

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Profile Perusahaan**

PT. HASTA CARGO EXPRESINDO berdiri tanggal 13 Agustus 2022 yang mempunyai maksud dan tujuan untuk pelayanan di bidang Transportation and Logistics. Persaingan global dan krisis perekonomian dunia yang sedang melanda dewasa ini, membuat suatu organisasi harus memproduksi barang maupun jasa yang mempunyai kualitas sangat bagus sehingga membuat pelanggan sangat puas dan loyal.

##### **2.1.1 PT. Hasta Cargo Expressindo**

PT. Hasta Cargo Expressindo yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Jasa Pengurusan Transportasi, aktivitas ekspedisi muatan kereta api dan ekspedisi angkutan darat, perdagangan besar hasil pertanian dan hewan hidup lainnya, aktivitas ekspedisi muatan kapal, pergudangan dan Penyimpanan lainnya, Angkutan Multimoda, perdagangan besar atas balas jasa (*Fee*) atau Kontrak, Perdagangan Eceran Barang Logam untuk bahan, Perdagangan besar barang bekas dan sisa-sisa tak terpakai (*Scrap*).

Untuk itu sebagai perusahaan jasa yang selalu mengikuti arus globalisasi kami menyiapkan tenaga-tenaga yg terdidik di bidangnya masing – masing sehingga bisa mengikuti perkembangan jaman sehingga bisa memberikan pelayanan yang lebih baik kepada customer.

##### **2.1.2 Visi dan Misi**

Adapun Visi dan Misi pada PT. Hasta Cargo Expressindo

Visi:

Menjadi perusahaan travel yang unggul dan maju dengan selalu memberikan kepuasan kepada pelanggan melalui produk dan layanan yang berkualitas dan berstandar tinggi

Misi:

1. Pelayanan jasa transportasi dan logistik yang unggul yang unggul dan terdepan
2. Kerjasama bidang dan jasa dan perdagangan yang kompeten dan menguntungkan
3. Mendorong semua pihak baik PT. Hasta Cargo Expressindo dan pihak lain

4. dalam membangun kerja sama yang elegan.

## **2.2 Landasan Teori**

Landasan Teori memberikan gambaran dari teori-teori yang terkait dengan pembangunan suatu perangkat lunak. Landasan teori ini akan menjadi acuan dasar penulis dalam melakukan penelitian melalui uraian secara teoritis.

### **2.2.1 Aplikasi**

Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang ditanamkan ke dalam komputer yang memiliki berbagai perintah untuk dapat melakukan suatu pekerjaan sesuai dengan instruksi yang dilakukan oleh penggunanya. Aplikasi adalah suatu program yang memiliki perintah untuk dapat mengolah suatu data.

Aplikasi memiliki berbagai atribut yang terdiri dari beberapa kolom-kolom atau form yang dibangun dengan baik agar membentuk suatu tampilan yang menarik sehingga dapat membuat pengguna mudah dalam pengoperasiannya[10].

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat atau diciptakan dengan berbagai komponen atribut agar dapat membantu pengguna dalam mengolah data agar menghasilkan input dan output.

### **2.2.2 Travel**

Travel berasal dari Bahasa Sanskerta dengan arti perjalanan, yang saat ini berkembang dengan motivasi yang bersifat “Rekreatif” yaitu dengan tujuan liburan, secara ilmiah wisata “Travel” adalah perjalanan dan persinggahan yang dilakukan oleh manusia diluar tempat tinggalnya dengan berbagai motivasi atau dengan berbagai maksud dan tujuan, tetapi bukan untuk berpindah tempat tinggal dan menetap ditempat yang dikunjungi atau disinggahi, atau untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan dengan mendapat upah[11]. Biro perjalanan (travel) adalah kegiatan usaha yang bersifat komersial yang mengatur dan menyediakan pelayanan bagi seseorang, sekelompok orang, untuk melakukan perjalanan dengan tujuan utama berwisata dimana badan usaha ini menyelenggarakan kegiatan perjalanan yang bertindak sebagai perantara dalam menjual atau mengurus jasa untuk melakukan perjalanan baik di dalam dan luar negeri. Perwakilan adalah biro perjalanan umum, agen perjalanan, badan usaha lainnya atau perorangan yang

ditunjuk oleh suatu biro perjalanan umum yang berkedudukan di wilayah lain untuk melakukan kegiatan yang diwakilkan, baik secara tetap maupun sementara.

### **2.2.3 Pemesanan**

Pengertian pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan. Istilah booking sama artinya dengan pemesanan. Berikut ini adalah 3 macam macam pengertian pemesanan, adalah sebagai berikut :

1. Pemesanan adalah penerimaan pesanan dari pelanggan terhadap suatu produk. Lanjutan dari pemesanan adalah pengiriman produk sampai ketangan pemesan dengan selamat.
2. Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya.
3. Pemesanan adalah keseluruhan proses kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan inventory atau persediaan tempat pendistribusian produk dan catatan keseluruhan transaksi pemesanan tempat baik untuk penumpang maupun barang (cargo)[12].

### **2.2.4 Tiket**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata Tiket mempunyai arti yaitu, “Sebuah tanda berupa kertas yang digunakan oleh peserta yang diberikan suatu kelompok atau organisasi tertentu sebagai suatu identitas dalam mengikuti kegiatan”. Dari uraian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa sebuah tanda yang diberikan oleh seseorang atau sekelompok orang yang mengikuti suatu kegiatan dalam hal tertentu. Tiket adalah dokumen perjalanan yang berisi perjanjian dan kontrak antara pihak penyedia jasa dengan calon penumpang dan memuat ketentuan ketentuan yang telah di sepakati kedua belah pihak secara bersama-sama untuk dipatuhi dan dilaksanakan diawal proses sebelum keberangkatan sampai pada kota tujuan[13].

### 2.2.5 Website

Website dapat diartikan yaitu sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet[14].

Adapun pengertian lainnya yaitu website adalah apa yang anda lihat via browser, sedangkan disebut web sebenarnya adalah sebuah aplikasi web, karena melakukan *action* tertentu dan membantu anda melakukan kegiatan tertentu[10].

### 2.2.6 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk mengembangkan web. Disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa script yang dapat dipakai untuk membuat program situs web dinamis. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (client)[15].

### 2.2.7 Code Igniter

CodeIgniter adalah Sebuah framework php yang bersifat open source dan menggunakan metode MVC (Model, View, Controller) untuk memudahkan developer atau programmer dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal[16]. Codeigniter (CI) merupakan framework PHP yang fungsinya hampir sama dengan Laravel dan bersifat open source. Arsitektur yang digunakan oleh Codeigniter sendiri menggunakan MVC sama dengan Laravel. Di dalam CI memiliki berbagai library dan helper yang bagus untuk pengembangan website bagi seorang web developer.

Sampai saat ini, framework CodeIgniter sudah memasuki versi v4.1.3 yang dibuat untuk digunakan pada PHP 7.3 ke atas (termasuk PHP 8.0). Untungnya, framework CodeIgniter bersifat open-source. Ini berarti Anda bisa dengan mudah mengunduh dan menggunakan framework ini secara gratis.

### 2.2.8 CSS

CSS merupakan kependekan dari Cascading Style Sheet yang berfungsi untuk mengatur tampilan dengan kemampuan jauh lebih baik dari tag maupun atribut standar HTML (Hypertext Markup Language). CSS sebenarnya adalah suatu

kumpulan atribut untuk fungsi format tampilan dan dapat digunakan untuk mengontrol tampilan banyak dokumen secara bersamaan. Keuntungan menggunakan CSS yaitu jika ingin mengubah format dokumen, maka tidak perlu mengedit satu persatu[17].

### **2.2.9 MySQL**

MySQL merupakan sistem manajemen database yang bersifat relational. Artinya, data yang dikelola dalam database yang akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan jauh lebih cepat. MySQL dapat digunakan untuk mengelola database mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar. SQL juga merupakan bahasa pemrograman yang dirancang khusus untuk mengirimkan suatu perintah query (pengaksesan data berdasarkan pengalamatan tertentu) terhadap sebuah database. Kebanyakan software database mengimplementasikan SQL secara sedikit berbeda, tapi seluruh database SQL mendukung subset standar yang ada. Jadi, SQL adalah permintaan yang melekat pada suatu database atau SDBD tertentu. Dengan kata lain, SQL adalah perintah atau bahasa yang melekat di dalam SDBD. Sebagai suatu bahasa permintaan, SQL didukung oleh SDBD, seperti MySQL Server, MySQL, PostgreSQL, Interbase, dan Oracle. Selain itu SQL juga didukung oleh database bukan server, seperti MS Access maupun Paradox[18].

### **2.2.10 Xampp**

XAMPP adalah *software* atau aplikasi komputer yang banyak digunakan dalam dunia *web developer* yang juga bisa dipelajari untuk membuat website. XAMPP adalah perangkat lunak berbasis *web server* yang bersifat *open source* (bebas) serta mendukung di berbagai sistem operasi seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris. Fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri beberapa program antara lain: Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP sendiri merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman web yang dinamis[19].

Pada pembuatan aplikasi ini, XAMPP merupakan software pendukung yang sangat penting. Itu karena tanpa memakai XAMPP, file aplikasi yang memiliki format PHP tidak bisa terbaca. Format PHP itu adalah mengidentifikasi Bahasa Pemrograman yang dipakai.

### **2.2.11 Java Script**

Javascript diperkenalkan pertama kali oleh Net scape pada tahun 1995. Pada awalnya bahasa ini dinamakan “LiveScript” yang berfungsi sebagai bahasa sederhana untuk browser Netscape Navigator 2. Javascript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML, sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk web. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa HTML dengan mengizinkan pengekseskuan perintah perintah di sisi Admin, yang artinya di sisi browser bukan di sisi server web. Javascript bergantung kepada browser (navigator) yang memanggil halaman web yang berisi skrip-skrip dari Javascript dan tentu saja terselip di dalam dokumen HTML[20].

JavaScript sendiri sebenarnya biasanya dikolaborasikan dengan HTML dan CSS. Di mana belajar HTML adalah untuk membuat struktur website dan CSS adalah bahasa untuk merancang style halaman website. Lalu, JavaScript berperan menambahkan elemen interaktif untuk meningkatkan engagement pengguna[21].

### **2.2.12 OOP (Object Oriented Programming)**

Object Oriented Programming (OOP) adalah pemrograman yang berorientasikan kepada objek[22]. Adapun ciri-ciri dari program yang menggunakan teknik OOP adalah:

#### **1. Encapsulation**

Encapsulation dapat diumpamakan seperti sebuah kapsul obat, dimana di dalam kapsul tersebut banyak berisikan butiran-butiran kecil obat, berarti kegunaan kapsul pada obat adalah sebagai pembungkus obat didalamnya, begitu juga halnya dengan program enkapsulasi ini sebagai pembungkus informasi detail dari class.

## 2. Inheritance

Kalau dalam OOP, inheritance ini juga disebut sebagai pewarisan, maksudnya bahwa akan hubungan dua buah kelas atau lebih yang memiliki atribut dan metode yang sama dengan kelas yang lain, ada namanya kelas anak yaitu kelas turunan (subclass) dan ada juga namanya kelas induk (superclass).

## 3. Polymorphisme

Dapat diumpamakan seperti halnya seorang penyanyi yang objeknya sama menyanyi, namun bentuk dan perilakunya dalam menyanyi berbeda.

### 2.2.13 UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, membangun sistem perangkat lunak, serta dokumentasi. UML menyediakan model-model yang tepat, tidak ambigu, dan lengkap. Secara khusus UML menspesifikasi langkah-langkah penting dalam pengembangan keputusan analisis, perancangan, serta implementasi dalam sistem perangkat lunak[23]. Berikut adalah macam-macam diagram UML:

#### 1. Use Case Diagram

Use Case pada dasarnya merupakan gambaran dari proses sistem secara keseluruhan yang melibatkan actor dalam hal pengguna. Use case adalah cara untuk menunjukkan stakeholder sistem akan berinteraksi dengan sistem. Mengebangakan use case membantu memahami persyaratan sistem secara detail.

Berikut merupakan attribute dari use case diagram :

- Actor

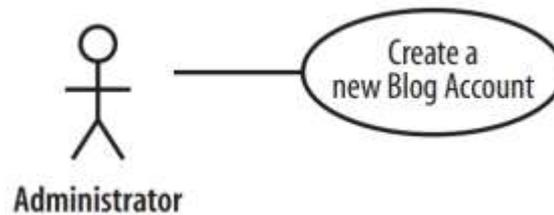
Actor adalah orang atau sistem yang terlibat dalam fungsionalitas sistem yang dimodelkan. Umumnya aktor digambarkan dengan stick man atau bisa juga stereotyped box[24]. Gambar dibawah adalah contoh gambar dari actor. *Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*



Gambar 2 1 Actor Use Case

- Use Case

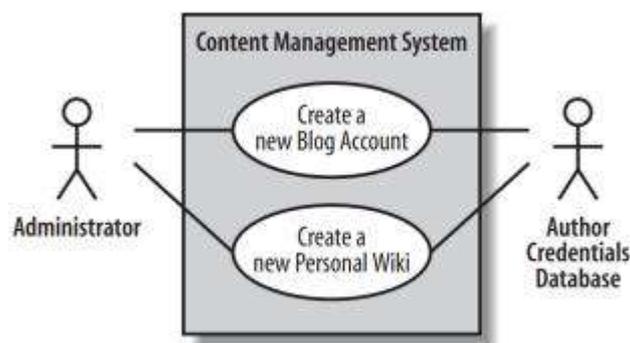
Use case mempresentasikan setiap fungsionalitas dari sistem, sebuah komponen, atau bahkan class. Setiap use case harus memiliki nama yang mendeskripsikan fungsinya[24]. Use case dapat diidentifikasi dari user requirement. Pada tahap ini user requirement yang ditulis dipertegas agar dapat mendeskripsikan sistem dengan jelas[24]. Use case dapat digambarkan dengan bentuk oval yang tertera pada gambar 2.2 dan contoh penggunaannya berikut : *Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*



Gambar 2 2 Penggunaan Use Case

- Sistem Boundaries

Sistem Boundaries adalah cangkupan dari sistem yang dibuat. Apabila usecase berada pada sistem boundaries, maka actor berada pada luar sistem. Hal ini sangat berguna untuk mendefinisikan atau menjelaskan cangkupan sistem dan menjelaskan tanggung jawab dari masing-masing actor saat mendesain sistem, sub-sistem, dan komponen. Sistem Boundaries digambarkan dengan sebuah kotak yang mengelilingi usecase tetapi membiarkan actor diluar kotak tersebut[24]. Gambar sistem boundaries dapat dilihat pada gambar 2.3 *Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*



Gambar 2 3 Sistem Boundaries

## 2. Class Diagram

Adalah diagram struktur statis yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan kelas sistem, atributnya, operasi (atau metode), dan hubungan antar kelas. Class diagram adalah pusat dari semua object-oriented sistem. Class diagram mendeskripsikan perbedaan jenis objek yang dimiliki oleh sistem dan relasinya[24]. Berikut adalah bagian dari class diagram[24].

- Class

Class adalah blueprint dari sebuah object yang memiliki atribut.

- Behaviour

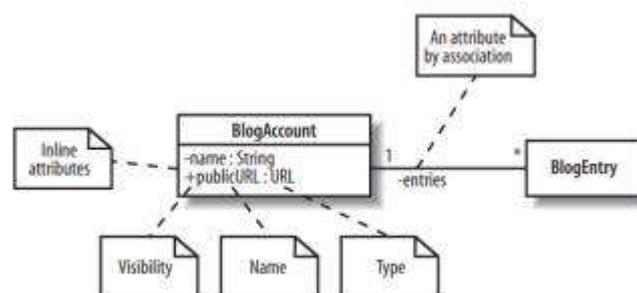
Behaviour adalah sifat dari object atau hal yang dapat dilakukan oleh class(object)

- Relations

Relations digunakan untuk menunjukan relasi dari setiap class yang ada pada sistem.

- Visibility

Visibility berguna untuk mendeklarasikan status dari behaviour atau class yang ada pada sistem. Terdapat empat notasi visibility yaitu public(+), private(-), package(~), dan protected(#). *Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*



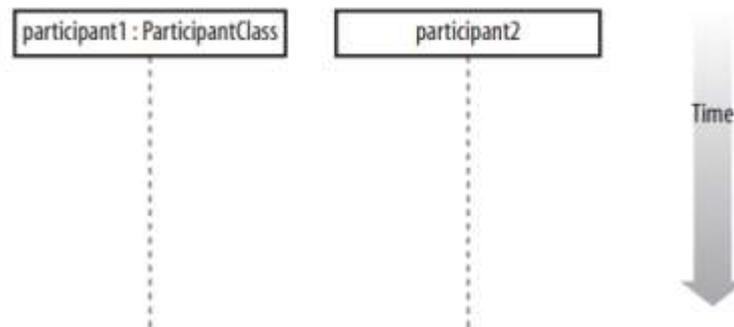
Gambar 2 4 Class Diagram

## 3. Sequence Diagram

Diagram urutan menunjukkan interaksi objek yang diatur dalam urutan waktu. Ini menggambarkan objek dan kelas yang terlibat dalam skenario dan ukuran pesan yang dipertukarkan antara objek yang diperlukan untuk melaksanakan fungsi skenario. *Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*

- Time

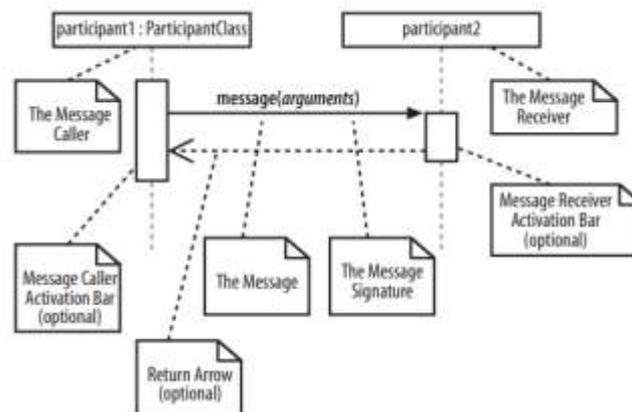
Sequence diagram mendeskripsikan berjalannya perintah, maka dari itu waktu adalah faktor yang penting, time pada Sequence diagram merepresentasikan order bukan durasi. Gambar 2.5 adalah time pada Sequence diagram.



Gambar 2 5 Time Sequence

- Events, signals, dan messages

Bagian terkecil dari sebuah interaksi adalah event. Event digambarkan garis titik pada setiap interaksi. Event adalah building blocks



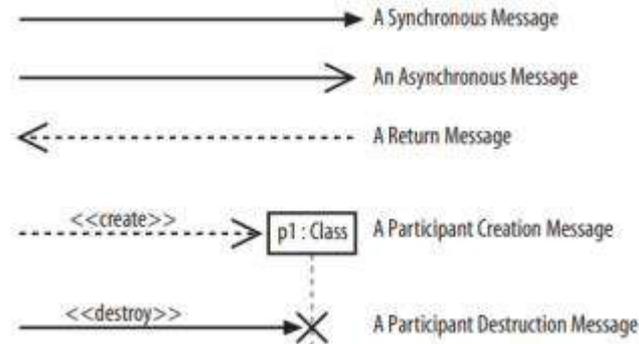
untuk signals dan messages. Signals dan messages adalah suatu konsep yang sama dengan berbeda nama. Signal adalah istilah yang sering digunakan oleh sistem designer sedangkan software designer lebih sering menggunakan istilah message. Singal atau messages ditulis diantara event. Gambar 2.6 merupakan gambar dari Events, signals, dan Messages.

*Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*

Gambar 2 6 Events, signals, and Messages

- Messages Arrows

Message Arrows adalah tipe dari arrowhead yang setiap bentuknya memiliki arti yang berbeda[24]. Pada gambar 2.7 adalah bentuk - bentuk dari Message Arrows. *Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*



Gambar 2 7 Messages Arrows

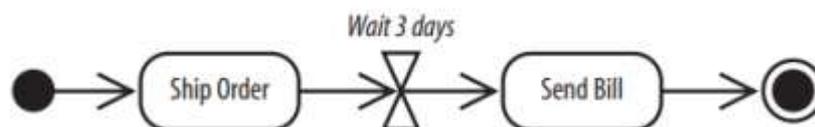
#### 4. Activity Diagram

Diagram ini menunjukkan langkah-langkah di dalam aliran kerja, titik-titik keputusan didalam aliran kerja, siapa yang bertanggung jawab menyelesaikan masing-masing aktivitas, dan objek-objek yang digunakan dalam aliran kerja.

Activity diagram memungkinkan pengembang untuk menentukan bagaimana sistem mencapai tujuan dari fungsinya karena activity diagram menggambarkan aktivitas sistem secara keseluruhan[24]. Berikut merupakan komponen dari activity diagram:

##### - Start and Finish

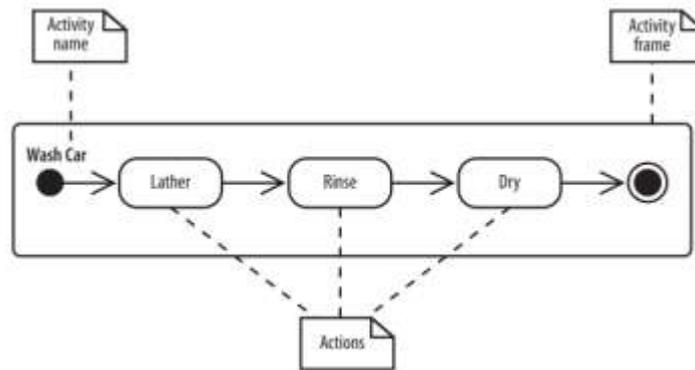
Digunakan untuk mulai dan berakhirnya aktivitas. Mulai aktivitas digambarkan dengan titik bulat dan berakhirnya aktivitas digambarkan dengan titik bulat dengan border. Gambar 2.8 menggambarkan start dan finish. *Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*



Gambar 2 8 Start and Finish Activity

##### - Activities and Actions

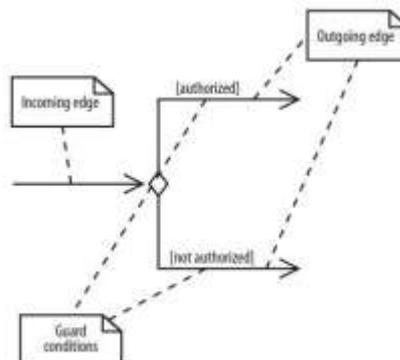
Activities merupakan gambaran dari proses yang terjadi pada sistem sedangkan Actions merupakan keseluruhan dari activities yang terjadi pada sistem. Activities dan Actions digambarkan seperti kertas dengan ujung terlipat. Gambar 2.9 adalah gambaran dari Activities and Actions. *Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*



Gambar 2 9 Activities and Actions

#### - Decision and Merges

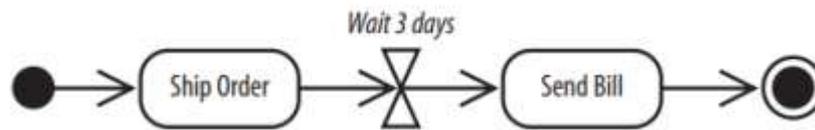
Decisions dan merges digunakan untuk mengeksekusi aktivitas yang mempunyai dua kondisi yang berbeda. Pada umumnya digambarkan dengan bentuk Diamond dengan beberapa nodes yang keluar atau masuk pada diamond-shape. Pada gambar 2.10 merupakan contoh dari Decisions and Merges. *Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*



Gambar 2 10 Decisions and Merges

#### - Time Events

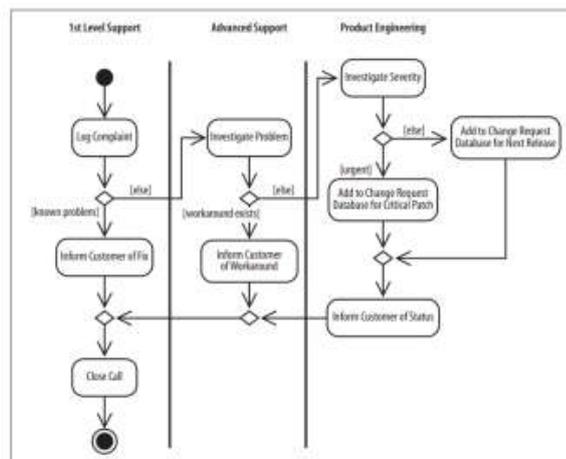
Time events adalah penggambaran untuk sebuah waktu tunda pada sistem. waktu tunda digambarkan dengan bentuk jam pasir[24]. Gambar 2.11 menunjukkan penggambaran dari time events. *Sumber: Buku Learning UML 2.0*



Gambar 2 11 Time Events

- Swimlane

Swimlane digunakan untuk menunjukkan tanggung jawab aktivitas dari setiap partisipan yang terlibat pada sistem[24]. Swimlane digambarkan dengan persegi atau batasan yang dikhususkan untuk setiap partisipan. Gambar 2.12 adalah contoh dari swimlane. *Sumber: Buku Learning UML 2.0[24]*



Gambar 2 12 Swimlane

### 2.2.14 Tripay API

Tripay merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan payment gateway yang mendukung eCommerce di Indonesia. Dengan payment gateway penulis dapat membuat proses pembayaran semakin mudah di website. Tripay ini menyediakan API key yang dapat digunakan dalam mengintegrasikan pada website ecommerce sehingga website yang terintegrasi dengan API key tripay dapat melakukan pembayaran secara online. Pada penelitian kali ini penulis menggunakan jenis fitur

gratis yang disediakan oleh tripay yang dimana penulis dapat mengambil dana yang sudah masuk kedalam akun tripay lalu mengirimkan dana tersebut ke rekening penulis[5].

### **2.2.15 Payment Gateway**

Payment gateway merupakan sebuah sistem yang menghubungkan pembayaran online antara pelanggan dan penjual dengan memfasilitasi transaksi melalui jaringan internet. Payment gateway menyediakan alat - alat untuk memproses pembayaran antara pelanggan, perusahaan dan bank. Payment gateway merupakan bagian terpenting dari setiap transaksi karena menjadi penghubung atau jembatan antara pelanggan, perusahaan dan bank. Payment Gateway digunakan untuk memfasilitasi transaksi elektronik. Fitur -fitur utama dari payment gateway meliputi enkripsi pembayaran dan data pribadi, komunikasi antara lembaga keuangan yang terkait, perusahaan dan pelanggan, serta otorisasi pembayaran[25].

### **2.2.16 QRIS (Quick Response Indonesian Standard)**

Seiring dengan peningkatan akses teknologidalam pembayaran digital, saat ini telahberkembang layanan baru berupadompot digital (digital wallet/e-wallet) sebagai penerus uang elektronik (electronic money/e-money). Dompot digital ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan sejumlah dana pada jumlah nominal tertentu di dalam aplikasi yang dapat diakses melalui gawai (gadget) misalnya saja telepon genggam (handphone). Di Indonesia, terdapat beberapa aplikasi dompot digital yang populerdi kalangan masyarakat, misalnya OVO, GoPay, Dana, Doku dan LinkAja. Kelebihan dari pembayaran menggunakan dompot digital ini terletak pada kepraktisan, kenyamananserta keamanannya. Mekanisme pembayaran hanya dilakukan dengan beberapa tahapansederhana hingga akhirnya transaksi dinyatakan berhasil,dan bukti transaksinya pun secara otomatis terkirim ke dalam riwayat transaksi konsumen[26].

Cara pembayaran digital tersebut, pihak penjual/merchantcukup menyediakan Quick Response (QR) Codeatau kode QR dankonsumen hanya perlu melakukan scan/pengunduhan kode QR. Perlu beberapa saatsaja sampai dengan transaksi pembayaran pun akan berhasil dengan segera, dengan kondisi dana yang tersedia di dalam aplikasi dompot digital konsumen mencukupi dan koneksi jaringan internet punharus memadai.

### **2.2.17 HTML**

Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa formatting yang digunakan untuk membuat sebuah halaman website. HTML memiliki beberapa element yang tersusun dari tag-tag yang memiliki fungsi nya masing-masing. HTML digunakan untuk membuat dokumen elektronik (disebut halaman) yang ditampilkan di World Wide Web (www). Setiap halaman berisi serangkaian koneksi ke halaman lain yang disebut hyperlink. Setiap halaman web yang Anda lihat di Internet ditulis menggunakan satu versi kode HTML atau yang lain[27].

Kode HTML memastikan format teks dan gambar yang tepat untuk browser Internet. Tanpa HTML, browser tidak akan tahu bagaimana menampilkan teks sebagai elemen atau memuat gambar atau elemen lainnya. HTML juga menyediakan struktur dasar halaman, di mana Cascading Style Sheets dihamparkan untuk mengubah tampilannya.

