



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

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

Sedangkan Fauzi (2018:1), “Komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dapat menerima input, mengolah input (processing), memberikan informasi dengan menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer dan dapat menyimpan program dari hasil pengolahan yang bekerja secara otomatis”.

Menurut Kadir (2017:2), “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan oleh manusia”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian komputer adalah salah satu alat elektronik yang mempunyai banyak sekali manfaatnya salah satunya mempermudah manusia dalam mengelola data.

2.1.2. Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Yurinda (2017:1), “Perangkat lunak adalah seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak dapat berupa program atau prosedur”.

Sedangkan Kadir (2017:2), “Perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai”.

Hal senada juga dikemukakan oleh Harmayani, dkk. (2021:2), “Perangkat lunak (software) yaitu sistem operasi dan juga berbagai aplikasi yang dimasukkan ke dalam hardware dan bekerja sesuai perintah dari pengguna”.



Maka dapat disimpulkan dari beberapa pengertian diatas, pengertian perangkat lunak adalah perintah atau program yang ditujukan kepada komputer untuk mengontrol perangkat keras agar dapat bekerja sesuai perintah dari pengguna.

2.1.3. Pengertian Internet

Adapun pengertian internet adalah singkatan dari Interconnected Networking yang apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia (Yusuf, Ichsan, dan Karim, 2019:248)

Sedangkan, Menurut Anhar (2016:6), “Internet adalah jaringan atau sistem pada jaringan komputer yang saling berhubungan (terhubung) dengan menggunakan Sistem Global Transmission Control Protocol/ Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian internet adalah jaringan global yang termasuk dari kecanggihan dan kemajuan teknologi yang dapat menghubungkan komputer- komputer secara global dan memungkinkan untuk bertukar data melalui jaringan global tersebut dengan menggunakan Sistem Global Transmisiion Control Protocol.

2.1.4. Pengertian Data

Menurut Werdiningsih, Nuqoba, dan Muhammadun (2020:1), “Data adalah kumpulan objek dan atributnya. Melalui sejumlah atribut yang menunjukkan karakteristik dari objek, suatu objek dapat digambarkan”.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Pamungkas (2017:1), “Data merupakan nilai yang merepresentasikan deskripsi dari suatu objek atau kejadian”.

Sedangkan, Menurut Pane, Sari, dan Wicaksono (2020:7), “Data merupakan sekumpulan keterangan atau fakta mentah berupa simbol, angka, kata-



kata, atau citra, yang didapatkan melalui proses pengamatan atau pencarian ke sumber- sumber tertentu”.

Dapat disimpulkan bahwa, Data adalah sekumpulan objek yang berupa keterangan, fakta mentah, simbol, angka, dan kata-kata, yang nantinya dapat mendeskripsikan suatu objek tersebut.

2.1.5. Pengertian Basis Data

Menurut Pamungkas (2017:2), “Basis Data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu”.

Menurut Rachmadi (2020:1), “Basis data terdiri dari kata basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang. Sedangkan data adalah catatan atas kumpulan fakta dunia nyata yang mewakili objek seperti manusia, barang, hewan, konsep, peristiwa dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka. Simbol, gambar, teks, bunyi atau kombinasinya”.

Sedangkan, Menurut Lubis (2016:2), “Basis data merupakan gabungan *file* data yang dibentuk dengan hubungan/relasi yang logis dan dapat diungkapkan dengan catatan serta bersifat independen”.

Jadi bisa disimpulkan bahwa, Basis data adalah kumpulan data yang dibentuk dengan relasi yang logis dengan menggunakan software untuk melakukan manipulasi untuk kegiatan tertentu.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Sinaga, Fatonah dan Rahayu (2020:V-10), “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequensial linier*) atau hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengajuan, dan tahap pendukung (*support*)”.



Menurut Saputra dan Aprilian (2020:57), Secara umum, metodologi SDLC mengikut langkah-langkah berikut :

1. Analisis : Sistem yang ada dievaluasi. Kekurangan diidentifikasi. Ini dapat dilakukan dengan mewawancarai pengguna sistem dan berkonsultasi dengan personel pendukung.
2. Rencana dan Persyaratan : Persyaratan sistem baru didefinisikan. Secara khusus, kekurangan dalam sistem yang ada harus ditangani dengan proposal spesifik untuk perbaikan. Faktor-faktor lain yang didefinisikan termasuk fitur yang dibutuhkan, fungsi, dan kemampuan
3. Desain : Sistem yang diusulkan dirancang. Rencana disusun mengenai konstruksi fisik, perangkat keras, sistem operasi, pemrograman, komunikasi dan masalah keamanan.
4. Pengembangan : Sistem baru dikembangkan. Komponen dan program baru harus diperoleh dan diinstal. Pengguna sistem harus dilatih dalam penggunaannya.
5. Pengujian : Semua aspek kinerja harus diuji. Jika perlu, penyesuaian harus dilakukan pada tahap ini. Pengujian yang dilakukan oleh tim jaminan kualitas (QA) dapat mencakup integrasi sistem dan pengujian sistem.
6. Penempatan : Sistem ini tergabung dalam lingkungan produksi. Ini bisa dilakukan dengan berbagai cara. Sistem baru dapat secara bertahap masuk, sesuai dengan aplikasi atau lokasi, dan sistem lama secara bertahap diganti. Dalam beberapa kasus, mungkin lebih hemat biaya untuk mematikan sistem lama dan mengimplementasikan sistem baru sekaligus.
7. Pemeliharaan dan pemeliharaan : Langkah ini melibatkan mengubah dan memperbaiki sistem setelah itu ada. Perangkat keras atau perangkat lunak mungkin perlu diingatkan, diganti, atau diubah sedemikian rupa agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir secara berkelanjutan. Pengguna sistem harus selalu terbaru tentang modifikasi dan prosedur tertentu.

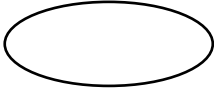



2.2.2. Pengertian Use Case Diagram


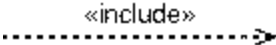

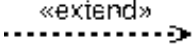
Menurut Habibi dan Aprilian (2019:89), “Use-case diagram merupakan model diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan requirement fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. Usecase diagram adalah diagram usecase yang digunakan untuk menggambarkan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya”.

Menurut Hasanudin, Andarsyah, dan Prianto (2020:94), “Use case adalah metode berbasis teks untuk menggambarkan dan mendokumentasikan proses yang kompleks. Use case menambahkan detail untuk kebutuhan yang telah dituliskan pada definisi sistem kebutuhan”.

Tabel 2.1. Simbol-Simbol *Use Case* Diagram

No.	Nama Komponen	Simbol	Keterangan
1.	<i>Use Case</i>		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
2.	Aktor/ <i>Actor</i>		Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya digunakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.

Lanjutan Tabel 2.1. Simbol-Simbol *Use Case* Diagram

No.	Nama Komponen	Simbol	Keterangan
3.	Asosiasi/ <i>Association</i>		Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.	<i>Include</i>		Relasi <i>use case</i> tambahan ke seluruh <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsi yang lebih umum dari lainnya.
5.	Generalisasi/ <i>Generalization</i>		Hubungan generalisasi antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6.	Ekstensi / <i>Extend</i>		Relasi <i>use case</i> tambahan ke seluruh <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, missal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan.






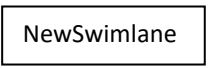

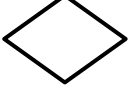
Sumber : Mesran, Nasution, dan Waruwu (2019:54)



2.2.3. Pengertian Acitivity Diagram

Menurut Sutanto (2018:33), “Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*) adalah semacam diagram alir. Diagram ini membantu memetakan kegiatan-kegiatan secara berurutan. Masing-masing kegiatan akan dihubungkan dengan garis yang akan menunjukkan urutannya dalam proses bisnis yang direncanakan”.

Tabel 2.2. Simbol-Simbol *Activity Diagram*

TABLE	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	<i>Intial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
	<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.
	<i>State Transtion</i>	Aliran dari aktifitas.
	<i>Decision</i>	Cabang keluaran dari <i>Condision</i> dapat lebih dari dua, tetapi biasanya sebagian besar hanya berisi dua keluaran biner.

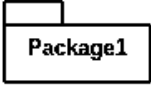
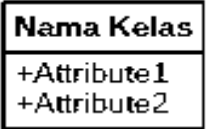
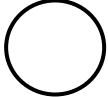


Sumber : Sugiarti dalam Harianto, dkk. (2019:19-20)



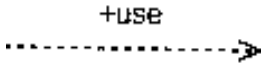

2.2.4. Pengertian Class Diagram

Menurut Harianto, Pratiwi dan Suhariyadi (2019:17), “*Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class Diagram* mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai hubungan statis yang terdapat diantara mereka”.

Tabel 2.3. Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	Fungsi
<i>Package</i> 	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas.
Operasi 	Kepala pada struktur system.
Antar muka / <i>interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah/ <i>directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

Lanjutan **Tabel 2.3** Simbol-Simbol *Class Diagram*

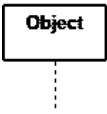
Simbol	Fungsi
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-generalisasi (umum khusus).
Agregasi 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).

Sumber : Sugiarti dalam Harianto, dkk. (2019:17-18)

2.2.5. Pengertian Sequence Diagram





Menurut Harianto, Pratiwi dan Suhariyadi (2019:20) “Sequence Diagram menggambarkan kelakuan/prilaku objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antara objek”.

Tabel 2.4. Simbol-Simbol Sequence Diagram

TABLE	NAMA	KETERANGAN
	<i>Lifelane</i>	Objek entity antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Object Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang membuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	<i>Message (Return)</i>	Menyatakan kembali 1 <i>object LineLine</i> .



Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-Simbol Sequence Diagram

TABLE	NAMA	KETERANGAN
	<i>Message (Return)</i>	Menyatakan arah kembali antara <i>LineLine</i> .
	<i>Activation</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif.
	<i>Message (Destroy)</i>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di akhiri.
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran pengguna ketika berinteraksi dengan sistem.

Sumber : Sugiarti dalam Harianto, dkk. (2019:20-21)

2.2.6. Pengertian Kamus Data

Menurut Santi (2020:53), “Kamus data berisi katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Analisis sistem dapat mendefinisikan setiap data yang mengalir pada sistem secara lengkap. Kamus data biasanya dibuat pada tahap analisis dan perancangan, pada tahap analisis digunakan sebagai alat komunikasi antara analis sistem dengan pemakai sistem, sedangkan pada tahap perancangan digunakan untuk merancang input, file-file/dtaabase dan output”.

**Tabel 2.5.** Simbol-Simbol Kamus Data

No.	Simbol	Uraian
1.	=	Terdiri dari, mendefinisikan, diuraikan menjadi
2.	+	Dan
3.	()	Menunjukkan suatu elemen yang bersifat pilihan (opsional). Elemen-elemen yang bersifat pilihan ini bisa dikosongkan pada layar masukan atau bisa juga dengan memuat spasi atau nol untuk field-field numeric pada struktur file.
4.	{ }	Menunjukkan elemen-elemen repetitive, juga disebut kelompok berulang atau tabel-tabel. Kemungkinan bisa ada satu atau beberapa elemen berulang di dalam kelompok tersebut. Kelompok berulang bisa mengandung keadaan-keadaan tertentu, seperti misalnya, jumlah pengulangan yang pasti atau batas tertinggi dan batas terendah untuk jumlah pengulangan.
5.	[]	Menunjukkan salah satu dari dua situasi tertentu. Satu elemen bisa ada sedangkan elemen lainnya juga ada, tetapi tidak bisa kedua-duanya ada secara bersamaan. Elemen-elemen yang ada di dalam tanda kurung ini saling terpisah satu sama lain. (dengan kata lain, memilih salah satu dari sejumlah alternatif, seleksi)
6.		Pemisah sejumlah alternatif pilihan antara symbol []
7.	@	Identifikasi atribut kunci
8.	**	Komentar

Sumber : Maniah dan Hamidin (2017:60)



2.3. Teori Judul

2.3.1. Pengertian Aplikasi

Menurut Indrajani (2018:3), “Aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai komputer”.

Sedangkan, Menurut Solichin (2016:1), “Aplikasi atau perangkat lunak (*software*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suatu sistem komputer, disamping keberadaan pengguna (*brainware*), perangkat keras (*hardware*) dan jaringan (*networking*).

Menurut Pane, Zamzam, dan Fadillah (2020:53), “Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu”.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program perangkat lunak yang beroperasi pada sistem tertentu serta dapat menentukan pemrosesan informasi, yang digerakkan oleh si pengguna (*brainware*), dengan menggunakan perangkat keras dan jaringan.

2.3.2. Pengertian Pendaftaran

Menurut Arba dan Mulada (2021:110), “Pendaftaran adalah proses, cara, perbuatan mendaftar, yaitu pencatatan nama, alamat, dan sebagainya dalam daftar. Sedangkan pengertian lainnya mengartikan pendaftaran adalah proses pencatatan identitas pendaftar ke dalam sebuah media penyimpanan yang digunakan dalam proses pendaftaran”.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian pendaftaran adalah sebuah proses yang memberikan identitas seseorang untuk didaftarkan, biasanya berupa nama, alamat, dan sebagainya.



2.3.3. Pengertian Magang

Menurut Setyawan dan Munari (2020:3), “Magang merupakan suatu proses pembelajaran yang mengandung unsur belajar sambil bekerja. Biasanya warga belajar sebagai pemegang akan membiasakan diri mengikuti proses pekerjaan yang dilakukan oleh pendidik atau orang yang bekerja disitu”.

Menurut Sumardiono (2014:116), “Magang adalah proses belajar dari seorang ahli melalui kegiatan di dunia nyata. Magang bisa mengambil bentuk yang beragam, mulai sederhana hingga kompleks”.

Dari pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulkan pengertian magang adalah proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di kantor- kantor atau perusahaan ,dimana pelaku nya adalah mahasiswa atau siswa SMK, yang mempunyai tujuan agar dapat mengetahui cara bekerja secara nyata.

2.3.4. Pengertian Website

Menurut Abdullah dalam Sa’ad (2020:3), “*Website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang dapat diakses oleh browser dan mampu memberikan informasi yang berguna bagi para pengaksesnya”.

Menurut Arief dalam Sa’ad (2020:5), “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”.

Jadi, dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian di atas bahwa *website* adalah aplikasi yang berisi informasi berupa text, gambar, animasi, dan video yang dapat diakses melalui browser.

2.3.5. Pengertian Aplikasi Pendaftaran Magang pada Badan Pengelolaan Pajak Daerah Kota Palembang Berbasis Website

Aplikasi Pendaftaran Magang pada Badan Pengelolaan Pajak Daerah Kota Palembang adalah aplikasi pendaftaran yang dibuat dengan berbagai fitur yang bertujuan untuk memudahkan para peserta magang yang ingin mendaftarkan dirinya untuk magang di kantor BPPD Kota Palembang.



2.4. Teori Program

2.4.1. Pengertian MySQL



Gambar 2.1. Logo MySQL

Menurut Fitri (2020:2), “MySQL merupakan *database engine* atau *server database* yang mendukung bahasa *database SQL* sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread, multi-user*”.

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”.

Maka dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah perangkat lunak atau server yang melayani dan mendukung database SQL untuk mengelola data.

2.4.2. Pengertian XAMPP



Gambar 2.2. Logo XAMPP

Menurut Saputra dan Aprilian (2020:113), “XAMPP adalah perangkat lunak sumber terbuka yang dikembangkan oleh teman-teman Apache. Paket perangkat lunak XAMPP berisi distribusi Apache untuk server Apache, MariaDB, PHP, dan Perl. Dan itu pada dasarnya adalah tuan rumah local atau server lokal”.

Menurut Roza, Fauzan dan Rahayu (2020:82), “XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program”.



Sedangkan, Menurut Enterprise (2018:3), “XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi programmer pemula”.

Maka XAMPP adalah perangkat lunak yang pada dasarnya ialah server lokal , yang mendukung banyak sistem operasi , yang biasanya digunakan oleh para programmer.

2.4.3. Pengertian PHP



Gambar 2.3. Logo PHP

Menurut 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 tertentu.

Menurut Habibi, Putra dan Putri (2020:40), “PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis web. PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada server side”.

Maka dapat disimpulkan, PHP adalah bahasa pemrograman yang bekerja pada sisi bagian server web sehingga menghasilkan web yang dinamis dan interaktif.

2.4.4. Pengertian HTML

Menurut Lewenusa (2019:1), “HTML adalah bahasa dasar untuk menampilkan halaman web pada web browser. HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language*. Yang artinya adalah bahasa markup (penanda) berbasis teks atau bisa disebut sebagai *formatting language*, jadi HTML bukanlah bahasa pemrograman tetapi bahasa *markup/formatting*.



Sedangkan, Menurut Saputra (2019:2), “HTML atau *Hyper Text Markup Language* merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat laman website yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan *web browser* (peramban web)”.

Menurut Abdulloh (2018:7), “HTML singkatan dari Hyper Text Markup Language, yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaanya oleh W3C (World Wide Web Consortium) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website”.

Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa HTML adalah bahasa dasar atau bahasa standar web yang berbasis teks, yang berisi tag-tag untuk membuat web.

2.4.5. Pengertian Sublime Text



Gambar 2.4. Logo Sublime Text

Menurut Harani dan Hasanah (2020:84), “Aplikasi Sublime Text merupakan sebuah aplikasi editor digunakan pada kode dan teks dapat berfungsi di berbagai platform operating system (OS) dengan menggunakan teknologi Python API”.

Menurut Harani dan Sunandhar (2020:45), “Sublime Text merupakan sebuah software text editor yang digunakan oleh programmer untuk membuat aplikasi berbasis web. Sublime biasanya digunakan oleh programmer untuk mengedit kode atau script dalam proses pembuatan aplikasi berbasis web”.

Maka dapat disimpulkan bahwa Sublime Text merupakan sebuah aplikasi yang digunakan para programmer untuk mengedit script, dan dapat berfungsi di berbagai platform OS.



2.4.6. Pengertian CSS

Menurut Salamah (2021:7), “Pengertian CSS merupakan singkatan dari “Cascading Style Sheets”. Sesuai dengan namanya CSS memiliki sifat “style sheet language” yang berarti bahasa pemrograman yang digunakan untuk web design”.

Menurut Saputra (2019:47), “CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheets*. CSS menjelaskan bagaimana elemen-elemen HTML ditampilkan di layer dengan lebih mulus, CSS menghemat banyak pekerjaan dan sudah pasti mengontrol tata letak beberapa halaman web sekaligus”.

Jadi, CSS (Cascading Style Sheets) adalah elemen-elemen HTML yang digunakan untuk web design, CSS juga mempermudah programmer dalam membuat web yang menarik.

2.4.7. Pengertian JQuery

Menurut Sulistiono (2018:4), “JQuery adalah sebuah framework berbasis JavaScript, JQuery sama dengan Javascript Library, yaitu kumpulan kode atau fungsi Javascript siap pakai sehingga mempermudah dan mempercepat kita dalam membuat kode Javascript. JQuery adalah library Javascript yang dibuat untuk mempermudah pembuatan website dengan HTML yang berjalan di sisi Client”.

Jadi, JQuery adalah framework Javascript yang dibutuhkan dalam pembuatan web untuk mempermudah dan membuat web menjadi lebih terstruktur.