

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka ini diawali dengan melakukan penelitian terhadap beberapa penelitian yang sudah pernah ada dan dilakukan untuk mendapatkan rujukan pendukung sehingga penelitian ini menjadi lebih memadai.

Pada tahun 2018 Bintang Falent Setiawan melakukan penelitian dengan topik Pencarian rute Terpendek SPBU, dimana objek dari penelitian tersebut adalah mencari SPBU di Yogyakarta. Aplikasi tersebut dibangun menggunakan Android Studio IDE ,dimana bahasa pemrograman yang digunakan adalah java, database nya menggunakan *MySQL* , serta *Google Map API* sebagai *library* untuk fitur penunjuk arah. Fitur dari aplikasi ini pengguna dapat melihat daftar SPBU terdekat yang ada ,serta menampilkan rute penunjuk arah terpek menuju SPUB dengan *Google Maps*.

Kemudian Fahri Hikmawan Fuady melakukan penelitian dengan topik Aplikasi Rute Terpendek Bengkel Mobil di Yogyakarta. Objek dari penelitian tersebut adalah menentukan Rute Terpendek menuju Bengkel Mobil di Yogyakarta. Aplikasi ini dibangun menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java dan *MySQL* sebagai *databasenya*.

Muhamad Yani melakukan penelitian dengan topik Aplikasi Pencarian Perguruan Tinggi Menggunakan Google Maps Berbasis Androd menggunakan Teknologi *Web Service*. Objek dari penelitian tersebut adalah mencari Universitas yang berada di Yogyakarta. Dari penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Yani dihasilkan aplikasi android Pencarian Lokasi Perguruan Tinggi. Aplikasi tersebut dibangun

menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java, dan menggunakan JavaScript Object Annotation( *JSON*) sebagai data exchange.

Nur Isnani Agustina melakukan penelitian dengan topic Sistem Informasi geografis pencarian lokasi perguruan tinggi di Yogyakarta Berbasis Android. Objek dari penelitian tersebut adalah Perguruan Tinggi di Yogyakarta. Aplikasi ini dibangun menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java dan *MySQL* sebagai *databasenya*.

Agus Dwi Kurniawan melakukan penelitian dengan topic Sistem Informasi Geografis Pencarian Wisata Di Kota Blitar Berbasis Web. Objek dari penelitian tersebut adalah Wisata Di Kota Blitar. Aplikasi ini dibangun menggunakan Fragmen Bootstrap, *MySQL* dan *PHP*.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang ada diatas, perbedaan aplikasi yang akan dibuat oleh penulis adalah terletak pada objek penelitian & teknologi yang digunakan untuk membuat aplikasi ini. Dimana objek yang digunakan untuk penelitian ini adalah mencari Universitas yang berada di Timor Leste. Sedangkan teknologi yang digunakan oleh penulis antara lain adalah : *Android*, *JavaScript Object Annotation(JSON)*, *MySql Web Service* dan *Google Map API* sebagai *library*.

## 2.1 Tabel Perbandingan

Parameter Penulis	Objek Penelitian	Metode Penelitian	Teknologi	Interface
Bintang Falent Setiawan (2018)	Pencarian rute Terpendek SPBU	Algoritma Floyd-Warshall	Android	Teks, Maps dan Gambar
Fahri Hikmawan Fuady, (2017)	Aplikasi Rute Terpendek Bengkel Mobil di Yogyakarta.	Algoritma Dijkstra	Android	Teks, Maps dan Gambar
Muhamad Yani (2017)	Aplikasi Pencarian Perguruan Tinggi Menggunakan Google Maps Berbasis Androd	Web Service	Android	Teks, Maps dan Gambar
Nur Isnani Agustina (2017)	Sistem Informasi geografis pencarian lokasi perguuruan tinggi di Yogyakarta Berbasi Android	Sistem Informasi Geografis (GIS)	Android	Teks, Maps dan Gambar
Agus Dwi Kurniawan, (2020)	Sistem Informasi Geografis Pencarian Wisata Di Kota Blitar Berbasis Web	Sistem Informasi Geografis (GIS)	Web	Teks, Maps dan Gambar

Diusulkan Jose Jaqueu da Costa Barbosa (2019)	Aplikasi Pencarian Universitas di Timor Leste Berbasis Android Menggunakan LBS(Location Based Service)	Location Based Service	Android	Teks, Maps dan Gambar
--------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------	---------	--------------------------

## **2.2 Dasar Teori**

### **2.2.1 Universitas**

Universitas ialah suatu Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik serta juga dapat menyelenggarakan pendidikan vokasi didalam berbagai rumpun Ilmu Pengetahuan dan/atau juga Teknologi. Apabila sudah memenuhi syarat, universitas tersebut dapat menyelenggarakan sebuah pendidikan profesi. Universitas tersebut juga menyelenggarakan kegiatan atau aktivitas dalam hal pendidikan yang sangat luas, Selain dari pendidikan akademik, juga terdapat pendidikan vokasi dan profesinya.

### **2.2.2 Android**

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang menyertakan *middleware (virtual machine)* dan sejumlah aplikasi utama. Android merupakan modifikasi dari kernel Linux (Andry, 2011). Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh sebuah perusahaan bernama Android Inc. Dari sinilah awal mula nama Android muncul. Android Inc. Adalah sebuah perusahaan *start-up* kecil yang berlokasi di Palo Alto, California, Amerika Serikat yang didirikan oleh Andy Rubin bersama Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Pada bulan Juli 2005, perusahaan tersebut diakuisisi oleh Google dan para pendirinya bergabung ke Google. Andy Rubin sendiri kemudian diangkat menjadi Wakil Presiden divisi *Mobile* dari Google. Tujuan pembuatan sistem operasi ini adalah untuk menyediakan *platform* yang terbuka, yang memudahkan orang mengakses internet menggunakan telepon seluler. Android juga dirancang untuk memudahkan pengembang membuat aplikasi dengan batasan yang minim sehingga kreativitas pengembang menjadi lebih berkembang (Andry,2011). Sebagai *Open Source* dan bebas dalam memodifikasi, di dalam Android tidak ada ketentuan yang tetap dalam konfigurasi

*Software* dan *Hardware*. Fitur- fitur yang didapat dalam Android antara lain (Lee, 2011) .

1. *Storage* - Menggunakan SQLite, *database* yang ringan, untuk sebuah penyimpanan data.
2. *Connectivity* - Mendukung GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, *Bluetooth* (termasuk A2DP dan AVRCP), WiFi, LTE, dan WiMax.
3. *Messaging* –Mendukung SMS dan MMS.
4. *Web Browser* – Berbasiskan open-*source* WebKit, bersama mesin.
5. *Chrome's V8 JavaScript*.
6. *Media support* – Termasuk mendukung untuk beberapa media berikut : H.263,H.264 (dalam bentuk 3GP or MP4), MPEG-4 SP, AMR, AMRWB (dalam bentuk 3GP), AAC, HE-AAC (dalam bentuk MP4 atau 3GP), MP3, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, GIF, dan BMP.
7. *Hardware support* – Sensor akselerasi, Kamera, Kompas Digital, Sensor kedekatan, GPS.
8. *Multi-touch* – Mendukung *multi-touch screens*.
9. *Multi-tasking* – Mendukung aplikasi *multi-tasking*.
10. *Flash-support* – Android 2.3 mendukung *Flash* 10.1.
11. *Tethering* – Mendukung pembagian dari koneksi internet sebagai *wired/wireless hotspot*.

### 2.2.3 Arsitektur Android



Gambar 2.1 Arsitektur Android (Developers, 2011).

Berikut ini merupakan penjelasan dari Arsitektur Android tersebut.

#### 1. **Linux Kernel**

Pada bagian paling bawah dari Android adalah Linux Kernel. Android menggunakan modifikasi dari Linux Kernel versi 2.6. Bagian ini bertanggung jawab untuk mengelola dan berkomunikasi dengan perangkat keras di mana android berjalan. Pemilihan Linux Kernel sebagai inti dari Android adalah karena dukungan dan kestabilan terhadap berbagai macam komponen perangkat keras. Pada bagian ini disediakan *driver* (program pengendali) perangkat keras, pengelolaan memori, pengelolaan proses, pengelolaan jaringan, dan keamanan.

#### 2. **Libraries**

*Libraries* merupakan kumpulan kode yang dapat digunakan oleh komponen atau program lain. Pada bagian ini kodenya ditulis menggunakan bahasa pemrograman C/C++. Fungsi masing-masing komponen di *libraries* ini adalah sebagai berikut.

- ❖ *Surface Manager* : mengelola penggambaran dan komposisi komponen dilayar(jendela, tombol, teks input, objek tiga dimensi dan sebagainya).
- ❖ Open GL|ES : *engine* grafis tiga dimensi.
- ❖ SGL : *engine* grafis dua dimensi.
- ❖ Media Framework : *codecs* untuk merekam dan memutar berbagai format video dan audio.
- ❖ Free Type : untuk *rendering font*.
- ❖ SSL : untuk keamanan komunikasi jaringan.
- ❖ SQLite : pengelolaan database untuk penyimpanan data.
- ❖ Webkit : *web browser engine* Android.
- ❖ Libc : *library C* standar

### 3. **Android Runtime**

Pada bagian inilah aplikasi Android berjalan. Inilah bagian *middleware* yang disebutkan pada definisi Android di awal. Aplikasi Android ditulis menggunakan bahasa pemrograman Java dan untuk menjalankannya diperlukan sebuah *virtual machine* yang akan menerjemahkan instruksi-instruksi program Java tersebut ke instruksi yang dimengerti oleh sistem operasi. Namun berbeda dengan *platform* lainnya, android tidak menggunakan *Java Virtual Machine* (JVM), melainkan menggunakan *Dalvik Virtual Machine* (DVM). *Dalvik Virtual Machine* adalah sebuah *virtual machine* yang dioptimasi untuk perangkat yang memiliki memori kecil, sumber tenaga terbatas, dan kemampuan prosesor yang kecil.



#### 4. **Application Framework**

Bagian ini adalah framework atau perangkat yang dapat digunakan oleh pengembang aplikasi dalam membuat aplikasi Android. Bagian ini menyertakan program-program yang mengelola fungsi-fungsi dasar seperti informasi lokasi, fungsi telepon, pengelolaan perpindahan antarprogram atau proses, dan sebagainya. Pengembang aplikasi dapat memiliki akses *framework* yang sama dengan yang dapat diakses oleh aplikasi-aplikasi utama dari android (*phone dialer*, buku telepon, SMS, *e-mail*, kalender, dan sebagainya). di sini terlihat keinginan dari android untuk menjadi platform yang terbuka, sehingga memungkinkan pengembang aplikasi untuk lebih kreatif menciptakan aplikasi yang menarik dan inovatif.

#### 5. **Applications**

Pada bagian ini terdapat aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna perangkat Android. Selain aplikasi inti seperti yang ada di diagram arsitektur, aplikasi-aplikasi tambahan yang dipasang sendiri oleh pengguna akan menempati bagian ini dan memiliki hak akses yang sama terhadap *Application Framework*. Apabila diperlukan, pengguna ataupun *vendor* dapat menggantikan aplikasi inti yang ada dengan aplikasi buatan sendiri yang memiliki fungsi yang sama. Hal ini membuat kustomisasi sistem operasi Android jauh lebih bebas dibandingkan sistem operasi perangkat *mobile* lainnya.

#### 2.2.4 Versi Android

Sejak pertama kali muncul sampai sekarang, Android telah memiliki sejumlah pembaharuan. Pembaharuan ini dilakukan untuk memperbaiki *bug* dan menambah fitur-fitur yang baru. pada aplikasi ini minimal memakai versi yaitu. (Developers, 2014). Pembaruan utama terbaru versi Android adalah Lollipop 5.0, yang dirilis pada 3 November 2014. Lollipop adalah update Android paling besar dan ambisius dengan lebih dari 5.000 API baru untuk para *developer*. Perangkat yang menggunakan OS Android L ini akan mampu berintegrasi antar perangkat seperti *smartphone*, tablet dan *smartwatch* berbasis Android.

#### 2.2.5 Android SDK

Android SDK adalah tools API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan *subset* perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci yang akan di-*release* oleh Google. Saat ini disediakan Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Sebagai platform aplikasi netral, Android memberikan kita kesempatan untuk membuat aplikasi yang dibutuhkan yang bukan merupakan aplikasi bawaan *Handphone* atau *Smartphone* (Developers, 2014).

### 2.2.6 Location Based Service (LBS)

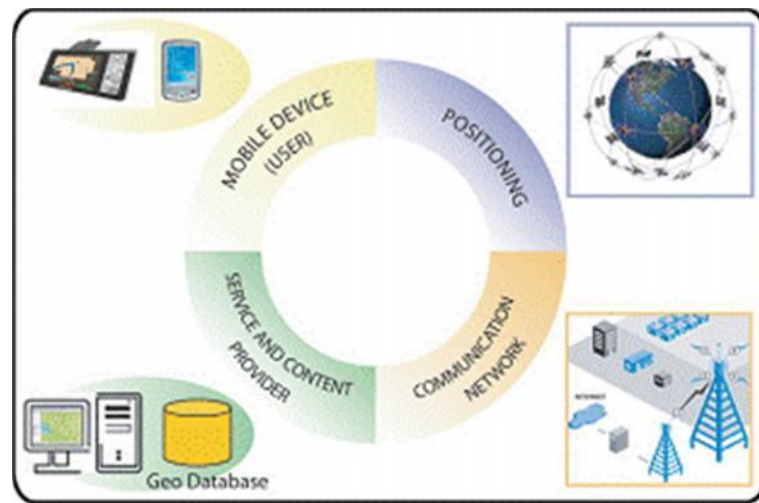
Location Based Service (LBS) merupakan layanan informasi berbasis lokasi yang dapat diakses menggunakan perangkat bergerak melalui jaringan Internet dan seluler serta memanfaatkan kemampuan penunjuk lokasi pada piranti mobile. Dengan kata lain LBS merupakan kemampuan sebuah perangkat bergerak dengan bantuan GPS untuk menunjukkan suatu letak lokasi.

Location Based Service (LBS) memberikan kemungkinan komunikasi dan interaksi dua arah. Oleh karena itu pengguna memberitahu penyedia layanan untuk mendapatkan informasi yang dia butuhkan, dengan referensi posisi pengguna tersebut. Layanan berbasis lokasi dapat digambarkan sebagai suatu layanan yang berada pada pertemuan tiga teknologi yaitu Geographic Information System, Internet Service, dan Mobile Device.

Penggunaan layanan berbasis lokasi ini juga memerlukan beberapa komponen. Beberapa elemen yang digunakan antara lain :

1. *Mobile Device* yaitu sebuah alat yang digunakan oleh pengguna untuk meminta informasi yang dibutuhkan. Perangkat memungkinkan yaitu perangkat yang memiliki fasilitas navigasi seperti PDA, *mobile phone*, laptop, dan lainnya.
2. *Communication Network* adalah jaringan selular yang mengirimkan data pengguna dan permintaan layanan.
3. *Positioning Component* biasanya posisi pengguna harus ditentukan untuk pengolahan layanan. Posisi pengguna dapat diperoleh menggunakan jaringan komunikasi atau dengan menggunakan *Global Positioning System (GPS)*.
4. *Service and Application Provider* adalah penyedia layanan pengguna selular yang bertanggung jawab untuk memproses layanan.

5. *Data and Content Provider* yaitu penyedia layanan informasi data yang dapat diminta oleh pengguna.



Gambar 2.2 Komponen Dasar LBS (Steiniger, 2006).

### 2.2.7 Global Positioning System (GPS)

Global Positioning System atau biasa disebut dengan GPS, merupakan merupakan sistem navigasi dengan menggunakan teknologi satelit yang dapat menerima sinyal dari satelit. Sistem ini menggunakan 24 satelit yang mengirimkan sinyal gelombang mikro ke bumi. Satelit-satelit itu milik Departemen Pertahanan (Departemen of Defense) Amerika Serikat yang pertama kali diperkenalkan mulai tahun 1978 dan pada tahun 1994 Sinyal ini diterima oleh alat penerima (receiver) di permukaan, dimana GPS receiver ini akan mengumpulkan informasi dari satelit GPS.

Berdasarkan pemakaiannya GPS dapat dikategorikan sebagai berikut :

1. Lokasi Digunakan untuk menentukan dimana lokasi suatu titik dipermukaan bumi berada.
2. Navigasi Membantu mencari lokasi suatu titik di bumi
- 3 Tracking Membantu untuk memonitoring pergerakan obyek, Membantu memetakan posisi tertentu, dan perhitungan jaringan terdekat.

### **2.2.8 Google Maps API**

Terdapat 2 pengertian di dalam Google Maps API yaitu pengertian tentang API dan juga pengertian tentang Google Maps itu sendiri.

### **2.2.9 Pengertian API**

*Application Programming Interface* (API) bukan hanya satu *set class* dan *method* atau fungsi dan *signature* yang sederhana. API yang bertujuan utama untuk mengatasi “*clueless*” dalam membangun *software* yang berukuran besar, berawal dari sesuatu yang sederhana sampai ke yang kompleks dan merupakan perilaku komponen yang sulit dipahami (Halim, 2011).

### **2.2.10 Pengertian Google Maps API**

Seperti yang tercatat oleh Svennerberg, Google Maps API adalah API yang paling populer di internet. Pencatatan yang dilakukan pada bulan Mei tahun 2010 ini menyatakan bahwa 43% mashup (aplikasi dan situs web yang menggabungkan dua atau lebih sumber data) menggunakan Google Maps API. Beberapa tujuan dari penggunaan Google Maps API adalah untuk melihat lokasi, mencari alamat, mendapatkan petunjuk mengemudi dan lain sebagainya (Halim, 2011).

### **2.2.11 JSON (JavaScript Object Notation)**

JSON (JavaScript Object Notation) adalah sebuah format pertukaran data. JSON diturunkan dari bahasa pemrograman JavaScript.

JSON merupakan format teks yang tidak bergantung pada bahasa pemrograman apapun karena menggunakan gaya bahasa yang umum digunakan oleh programmer keluarga C termasuk C,C++,C#,Java,JavaScript,Perl,Python dll. Oleh karena sifat sifat tersebut menjadikan JSON ideal sebagai bahasa pertukaran data.

### 2.2.12 Pengertian PHP

Menurut Didik Dwi Presetyo (2004 : 76), PHP merupakan bahasa scripting server-side, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada client yang melakukan permintaan.

### 2.2.13 Keunggulan PHP

Seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan yang paling utama PHP adalah pada konektivitasnya dengan sistem *database* di dalam web. Kelebihan-kelebihan dari PHP diantaranya adalah :

- a. PHP mudah dibuat dan dijalankan, maksudnya PHP dapat berjalan dalam Web Server dan dalam Sistem Operasi yang berbeda pula.
- b. PHP adalah *software open-source* yang gratis dan bebas didistribusikan kembali di bawah lisensi GPL (*GNU Public License*). User dapat mendownload kode-kode PHP tanpa harus mengeluarkan uang atau khawatir dituntut oleh pihak pencipta PHP.
- c. PHP bisa dioperasikan pada platform Linux ataupun Windows.
- d. PHP sangat efisien, karena PHP hanya memerlukan *resource system* yang sangat sedikit dibanding dengan bahasa pemrograman lain.
- e. Ada banyak Web Server yang mendukung PHP, seperti Apache, PWS, IIS, dan lain-lain.
- f. PHP juga didukung oleh banyak database, seperti MySQL, PostgreSQL, Interbase, SQL, dan lain-lain.
- g. Bahasa pemrograman PHP sintaknya sederhana, singkat dan mudah untuk dipahami.

h. *HTML-embedded*, artinya PHP adalah bahasa yang dapat ditulis dengan menempelkan pada sintak-sintak HTML.

#### **2.2.14 MySQL**

Menurut Didik Dwi Prasetyo (2004 :18) MySQL merupakan salah satu database server yang berkembang di lingkungan open source dan didistribusikan secara free (gratis) dibawah lisensi GPL. MySQL merupakan RDBMS (*Relational Database Management System*) server. RDBMS adalah program yang memungkinkan pengguna database untuk membuat, mengelola, dan menggunakan data pada suatu model relational. Dengan demikian, tabel-tabel yang ada pada database memiliki relasi antara satu tabel dengan tabel lainnya.

#### **2.2.15 Keunggulan MySQL**

Beberapa keunggulan dari MySQL yaitu :

- a. Cepat, handal dan Mudah dalam penggunaannya MySQL lebih cepat tiga sampai empat kali dari pada *database server* komersial yang beredar saat ini, mudah diatur dan tidak memerlukan seseorang yang ahli untuk mengatur administrasi pemasangan MySQL.
- b. Didukung oleh berbagai bahasa *Database server* MySQL dapat memberikan pesan error dalam berbagai bahasa seperti Belanda, Portugis, Spanyol, Inggris, Perancis, Jerman, dan Italia.
- c. Mampu membuat tabel berukuran sangat besar 23.
- d. Ukuran maksimal dari setiap tabel yang dapat dibuat dengan MySql adalah 4GB sampai dengan ukuran file yang dapat ditangani oleh sistem operasi yang dipakai.
- e. Lebih Murah MySql bersifat *open source* dan didistribusikan dengan gratis tanpa biaya untuk UNIX *platform*, OS/2 dan *Windows platform*.

f. Melekatnya integrasi PHP dengan MySQL.

g. Keterikatan antara PHP dengan MySQL yang sama-sama software *open-source* sangat kuat, sehingga koneksi yang terjadi lebih cepat jika dibandingkan dengan menggunakan *database server* lainnya. Modul MySQL di PHP telah dibuat *built-in* sehingga tidak memerlukan konfigurasi tambahan pada *file* konfigurasi *php.ini*.

### **2.2.16 HTML**

Menurut Anhar menjelaskan bahwa “Hypertext Markup Language (HTML) adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada web browser”. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (Standard Generalized Markup Language), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consortium (W3C). HTML pertama kali dibuat oleh kolaborasi Caillau TIM dengan Berners-Lee Robert ketika mereka bekerja di CERN, sebuah lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa-Swiss pada tahun 1989 . HTML diawali dan diakhiri dengan suatu perintah yang sudah baku yang disebut dengan tag dan diantara kedua tag tersebut terdapat nilai-nilai dan atribut-atribut. HTML merupakan bahasa pemrograman yang fleksibel karena bisa meletakkan script dari bahasa pemrograman lain seperti PHP, Javascript, VB dan Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan sembarang editor (misalnya notepad). Dokumen HTML merupakan halaman situs yang dibaca browser dan berisikan informasi tentang halaman situs tersebut. Dokumen HTML



harus disimpan dalam sebuah file dengan ekstensi “.html. Tidak seperti bahasa pemrograman lainnya, HTML tidak mengenal jumping ataupun looping. Script-script HTML dibaca oleh browser dari atas kebawah tanpa ada pengulangan ataupun slompatan . Jika HTML tidak dapat mendukung suatu perintah pemrograman tertentu browser tidak akan menampilkan kotak dialog *syntax error*, jika terdapat penulisan kode yang keliru pada skrip HTML. *Hypertext* dalam HTML berarti bahwa kita dapat menuju ke suatu tempat, misalnya website atau halaman homepage lain, dengan cara memilih suatu link ke website atau homepage halaman lain, *hypertext* ini juga memungkinkan kita menuju ke salah satu bagian dalam suatu teks itu sendiri. Sedangkan *Markup Language* merupakan suatu fasilitas yang berupa tanda tertentu dalam skrip HTML dimana kita bisa merancang judul, garis, tabel, gambar dan lain-lain dengan perintah khusus. Adapun elemen pada HTML yang akan memisahkan dokumen menjadi beberapa bagian, antara lain:

- a. Elemen `<HEAD>...</HEAD>` : merupakan bagian untuk menuliskan keterangan mengenai judul dokumen, nama pengarang dan lain-lain.
- b. Elemen `<BODY>...</ BODY >` : merupakan bagian untuk menuliskan kodekode Layout untuk tampilan homepage.
- c. Elemen `<FRAMESET >...</FRAMESET >` : merupakan bagian untuk meletakkan kode-kode frame .