



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Alda (2021:1), *Software* adalah sekelompok item atau objek yang membentuk konfigurasi dimana didalamnya termasuk program, data, dokumen.

Rianto (2021:5), Perangkat lunak adalah perintah atau instruksi yang apabila dieksekusi akan memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *Software* adalah program – program yang dapat menjalankan perintah dalam komputer.

2.1.2 Pengertian Basis Data (*Database*)

Jayanti dan Sumiari (2018:2), Basis data adalah sekumpulan data yang terintegrasi, yang diorganisasi untuk memenuhi kebutuhan para pemakai dalam suatu organisasi.

Plaza (2021:1), Database adalah kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data , data disimpan dengan cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan kembali.

2.1.3 Pengertian Komputer

Rianto (2021:3), Komputer adalah seperangkat elektronika yang memiliki kemampuan menerima dan mengolah data menjadi informasi, menjalankan program yang tersimpan dalam memori serta dapat bekerja secara otomatis berdasarkan perangkat aturan tertentu.



Menurut Hamayani,dkk. (2021:2), Komputer adalah alat elektronik yang terdiri dari rangkaian berbagai komponen yang saling terhubung sehingga membentuk suatu sistem kerja.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Komputer adalah seperangkat dari teknologi yang dapat digunakan untuk mengolah data teks, gambar, input dan output digital untuk membantu pekerjaan manusia.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Rancang Bangun

Menurut Winardi dkk (2017:9), Pengertian rancang adalah proses menganalisa kebutuhan dan mendeskripsikan dengan detail komponen-komponen yang akan diimplementasikan.

Menurut Sutabri (dalam Kinaswara, Hidayati dan Nugrahanti 2019:71) menjelaskan bahwa rancangan sistem merupakan penentu pada saat proses data yang digunakan oleh sistem baru. Dengan sistem yang berbasis komputer, maka rancangan dapat memberikan spesifikasi hardware komputer yang akan digunakan. Penggambaran dan pembuatan alur sketsa dapat didefinisikan sebagai perancangan suatu sistem.

Berdasarkan pengertian diatas, pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa kedalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

2.2.2 Sistem

Menurut Muslihudin dan Oktafianto (2016:2), Sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling bekerja dan saling berkaitan sama membentuk suatu jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu.



Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:11), Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah **suatu kesatuan**, baik obyek nyata atau abstrak yang terdiri dari berbagai komponen atau unsur yang saling berkaitan, saling tergantung, saling mendukung, dan secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien.

2.2.3 Informasi

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:12), Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan.

Menurut Muslihudin dan Oktafianto (2016:9), Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna untuk membuat keputusan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.

2.2.4 Sistem Informasi

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:12), Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat



menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.

Menurut Prehanto (2020:21), Sistem informasi merupakan proses pengumpulan, penyimpanan, analisis sebuah informasi dengan tujuan tertentu. Sistem informasi yang terdiri dari data (input) dan menghasilkan laporan (output) sehingga diterima oleh sistem lainnya serta kegiatan strategi dalam suatu organisasi dalam melakukan tindakan atau keputusan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen pengambilan keputusan/kebijakan dan menjalankan operasional dari kombinasi orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi.

2.2.5 Data

Menurut Susanto (2020:2), Fakta-fakta yang mewakili suatu keadaan, kondisi, atau peristiwa yang terjadi atau ada di dalam atau di lingkungan fisik organisasi. Data tidak dapat langsung digunakan untuk pengambilan keputusan, melainkan harus diolah lebih dahulu agar dapat dipahami lalu dimanfaatkan dalam pengambilan

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:12), Data adalah deskripsi benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi, yang mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa data merupakan sekumpulan informasi atau juga keterangan – keterangan dari suatu hal yang diperoleh dengan melalui pengamatan atau juga pencarian ke sumber – sumber tertentu.

2.2.6 Apotek

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2017 tentang Apotek, yang dimaksud dengan Apotek adalah suatu sarana pelayanan kefarmasian tempat dilakukannya praktek kefarmasian oleh apoteker.



Sedangkan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud dengan Apotek adalah toko tempat meramu dan menjual obat berdasarkan resep dokter serta memperdagangkan barang medis.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Apotek merupakan Apotek merupakan suatu tempat dilakukannya kegiatan kefarmasian dan yang bertanggung jawab dalam pengelolaannya adalah seorang Apoteker yang merupakan seorang professional di bidang farmasi.

2.2.7 Web

Menurut Abdulloh (2016:1), Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Lebih jelasnya, website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh browser, seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, atau yang lainnya, sedangkan internet adalah jaringan yang digunakan untuk mengirim informasi pada website.

Menurut Rahman, dkk (2020:137), Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Website atau web merupakan suatu dokumen berupa sekumpulan halaman yang berisi berbagai informasi berbentuk digital. Informasi itu bisa berupa teks, gambar, animasi, video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui internet dan dapat diakses oleh banyak orang di seluruh dunia selama memiliki koneksi internet.

2.2.8 Metode Weighted Product Model (WPM)

Menurut Muslihudin dan Rahayu (2018:115), Weighted Product Model (WPM) merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah Multi Attribute Decision Making (MADM). Metode Weighted Product



(WPM) menggunakan perkalian untuk menghubungkan nilai atribut (kriteria), dimana nilai setiap atribut (kriteria) harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut (kriteria) yang bersangkutan.

Menurut Wardani dan Luthfina (dalam Limbong, dkk 2020:33), Sistem pendukung keputusan *Wighted Product* adalah program terkomputerisasi yang digunakan untuk mendukung kejadian penentuan, penilaian, dan tindakan yang diambil dalam suatu organisasi atau bisnis dengan menggunakan multiple attribute decision making (MADM), dimana ada alternatif keputusan yang akan diambil dan ada kriteria keputusan alternatif atau atribut yang digunakan untuk menentukan yang terbaik (optimum).

2.2.9 Pengertian Rancang Bangun Sistem Informasi Data Apotek Berbasis Website pada Apotek PBSA menggunakan Metode *Weighted Product Model* (WPM)

Rancang Bangun Sistem Informasi Data Apotek Berbasis *Website* pada Apotek PBSA menggunakan Metode *Weighted Product Model* (WPM) adalah sistem informasi yang dibuat dan dirancang peneliti untuk membantu dan memudahkan Apotek PBSA dalam melakukan pengolahan data obat, data *supplier*, data transaksi pembelian, data pelanggan dan data transaksi penjualan.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian Data Flow Diagram (DFD)

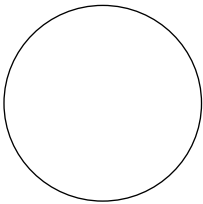

Dalam pembuatan Sistem Informasi, DFD sering digunakan. DFD dibuat oleh para analis untuk menggambarkan arus data, yaitu dari mana asal data dan kemana tujuan data yang akan keluar dari sistem yang akan dibuat. Setelah itu, DFD akan diberikan kepada para *programmer* untuk melakukan proses coding. DFD berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi yang dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem pemakai maupun pembuat program DFD terdiri dari context diagram dan diagram rinci (DFD *Levelled*).



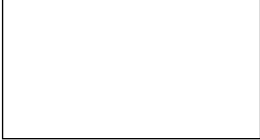

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:70), “*Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) keluaran (*output*)”. Sedangkan, menurut Jogiyanto (dalam Romindo, dkk, 2020:115), “*DFD* merupakan alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa DFD adalah suatu alat untuk menggambarkan aliran informasi dan tranformasi informasi data pada sistem yang berjalan sesuai dengan logika. Adapun beberapa simbol yang biasanya digunakan dalam perancangan DFD, diantaranya seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol pada DFD

| No. | Notasi | Keterangan |
|-----|---|--|
| 1. |  | Proses (<i>Process</i>) atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang seharusnya jadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. |
| 2. |  | <i>File</i> atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi ilmiah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis datayang dibutuhkan, tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Data</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)). Catatan : nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda. |



| | | |
|----|---|--|
| 3. |  | <p>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.</p> <p>Catatan : nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda</p> |
| 4. |  | <p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar-proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p> <p>Catatan : Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.</p> |

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2016:71-72).

2.3.2 Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD)

Dalam rekayasa perangkat lunak, sebuah *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan abstrak dan konseptual representasi data untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi agar menjadi sistem database yang rapi dan terstruktur.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:53), “ERD adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional. Jika menggunakan OODBMS (*Object Oriented Database Management System*) maka perancangan basis data tidak perlu dilakukan”.

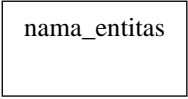
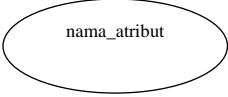
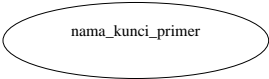
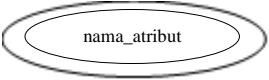
Menurut Brady dan Loonam (dalam Rusmawan 2019:63), *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem.



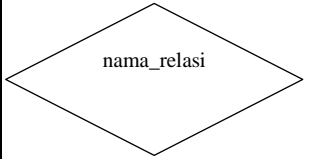
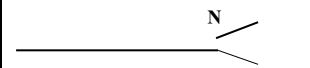
Entity Relationship Diagram (ERD) dalam memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya dengan menggunakan beberapa notasi dan simbol.

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

Tabel 2.2 Simbol-Simbol pada ERD

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|--|--|
| 1. | Entitas/ <i>entity</i>  | Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi computer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table |
| 2. | Atribut  | <i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas |
| 3. | Atribut kunci primer  | <i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama) |
| 4. | Atribut multivalai/multivalue  | <i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu |



| | | |
|----|--|--|
| 5. |  | Relasi yang mrnghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja |
| 6. | <p data-bbox="384 517 695 555">Asosiasi / <i>association</i></p>  | <p data-bbox="695 517 1385 667">Penghubung antar relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.</p> <p data-bbox="695 678 1385 1048">Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan yang lain disebut kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B maka ERD biasanya memiliki hubungan <i>binary</i> (satu relasi menghubungkan dua buah entitas)</p> |



Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2016:50-51).

2.3.3 Pengertian *Flowchart*


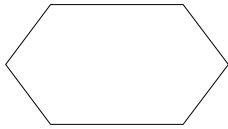

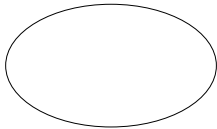
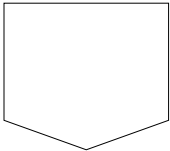
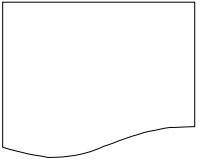
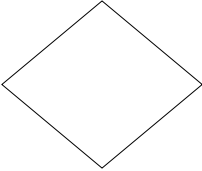
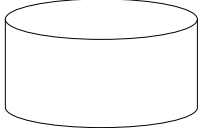

Menurut Hanief dan Jepriana (2020:8), “*Flowchart* adalah suatu teknik untuk menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur penyelesaian masalah”.

Rusmawan (2019:48), *Flowchart* (bagan alir) merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program yang menyatakan arah alur program tersebut”. Gambaran simbol-simbol *Flowchart* sebagai berikut:

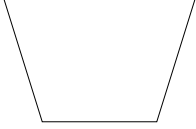

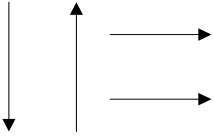
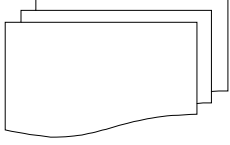
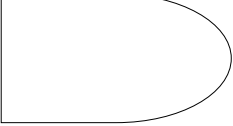
Tabel 2.3 Simbol-simbol *Flowchart*

| Simbol | Fungsi |
|---|---|
|  | Terminal menyatakan awal dan akhir dari suatu algoritma |
|  | Menyatakan proses |



| | |
|---|---|
|  | Proses yang terdefinisi atau sub program |
|  | Persiapan yang digunakan untuk member nilai awal suatu besaran |
|  | Menyatakan masukan dan keluaran (input/output) |
|  | Menyatakan penyambung kesimbol lain dalam satu halaman |
|  | Menyatakan penyambung kehalaman lainnya |
|  | Menyatakan percetakan (dokumen) pada kertas |
|  | Menyatakan <i>decision</i> (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program |
|  | Menyatakan media penyimpanan drum magnetic |
|  | Menyatakan input/output menggunakan disket |



| | |
|---|---|
|  | Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual |
|  | Menyatakan input/output dari kartu plong |
|  | Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses) |
|  | <i>Multi document</i> (banyak dokumen) |
|  | <i>Delay</i> (penundaan atau kelambatan) |

Sumber : Rusmawan (2019:49)

Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD.

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga Context Diagram DFD Level menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.
2. Membuat DFD Level 1 DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan di kembangkan. DFD level 1 merupakan hasil breakdown DFD Level 0 yang sebelumnya sudah di buat.
3. Membuat DFD Level 2 Modul-Modul Pada DFD Level 1 (satu) dapat di breakdown menjadi DFD Level 2 (dua). Modul mana saja yang harus di-breakdown lebih detail tergantung pada tingkat ke detailan modul tersebut.



Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-breakdown lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di-breakdown.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya DFD Level 3, 4, 5, dan seterusnya merupakan breakdown dari modul pada DFD Level di-atasnya. Breakdown pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sam persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

2.3.4 Pengertian Kamus Data

Kamus Data merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Menurut Maniah dan Hamidin (2017:59) Kamus data tidak menggunakan notasi grafis sebagaimana halnya DFD, kamus data juga mempunyai fungsi yang sama dalam pemodelan sistem, yaitu sebagai katalog data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari satu sistem informasi. Sehingga kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk memahami aplikasi secara detil, kamus data mereorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem dengan presisi yang sedemikian rupa sehingga pemakai dan penganalisis sistem memiliki dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

Sedangkan menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:73) mengungkapkan bahwa Kamus Data (*data dictionary*) dipergunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada DFD yang berupa kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan). Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut :

Tabel 2.4 Simbol-Simbol pada 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 (2016:74).

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian *HTML*

Menurut Abdullah (2016:2), *HTML* singkatan dari Hyper Text Markup Language, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur website. Beberapa tugas utama *HTML* dalam membangun website, di antaranya menentukan layout website, memformat teks dasar, seperti pengaturan paragraf dan format font, membuat list, membuat tabel, menyisipkan gambar, video, dan audio dan membuat link.

Menurut Rahman, dkk (2020:10), *HTML* adalah bahasa markup internet (web) berupa kode dan simbol yang dimasukkan kedalam sebuah file yang ditujukan untuk ditampilkan didalam sebuah website. Singkatnya, *HTML* adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat website. Website yang dibuat dengan *HTML* ini, dapat dilihat oleh semua orang yang terkoneksi dengan internet. Tentunya dengan menggunakan aplikasi penjelajah internet (browser) seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox dan Google Chrome.

2.4.2 Pengertian *XAMPP*

Menurut Abdullah (2016:7), *XAMPP* adalah salah satu paket installer yang berisi Apache yang merupakan web server tempat menyimpan file-file yang diperlukan website, dan Phpmyadmin sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan database MySQL.



Menurut Fathoroni dkk (2020:50), XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi

2.4.3 Pengertian *MySql*

Menurut Sembiring dkk (2020: 6), MySQL adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan untuk banyak pengguna atau bisnis kecil maupun besar. MySQL bekerja pada banyak sistem operasi dan dengan banyak bahasa termasuk PHP, PERL, C, C ++, JAVA, Python.

Menurut Enterprise (2018:2), MySQL merupakan server yang melayani database. Untuk membuat dan mengolah database, kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut query (perintah) SQL. Database sendiri dibutuhkan jika kita ingin menginput data dari user menggunakan form HTML untuk kemudian diolah PHP agar bisa disimpan ke dalam database MySQL.

2.4.4 Pengertian *PHP*

Menurut Abdullah (2016:3), PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yang merupakan server-side programming, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun website adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data website akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus dan ditampilkan pada website yang diatur oleh PHP.

Enterprise (2018: 1), PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis dan interaktif. Dinamis artinya, website tersebut bisa berubah-ubah tampilan dan kontennya sesuai kondisi. Sebagai contoh, PHP bisa menampilkan tanggal dan hari saat ini secara berganti-



ganti di dalam sebuah website. Interaktif artinya, PHP dapat memberi feedback bagi user (misalnya menampilkan hasil pencarian produk).

Menurut Mudzir (2018:3), PHP berasal dari kata Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

2.4.5 Pengertian Sublime Text

Rahman, dkk (2020:2), Sublime text merupakan Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform operating system dengan menggunakan teknologi Phyton API.

Menurut Harani dan Hasanah (2020:84), Sublime Text bukanlah sebuah aplikasi open source dan juga aplikasi yang dapat digunakan/dimanfaatkan dan didapatkan secara gratis, tetapi sejumlah fitur/sifat pengembangan fungsionalitas (packages) dari aplikasi ini adalah hasil dari temuan dan memperoleh dukungan penuh dari komunitas dan juga mempunyai lisensi aplikasi gratis. Aplikasi ini mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur syntax highlight hampir di semua bahasa pemrograman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas.

2.5 Referensi Jurnal

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Yuntari Purba Sari (2017), penelitian ini bertujuan membuat aplikasi penjualan dan persediaan obat yang terkomputerisasi. Manfaatnya adalah Untuk mempermudah proses transaksi penjualan obat dan pengolahan data obat di Apotek Merben.
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Utami, Purnama dan Sukadi (2014), penelitian ini bertujuan membangun sistem informasi berbasis dekstop pada Apotek Punung dan mempermudah proses penjualan serta mengurangi kesalahan dalam pembuatan laporan penjualan pada Apotek Punung. Manfaatnya adalah mempermudah pengaksesan data dan informasi mengenai penjualan obat serta mempermudah pegawai dalam melakukan penjualan obat.



3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Prihantara dan Riasti (2012), penelitian ini bertujuan untuk membangun Sistem Informasi Apotek Mitra Agung Pacitan yang mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul dengan menggunakan cara konvensional. Manfaatnya adalah Memudahkan dalam pengolahan transaksi pembelian dan penjualan di Apotek Mitra Agung Pacitan, membantu pihak apotek dalam mengetahui kondisi stok barang perusahaan dan memudahkan dalam proses pembuatan laporan harian kasir, laporan koreksi stok barang, laporan pembelian dan laporan laba penjualan
4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Puspita Dwi Astuti (2013), penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk menghasilkan sistem yang berbasis komputer serta memudahkan asisten dan karyawan apotek dalam melakukan pencatatan transaksi. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kinerja apotek serta mendukung pencapaian tujuan organisasi secara efektif dan efisien.
5. Penelitian yang telah dilakukan oleh Diah Puspitasari (2017), tujuan dari penelitian ini adalah merancang atau membuat program aplikasi pengolahan data persediaan obat pada Klinik & Apotik Hermantoni berbasis web untuk mempermudah dan mempercepat proses pencarian obat yang masih tersedia di klinik & apotik Hermantoni. Serta dapat mengurangi kesalahan dalam pembuatan laporan persediaan obat dan meningkatkan keakuratan proses persediaan obat.

