



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Eko Sujatmiko (2018:156) “Komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Alat serbaguna ini memegang peran penting dalam teknologi komunikasi.”

Menurut Fachri dkk (2020:13) “Komputer adalah sebuah mesin hitung elektronik yang secara cepat menerima informasi masukan digital dan mengolah informasi tersebut menurut seperangkat intruksi yang tersimpan dalam komputer tersebut dan menghasilkan keluaran informasi yang dihasilkan setelah diolah.”

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa komputer adalah sebuah mesin elektronik yang dapat mengelola data digital serta informasi secara cepat menurut seperangkat intruksi yang tersimpan dalam komputer.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Eko Sujatmiko (2018:256) “Software atau perangkat lunak adalah kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin Komputer dalam menjalankan pekerjaannya. Perangkat lunak ini merupakan catatan bagi mesin komputer untuk menyimpan perintah ataupun dokumen.”

Sukamto dan Shalahuddin (2018:2) “Perangkat Lunak (Software) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain dan cara penggunaan (user manual).”

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian Perangkat Lunak adalah kumpulan beberapa intruksi yang diperintahkan dan diproses dengan bantuan mesin komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan



2.1.3 Pengertian Basis Data

Sukanto dan Shalahuddin (2018:43) “Basis data adalah sistem komputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.”

Menurut Andi dalam Siregar dkk (2018:115) “Basis data atau database adalah sekumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis dan merupakan sumber informasi yang dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer dan berfungsi untuk menyimpan informasi atau data.”

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa basis data adalah sekumpulan informasi yang tersimpan dalam komputer secara terstruktur dan sistematis.

2.1.4 Metode *Rapid Application Development* (RAD)

Menurut Mc.,Leon dalam Subianto (2020:47) “ RAD adalah proses model perangkat lunak inkremental yang menekankan siklus pengembangan yang singkat. Model RAD adalah sebuah adaptasi “kecepatan tinggi” dari model wartefall, dimana perkembangan pesat dicapai dengan menggunakan pendekatan konstruksi berbasis komponen. Jika tiap-tiap kebutuhan dan batasan ruang lingkup proyek telah diketahui dengan baik, proses RAD memungkinkan tim pengembang untuk menciptakan sebuah sistem yang berfungsi penuh dalam jangka waktu yang singkat.” Terdapat empat fase yang ada pada metode RAD dan pada tahap penilaian melibatkan penganalisis dan pengguna. Empat fase tersebut yaitu :

1. Fase *Requirements Planning* (Perencanaan Syarat-Syarat)

Fase ini merupakan fase pertemuan antara penganalisis dan pengguna untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem yang akan dibangun serta mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang akan timbul untuk mencapai tujuan tersebut serta menganalisa semua sistem yang dibutuhkan oleh pengguna. Selanjutnya dibutuhkan juga perangkat keras dan perangkat lunak seperti sebuah PC/Laptop, *Web Server (XAMPP)*, *MySQL*, *Sublime Text*, dan lain sebagainya untuk membantu dalam proses pembangunan sistem.



2. Fase RAD *Design Workshop (Workshop Desain RAD)*

Fase ini merupakan fase dalam bentuk workshop desain RAD antara penganalisis dan pemrogram untuk merancang sebuah sistem yang akan dibangun. Penganalisis dan pemrogram saling bekerja sama dalam membangun sistem dan menunjukkan representasinya dalam bentuk visual desain dan pola kerja kepada pengguna sistem. Pada fase ini juga pengguna merespon prototipe yang telah dirancang. Penganalisis dan pemrogram dapat memperbaiki serta menganalisis modul modul yang dirancang berdasarkan dari respon pengguna sistem. Pada tahapan ini dibuat rancangan sistem yaitu menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan Kamus Data (*Data Dictionary*). Untuk desain basis data (*database*) dilakukan di *Phpmyadmin*.

3. Fase *Instruction* (Konstruksi)

Fase Konstruksi merupakan fase eksekusi dalam bentuk pembuatan *script* program dan merupakan kelanjutan dari fase kedua. Pada fase ini juga menunjukkan *platform*, *hardware*, dan *software* yang digunakan. Setiap desain yang dibuat pada fase sebelumnya, akan ditingkatkan dengan menggunakan perangkat RAD. Setelah fungsi baru tersedia, fungsi baru tersebut ditunjukkan kepada pengguna untuk mendapatkan interaksi dan revisi, selanjutnya penganalisis akan melakukan perubahandalam setiap desain aplikasi berdasarkan instruksi dari pengguna.

4. Fase *Implementation* (Implementasi)

Fase ini penganalisis berkerja dengan para pengguna secara intensif selama workshop berlangsung, dan merancang beberapa aspek dan nonteknis yang dibutuhkan. Segera setelah aspek aspek ini disetujui dan sistem-sistem dibangun dan disaring, sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diujicoba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi. Dalam tahapan ini juga terdapat rancangan pengujian sistem yang dilakukan dengan menggunakan pengujian black box testing terhadap semua fungsi didalam aplikasi. *Black Box* adalah teknik pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, penguji dapat mendefinisikan kumpulan kondisi masukan dan melakukan pengesanan pada spesifikasi fungsional program.



Gambar 2.1 Siklus RAD

(Sumber: Sarwindah et,all 2021:33)

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Asropudin (2013:6) menjelaskan bahwa “*Application* atau aplikasi merupakan *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*.”

Sutarman (2013:10) menjelaskan bahwa “Program aplikasi adalah program-program yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk para pemakai yang beroperasi dalam bidang-bidang umum, seperti toko, penerbit, komunikasi, penerbangan, perdagangan, dan sebagainya.”

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa aplikasi atau program adalah *software* atau program-program yang dibuat untuk membantu para pemakai atau *user* dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu.

2.2.2 Pengertian Informasi

Eko Sujatmiko (2018:135) “Informasi merupakan serangkaian simbol yang jika disusun menurut aturan tertentu dapat menyampaikan suatu pesan.”

Menurut Prehanto (2020:12) “ Informasi merupakan hasil pengolahan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimanya.”

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dinyatakan bahwa Informasi adalah hasil dari sekumpulan data yang sudah dikelola yg disusun oleh aturan tertentu sehingga berguna bagi penggunanya.



2.2.3 Pengertian Manajemen

Sarinah dan Mardalena (2017:7) “Manajemen adalah suatu proses dalam rangka mencapai tujuan dengan bekerja sama melalui orang-orang dan sumber daya organisasi lainnya.”

Marbawy Adamy (2016:1) “Manajemen adalah ilmu dan seni mengatur pemanfaatan sumberdaya manusia dan sumber-sumber daya lainnya secara efektif dan efisiensi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian Manajemen adalah suatu proses dalam rangka mencapai tujuan yang mengatur pemanfaatan sumberdaya manusia dan sumber-sumber daya lainnya secara efektif dan efisiensi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.4 Pengertian Berita

Inung, C.S (2018:2) “Berita adalah semua hasil pelaporan, baik secara lisan ataupun tertulis yang bersumber dari realitas kehidupan sehari-hari. Sebagai bentuk laporan, berita harus berisi tentang kejadian-kejadian terbaru/aktual. Informasi yang disampaikan sebagai bahan berita pun harus dianggap penting dan menarik bagi banyak orang.”

2.2.5 Pengertian Website

Menurut Puspito dalam Kesuma & Rahmawati (2017:3) menjelaskan bahwa “*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa di akses diseluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet.”

Menurut Josi (2017:50), “Website adalah kumpulan dari halaman - halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang tempatnya berada dalam world wide web (WWW) didalam internet.

Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa website merupakan kumpulan halaman web informasi yang memiliki akses publik diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet dan saling berkaitan yang berbagi satu nama domain yang menghubungkan jaringan-jaringan halaman.



2.2.6 Pengertian Bidang Pemberitaan di Radio Republik Indonesia (RRI) Palembang

Sesuai pasal 55 Peraturan Dewan dari Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia, Kepala di bidang pemberitaan RRI Palembang mempunyai tugas menyusun langkah bidang pemberitaan, membagi tugas kepada staff, memeriksa dan mengevaluasi hasil kerja, dan juga mengawasi pelaksanaan tugas di lingkungan bidang pemberitaan . Yang mana bidang pemberitaan mempunyai tugas melaksanakan kegiatan pemberitaan dan fungsi sebagai pelaksanaan liputan berita dan dokumentasi .

2.2.7 Aplikasi Informasi Manajemen Berita di Radio Republik Indonesia (RRI) Palembang pada Bidang Pemberitaan

Aplikasi Informasi Manajemen Pengelolaan Berita di Radio Republik Indonesia (RRI) Palembang pada Bidang Pemberitaan merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola berita-berita yang didapat oleh para reporter , lalu dikelola oleh editor dan disiarkan oleh pro 1 serta ketua redaksi , sehingga para reporter lebih mudah dalam proses pengiriman berita ke editor dan editor juga mudah untuk mengelola berita tersebut, selain itu untuk laporan penyiaran radio yang akan diberikan kepada Ketua Redaksi pun lebih mudah dan aman untuk dikelola oleh pro 1 seb Dengan adanya aplikasi ini data-data tersebut lebih mudah digunakan jika pada saat akan digunakan lagi.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian *Unified Modeling Language* (UML)

Ibnu Akil (2018:3) “*Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa pemodelan *visual* yang digunakan untuk mendefinisikan, memvisualkan, membangun dan mendokumentasi rancangan dari suatu sistem perangkat lunak. Pemodelan memberikan gambaran yang jelas mengenai sistem yang akan dibangun baik dari sisi struktural ataupun fungsional.”

Menurut Rochman dkk (2018:52) “*Unified Modeling Language* (UML) Perancangan Sistem Informasi Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan



perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemograman berorientasi objek.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahwa pengertian *Unified Modeling Language* (UML) merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa pemodelan *visual* sebagai sarana permodelan sistem berorientasi objek.

2.3.2 Pengertian Use Case Diagram

Menurut Simatupang, J dan Sianturi, S dalam Sinta Maria dan Yola Alfa Putri (2021: 48-49) :

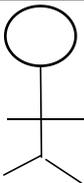
Diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibangun . Use case mendeksripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun . Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Menurut Mulyani (2016: 42), “ Use Case Diagram yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Use Case Diagram adalah sebuah kegiatan atau interaksi yang saling berkesambungan menggambarkan antara aktor dan juga sistem, guna mengembangkan *software* atau sistem informasi.

Berikut ini adalah simbol-simbol Use case :

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

No.	Gambar	Keterangan
1.		Use Case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
2.		Actor adalah <i>abstraktion</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasikan aktif, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas tugas yang berkaitan dengan pesan.



Lanjutan Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

No.	Gambar	Keterangan
3.		Asosiasi antara aktor dan use case , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
4.		Asosiasi antara aktor dengan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
5.	----- <include>->	Include , merupakan didalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan sebuah fungsi program.
6.	----- <extend> ->	Extend , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat tertentu.

(Sumber : Sukrianto. D dan Agustina.S, 2018)

2.3.3 Pengertian Activity Diagram

Menurut Muhammad Syarif dan Wahyu Nugraha (2020:65) “Diagram aktivitas atau *activity* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.”

Menurut Destiningrum dan Adrian (2017:35) “Activity diagram menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.”

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dinyatakan bahwa *Activity Diagram* adalah suatu diagram yang menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem yang ada pada perangkat lunak.

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

No.	Gambar	Keterangan
1.		Proses dimulainya pertama kali didalam <i>activity</i> .



Lanjutan Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

No.	Gambar	Keterangan
2.		Akhir Aktifitas.
3.		Aktivitas yang terjadi didalam proses <i>activity</i> .
4.		Kegiatan yang dilakukan secara <i>parallel</i> .
5.		Menunjukkan kegiatan yang digabungkan.
6.		Menggambarkan cabang suatu keputusan.
7.		Mengelompokan <i>activity</i> berdasarkan actor.

(Sumber : Sukrianto. D dan Agustina.S, 2018)

2.3.4 Pengertian Sequence Diagram

Menurut Muhammad Syarif dan Wahyu Nugraha (2020:65) “*Sequence diagram* merupakan UML yang menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem, termasuk pengguna *display*, dan sebagainya berupa mesaage yang digambarkan terhadap waktu.”

Menurut Firdaus (2018:183) “*Sequence diagram* adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu.”

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dinyatakan bahwa *Sequence Diagram* adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah rangkaian waktu.



Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram

No.	Gambar	Keterangan
1.		Entity Class , merupakan bagian dari system yang berisi kumpulan kelas berupa entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
2.		Boundary Class , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antar satu atau lebih actor dengan sistem, seperti tampilan <i>form entry</i> dan <i>form cetak</i> .
3.		Control Class , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.
4.		Message , symbol mengirim pesan antar <i>class</i> .
5.		Recursive , menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
6.		Activation , mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.
7.		Lifeline , garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.

(Sumber : Sukrianto. D dan Agustina.S, 2018)

2.3.5 Pengertian Class Diagram

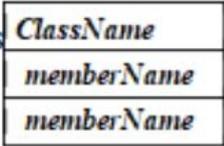
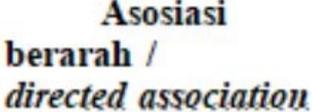
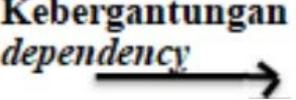
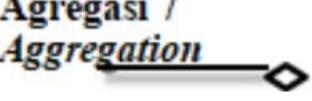
Menurut Muhammad Syarif dan Wahyu Nugraha (2020:65) “Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.”



Menurut Destiningrum dan Adrian (2017: 36), “Class diagram menggambarkan keadaan sistem fungsi-fungsi dan kebutuhan yang akan berkaitan dengan menu utama dan koneksi database.”

Jadi, dapat dinyatakan bahwa Class Diagram adalah sebuah gambaran struktur keadaan sistem dari segi pendefinisiandan kebutuhan yang akan berkaitan dengan database.

Tabel 2.4 Simbol Class Diagram

No.	Gambar	Keterangan
1.		Kelas pada struktur sistem
2.		Sama dengan konsep interface dalam pemograman berorientasi objek.
3.		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.		Relasi antar kelas dengan generalisasi-generalisasi-spesialis (umum-khusus)
5.		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
6.		Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).

(Sumber : Sukrianto. D dan Agustina.S, 2018)

2.3.6 Pengertian Flowchart

Eko Sujatmiko (2018:106) “*Flowchart* gambar atau diagram operasi Komputer, orang, atau sistem akuntansi yang melibatkan sistem atau aktivitas yang kompleks.”

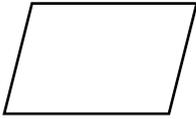
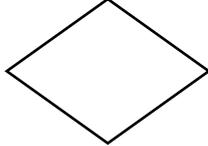


Sitorus (2015:14) menjelaskan “*Flowchart* adalah langkah-langkah menyelesaikan masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu.”

Berdasarkan pengertian tersebut *Flowchart* adalah gambar atau langkah-langkah yang dituliskan oleh simbol-simbol tertentu yang melibatkan sistem atau aktivitas yang kompleks

Gambaran simbol-simbol flowchart sebagai berikut :

Tabel 2.5 Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1.		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
2.		<i>Input/output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya.
3.		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
4.		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak.
5.		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.

(*Sumber:* Sitorus 2015:15)

2.3.7 Pengertian Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2018:73) “Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).”

Jakaria (2018:84) Kamus Data adalah “kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pendefinisian setiap *field* atau *file* didalam sistem.”



Jadi, dapat disimpulkan bahwa Kamus Data adalah kumpulan daftar elemen yang data yang mengalir pada sistem perangkat lunak yang dapat membantu dalam *input, output*.

Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut :

Tabel 2.6 Simbol Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1.	=	disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	baik ... atau ...
4.	{ } ⁿ	n kali diulang / bernilai banyak
5.	()	data opsional
6.	*...*	batas komentar

(*Sumber*: Rosa dan Shalahuddin 2018:74)

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian PHP

Murya (2014:65) “*Hypertext Preprocessor* atau sering disebut *PHP* merupakan bahasa pemrograman berbasis *server-side* yang dapat melakukan parsing *script php* menjadi *script web* sehingga dari sisi client menghasilkan suatu tampilan yang menarik.”

Madcoms (2016:2) “*PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa *script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam *HTML*.”

Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa pengertian *PHP* adalah bahasa pemrograman berbasis *server-side* yang bisa kita gunakan untuk membuat aplikasi web yang disisipkan pada *HTML*.



Gambar 2.2 Tampilan Logo *PHP*



2.4.2 Pengertian *PHPMYAdmin*

Rahman (2014:12) “*PHPMYAdmin* adalah aplikasi *PHP* sebagai *administrator MySQL*. *PHPMYAdmin* mendukung berbagai aktivitas *MySQL* seperti pengelolaan data, table, relasi antar table, dan lain sebagainya.”

Hikmah,dkk (2015:2) “*PHPMYAdmin* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *database*, pengguna (*user*), memodifikasi tabel, maupun mengirim *database* secara cepat dan mudah tanpa harus menggunakan perintah (*command*) *SQL*.”

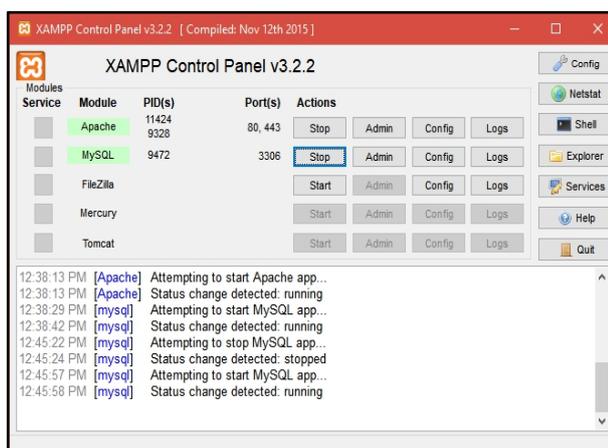
Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa pengertian *PHPMYAdmin* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat *database* secara cepat dan mudah, mendukung berbagai aktivitas *MySQL* seperti pengelolaan data, table, relasi antar table, dan lain sebagainya.

2.4.3 Pengertian *XAMPP*

Dadan dan Kerendi (2015:28) “*XAMPP* adalah salah satu aplikasi *web server apache* yang terintegrasi dengan *mysql* dan *phpmyadmin*.”

Madcoms (2014:186) “*XAMPP* adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PhpMyAdmin*, *Perl*, *Filezilla* dan lain-lain.”

Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa pengertian *XAMPP* adalah program *web* lengkap yang terdiri dari *server apache MySQL*, *PhpMyAdmin*, *Perl*, *Filezilla* dan lain-lain.



Gambar 2.3 Tampilan *XAMPP*



2.4.4 Pengertian *MySQL*

Menurut Fauzi (2021:43) “*MySQL* adalah *database* yang cepat dan tangguh, sangat cocok jika digabungkan dengan *php*, dengan *database* kita dapat menyimpan, mencari dan mengklasifikasi data dengan lebih akurat dan profesional. *MySQL* menggunakan *SQL* language (Struktur Query Languge) artinya *MySQL* menggunakan query atau bahasa pemograman yang sudah standar didalam dunia *database*.”

Arissusandi (2019:8) “*MySQL* Merupakan *database* server yang bersifat multi *user* dan *multi-Tharead*.”

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *MySQL* adalah sebuah *database* perangkat lunak sistem manajemen yang cepat dan tangguh basis serta data lebih akurat dan propesional, *database* ini multi *user* dan *multi-thearead*.



Gambar 2.4 Logo *MySQL*

2.4.5 Pengertian *HTML*

Menurut Fauzi (2021:43) “*Hypertext Markup Languge* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu situs *web* atau *homepage*. Setiap dokumen dalam *web* ditulis dengan format *HTML*. Semua format dokumen, *hyperlink* yang dapat diklik, gambar,dokumen *multimedia form*, yang dapat diisi dan sebagainya didasarkan atas *HTML*.”