



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Kuwat (2019:1) “Komputer adalah sistem elektronik yang digunakan untuk mengelola data dan mencatat data dengan cepat dan tepat serta dirancang dan diatur secara otomatis untuk menyimpan dan menerima masukan kemudian memproses sehingga menghasilkan keluaran di bawah kendali program yang tersimpan dalam memori”.

Menurut Putra dan Suyitno (2017) yang dimaksud dengan komputer adalah alat elektronis yang yang dapat menerima input, mengelola input atau memproses input, memberikan atau menampilkan informasi yang telah diolah dalam komputer serta menyimpan program dan hasil pengolahan data.

Dari pernyataan para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa komputer adalah suatu mesin yang dapat menerima input dalam bentuk data, lalu mengelola dan memprosesnya hingga menjadi output berupa informasi dibawah pengawasan program yang tersimpan pada memori.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi perangkat lunak adalah perangkat program, prosedur dan dokumen yang berkaitan dengan suatu sistem (misalnya sistem komputer). Arti lainnya dari perangkat lunak adalah bagian dari alat (komputer dan sebagainya) yang berfungsi sebagai penunjang alat utama.

Kuwat (2019:2) menegaskan bahwa Perangkat Lunak atau *Software* adalah program-program komputer yang berguna untuk menjelaskan suatu pekerjaan sesuai yang dikehendaki.

Seperti yang telah dijelaskan diatas, kesimpulannya yaitu, *software* atau perangkat lunak adalah program yang dapat menunjang kinerja komputer dalam melakukan pekerjaan yang dikehendaki.



2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penerapan dari *ranking system* untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

Menurut Irawan (2013) dikutip oleh Suhimarita (2019) menyatakan bahwa aplikasi atau bisa disebut juga dengan perangkat lunak aplikasi merupakan software jadi yang siap untuk digunakan.

Sehingga dari dua pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa apa yang dimaksud dengan aplikasi adalah suatu *software* atau program komputer yang berfungsi untuk mengolah data menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

2.2.2 Pengertian Kontrol

Pengendalian menurut Firdaus Ahmad Dunia Wasilah (2009 : 5) mengemukakan bahwa Kontrol merupakan usaha manajemen untuk mencapai tujuan yang telah diterapkan dengan melakukan perbandingan secara terus menerus antara pelaksanaan dengan rencana. Melalui proses membandingkan hasil yang sesungguhnya dengan program atau anggaran yang disusun, maka manajemen dapat melakukan penilaian atas efisiensi usaha dan kemampuan memperoleh laba dari berbagai produk. Di samping itu, para manajer dapat mengadakan tindakan koreksi jika terdapat penyimpangan-penyimpangan yang timbul dari hasil perbandingan tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti dari kontrol adalah pengawasan atas kemajuan (tugas) dengan membandingkan hasil dan sasaran secara teratur serta menyesuaikan usaha (kegiatan) dengan hasil pengawasan.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengertian dari kontrol adalah suatu upaya manajemen untuk mengawasi tugas-tugas untuk melakukan perbandingan atas hasil dan sasaran.



2.2.3 Pengertian Persediaan

Menurut Diana dan Setiawati (2017:179), “Persediaan pada umumnya adalah aset lancar yang terbesar dari perusahaan manufaktur. Perusahaan dagang selalu membeli barang dagangannya dalam bentuk barang yang siap untuk dijual kembali dan perusahaan manufaktur memproduksi barang untuk dijual ke perusahaan dagangan.”

Handoko (2015) menjelaskan bahwa persediaan (*inventory*) adalah suatu istilah umum yang menunjukkan segala sesuatu atau sumber daya-sumber daya organisasi yang disimpan dalam antisipasinya terhadap pemenuhan permintaan. Dari teori ini penulis menyimpulkan persediaan adalah suatu sumber daya yang dapat disimpan untuk mengantisipasi adanya permintaan yang tinggi dari konsumen.

2.2.4 Pengertian Kelapa

Menurut Sutardi, Santoso dan Anggia (2008: 3), tanaman kelapa (*Cocos nucifera L.*) merupakan tanaman serbaguna yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Seluruh bagian tanaman mulai dari akar, batang, daun dan buah dapat dimanfaatkan untuk pemenuhan kebutuhan manusia, sehingga disebut sebagai pohon kehidupan (*tree for life*).

Menurut Soekardi (2012: 2), “Kelapa (nyiu) atau *Cocos nucifera*, adalah tumbuhan palma pantai yang pohonnya tinggi, tanaman yang berusia cukup tua, yang banyak tersebar di seluruh daerah tropika, dan pada permulaan tarikh Masehi sudah dikenal dan dimanfaatkan orang dalam kehidupan sehari-hari...”

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti dari Kelapa adalah tumbuhan palem yang berbatang tinggi, buahnya tertutup sabut dan tempurung yang keras, di dalamnya terdapat daging yang mengandung santan dan air, merupakan tumbuhan serba guna.

2.2.5 Pengertian Website

Menurut Firmansyah dan Pitriani (2017) dikutip oleh Firmansyah (2020) *Website* adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang



dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah *browser* dan URL *website*.

Menurut Agus dan Safitri (2015) dikutip oleh Firmansyah (2020) *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi.

2.2.6 Pengertian Aplikasi Kontrol Persediaan Kelapa Pada PT Sinar Krisna Logistik Berbasis *Website*

Aplikasi Kontrol Persediaan Kelapa Pada PT Sinar Krisna Logistik Berbasis *Website* adalah aplikasi yang bertujuan membantu PT Sinar Krisna logistik dalam mengontrol persediaan kelapa secara terkomputerisasi agar jumlah kelapa yang masuk ke gudang dan kelapa yang terjual tercatat secara efektif dan efisien.

2.3 Teori Khusus

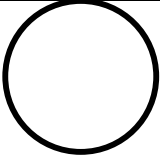



2.3.1 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Menurut Zefriyenni dan Santoso (2015:27) DFD atau *Data Flow Diagram* didefinisikan sebagai gambaran sistem secara logika yang tidak tergantung pada perangkat lunak, struktur data dan organisasi file.

Menurut Sulianta (2019:139) *Data Flow Diagram* (DFD) atau disebut juga dengan Diagram Aliran Data (DAD) merupakan diagram yang menggambarkan aliran data suatu sistem.

Dari kedua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa DFD adalah diagram yang menggambarkan aliran data pada suatu sistem secara logika tidak tergantung pada *software*, struktur data, dan organisasi file. Adapun simbol-simbol yang terdapat pada DFD dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1.		Proses (<i>Process</i>) atau fungsi (<i>Function</i>) atau prosedur (<i>Procedure</i>). Pada pemrograman terstruktur, simbol inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan: Nama proses biasanya berupa kata kerja, contohnya mencatatkan.
2.		File/basis data/penyimpanan (<i>storage</i>) pada pemrograman terstruktur. Simbol inilah yang harusnya menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan. Tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>), CDM (<i>Conceptual Data Model</i>), PDM (<i>Physical Data Model</i>). Catatan: Nama penyimpanan biasanya berupa kata benda, contohnya kelapa.
3.		Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan. Contoh dari entitas adalah admin.
4		Aliran data merupakan data yang dikirim antarproses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>). Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data. Misalnya “data kelapa” atau tanpa kata data misalnya “kelapa”.


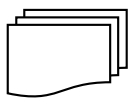
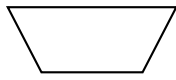
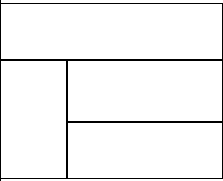
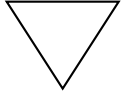
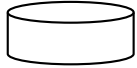
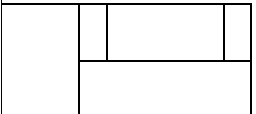


2.3.2 Pengertian *Blockchart*


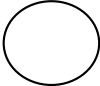
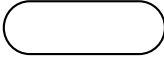
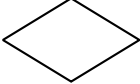


Menurut Kristanto dalam Noor dkk (2018:22) “Block Chart berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan block chart harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

Kristanto dalam Noor dkk (2018:22) menjelaskan simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Block Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel, berkas atau cetakan.
2.		Multi Dokumen
3.		Proses Manual
4.		Proses yang dilakukan oleh computer
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (data storage)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik



8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untu digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (decision)
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

2.3.3 Pengertian *Flowchart*

Menurut Yusuf, dkk (2016:2) *Flowchart* atau diagram alur merupakan metode untuk menggambarkan tahap-tahap penyelesaian masalah (prosedur) beserta aliran data dengan simbol-simbol standar yang mudah dipahami. Menurut Kadir (2013: 22-23), *Flowchart* dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori: *System flowchart* (diagram alir sistem) dan *Program flowchart* (diagram alir program).

1. *System flowchart* biasa digunakan oleh analis sistem untuk menggambarkan aliran data atau struktur file di dalam suatu sistem.
2. *Program flowchart* adalah *flowchart* yang biasa dipakai oleh pemrogram untuk menjelaskan langkah-langkah yang ada dalam suatu tugas.






Berikut ini adalah simbol-simbol program *flowchart* menurut ANSI (American National Standar Institute).

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Simbol input / output (<i>input / output symbol</i>) digunakan untuk mewakili data input / output
2.		Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses
3.		Simbol garis alir digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
4.		Simbol penghubung (<i>connector symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman lainnya.
5.		Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program.
6.		Simbol proses terdefinisi (<i>predefined symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
7.		Simbol persiapan (<i>preparation symbol</i>) digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.



8.		Simbol titik terminal (<i>terminal point symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses.
9.		Simbol <i>Display</i> adalah simbol yang berfungsi untuk menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
10.		Simbol <i>Document</i> adalah Simbol berfungsi untuk menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

2.3.4 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

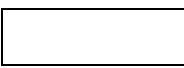
“Entity Relationship Diagram merupakan model entitas yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi atribut-atribut untuk mempresentasikan seluruh fakta” (Yusuf, dkk, 2016:6)

Menurut Hutahaean (2015:103) *Entity Relationship Diagram* atau ERD adalah *high level conceptual data model* yang dikembangkan oleh Chen (1976) untuk memfasilitasi perancangan database.


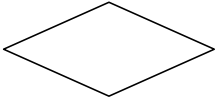
Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ERD merupakan sebuah model entitas yang dikembangkan oleh Chen yang didalamnya berisi komponen himpunan entitas dan himpunan relasi.

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.		Entitas (<i>entity</i>) dalam ERD disimbolkan persegi panjang, entitas merupakan data inti atau suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.



2.		<p>Atribut (<i>attribute</i>) disimbolkan oval dalam ERD. Atribut merupakan elemen dari entitas dan berfungsi mendeskripsikan karakter inti. Atribut juga dapat diartikan field atau kolom.</p>
3.		<p>Hubungan / Relasi (<i>relation</i>) disimbolkan belah ketupat (diamond). Relasi yang menghubungkan antar-entitas, biasanya diawali kata kerja.</p> <p>Dalam ERD, hubungan ini dapat terdiri atas sejumlah entitas yang disebut sebagai derajat hubungan, tetapi pada umumnya hampir semua model hanya menggunakan hubungan dengan derajat dua (binary relationship).</p>

2.3.3 Pengertian Kamus Data

Menurut Maniah, dkk (2017:59) Kamus Data/KD (Data Dictionary/DD) merupakan katalog data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi yang membantu pelaku sistem untuk memahami aplikasi secara detail.

Menurut Yusuf, dkk (2016:2) Kamus Data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum.

Melalui penjelasan diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa apa yang disebut sebagai Kamus Data adalah sebuah katalog data yang mengalir pada suatu sistem yang digunakan untuk memudahkan pelaku sistem memahami sistem secara detail.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengenalan HTML

Menurut Sitepu (2018:1) HTML atau *Hypertext Markup Language* merupakan sebuah bahasa markup pada internet khususnya web berupa kode dan



simbol yang nantinya akan ditempatkan ke dalam sebuah file dengan tujuan untuk dimunculkan pada sebuah website.

Menurut Nurhadi (2017:12) HTML merupakan sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang dimaksudkan untuk menampilkan halaman pada web browser.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa HTML merupakan bahasa pemrograman yang terdiri dari kode-kode yang dituliskan dalam sebuah file berekstensi .html yang bertujuan untuk dimunculkan sebuah web browser.

Dalam penulisan suatu dokumen HTML tentu saja tidak dilakukan dengan sembarangan. Ada tag-tag yang harus dituliskan dan sudah menjadi ketentuan penulisan. Adapun struktur dasar file HTML digambarkan sebagai berikut:

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Tempat unruk meletakkan judul html</title>
5   </head>
6   <body>
7     Tempat untuk meletakkan text
8   </body>
9 </html>
```

Gambar 1.1 Stuktur dasar HTML

2.4.2 Pengenalan CSS

Menurut Sitepu (2018:49) *Cascading Style Sheet* (CSS) merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.

Menurut Nurhadi (2017:46) Bahasa pemrograman CSS merupakan bahasa *style* yang digunakan untuk mengatur bagaimana suatu elemen HTML ditampilkan dalam browser.

Adapun secara umum CSS didefinisikan sebagai kumpulan kode untuk mendesain atau mempercantik tampilan halaman *website* agar nyaman dilihat.



Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa CSS merupakan kumpulan kode yang digunakan untuk mengatur elemen HTML supaya lebih terstruktur dan seragam agar desain halaman web nyaman dilihat.

Cara memasukkan CSS ke dalam HTML secara umum dibagi menjadi 3 cara yaitu dengan menggunakan metode *Inline Style*, *Internal Style Sheets*, dan *External Style Sheets*.

1. Metode *Inline Style*

Metode *Inline Style* adalah cara memasukkan kode CSS secara langsung ke dalam tag HTML menggunakan atribut *style*. Contoh penulisan CSS dengan menggunakan metode ini adalah sebagai berikut:

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Contoh Inline Style CSS</title>
5   </head>
6   <body>
7     <h3 style="background-color:yellow; color:red">
8       Tempat untuk meletakkan text
9     </h3>
10  </body>
11 </html>

```

Gambar 2.2 *Inline Style CSS*

2. Metode *Internal Style Sheet*

Metode *Internal Style Sheets* adalah cara memasukkan CSS ke dalam HTML dengan menambahkan tag `<style>` yang dituliskan pada bagian `<head>` dari halaman HTML. Gambaran lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Contoh Internal Style Sheet</title>
5     <style type="text/css">
6       h3 {
7         background-color:yellow;
8         color:red;
9       }
10    </style>
11  </head>
12  <body>
13    <h3>
14      Tempat untuk meletakkan text
15    </h3>
16  </body>
17 </html>

```

Gambar 2.3 *Internal Style Sheets CSS*



3. Metode *External Style Sheets*

Pada metode *External Style Sheets* kode CSS berada dalam file yang terpisah dari file HTML. Oleh karena itu, untuk memasukkan CSS ke dalam HTML dilakukan dengan memanggil file CSS tersebut. Untuk menggunakan metode ini, hal pertama yang harus dilakukan adalah menuliskan kode CSS, kemudian file tersebut disimpan dengan ekstensi .css dan disimpan pada folder yang sama dengan file halaman HTML. Setelah tersimpan, pada file HTML masukan atribut href pada tag <link> dan isi dengan alamat file CSS yang dituju. Tampilan pemanggilan CSS tersebut alah sebagai berikut:

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Contoh Inline Style CSS</title>
5   </head>
6   <body>
7     <h3 style="background-color:yellow; color:red">
8       Tempat untuk meletakkan text
9     </h3>
10  </body>
11 </html>

```

Gambar 2.4 *External Style Sheets CSS*

2.4.3 Pengenalan JavaScript

Menurut Nurhadi (2017:92) JavaScript merupakan bahasa pemrograman web yang berorientasi objek.

JavaScript adalah bahasa pemrograman web yang bersifat *Client Side Programming Language*. *Client Side Programming Language* adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh *client*. Aplikasi client yang dimaksud merujuk kepada *web browser* seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Opera Mini* dan sebagainya. (Pahlevi, dkk., 2018:28)

2.4.4 Pengenalan PHP

Menurut Nurhadi (2017:13) PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penggunaan, pembuatan, dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.



Menurut Sitepu (2018:67) PHP atau singkatan dari *Hypertext Preprocessor* merupakan sebuah bahasa pemrograman yang lebih menitikberatkan pada Aplikasi Web untuk melakukan apa yang dilakukan oleh CGI, seperti mengambil Variabel dari Form, Akses ke database, memanipulasi String, mengakses *File System*, dan masih banyak lagi.

2.4.5 Pengenalan MySQL

Menurut Pramono (2015:19) MySQL adalah suatu perangkat lunak untuk relasi database (*Relation Database Management System/RDMS*).

Menurut Raharjo (2015:7), “MySQL merupakan software RDBMS (atau server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (multi-user), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau bersamaan (multi-threaded)”.

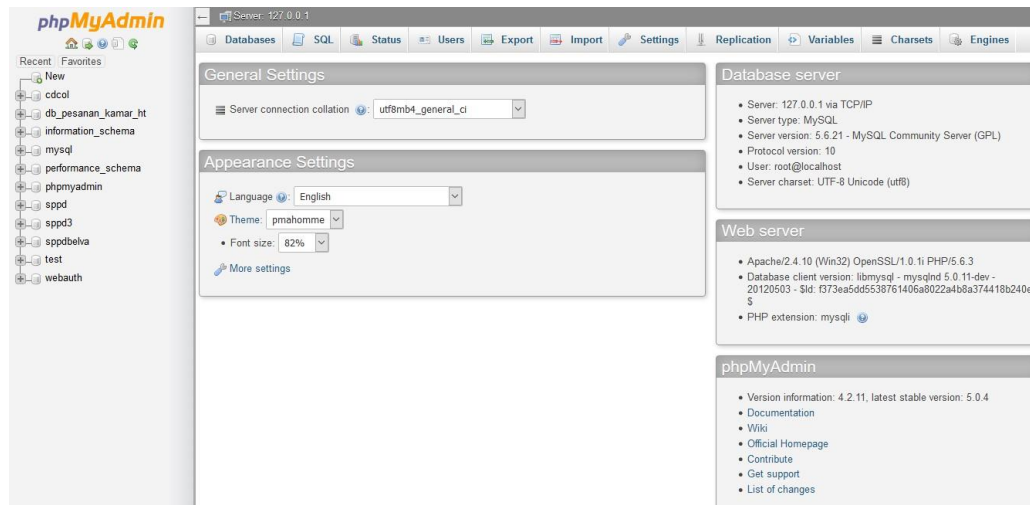
Menurut Noer dan Ramadhan (2019:45) MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang MultiUser, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.

2.4.6 Pengenalan phpMyAdmin

Menurut Sitepu (2018:149) phpMyAdmin adalah aplikasi GUI (*Graphical User Interface*) untuk MySQL berbasis web sehingga kita bisa membuat, menghapus, dan melakukan (hampir) semua perintah MySQL melalui tampilan web.

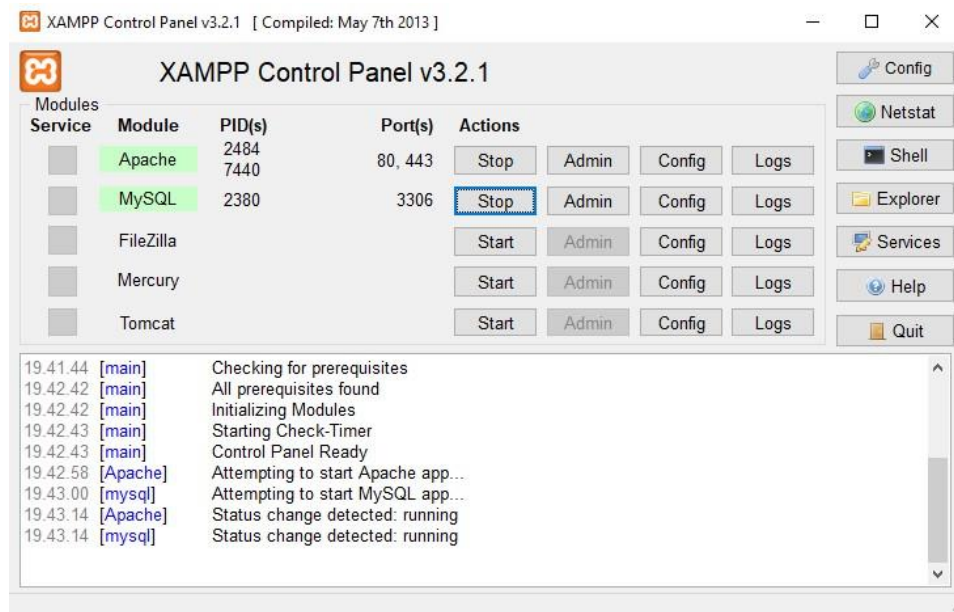
Menurut Simangunsong (2018:13) phpMyAdmin adalah aplikasi web yang dibuat oleh phpmyadmin.net. phpMyAdmin digunakan untuk administrasi database MySQL.

Secara ringkas dapat dikatakan bahwa phpMyAdmin adalah aplikasi yang digunakan untuk administrasi database MySQL melalui tampilan web.



Gambar 2.5 Tampilan phpMyAdmin

2.4.7 Pengertian XAMPP



Gambar 2.6 Tampilan Xampp

Menurut MADCOMS (2016) “Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla, dan lain.”



Menurut Yolan (2015:36) menyatakan bahwa, “XAMPP adalah sebuah aplikasi web server instan dan lengkap dikarenakan segala yang anda butuhkan untuk membuat sebuah situs web...”

Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, di mana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan PHP, Apache, MySQL dan PhpMyAdmin.

2.4.8 Pengertian Bootstrap

Wahana Komputer (2016:26) menerangkan bahwa Bootstrap merupakan salah satu *framework* CSS dari Twitter yang menyediakan komponen-komponen antarmuka siap pakai dan telah dirancang sedemikian rupa untuk keperluan desain halaman *website* yang artistic.

Menurut Zakir (2016) dikutip oleh Santoso (2019:64) Bootstrap Twitter merupakan kerangka *front-end* yang berfungsi untuk mengembangkan *responsive web layout* agar lebih cepat dan mudah digunakan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Bootstrap merupakan penyedia komponen antarmuka yang bersifat *responsive* untuk membantu mengembangkan web dengan lebih cepat dan mudah.

2.4.9 Pengertian Sublime Text

Menurut Bos (2014:12) menjelaskan Sublime Text merupakan salah satu text editor yang sangat powerful yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi.

Menurut Supono dan Putratama (2016:14) “Sublime text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi. Sublime text mempunyai fitur *plugin* tambahan yang memudahkan *programmer*”.



```
147     echo <input type= "checkbox" name= "id_pegawai" value= "{$id_pegawai}" > "{$nama}<br /> ;
148
149     }
150     echo "</td>";
151     <td valign= "top" style= "padding-left: 5px;">
152     <table>
153     <tr><td>No spt<br /><input type= "text" name= "no_spt" size= 45 required /></td></tr>
154     <tr><td>Untuk<br /> <textarea name= "tugas" style= "width: 550px; height:
155     100px;"></td></tr>
156     <tr><td>Dasar<br /><textarea name= "dasar_hukum"
157     style= "width: 550px; height: 100px;"></td></tr>
158     </table>
159     </tr>
160     </div>
161     <div class= "modal-footer">
162     <button type= "button" class= "btn btn-default btn-sm" data-dismiss= "modal">Tutup</button>
163     <input type= "submit" name= "submit" value= "Simpan" class= "btn btn-primary btn-sm">
164     </div>
165     </form>
166     </div>
167     </div>
168     </div><!-- Modal Tambah-->;
169     echo "<!-- Modal Edit-->";
170     $edit mysql_query("SELECT * FROM spt");
171     while($c= mysql_fetch_array($edit)) {
172     echo "
173     <div class= "modal modal-wide fade" id= "edit{$[id_spt]}" tabindex= "-1" role= "dialog"
174     aria-labelledby= "myModalLabel">
175     <div class= "modal-dialog" role= "document">
176     <div class= "modal-content">
177     <div class= "modal-header">
```

Gambar 2.7 Tampilan Sublime Text 3