoms (2018:350) mengemukakan, “script *PHP* harus selalu diawali dengan `<? Atau <?php` dan diakhiri dengan `?>`. Sedangkan untuk menampilkan ke dalam browser, digunakan fungsi **echo** “**data**”;

**Tabel 2.6.** Script Dasar *PHP*

<pre>&lt;?     ..... Tempat penulisan script php ?&gt;</pre>
<b>Atau</b>
<pre>&lt;?php     ..... Tempat penulisan script php ?&gt;</pre>
<b>Untuk menampilkan ke browser</b>
<pre>&lt;?php Echo “Welcome to PHP”; ?&gt;</pre>

(Sumber : Madcoms, 2010:350)

Di dalam script *PHP* juga dapat membuat komentar dan komentar tersebut tidak akan dieksekusi sebagai sebuah script. Ada 3 cara untuk memberi keterangan



di dalam script *PHP* yaitu: (1) tag `/*` dan diakhiri tag `*/` apabila jumlah keterangan lebih dari 1 baris, (2) gunakan `//`, tag ini digunakan untuk keterangan yang hanya terdiri dari satu baris saja, dan (3) gunakan tag `#`, tag ini juga digunakan untuk 1 baris komentar saja.

Dalam penulisannya, baris perintah script *PHP* selalu diakhiri dengan menuliskan tanda titik koma (;). Satu baris script *PHP* tidak harus berada dalam satu baris, melainkan bias untuk lebih dari satu baris.

### 2.4.3 MySQL

#### 2.4.3.1 Pengertian MySQL

“MySQL merupakan software database yang termasuk paling populer di lingkungan Linux, kepopuleran ini karena ditunjang karena performansi query dari databasenya yang saat itu bisa dikatakan paling cepat dan jarang bermasalah, Sidik”. (Saiful & Ambarita, 2017).

Sedangkan menurut Kadir (dikutip Pranata dkk. 2015:25), “MySQL merupakan software yang berbasis structure query language (SQL) tergolong sebagai DBMS (Database Management System) yang bersifat Open Source. MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen database relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.”

Dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan software DBMS yang bersifat Open Source dan digunakan untuk menyimpan data atau server database yang mendukung Bahasa database pencarian SQL.

#### 2.4.3.2 Fungsi-Fungsi MySQL

Kadir (2013:360) menjelaskan tentang fungsi yang berawalan `mysql_` yang digunakan untuk mengakses *database server MySQL* yang dibahas di bawah ini:

**Tabel 2.7** Fungsi-Fungsi *MySQL*



No.	Nama Fungsi	Kegunaan
1.	mysql_connect()	Membuat hubungan ke <i>database MySQL</i> yang terdapat pada suatu <i>host</i>
2.	mysql_close()	Menutup hubungan ke <i>database MySQL</i>
3.	mysql_select_db()	Memilih dan mengaktifkan <i>database</i>
4.	mysql_query()	Mengeksekusi permintaan terhadap sebuah tabel atau sejumlah tabel
5.	mysql_db_query()	Menjalankan suatu permintaan terhadap suatu <i>database</i>
6.	mysql_num_rows()	Memperoleh jumlah baris dari suatu hasil permintaan ( <i>query</i> ) yang menggunakan <i>SELECT</i>
7.	mysql_affected_rows()	Memperoleh jumlah baris yang dikenai operasi <i>INSERT, DELETE, dan UPDATE</i>
8.	mysql_num_fields()	Memperoleh jumlah kolom pada suatu hasil permintaan

(Sumber : Kadir, 2008:360)

#### 2.4.4 Pengertian Website

Menurut Abdulloh (2016:1) “Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.” Sedangkan menurut Prasetyo dan Susanti (2016:2) menyatakan bahwa, “*world wide web* (biasa disingkat WWW) atau web merupakan salah satu aplikasi internet yang paling populer.”

Jadi, dapat disimpulkan *website* adalah aplikasi internet yang berisi sekumpulan halaman berbentuk data teks, gambar, video, audio, maupun animasi.