

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian dari Hasugian(2018) tentang "Perancangan *Website* sebagai Media Promosi dan Informasi" ini memiliki tujuan untuk memenuhi dan mengikuti perkembangan zaman teknologi saat ini dengan membangun sebuah aplikasi berbasis *website* yang berisi tentang informasi-informasi promosi yang ditawarkan oleh perusahaan, sehingga masyarakat dapat mengakses informasi dimana saja dan kapan saja dengan adanya koneksi internet. Hasilnya adalah berupa sebuah *website company profile* pada perusahaan Ves Boutique yang dijadikan sebagai media promosi. *Website* tersebut membantu memasarkan dan publikasikan berita, produk, kegiatan, diskon dan sebagainya yang akan diselenggarakan oleh Ves Boutique.

Penelitian ini didasarkan pada peninjauan dari hasil penelitian sebelumnya, yakni penelitian oleh Hidayat & Marlina(2017) tentang "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website dengan Metode Waterfall" yang menyatakan bahwa tujuan pembuatan proyek akhir ini adalah untuk mempromosikan dan memberikan informasi produk, harga produk dan detail produk barang dengan cepat dan terbaru. Dalam pengembangan website ini menggunakan metode pengembangan *waterfall* yang terdiri dari tahap perencanaan, analisa, desain, implementasi dan pengujian. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah *website online* Handmade yang dapat melakukan transaksi jual dan beli secara online.

Penelitian dari Bagir(2017) tentang "Rancang Bangun *Website Company Profile* pada Newton Vintage Store Surabaya" yang menyatakan *Company Profile* berbasis web yang dibangun pada saat kerja praktek ini dapat memberikan informasi terbaru kepada pelanggan tanpa harus melalui Newton Vintage Store Surabaya, sehingga dapat mempersingkat dan mempercepat proses penyampaian informasi. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah *website* Newton Vintage Store Surabaya yang sangat membantu dalam proses penyampaian informasi. Selain itu, didalam *website*, *customer* juga dapat berkomentar dan memberi saran kepada pihak perusahaan.

Penelitian dari Muslihudin & Larasati(2014) tentang "Perancangan Sistem Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru di STMIK Prisengwu menggunakan *PHP* dan *MySQL*". Penelitian ini memiliki tujuan adalah untuk mengubah sistem pencatatan penerimaan mahasiswa baru yang manual dengan membuat sebuah aplikasi pencatatan yang berbasis *website* untuk mempermudah penerimaan mahasiswa baru dan mengurangi terjadinya kesalahan input data..Hasil penelitian dari Muslidin & Larasati ini merupakan sebuah aplikasi yang memudahkan calon mahasiswa baru untuk mendaftar di STMIK Prisengwu dengan hanya mendaftar melalui *online*.

Penelitian oleh Suhartono(2015) tentang "*Company Profile* Distro Devgru Clothing berbasis *website*" yang menyatakan dengan adanya sebuah *website*, sebuah perusahaan dapat mengembangkan kinerja dalam promosi atau penjualan produk agar dapat mencakup pasar yang lebih besar serta dapat meningkatkan popularitas perusahaan baik latar belakang maupun informasi produk yang ditawarkan kepada masyarakat. Hasil yang didapatkan dari penelitian

tersebut berupa sebuah *website company profile* yang menyediakan transaksi jual-beli pada *website* secara *online*. *Website* ini sangat membantu dalam proses transaksi jual-beli karena mempermudah *customer* untuk membeli produk dari perusahaan.

Penelitian oleh (Buchori & Hartanto, 2014) tentang "Rancang Bangun Web sebagai Media Promosi dan Konsultasi pada Klinik Rumah Terapi Cedera Olahraga dan Kebugaran" yang menyatakan dengan adanya sebuah *website*, dapat membantu perusahaan dalam hal mempromosikan dan konsultasi kepada masyarakat luas. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut berupa sebuah Aplikasi pembantu pihak Clinic Rumah Terapi Cedera Olahraga dan Kebugaran dalam kegiatan memperbaiki layanan serta kegiatan promosi kepada masyarakat.

Tabel 1 berikut menunjukkan simpulan dari tinjauan pustaka

**Tabel 1** Tinjauan Pustaka

<b>Peneliti</b>	<b>Tahun</b>	<b>Kesimpulan Penelitian</b>
Hasugian	2018	Sebuah aplikasi <i>website</i> dapat membantu mempromosikan produk-produk dari sebuah perusahaan dengan baik sesuai perkembangan zaman.
Hidayat & Marlina	2017	Sebuah aplikasi <i>website</i> yang menggunakan konsep <i>waterfall</i> dalam pengembangan sistem.
Bagir	2017	Sebuah <i>website company profile</i> yang memiliki fitur buat <i>customer</i> untuk memberikan <i>feedback</i> atau komentar kepada perusahaan

Peneliti	Tahun	Kesimpulan Penelitian
Muslihudin & Larasati	2014	Sebuah sistem aplikasi website penerimaan mahasiswa baru yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Mysql.
Suhartono	2015	Dengan adanya <i>company profile</i> Distro Devgru Clothing berbasis <i>website</i> mempermudah Distro Devgru Clothing untuk mengenalkan dan mempromosikan produk kepada masyarakat.
Buchori & Hartanto	2014	Sebuah aplikasi <i>website</i> yang bertujuan sebagai media promosi dan konsultasi.

Penelitian ini akan mengembangkan aplikasi website yang berfungsi sebagai media promosi dan informasi seperti yang dilakukan oleh (Hasugian, 2018). Aplikasi website ini dikembangkan dengan metode *waterfall* seperti penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat & Marlina, 2017), dengan memakai bahasa *PHP* dan *MySql* seperti penelitian (Muslihudin & Larasati, 2014). *Company profile* akan dikembangkan berbasis *website* seperti penelitian (Suhartono, 2015) yang didalamnya dapat terjadi transaksi jual-beli produk serta mendapat *feedback* dari *customer* seperti penelitian (Bagir, 2017) yang memiliki fungsi promosi dan konsultasi seperti penelitian (Buchori & Hartanto, 2014).

## 2.2 Landasan Teori

Dalam perancangan *company profile* berbasis *website* ini, penulis merancang sebuah landasan teori yang berisi tentang sekelompok teori-teori yang didapatkan penulis dalam memperkuat teori dalam penelitian *company profile*

berbasis *website* ini, Teori yang dipakai didalam penelitian penulis ini adalah sebagai berikut:

### 2.2.1 *Website*

*Website* merupakan sebuah perkumpulan dari halaman yang merangkum dalam sebuah *domain* maupun dalam sebuah *subdomain*, yang lokasinya terletak didalam *World Wide Web* didalam internet. Halaman dari sebuah *website* biasanya merupakan dokumen yang dibuat kedalam format *Hyper Text Markup Language*, yang dapat diakses melalui sebuah protocol HTTP yang memberikan informasi dari *server website* untuk tampilin kepada pemakai internet melalui sebuah *web browser*. Dan sebuah situs *website* juga dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang menunjukkan data tulisan, data foto kondisi diam ataupun nbergerak, data animasi, data suara, data video atau gabungan dari semuanya, baik bersifat *static* maupun *dynamic*(Wibowo, 2015).

Berdasarkan garis besarnya, *website* dapat digolongkan kedalam 3 jenis yaitu:

#### 1. *Static website*

*Static website* merupakan jenis *website* yang halaman-halamannya tidak mengalami perubahan. Artinya yaitu jika pengguna ingin mengubah isi dari halaman *website*, maka pengguna itu harus mengubahnya dari *code websitenya* yaitu mengedit *code* secara manual..

#### 2. *Dynamic website*

*Dynamic website* adalah jenis *website* yang isi halaman-halaman *websitenya* dapat berubah setiap saat tanpa mengedit *code*



*websitenya*. Biasanya *website* jenis ini memiliki dua tampilan, yakni sebuah tampilan yang dikunjungi user dan sebuah tampilan admin yang berfungsi untuk mengatur isi dari halaman *website*. Contoh *website* dinamis ini adalah *website* berita, *website* polling maupun portal..

### 3. *Interactive website*

*Interactive website* merupakan jenis *website* yang akhir-akhir ini memang sedang *booming*. Contoh dari *interactive website* adalah forum atau blog. Didalam *website* ini user dapat melakukan berinteraksi atau berbagi pendapat mereka terhadap sebuah topik pembahasan. Umumnya *website* jenis ini memiliki seorang maupun beberapa orang moderator yang bertugas memantau topik pembicaraan pengguna agar tidak keluar jalur.

Beberapa alasan yang mendasari mengapa seorang individu maupun sebuah perusahaan ingin memiliki atau membuat sebuah *website*, diantaranya merupakan:

1. Merupakan sebuah media tidak ada batasnya, internet merupakan sebuah media informasi yang tidak memiliki batasan. Artinya dengan mempunyai sebuah *website* berarti kita seperti memiliki karyawan-karyawan yang selalu menawarkan produk perusahaan kita selama 24 jam perhari dan 7 hari perminggu. Artinya *website* kita selalu menawarkan informasi atau promosi produk kepada calon pembeli selama 24 jam tanpa henti.

2. Sebagai media promosi, Internet adalah jenis media promosi yang menawarkan biaya yang efisien jangkauan area yang luas untuk memperoleh manfaat terbesar. Internet bisa diakses oleh seluruh lapisan masyarakat di dunia ini.

Bahasa yang digunakan dalam *website* adalah:

1. *Hypertext Markup Language (HTML)*

*HTML* merupakan bahasa yang dasar dari semua *website* yang digunakan untuk membangun halaman Web yang menggambarkan struktur semantik dari sebuah *website* yang ditandai dengan elemen `<img>`, `<title>`, `<p>` dan `<div>`. Dari penulisan format dari sebuah *hypertext* yang tidak rumit ini kedalam format file bentuk ASCII

ini dapat menciptakan sebuah tampilan yang terintegrasi (Harison & Syarif, 2016).

2. *Cascading Style Sheet (CSS)*

CSS merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dipakai untuk mengatur tampilan dokumen HTML agar terciptanya sebuah *website* yang enak dipandang. CSS dapat membuat kita memformat tampilan elemen HTML ke format yang berbeda dari elemen HTML tersebut (Maudi, Nugraha, & Sasmito, 2014).

3. *Hypertext Processor (PHP)*

*PHP* merupakan salah satu bahasa pemrograman yang bersifat *server-side-scripting* yang dapat disisipkan atau ditanamkan kedalam HTML

agar terciptanya sebuah *website* yang dinamis. Dikarenakan *PHP* merupakan sisi *server-side-scripting* maka perintah *PHP* akan

dieksekusikan di *server* dan hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dalam bentuk HTML(Wibawa & Julianto, 2016).

### 2.2.2 Company Profile

Dalam Kamus besar Inggris-Indonesia (Hasan & Matoka, 2016), *Company Profile* berasal dari dua kata dari Bahasa Inggris yaitu “*Company*” dan “*Profile*”. “*Company*” sendiri artinya adalah maskapai, firma, maskapai, perusahaan, persekutuan dan perseroan, sedangkan “*Profile*” merupakan riwayat, tampang dan penampangan.

*Company profile* adalah sebuah sistem informasi yang memberikan informasi tentang identitas dari sebuah perusahaan yang akan dilampirkan melewati beberapa jenis media promosi yang memiliki tujuan untuk menyebarkan informasi tentang identitas maupun hal yang ada hubungannya dengan perusahaan itu. Informasi yang diberikan berupa informasi yang bersifat umumserta pihak perusahaan dapat menentukan informasi apa saja yang akan diberikan kepada publik secara terbuka yang dicocokkan dengan keinginan publik(Agita, 2016).

*Company profile* merupakan aset yang dimiliki dan dipegang oleh perusahaan yang berfungsi sebagai identitas atau tanda pengenal perusahaan dalam hal menjalin kerjasama atau hubungan dengan perusahaan atau lembaga lainnya.

Sebuah *company profile* memiliki beberapa konten umum sebagai berikut (Agita, 2016):

- 1) *History* perusahaan, yang meliputi antara lain latar belakang berdirinyasebuah perusahaan dan perkembangannya serta pendiri dari perusahaan tersebut.



- 2) Filosofi yang dianut perusahaan, yaitu ideologi dasar atau pandangan dari sebuah perusahaan.
- 3) Budaya dari perusahaan, yaitu sebuah budaya yang di ciptakan antara anggota perusahaan dengan perusahaan yang terbentuk karena adanya nilai-nilai kebersamaan.
- 4) Sambutan pimpinan perusahaan yang berisi tentang hal yang mempengaruhi kegiatan aktivitas perusahaan serta rencana dalam jangka waktu yang panjang,
- 5) Identitas dari perusahaan. Identitas tersebut meliputi logo, kantor dan *interior* gedung.
- 6) Visi dan Misi strategi dari perusahaan, termasuk janji-janji dari perusahaan untuk meraih kemajuan. Ini menunjukkan bahwa operasional perusahaan dilakukan tidak sembarangan, tetapi melalui perencanaan yang matang dan berkesinambungan. Pada akhirnya menciptakan kepercayaan publik, bahwa masa depan perusahaan terjamin.
- 7) Alamat dari cabang-cabang perusahaan. Makin banyaknya cabang-cabang dari sebuah perusahaan makin menggambarkan kondisi kebesaran atau *prestise* dari perusahaan tersebut.
- 8) Gambaran umum mengenai sumber daya manusia. Biasanya berisi mengenai orang-orang dibalik operasional perusahaan, siapa saja figure pengendali jajaran manajemen termasuk toko-tokoh berpengaruh di masyarakat yang berkaitan dengan perusahaan. Hal ini

dapat memberi keyakinan pada publik bahwa perusahaan dikelola oleh tangan-tangan yang handal dan profesional.

9) Bentuk pelayanan dari perusahaan serta fasilitas-fasilitas disediakan untuk melayani masyarakat. Didalam dunia persaingan yang ketat ini, yang menjadi kunci utama dalam mencapai kesuksesan sebuah perusahaan adalah pelayannya kepada masyarakat.

10) Prestasi serta kelebihan yang pernah dicapai oleh perusahaan, termasuk juga upaya yang pernah dilakukan perusahaan dalam hal meningkatkan kualitas hidup masyarakat serta produk dan jasa yang ditawarkan oleh perusahaan.

11) Laporan perkembangan perusahaan. Ini merupakan sebuah upaya untuk menjelaskan kondisi kesehatan dari perusahaan, didalamnya terdapat informasi laba dan rugi perusahaan tiap tahun atau dalam jangka waktu tertentu.

12) Pengenalan mengenai produk-produk maupun jasa yang ditawarkan oleh perusahaan. Didalamnya termasuk bahan-bahan yang dipakai untuk memproduksi barang maupun jasa serta proses produksinya yang aman.

13) Program pengembangandari perusahaan untuk masa yangakan datang. Termasuk untuk mengadakan pelatihan-pelatihanterhadap karyawan, rencana pengembangan atau *upgrade* produk maupun jasa yang ditawarkan dan pengembang pasar.

*Company profiler* dapat dibagi menjadi lima bentuk menurutLiem, Erandaru, & Sutanto(2015) antara lain:

1. *Text based Company Profile.*

*Company profile* bentuk ini berisi teks tertulis dan hal yang perlu diperhatikan didalam proses pembuatan *company profile* bentuk ini merupakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami pembaca, keruntutan penyampaian informasi dan redaksional yang rapi.

2. *Graphic based Company Profile.*

*Company profile* bentuk ini bersifat lebih variatif jika dibandingkan dengan *company profile* berbasis teks. Dalam *company profile* bentuk ini terdapat teks, foto, gambar maupun ilustrasi yang dipaparkan secara harmonis. *Company profile* ini kebanyakan muncul didalam media cetak dengan berbagai warna dan ukuran seperti : brosur, *flyer*, *booklet* dan katalog.

3. *Video based Company Profile*

Merupakan bentuk dari *company profile* yang berbentuk video yang memiliki durasi yang tidak panjang biasanya antara lima sampai dengan tujuh menit, sehingga dalam pemakaian kata-kata harus disediakan secara matang agar penonton dapat menangkap isi dari video tersebut.

4. *Interactive Company Profile*

*Company profile* ini adalah salah satu jenis inovasi *company profile* terbaru. Berbasis konsep interaktif, jenis *company profile* ini menitikberatkan pada interaktifitas, sehingga pengunjung *company profile* lebih terlibat untuk memilih informasi yang dibutuhkan.. Salah satu kelebihan dari *interactive company profile* adalah fleksibilitasnya,

terutama terkait dengan update karena apabila terjadi dinamika perusahaan, perusahaan dapat melakukan perubahan sendiri secara cepat, tepat, efektif, dan efisien.

#### 5. *Online Company Profile*

Merupakan jenis dari *company website* yang ditampilkan melalui *website* online sehingga dapat dikunjungi oleh banyak masyarakat dimanapun asalkan memiliki koneksi internet.

### 2.2.3 *Database*

*Database* adalah sebuah kumpulan data yang saling berhubungan dan tersusun secara terstruktur (Gunawan, 2016). *Database* disimpan diperangkat keras komputer dan digunakan diperangkat lunak untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam system informasi, karena merupakan basis sistem dalam menyediakan informasi bagi para pengguna sistem manajemen.

*Database* dapat disusun dengan sederhana yaitu dengan mencatat data-data pada sebuah buku. Akan tetapi agar dalam penampilan data dan penyusunannya lebih mudah, maka *database* di buat didalam bentuk table. *Database* dibagi menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

#### 1. *Database* Hirarki

*Database* hierarki adalah data-data yang disusun seperti susunan bentuk struktur dari sebuah pohon. Susunan seperti ini terdiri atas beberapa unsur yang saling mempengaruhi serta tidak boleh

dipisahkan. Bentuk dari *database* tersebut merupakan sebuah hubungan antara satu komponen dengan banyak komponen..

## 2. *Database* Relasional

*Database* relasional ini merupakan perkumpulan data-data yang disimpan dan disusun kedalam bentuk tabel secara terstruktur. Bentuk dari susunan jenis *database* relasional ini adalah terdiri dari beberapa buah *field* dan beberapa rekor yang disusun kedalam bentuk baris dari arah kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Tiap baris mengandung data-data yang saling berhubungan satu antar lainnya. Ini mengartikan jika setiap kali melakukan aktivitas *input* data kedalam *field* maka akan menjalin suatu kesatuan dalam bentuk baris.

*Database admin* merupakan orang yang memiliki tanggung jawab untuk bekerja sama dengan para analis sistem dan user-user lain untuk melengkapi berbagai macam tugas atau kegiatan seperti pendefinisian data, pemodelan data, desain *database*, serta menjamin kerahasiaan integritas data.

### 2.2.4 *Sistem Development Life Circle (SDLC)*

SDLC merupakan sebuah metodologi umum yang dipakai untuk membangun atau membuat sebuah sistem informasi. Fase-fase dalam SDLC berawal dari perencanaan sistem, analisis sistem yang akan dibangun, perancangan sistem, implementasi sistem dan yang paling terakhir adalah pemeliharaan sistem. SDLC memiliki konsep yang mendasari bentuk pengembangan *software* yang berfungsi untuk membuat suatu kerangka atau proses kerja dalam hal perencanaan dan pengendalian dalam proses pembuatan sistem (Hidayat & Marlina, 2017).



Secara garis besar terdapat empat tahapan utama dan langkah-langkah dari setiap masing-masing tahapan SDLC adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan
2. Analisis
3. Desain
4. Implementasi

Tahapan-tahapan yang dimiliki oleh setiap SDLC adalah sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan sistem, tahapan ini adalah tahapan yang paling awal dalam membuat sebuah sistem yang merencanakan perkiraan dari kebutuhan-kebutuhan sumber daya yang dibutuhkan dalam sistem seperti *hardware*, *brainware* maupun anggaran yang dibutuhkan.
2. Tahap analisis sistem, merupakan tahapan dimana *developer* akan meneliti sistem yang sudah ada untuk dilakukan perbaruan maupun membangun sistem yang baru.
3. Tahap perancangan *design system*, tahap *design system* ini merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis sistem yang berfungsi untuk mendapatkan *design system* yang umum dan terperinci untuk mengetahui proses dan data yang dibutuhkan selama pembuatan sistem.
4. Tahap implementasi sistem, tahapan ini merupakan tahapan setelah *design system* yaitu kita akan mengimplementasikan *system* yang dibuat didalam dari hasil *coding* sesuai dengan *designnya*.

## 2.3 Tools yang digunakan

### 2.3.1 XAMPP

XAMPP merupakan sebuah *software webserver apache* yang didalamnya terdapat sebuah server *MySQL* yang didukung dengan bahasa pemrograman *PHP* untuk membuat sebuah website yang *dynamic*. XAMPP bisa digunakan pada operasi apa saja. Untuk pengguna system operasi *linux*, XAMPP dapat diinstalasi dengan memakai *command line*, akan tetapi untuk pengguna system operasi *windows* dan *MacOS* dapat diinstallasi dengan menggunakan *interface* gratis sehingga mempermudah penggunaannya bagi *user*. Terdapat tiga komponen utama yang ditanamkan didalam yaitu *web server Apache*, *PHP* serta *MySQL* (Erinton, Negara, & Sanjoyo, 2017). Software ini memberikan keuntungan hanya satu kali menginstall telah tersedia *webserver apache*, *scripting engine PHP* dan *database server MySQL*. Dengan penggunaan XAMPP tidak perlu lagi menginstal aplikasi tersebut satu persatu (Wardana, 2015).

### 2.3.2 MySQL

MySQL merupakan sebuah program aplikasi yang dipakai untuk membangun sebuah *database* yang akan digunakan di *webserver*. MySQL memiliki kemampuan untuk menyimpan data dengan kecepatan yang tinggi dan jumlah yang besar. Database MySQL merupakan fasilitas yang digunakan untuk penyimpanan data serta memudahkan pengguna untuk merancang formulir login, kontak, *list user*, dan lainnya (Wibawa & Julianto, 2016).

### **2.3.3 Sublime Text**

*Sublime Text* merupakan sebuah editor teks dan *source code* dengan penyorot sintaks yang mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa markup (Kulvanit, Jones, Bosworth, & Wetzel, 2015). *Sublime Text* memiliki pengelola paket tempat pengguna dapat memasang *plugin*, biasanya dibangun oleh komunitas dan dikelola di bawah lisensi perangkat lunak bebas. *Sublime Text* dikembangkan oleh Jon Skinner dan Will Bond dan dirilis pada 18 Januari 2018 (Sumanggali, K, Bora Lokesh, 2017).

### **2.3.4 JQuery**

*Jquery* merupakan sebuah *JavaScript library* yang dibuat untuk meringkas *JavaScript code*, sehingga dapat meningkatkan penulisan skrip program, sesuai dengan slogan “*write less, do more*” (Yatini B, 2014). *Jquery* pertama kali dirilis oleh John Resig pada tahun 2006, pada perkembangannya. *Jquery* tidak hanya sebagai *framework JavaScript* (Wahyudi et al., 2017). Dan dibawah adalah kelebihan *Jquery* sebagai berikut:

1. Cara pemakaian yang mudah, yaitu hanya dengan memanggil fungsi yang sudah ada tanpa harus membuat fungsi baru lagi.
2. Lengkap dengan berbagai jenis fitur untuk mengedit elemen-elemen maupun event yang ada pada halaman *HTML*.
3. Memudahkan pembuatan animasi pada halaman *website*.

### **2.3.5 Bootstrap**

Pada tahun 2011 *bootstrap* dibuat oleh dua programmer *Twitter* yang bernama Jacob Thornton dan Mark Otto. Awalnya *bootstrap* dibuat untuk

menciptakan standarisasi pekerjaan *library* maupun *tool* pada proses pengerjaan program *twitter*. Kemudian *bootstrap* semakin bertumbuh dan makin populer dikalangan *programmer*. *Bootstrap* merupakan sebuah *framework* yang dipakai untuk membangun sebuah *website* maupun *web app* yang *responsive* dengan cepat, gratis dan mudah. *Bootstrap* sendiri terdiri dari *coding HTML* dan *CSS* yang berfungsi untuk menghasilkan *layout* halaman, *navigationbar*, tabel dan *form* serta memiliki *plugins* yang berfungsi untuk membua *user interface* yang lebih canitk seperti *transisi*, *tombol*, *slider*, *dropdown*, *modal* dan *popover*. *Bootstrap* dipakai untuk menciptakan sebuah *website* yang *responsive* dengan cepat dan mudah dan dapat dijalankan pada *browser web* umum seperti *Chrome*, *Firefox*, *Safari*, *Opera*, serta *Internet Explorer* (Wahyudi, Dewi, & Wibowo, 2017). *Bootstrap* memiliki banyak kelebihan saat digunakan untuk mendesain sebuah tampilan *website* (Efendi, Nugroho, & Andhika, 2015). Dan dibawah adalah kelebihan dari *bootstrap* sebagai berikut:

1. Proses kerja yang cepat, ini dikarenakan *bootstrap* memiliki *library* yang didalamnya terdapat *coding* yang siap dipakai untuk merancang sebuah *webstie*.
2. Cara kerja yang fleksibel, ini dikarenakan *bootstrap* dapat memperbolehkan penggunaanya untuk mengubah *coding library* sesuai dengan kebutuhannya dalam proses merancang sebuah *website*.
3. Tampilan *design* yang bagus, ini dikarenakan *bootstrap* akan menyesuaikan tampilannya pada berbagai *browser* sehingga tidak mempengaruhi tampilannya.