BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Internet

2.1.1 Pengertian Internet

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang terdiri dari berbagai macam ukuran jaringan komputer di seluruh dunia mulai dari sebuah PC, jaringan-jaringan lokal berskala kecil, jaringan-jaringan kelas menegah, hingga jaringan-jaringan utama yang menjadi tulang punggung internet seperti NSFnet, NEARnet, SURAnet, dan lain-lain. Jaringan-jaringan ini saling berhubungan atau berkomunikasi satu sama lain dengan berbasiskan protokol IP (Internet Protocol, RFC 793) pada network layer-nya (layer ke 3 dari 7 layer OSI model) dan TCP (Transmission Control Protocol, RFC 791) atau UDP (User Datagram Protocol, RFC 768) pada transport layer-nya (layer ke 4), sehingga setiap pemakai dari setiap jaringan dapat saling mengakses semua service atau layanan yang disediakan oleh jaringan lainnya.

Sedangkan bila ditinjau dari segi penulisannya, terdapat dua arti internet, yakni:

1. Jaringan internet (huruf “i” kecil sebagai huruf awal) adalah suatu jaringan komputer yang mana komputer-komputer terhubung dapat berkomunikasi walaupun perangkat keras dan perangkat lunaknya berlainan (sering kali disebut juga *internet-working*)

2. Jaringan Internet (huruf "I" besar sebagai huruf awal) adalah jaringan dari sekumpulan jaringan (*networks of networks*) yang terdiri dari jutaan komputer yang dapat berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan suatu aturan komunikasi jaringan komputer (protokol) yang sama. Protokol yang digunakan tersebut adalah *Transmission Control Protocol*/*Internet Protocol* (TCP/IP).

Istilah pertama (dengan huruf "i" kecil) merupakan istilah yang digunakan pada masa awal perkembangan internet. Seiring dengan makin meluasnya penggunaan internet, istilah kedualah (dengan huruf "I" besar) yang diterima oleh pengguna internet. Penulisannya pun berubah. Dari menggunakan huruf "I" besar menjadi huruf "i" kecil.

Dengan adanya hubungan komunikasi lintas jaringan pada internet, setiap komputer yang terdapat di dunia dapat terbubung satu dengan yang lain. Hal inilah yang menyebabkan komunikasi di internet sangat cair. Karena penggunaan internet tidak mengenal batas negara, status ekonomi, idiologi dan faktor-faktor lain yang biasanya dapat menghambat komunikasi dan pertukaran informasi di dunia nyata. Dengan alasan inilah, sebagian orang menyebut internet sebagai revolusi di bidang teknologi dan informasi.

2.1.2 *World Wide Web*(WWW)

Sistem pengaksesan informasi dalam internet yang paling terkenal adalah *World Wide Web* (WWW) atau biasa dikenal dengan istilah Web. Pertama kali

diciptakan pada tahun 1991 di CERN, Laboratorium Fisika Partikel Eropa, Jenewa, Swiss. Tujuan awalnya adalah untuk menciptakan media yang mudah untuk berbagi informasi diantara fisikawan dan ilmuwan. Web menggunakan protocol yang disebut HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yang berjalan pada TCP/IP.

2.1.3 URL(*Universal Resource Locator*)

URL(*Universal Resource Locator*) adalah petunjuk ke sumber daya tertentu di janringan TCP/IP (*Internet*). URL digunakan dengan software browser untuk menempatkan dan mengakses informasi di *World Wide Web*. URL terbagi menjadi beberapa bagian atau dikenal dengan istilah http:// domain/path/filename, atau disebut pula metode akses - lokasi komputer - lokasi file. Di antara bagian tersebut adalah:

1. Bagian pertama URL dikenal sebagai protokol atau disebut pula http:// yang merupakan singkatan dari *Hypertext Transfer Protokol.*
2. Bagian kedua dari URL dikenal sebagai nama domain, domain mewakili nama server yang sedang berhubungan dengan internet.
3. Bagian ketiga dari URL disebut dengan *directory path* yang merupakan area khusus dimana item-item berada.
4. Bagian keempat dari URL disebut nama file dokumen, ini menentukan file khusus yang sedang diakses. Biasanya adalah sebuah file HTML, tapi mungkin juga gambar, suara atau file lainnya.

2.1.4 HTTP dan HTTPS

HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) suatu protokol yang digunakan oleh WWW (*World Wide Web*)**.** HTTP mendefinisikan bagaimana suatu pesan bisa diformat dan dikirimkan dari server ke client. HTTP juga mengatur aksi-aksi apa saja yang harus dilakukan oleh web server dan juga web browser sebagai respon atas perintah-perintah yang ada pada protokol HTTP ini.

Contohnya bila kita mengetikkan suatu alamat atau URL pada internet browser maka web browser akan mengirimkan perintah HTTP ke web server. Web server kemudian akan menerima perintah ini dan melakukan aktivitas sesuai dengan perintah yang diminta oleh web browser. Hasil aktivitas tadi akan dikirimkan kembali ke web browser untuk ditampilkan kepada kita.

Sementara HTTPS singkatan dari *HyperText Transport Protocol Secure*, memiliki pengertian sama dengan HTTP tetapi dengan alasan keamanan (*security*), HTTPS memberi tambahan *Secure Socket Layer* (SSL). Umumnya website yang menggunakan HTTPS ini adalah website yang memiliki tingkat kerawanan tinggi yang berhubungan dengan masalah keuangan dan privacy dari pelanggannya seperti website perbankan dan investasi.

Teknologi HTTPS protocol mencegah kemungkinan "dicurinya" informasi penting (credit card adalah contoh yang paling serinf disebut-sebut) yang dikirimkan selama proses komunikasi berlangsung antara user dengan web server (atau sebaliknya). Secara teknis, website yang menggunakan HTTPS akan melakukan enkripsi terhadap informasi (data) menggunakan teknik enkripsi SSL. Dengan cara ini meskipun seseorang berhasil "mencuri" data tersebut selama

dalam perjalanan user web server, orang tersebut tidak akan bisa membacanya karena sudah diubah oleh teknik enkripsi SSL.

2.1.5 SSL(*Secure Socket Layer*)

SSL (*Secure Socket Layer*) dikembangkan oleh Netscape untuk mengamankan HTTP dan sampai sekarang masih inilah pemanfaatan utama SSL. SSL menjadi penting karena beberapa produk umum seperti Netscape Communicator, Internet Explorer, dan WS_FTP Pro, yang merupakan produk yang lazim digunakan, menggunakan SSL. *Secure Sockets Layer* adalah metode enkripsi yang dikembangkan oleh Netscape untuk memberikan keamanan di Internet. Ia mendukung beberapa protokol enkripsi dan memberikan autentikasi client dan server. SSL beroperasi pada layer transpor, menciptakan saluran enkripsi yang aman untuk data, dan dapat mengenkripsi banyak tipe data. Hal ini dapat dilihat ketika mengunjungi site yang aman untuk melihat dokumen online aman dengan Communicator, dan berfungsi sebagai dasar komunikasi yang aman dengan Communicator, juga dengan enkripsi data Netscape Communication lainnya. Atau dapat dikatakan bahwa SSL merupakan Protokol berlapis. Dalam tiap lapisannya, sebuah data terdiri dari panjang, deskripsi dan isi. SSL mengambil data untuk dikirimkan, dipecahkan kedalam blok-blok yang teratur, kemudian dikompres jika perlu, menerapkan MAC, dienkripsi, dan hasilnya dikirimkan. Di tempat tujuan, data didekripsi, verifikasi, dekompres, dan disusun kembali. Hasilnya dikirimkan ke klien di atasnya.

2.1.6 HTML(*Hypertext Markup Language*)

HTML singkatan dari *Hypertext Markup Language* adalah bahasa yang digunakan pada halaman web di internet. HTML memungkinkan kita untuk menampilkan teks, gambar, link ke halaman lain, membuat form, menyisipkan video, suara, dan lain-lain. Dokumen HTML sebenarnya hanya berupa *file* teks biasa yang dilengkapi dengan tanda-tanda khusus (tag) yang menentukan bagaimana teks tersebut ditampilkan. Karena itu, dokumen HTML dapat dibuat menggunakan teks editor sederhana seperti Notepad, EditPlus, dan sebagainya. Namun sekarang ini telah banyak visual editor untuk HTML seperti: Microsoft Front Page, Macromedia Dreamweaver, dan lain-lain. Tag HTML biasanya adalah tag-tag yang berpasangan dan ditandai dengan simbol "<" dan ">", sedangkan akhir perintah dari sebuah tag ditandai dengan tanda "/". Dokumen HTML biasanya disimpan dengan extension .HTM atau .HTML. Untuk membuka dokumen HTML ini, diperlukan sebuah Web Browser.

2.2 *E-commerce*

2.2.1 Definisi E-commerce

E-commerce menurut kamus Wikipedia adalah perdagangan elektornik atau e-dagang yaitu penyebaran, pembelian, penjualan, pemesaran barang dan jasa melalui system elektronik seperti internet atau televisi, www dan jaringan computer lainnya. E-dagang dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, system manajemen inventaris otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Menurut Mariza Arfina dan Robert Marpaung, *e-commerce* atau yang dikenal dengan *e-com* dapat diartikan sebagai cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memenfaatkan fasilitas internet dimana terdapat *website* yang dapat menediakan layanan "*get and deliver*".

Definisi e-commerce yang sudah distandarkan dan disepakati bersama adalah "E-commerce is a dynamic set of technologies, applications, and bussines proses that link enterprise, costumers, and communities through electronic transactions and the electronic transactions and the electronic exchange of goods, services, and information". E-commerce merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungjan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melelui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara kedua belah pihak melalui internet(*Commerce net*) dan sejenis mekanisme bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antara instansi atau individu dengan instansi.

2.2.1 Jenis-Jenis *E-commerce*

E-commerce telah memberikan pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan tata sosial ekonomi masyarakat. *E-commerce* telah menjadi bagian penting dari sector bisnis baik yang bersifat *private* atau umum, kita dapat mengklasifikasikan *e-commerce* menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. ***Bussines to Bussines*** **(B2B)**

   a. *Trading Partners* yang sudah diketahui dan umumnya memiliki hubungan yang cukup lama. Informasi hanya dipertukarkan dengan *partner* tersebut sehingga jenis informasi yang dikirimmkan dapat di susun sesuai kebutuhan dan kepercayaan.

   b. Pertukaran data (*data exchange*) berlangsung secara berulang-ulang dan secara berkala, dengan formart data yang sudah disepakati bersama sehingga memudahkan pertukaran data untuk dua entitas yang menggunakan *standar* yang sama.

   c. Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirimkan data, tidak harus menggangu *partner.*

   d. Model yang umum digunakan adalah *per-to-per* dimana *processing intelligence* dapat didistribusikan di kedua belah pihak.

2. ***Bussines to Cunsumer*** **(B2C)**

   Bussines to Cunsumer (B2C) merupakan transaksi riteldengan pembeli individual. Selain itu *bussines to consumer* juga berarti mekanisme toko *online* (*electronic shopping mall*) yaitu transaksi antara *e-merchant* dengan *e-costumer.*

   Karakteistik *Bussines to Cunsumer* (B2C) adalah sebagi berikut:

   a. Terbuka untuk umum di mana informasi disebarkan ke umum.

   b. Layanan yang diberikan bersifat umum generik dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh khalayak ramai. Sebagai contoh, karena

sistem *web* sudah umum digunakan maka layanan diberikan dengan menggunakan *web*.

c. Layanan diberikan berdasarkan permohonan. Konsumen melakukian inisiatif dan produsen harus siap memberika respon sesuai dengan permohonan.

d. Pendekatan *client-server* sering digunakan di mana di ambil asumsi klien (*consumer*) menggunakan sistem yang minimal (berbasis *web*) dengan *processing* (*bussines procedur*) diletakan di sisi *server*.

3. *Costumer to Costumer* (C2C)

Merupakan transaksi dimana konsumen menjual produk secara langsung kepada konsumen lainnya. Selain itu, seorang individu juga bisa mengiklankan produk berupa barang atau jasa, pengetahuan atau keahlian dari salah satu situs leleang.

4. *Costumer to Bussines* (C2B)

Merupakan individu yang menjual produk atau jasa kepada organisasi dan individu yang mencari penjual dan melakukan transaksi.

5. *Non-Bussines Electronic Commerce*

Non-Bussies Electronic Commerce meliputikegiatan non-bisnis seperti kegiatan lembega pendidikan, organisasi nirlaba, keagamaan dan lain-lain.

6. *Interbussines (Organizational) Electronic Commerce*

kegiatan ini meliputi semua aktifitas internal organisasi melalui internet untuk melakukan pertukaran barang, jasa, dan informasi serta menjual produk perusahaan kepada karyawan, dan lain-lain.

2.2.2 Internet dan *E-commerce*

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dangan produk andalannya internet perkambangan paling pesat dibandingkan teknologi-teknologi lain. Perkembangan tersebut sangat menggembirakan karena kemampunanya yang semakin meningkat drastic justru diikuti dengan harganya yang semakin turunmendekati kemampuan daya belai masyarakat. Dengan demikian pemanfaatannya menjadi semakin layak dam semakin jauh merasuki kegiatan manusia dan organisasi, mengubah pola kehidupan dan pola kerja, memberikan kotribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, dan mempengaruhi tatanan social.

Salah satu aplikasi dari perkembangan TIK yang diawali dengan perkembangan teknologi elektronik denga produk andalannya computer adalah *e-commerce,* yakni mekanisme bisnis secara elektronik. Aplikasi ini disediakan bagi dunia bisnis untuk mendekatkan antara produsen dan konsumen, dimana dengan aplikasi ini terjadi interaksi antara produsen dengankonsumen yang lokasinya bisa sangat berjauhanbahkan bisa lintas negara dan benua. Berkat jaringan internet ribuan computer yang tersebar di seantero penjuru dunia terkoneksi dan saling bertukar data dan informasi(transaksi elektronik).

2.2.3 Paypal

Saat ini, *paypal* merupakan alat pembayaran *online* yang paling aman. *Paypal* memberikan kebijaksanan perlindungan tertulis untuk pembeli. Pembeli yang menggunakan *paypal* dapat melakukan komplen dalam waktu 45 hari jika

pembeli belum mendapatkan barang yang di pesan atau jika barang tidak sesuai dengan deskripsi yang diberitahukan penjual. Jika pembeli mengguanakan kartu krdit akan mendapatkan pengembalian uang atau *chargeback* dari perusahaan kartu kredit. *Paypal* juga melindungi penjual dari pengembalian uang atau complain yang tidak benar dari pembeli setelah dilakukan pembuktian. Kebijakan perlindungan tertulis untuk penjual di rancang untuk melindungi penjual dari klaim pembeli yang mengaku telah megirim uang akan tetapi tidak terdapat catatan bukti pembayaran dan catatan transaksi. Setiap pembelian menggunakan *paypal* selalu ada catatan bukti di *account paypal* pengirim dan penerima uang yang nantinya dijadikan sebagai bukti bahwa telah terjadi transaksi keuangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan sarana pembayaran *online paypal* lebih aman dari alat pembayaran *online* lain baik bagi pembeli atau penjual.

2.3 Tools yang digunakan dalam pembangunan implementasi

2.3.1. Flow Map

Bagan alir atau *flow map* adalah bagian yang menunjukan alir didalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan dokumentasi.

Bagan alir dokumen atau sering disebut juga *Flow Map* merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari aliran formulir termasuk tembusan-tembusannya.

2.3.2. DFD(*Data Flow Diagram*)

Entity Relationship Diagram adalah salah satu model atau teknik pendekatan yang dapat menyatakan atau mengambarkan hubungan antara *entity* di dalam sebuah sistem di mana sebuah hubungan tersebut dinyatakan sebagai *one to one, one to many* dan *many to many*. ERD bertujuan untuk menunjukan obyek-obyek data *(entity)* dan *relationship* (hubungan) yang ada pada obyek-obyek tersebut. Simbol dapat dilihat dilampiran.

Tahapan dalam pembuatan ERD adalah :

1. Menentukan *entity* yang dilibatkan.
2. Menentukan atribut-atribut pada masing-masing *entity* yang dilibatkan.
3. Menentukan relasi atau hubungan antar *entity* yang ada.
4. Menentukan kordinalitas relasi pada setiap relasi yang ada.

2.3.3. Basisdata

Basis data adalah suatu kumpulan data yang diorganisasikan dan disajikan untuk memenuhi kebutuhan pembentukan informasi. Informasi basis datadigunakan untuk menunjang proses pengambilan keputusan.

Sistem pengola basis data merupakan perangkat lunak system basis data. Ada dua hal yang penting dalam menggunakan computer yang mempunyai daya tampung penyimpanan yang besar serta mempunyai kemampuan pengolahan data yang cepat, tepat dan akurat.

2.4 Macromedia Dreamwaver MX

2.4.1. Pengertian Macromedia Dreamwaver MX

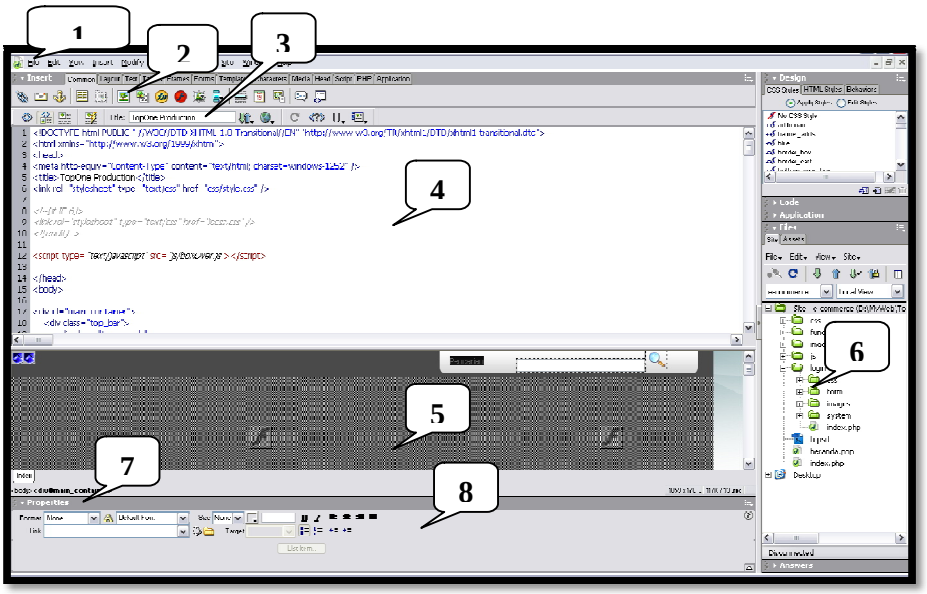
Macromedia Dreamweaver MX merupakan aplikasi professional untuk mengedit HTML secara visual dan mengelola Web site serta *pages.*

Progaram aplikasi Macromedia Dreamweaver MX menyertakan banyak perangkat yang berkaitan dengan pengkodean dan fitur seperti HTML, CSS, JavaScript Reference dan JavaScript Debugger. Selain itu aplikasi Macromedia Dreamweaver MX juga memungkinkan pengeditan JavaScript, XML dan dokumen teks lainnya secara langsung.

Fitur-fitur pengeditan yang ditampilkan secara visual oleh Macromedia Dreamweaver MX dapat mempercepat penambahan desain dan fungsi pada halaman Web tanpa harus menuliskan baris kode. Semua elemen dalam site dapat ditampilkan dan di-*drag* dari panel-panel (yang terdapat didalam Macromedia Dreamweaver MX) kedalam dokumen secara langsung dan cepat.

2.4.2. Area Kerja Macromedia Dreamwaver MX

Area kerja Macromedia Dreamwaver MX mampu mengakomodasi berbagai jenis pekerjaan dan tingkat keahlian. Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar-gambar di bawah yang menampilkan area kerja Macromedia Dreamwaver MX yang bisa digunakan di dalam pembuatan Web site.



Gambar 2. 1 Jendela Kerja Dreamwaver

1. **Baris Menu**

   Merupakan baris perintah yang terdiri dari menu popup yang dapat Anda akses dengan menekan menu bar tersebut sehingga akan tampil menu popup yang terdiri dari seluruh perintah yang ada di dreamwaver MX.

2. **Baris Insert Objek**

   Merupakan baris yang terdiri dari ikon-ikon yang mempercepat Anda melakukan penambahan objek pada window dokumen. Objek yang Anda tambahkan dapat berupa table, layer, image, dan lain sebagainya.

3. **Toolbar Dokumen**

   Digunakan untuk menampilkan atau mengorganisasikan semua objek yang ada di dalam jendela dokumen atau area dokumen. Misalnya, Anda dapat pindah dari tampilan web desain ke areal yang bertugas untuk menampilkan

kodedari situs atau bahkan Anda dapat melihat sekaligus keduanya dalam waktu bersamaan.

4. **Coding Area**

   Digunakan untuk menampilkan kode atau merupakan areal yang digunakan untuk membuat *sorce code*.

5. **Desain Area**

   Digunakan untuk menampilkan atau merupakan areal yang digunakan untuk membuat design dari web site Anda. Di sini Anda dapat menampilkan tampilan atau kodenya(lihat bagian toolbar dokumen).

6. **Panel Site**

   Merupakan salah satu bagian dari group panel dan berfungsi untuk mengorganisasikan file-file yang Anda gunakan.

7. **Tag Seleksi**

   Bagian ini terletak di bawah jendela dokumen dan merupakan bagian dari dokumen sehingga apabila dokumen Anda dalam keadaan kosong maka tag seleksi ini tidak akan berisi nilai apa-apa, kecuali `<BODY>`.

8. **Properti**

   Digunakan untuk melakukan perubahan dari objek yang ditampilkan. Anda dapat mengatur property atau kondisi dari semua objek, baik itu image, table, animasi, atau yang lainnya.

2.5 PHP (*Personal Home Pagetools*)

PHP merupakan script untuk pemrograman script web server side, script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly,* dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan mengunakan editor teks atau editor HTML.

Dengan menggunakan PHP maka *maintenance* suatu situs web menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan script PHP.

PHP/FI merupakan nama awal dari PHP. PHP-*Personal Home Page,* FI adalah *Form Interface.* Dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdoff. PHP, awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menerima *input* melaluai form yang ditampilkan dalam *browser* web.

PHP secara dasar dapat mengerjakan semua yang dapat dikerjakan oleh program CGI, seperti mendapatkan data dari form, menghasilkan isi halaman web yang dinamik, dan menerima *cookies.*

Kemampuan (*Feature*) PHP yang paling diandalkan dan signifikan adalah dukungan kebanyak *database.* Membuat halaman web yang menggunakan data dari *database* dengan sangat mudah dapat dilakuakan.

2.6 MySQL

MySQL merupakan *software* sistem manajemen *database* (*Database Management System*-DBMS) yang sangat popular dikalangan pemrogram web,

terutama dilingkungan Linux dengan menggunakan *script* PHP dan Perl. *Software database* ini kini telah tersedia juga pada *platform* sistem operasi windows.

MySQL merupakan *database* yang paling popular digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya. Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja query, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil. MySQL merupakan *database* yang digunakan oleh situs-situs terkemuka di internet untuk menyimpan datanya.

MySQL dikenal sebagai *database* yang pertama kali di dukung oleh bahasa pemrograman *script* untuk internet – PHP dan Parl. MySQL dan PHP dianggapsebagai pasangan *software* pembangun aplikasi web yang ideal.

2.7 CSS(*Cascading Style Sheet*)

Cascading Style Sheet atau yang biasa disingkat dengan CSS adalah kumpulan format yang mengatur tampilan isi dari sebuah halaman web. Dengan menggunakan *CSS Style*, pengaturan tampilan halaman web akan lebih mudah dan fleksibel, baik posisi layout, jenis maupun tipe huruf di dalamnya.

CSS Style mampu mengatur properti-properti yang tidak dapat diatur hanya dengan menggunakan HTML. Sebagai contoh, untuk memodifikasi *list bullets* dan menentukan ukuran font yang berbeda serta menentukan unit pengukurannya(dalam pixel, point danyang lainnya).

Dengan menggunakan *CSS Style* dan mengatur ukuran huruf dalam pixel, layout halaman dapat diatur lebih tepat sehingga pada saat ditampilkan dalam berbagai tipe browser, tampilan halaman web akan lebih konsisten.

Aturan di dalam *CSS Style* terbagi menjadi dua, yaitu Selector dan Declaration. Selector adalah nama style (misalnya TR atau P), sedangkan Declaration menentukan style untuk elemen. Declaration terdiri dari dua bagian, yaitu property (misalnya *font-family*) dan nilainya (misalnya *Helvetica*).

Bentuk *cascading* merupakan gambaran dari kemampuan untuk menerapkan *multiple style sheet* ke dalam satu halaman web. Sebagai contoh, pembuatan suatu *style sheet* yang menerapkan warna dan *sytle sheet* lainnya yang menerapkan marjin halaman kemudian keduanya diterapkan pada suatu halaman yang sama untuk membuat desain sesuai keinginan.

Keuntungan penggunaan*CSS Style* adalah kemampuannya yang memnudahkan peng-update-an halaman. Hal ini berarti pada saat peng-update-an *CSS Style* dilakukan, semua dokumen yang mengguanakan format tersebut akan ter-update secara otomatis style baru.