



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Judul

2.1.1 Sistem Pendukung Keputusan

Menurut Susanto (2020:01), Pengertian sistem pendukung keputusan adalah suatu sistem informasi yang menyediakan informasi, pemodelan dan pemanipulasian data untuk memberikan dukungan interaktif khusus dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut Aini (2019:183), Sistem Pendukung Keputusan merupakan sebuah sistem informasi komputer yang mampu menghasilkan informasi berupa alternatif keputusan guna membantu pihak manajemen dalam hal menangani berbagai permasalahan baik yang terstruktur maupun yang tidak terstruktur dengan menggunakan data dan model.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Sistem Pendukung Keputusan adalah suatu sistem informasi yang dirancang untuk membantu seseorang maupun sekelompok orang dalam mengambil keputusan terhadap permasalahan yang bersifat terstruktur maupun tidak terstruktur melalui beberapa alternatif dan kriteria yang telah ditentukan sehingga dapat menghasilkan keputusan yang lebih cepat dan tepat.

2.1.2 Penentuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Penentuan adalah proses, cara, perbuatan menentukan; penetapan; pembatasan (arti dsb): pelaksanaan ~ jumlah anggaran proyek itu diserahkan kpd pemerintah; (n)”

2.1.3 Prioritas

Menurut Winastya (2020:1), Prioritas adalah sebuah istilah dimana seseorang atau sesuatu dianggap dan diperlakukan penting dibandingkan lainnya. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, prioritas juga diartikan sebagai pekerjaan yang dapat kita selesaikan dengan cepat.



Menurut Kurnia (2019:5), Prioritas adalah suatu hal yang didahulukan dan diutamakan daripada yang lain.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Prioritas adalah suatu hal yang didahulukan, tersusun dari hal yang paling penting sampai dengan hal yang bersifat bisa ditunda pemenuhannya atas pertimbangan-pertimbangan dari banyak hal.

2.1.4 Rehab

Menurut Permen (2018:9), Rehab adalah memperbaiki bangunan yang telah rusak sebagian dengan maksud menggunakan sesuai fungsi tertentu yang tetap, baik arsitektur maupun struktur bangunan gedung tetap dipertahankan seperti semula, sedangkan utilitas dapat berubah.

Menurut Wahyuni (2020:83), Rehab adalah Perbaikan dan Pemulihan semua aspek layanan publik/ masyarakat sampai tingkat memadai.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Rehab adalah memperbaiki bangunan gedung yang rusak ringan, sedang, dan berat dengan tujuan agar dapat beroperasi seperti semula dan digunakan sesuai dengan fungsinya.

2.1.5 Sekolah Dasar

Menurut Prasetyo (2018:3), Pendidikan Sekolah Dasar merupakan lembaga yang dikelola dan diatur oleh pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan yang diselenggarakan secara formal yang berlangsung selama 6 tahun dari kelas 1 sampai kelas 6 untuk anak atau siswa-siswi di seluruh Indonesia tentunya dengan maksud dan tujuan yang tidak lain agar anak Indonesia menjadi seorang individu yang telah diamanatkan atau yang sudah dicita-citakan dalam Undang-undang Dasar 1945.

Menurut Zuryanty (2020:01), Sekolah Dasar merupakan lembaga sosial yang berkewajiban untuk memberikan pendidikan dasar kepada masyarakat. Sekolah dasar merupakan pendidikan yang ditempuh selama 6 tahun dan menjadi pendidikan formal yang paling rendah tingkatannya dan berpengaruh terhadap pembentukan karakter siswa. Sekolah dasar merupakan sekolah yang menanamkan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai yang berguna bagi diri sendiri, orang lain dan



negara. Masyarakat menyekolahkan anak mereka di sekolah dasar dengan tujuan bahwa siswa tersebut dapat memiliki kepribadian yang hebat melalui penguasaan akademik, spriritual dan emosional yang cerdas. Proses pembentukan ini dapat dilakukan secara sistematis dan bertahap yang disesuaikan dengan daya siswa. Jadi pendidikan dasar adalah pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia melalui pendidikan yang terarah, terencana dan berkesinambungan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan dasar untuk membentuk kepribadian anak pada usia kanak-kanak.

2.1.6 Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyuasin

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyuasin merupakan salah satu unit perangkat daerah dan perangkat wilayah Kabupaten Banyuasin dengan tugas Pokok dan Fungsi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyuasin untuk melaksanakan kewenangan Otonomi Kabupaten Banyuasin dalam rangka pelaksanaan tugas desentralisasi di bidang Pendidikan.

2.1.7 Metode *Naïve Bayes*

Menurut Fadlan (2018:3), *Naïve Bayes* merupakan teknik prediksi berbasis probabilitas sederhana yang berdasarkan pada penerapan teorema Bayes dengan asumsi independensi yang kuat. Dengan kata lain, dalam *Naïve bayes* menggunakan model fitur independen, maksud independen yang kuat pada fitur adalah bahwa data tidak berkaitan dengan data yang lain dalam kasus yang sama ataupun atribut yang lain.

Menurut Widiyanto (2019:1), *Naïve Bayes* adalah merupakan sebuah metoda klasifikasi yang berakar pada teorema Bayes. Metode pengklasifikasian dengan menggunakan metode probabilitas dan statistik yg dikemukakan oleh ilmuwan Inggris Thomas Bayes, yaitu memprediksi peluang di masa depan berdasarkan pengalaman di masa sebelumnya sehingga dikenal sebagai Teorema Bayes.



Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *Naïve Bayes* adalah salah satu metode pengembangan aplikasi yang cara kerjanya berupa pengklasifikasi peluang.

2.1.8 Metode Prototype

Menurut Pahlevi (2020:39), Model Prototype adalah metode proses pembuatan sistem yang menempatkan lebih banyak keterlibatan pengguna untuk memberikan umpan balik terhadap program dimulai dari perencanaan awal dan berakhir dengan interaksi diantara keduanya.

Menurut Fitryanto (2020:10), Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Prototype adalah metode pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

2.1.9 Web

Menurut Abrozy (2020:10), Menyimpulkan bahwa website merupakan kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi , suara dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Pahlevi (2020:10), Website atau disingkat web adalah kumpulan dari halaman – halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di internet.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Website adalah koleksi sumber informasi yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet dengan jumlah yang besar.



2.1.10 Pengertian Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Prioritas Rehab Sekolah Dasar pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyuasin dengan Metode Naive Bayes Berbasis Web

Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Prioritas Rehab Sekolah Dasar pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyuasin dengan Metode Naive Bayes Berbasis Website adalah aplikasi yang dibuat dan dirancang peneliti untuk membantu dan memudahkan Bidang Pembinaan SD dalam melakukan penentuan prioritas rehab sekolah dasar.

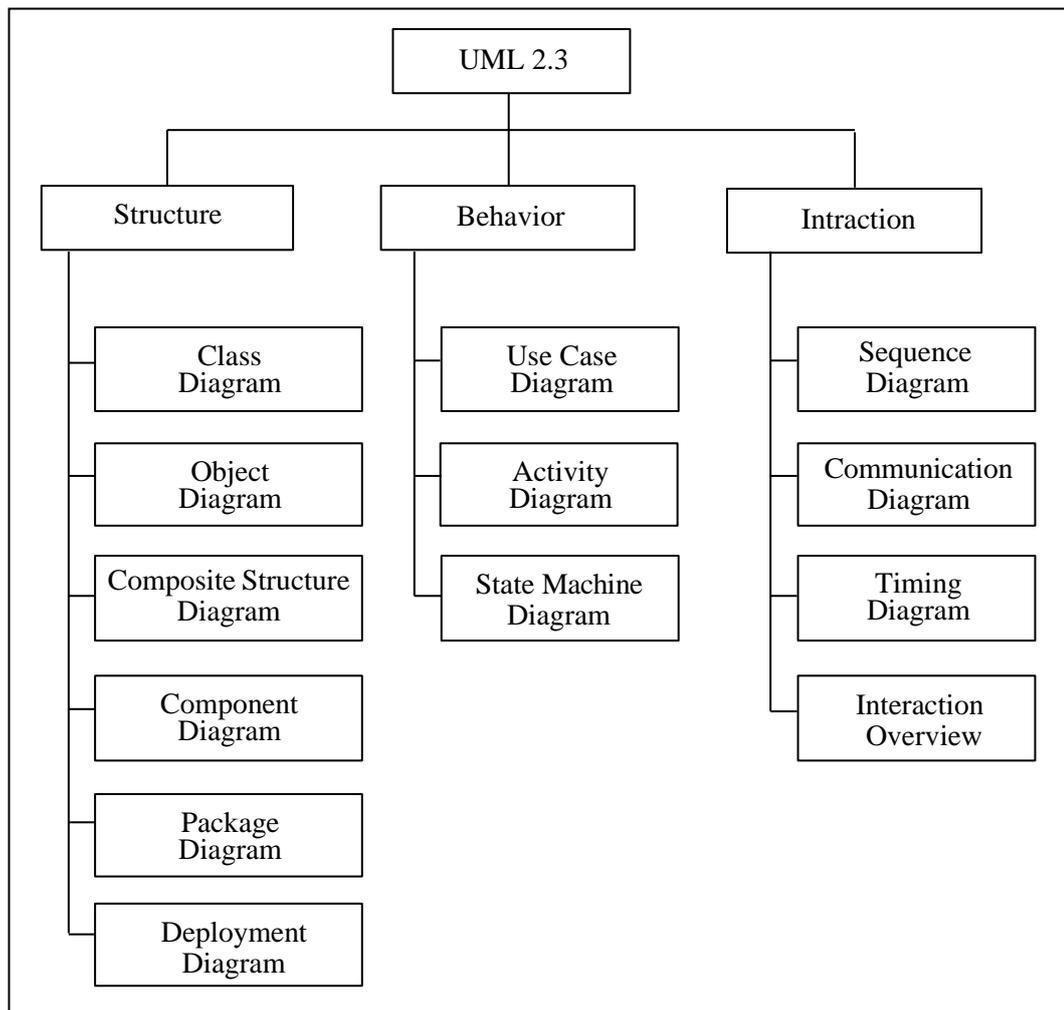
2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian *Unified Modeling Language (UML)*

Menurut Prihandoyo (2018:127), *Unified Modeling Language* merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek. UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik. Terdapat beberapa diagram UML yang sering digunakan dalam pengembangan sebuah sistem, yaitu:

1. *Use Case*: Merupakan gambaran dari fungsionalitas yang diharapkan dan merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dan sistem.
2. *Activity Diagram*: Merupakan gambaran alir dari aktivitas-aktivitas didalam sistem yang berjalan.
3. *Sequence Diagram*: Menggambarkan interaksi antar objek didalam dan di sekitar sistem yang berupa message yang digambarkan terhadap waktu.
4. *Class diagram*: Merupakan gambaran struktur dan deskripsi dari class, package, dan objek yang saling.

Menurut Febriano (2020:14), *Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah “bahasa” yang menjadi standar dalam industry untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem prianti lunak. Pada UML 2.3 terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Pembagian kategori dan macam-macam diagram tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 2.1 Macam-macam Diagram *UML*

Penjelasan singkat dari pembagian kategori pada diagram *UML* menurut Febriano (2020:15):

1. *Structure diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
2. *Behavior diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.
3. *Interaction diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem.



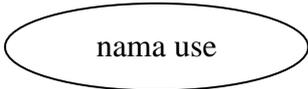
2.2.2 Pengertian Usecase Diagram

Menurut Heriyanto (2018:67), Diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut..

Menurut Maulana (2018:3), Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan system untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam use case diagram adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Usecase Diagram*.

No	Simbol	Deskripsi
1	<p><i>Use case</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan menggunakan kata kerja di awal.
2.	<p>Aktor / <i>actor</i></p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
3.	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor

Lanjutan **Tabel 2.1** Simbol-simbol *Usecase Diagram*.

No	Simbol	Deskripsi
4.	<p>Ekstensi <<extend>></p> 	<p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan.</p>
5.	<p>Include <<include>></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.</p>

Sumber : Fitriyanto (2020:10)

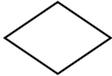
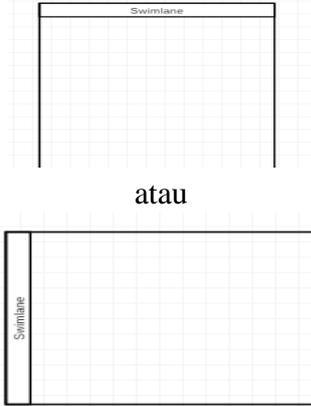
2.2.3 Pengertian *Activity Diagram*

Menurut Saputra (2021:59), Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

Menurut Ramdhani (2021:69), Diagram aktivitas yang memvisualkan karakter dinamis dengan alamiah merupakan sistem yang dirancang berupa sebuah model gerakan dan melakukan proses pemeriksaan dari kegiatan ke kegiatan yang lainnya. Activity Diagram memiliki teknik dalam memvisualkan logical procedural, proses bisnis, dan alur kerja. Memiliki peran yang mirip seperti aliran diagram dalam hal memainkannya. Hanya saja terdapat perbedaan pandangan antara aliran diagram dengan notasi diagram alir yang membantu behavior paralel.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam activity diagram adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*.

No	Simbol	Deskripsi
1	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6	Swimlane  atau	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Sumber: Febriano (2020:16)



2.2.4 Pengertian *Sequence Diagram*

Menurut Siregar (2018:252), *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku aktor pada sebuah sistem secara detail menurut waktu. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan message (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek di dalam use case.

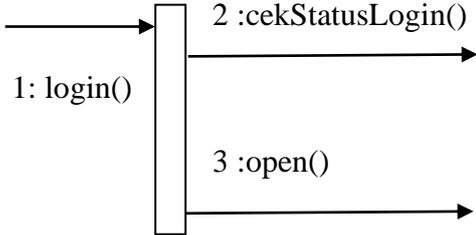
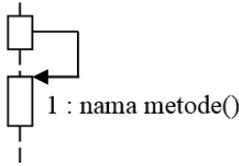
Menurut Nurseptaji (2021:75) *Sequence Diagram* menguraikan interaksi sebuah objek dan saling berkomunikasi antara objek-objek tersebut dan memberikan suatu tanda ataupun petunjuk. *Sequence Diagram* dimanfaatkan sebagai penjelasan perilaku yang ada pada skenario dan mengilustrasikan dengan cara entitas dan sistem saling berinteraksi, dan juga pesan yang digunakan pada saat berinteraksi. Seluruh pesan diilustrasikan pada suatu urutan saat eksekusi.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *sequence diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Sequence Diagram*.

No	Simbol	Deskripsi
1	<p>Actor</p>  <p>atau</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Nama_aktor</div>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor
2	<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
3	<p>Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Nama objek : nama kelas</div>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Sequence Diagram*.

No	Simbol	Deskripsi
4	<p style="text-align: center;">Waktu Aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya, misalnya:</p>  <p>Maka <code>cekStatusLogin ()</code> dan <code>open()</code> dilakukan di dalam metode <code>login()</code> aktor tidak memiliki waktu aktif</p>
5	<p style="text-align: center;">Pesan tipe create <<create>></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
6	<p style="text-align: center;">Pesan tipe call 1 : nama_metode()</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,</p>  <p>arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi</p>

Lanjutan **Tabel 2.3** Simbol-simbol *Sequence Diagram*.

No	Simbol	Deskripsi
7	Pesan tipe send 1: masukan 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
8	Pesan tipe return 1: keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian

Sumber : Febriano (2020:18)

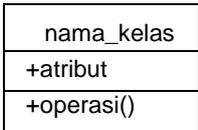
2.2.5 Pengertian *Class Diagram*

Menurut Irawan (2018:78), Diagram Kelas (*Class Diagram*) merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem.

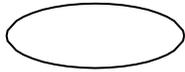
Menurut Sularno (2019:80), *Class diagram* digunakan sebuah class yang menggambarkan struktur dan objek serta hubungan satu sama lainnya. *Class* terbagi atas 3 bagian utama yaitu, attribute, operation, dan name.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1	Kelas 	Kelas pada struktur sistem

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol-simbol *Class Diagram*.

No.	Simbol	Deskripsi
2	antarmuka / interface  nama_interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
3	asosiasi / association 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai <i>multiplicity</i>
4	asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5	generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum khusus)
6	kebergantungan / dependency 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7	agregasi / aggregation 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (whole-part)

Sumber : Febriano (2020:21)

2.2.6 Pengertian Kamus Data

Menurut Pratama (2018:39), Kamus data (KD) atau data dictionary (DD) atau disebut juga dengan istilah system data dictionary adalah katalog fakta tentang



data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem.

Menurut Maya (2019:14), Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada system perangkat lunak sehingga masukan (input) dan keluaran (output) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam kamus data adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Simbol-simbol Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	Baik...atau...
4.	{ ⁿ }	N kali/ bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

Sumber : Maya (2019:15)

2.3 Teori Umum

2.3.1 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Pohan (2020:2), Software adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras. Software bisa juga dikatakan sebagai "penerjemah" perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan atau diproses oleh perangkat keras.

Menurut Ansori (2019:57), Perangkat lunak adalah Perangkat lunak berfungsi sebagai pengatur aktivitas kerja komputer dan semua intruksi yang mengarah pada sistem komputer. Perangkat lunak menjembatani interaksi user dengan komputer yang hanya memahami bahasa mesin.



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

2.3.2 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Salamadian (2018:01), Basis data adalah objek yang tidak dapat bergerak sendiri, ia membutuhkan program/aplikasi sebagai penggerak atau pengelolanya. Sehingga gabungan keduanya (basis data dan aplikasi) dapat menghasilkan sebuah sistem.

Menurut Setiawan (2021:02), Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam computer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program computer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Basis Data adalah sekelompok data yang saling terhubung satu sama lain agar dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah oleh penggunanya.

2.3.3 Pengertian Komputer

Menurut Prawiro (2018:02), Komputer adalah adalah suatu perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mengolah data sesuai dengan prosedur yang telah dirumuskan sebelumnya sehingga menghasilkan informasi bermanfaat bagi penggunanya.

Menurut Sari (2018:01), Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, memprosesnya sesuai dengan suatu program yang tersimpan di memorinya dan menghasilkan output informasi.

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 agar lebih mudah.



2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian *HTML*

Menurut Handayani (2019:34), HTML (Hyper Text Markup Language) adalah bahas standar yang digunakan untuk pembuatan halaman web atau word wide web, dengan hypertext dan informasi lain yang akan ditampilkan pada halamn web. Dokumen hypertext bisa berisi teks, gambar, dan tipe informasi lain seperti data file, audio, dan program executeable.

Menurut Roswarni (2021:46), HTML adalah bahasa untuk menyebarkan informasi pada web. Ketika merancang HTML, ide ini diambil dari Standard Generalized Markup Language (SGML).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa HTML adalah sebuah teks berbentuk link dan mungkin juga foto atau gambar yang saat di klik, akan membawa si pengakses internet dari satu dokumen kedokumen lainnya.

2.4.2 Pengertian *XAMPP*

Menurut Suhimarita (2019:25), Menyatakan bahwa Xampp merupakan paket server web PHP dan database MySQL yang paling populer dikalangan pengembang webdengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasenya.

Menurut Kurniawan (2020:21), *XAMPP* adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Apache. Kegunaan dari aplikasi ini adalah untuk membangun server yang berdiri sendiri (Localhost).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *XAMPP* merupakan suatu aplikasi *web server* yang digunakan untuk mengelola MySQL *Server* dan membantu dalam pemrograman PHP.

2.4.3 Pengertian *MySql*

Menurut Sidik (2018:52), MySQL didefinisikan nama database server. Database server adalah server yang berfungsi untuk menangani database. Database adalah suatu pengorganisasian data. Dengan menggunakan MySQL, kita bisa menyimpan data dan kemudian data bisa diakses cara yang mudah dan cepat.



Menurut Mulya (2019: 80), MySQL adalah suatu sistem manajemen basis data relasional (RDBMS- Relational Database Management System) yang mampu bekerja dengan cepat, kokoh, dan mudah digunakan. Contoh RDBMS lain adalah Oracle, Sybase. Basis data memungkinkan anda untuk menyimpan, menelusuri, menurutkan dan mengambil data secara efisien. Server MySQL yang akan membantu melakukan fungsionalitas tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas, bahwa dapat disimpulkan MySQL adalah sebuah database yang digunakan untuk menyimpan data dalam tabel terpisah, mysql dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti windows, linux dan lainnya.

2.4.4 Pengertian PHP

Menurut Hakimi (2019:79), PHP merupakan singkatan dari Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman web serverside yang bersifat open source. PHP merupakan script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah sistem.

Menurut Nazahah (2018:52), PHP adalah bahasa pemrograman scripting yang pertama dikembangkan untuk meng-generate statement HTML. Bahkan program yang dikembangkan dengan PHP seratus persen, tetap ditampilkan dalam bentuk kode HTML.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan PHP atau *Hypertext Processor* adalah Bahasa pemrograman yang digunakan untuk pemrograman *script server side*.

2.4.5 Pengertian Sublime Text

Menurut Fajriansyah (2019: 21), Sublime Text adalah teks editor berbasis Python, sebuah teks editor yang elegan, kaya fitur, cross platform, mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan developer (pengembang), penulis dan desainer. Para programmer biasanya menggunakan sublime text untuk menyunting source code yang sedang ia kerjakan.



Menurut Kurniyawan (2019:19), Sublime text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi”. Hal ini senada dengan Bos (Pahlevi, dkk, 2018:29) “Sublime Text merupakan salah satu text editor yang sangat powerful yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Sublime Text merupakan aplikasi yang dapat dipakai untuk membuat dan menuliskan script atau kode.

2.5 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, peneliti memahami dan mempelajari dari beberapa referensi penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Fakhrozi, Wiguna dan Kartika (2018), penelitian ini bertujuan untuk penentuan prioritas pemeliharaan bangunan gedung sekolah dasar negeri di kabupaten tabalong manfaatnya dalam upaya mencerdaskan masyarakat Kabupaten Tabalong sehingga tidak ada diskriminasi untuk memperoleh akses dan fasilitas pendidikan maka sangat diperlukan faktor-faktor pendukung yang salah satunya adalah prasarana pendidikan yang baik.
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Karim (2018), penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem pendukung keputusan baru yang berbasis komputerisasi yang merupakan salah satu alternatif yang baik dengan mengedepankan efektifitas dan efisien dalam Penentuan Prioritas Pembangunan.
3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ekasari (2017), penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem yang dapat membantu dalam penentuan skala prioritas penanganan pemeliharaan bangunan sekolah negeri. Penilaian skala prioritas menggunakan kriteria yang dipakai yaitu tingkat kerusakan gedung, status tanah, status bangunan, lokasi sekolah, rasio rombongan belajar dengan jumlah ruang kelas dan luas wilayah layanan sekolah. Hasil



analisa terhadap 41 gedung sekolah, didapat 5 besar sekolah yang mengalami kerusakan yang paling besar.

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Utomo dan Arbain (2018), sistem pendukung keputusan dapat memberikan hasil yang maksimal dalam hal pengambilan keputusan penentuan prioritas pembangunan dan membantu Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kutai Kartanegara dalam menentukan prioritas renovasi gedung dapat dilakukan dengan system pendukung keputusan melalui perancangan.