



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Rianto (2021:5) *Software* atau perangkat lunak merupakan suatu data yang diprogram sedemikian rupa dan disimpan dalam bentuk digital yang tidak terlihat secara fisik tetapi tersimpan dalam media penyimpanan komputer. Sedangkan menurut Kadir (2017:2) perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah kumpulan data yang tersimpan di komputer dan dapat dikendalikan oleh perangkat komputer.

2.1.2 Pengertian Komputer

Menurut Rosdiana (2016:1) Secara definisi komputer diterjemahkan sebagai sekumpulan alat elektronik yang saling bekerja sama, dapat menerima input (input), mengolah data (proses) dan memberikan informasi (output) serta terkoordinasi dibawah kontrol program yang tersimpan di memorinya. Sedangkan menurut Kadir (2017:2) Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan oleh manusia.

Dapat disimpulkan, bahwa Komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan manusia.

2.1.3 Pengertian Sistem

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018:1) Sistem merupakan kumpulan komponen yang saling terkait dan mempunyai satu tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Mulyadi dikutip Rini (2016:82) Sistem adalah sekelompok dua atau lebih komponen-komponen yang saling berkaitan (subsistem-subsistem yang bersatu untuk mencapai tujuan yang sama).

Dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan komponen yang saling berkaitan atau terpadu untuk mencapai suatu tujuan.

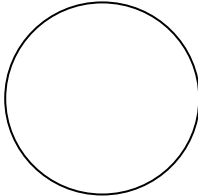
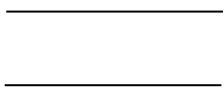


2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)



Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:69) DFD (*Data Flow Diagram*) adalah Diagram Alir Data (DAD), representasi grafik untuk perancangan pemrograman terstruktur yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Tabel 2.1 Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

No	Notasi	Keterangan
1		Proses atau fungsi atau prosedur ; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.
2		File basisdata atau penyimpanan (storage); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CMD), <i>Physical Data Model</i> (PMD))



Lanjutan **Tabel 2.1** Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

No	Notasi	Keterangan
3		Entitas luar (external entity atau masukan (input) atau keluaran (output) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan .
4		Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (input) atau keluaran (output).





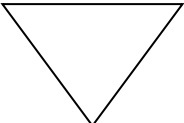
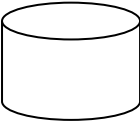
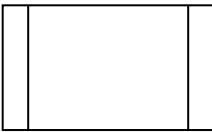
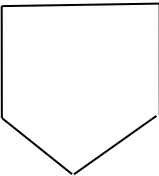
(Sumber : Sukanto dan Shalahuddin (2018:71-72))

2.2.2 Pengertian *Blockchart*

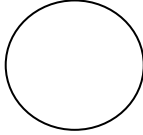

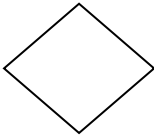


Menurut Kristanto (2018:75) *Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *Blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

Kristanto (2018:75) juga menjelaskan simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku / bendel / berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen
3.		Proses Manual
4.		Proses dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (<i>Storage</i>)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
9.		Terminal yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminal yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11.		Pengambilan keputusan (<i>Decision</i>).
12.		Layar peraga (<i>monitor</i>).
13.		Pemasukkan data secara manual.

(Sumber : Kristanto (2018:75))

2.2.3 Pengertian *Flowchart*

Menurut Yuniansyah (2020:14) *flowchart* atau diagram alur adalah kumpulan simbol-simbol yang menggambarkan urutan proses dalam menyelesaikan suatu masalah.

Santoso dan Numalina (2017:86) menjelaskan tentang simbol-simbol yang sering digunakan dalam *flowchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3 Simbol Umum *Flowchart*

No.	Simbol	Fungsi
1.		Permulaan Sub program
2.		Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
3.		Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda
4.		Permulaan/akhir program
5.		Arah aliran program
6.		Proses inialisasi/pemberian harga awal
7.		Proses penghitung/proses pengolahan data
8.		Proses input/output data

Sumber: Santoso dan Nurmalina (2017:86)

2.2.4 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

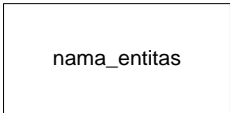
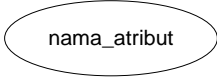
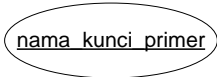
Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:50) *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot,



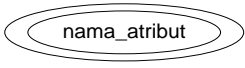
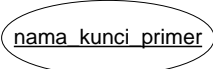
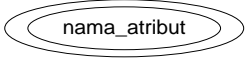
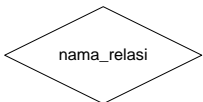

dan beberapa notasi lain. Namun yang paling banyak digunakan adalah notasi dari Chen.

Adapun simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen sebagai berikut :

Tabel 2.4 Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Simbol	Deskripsi
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 komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa <i>id</i> ; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Simbol	Deskripsi
Atribut multivalai / <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa <i>id</i> .
Atribut multivalai / <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas lain yang 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).

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2018:50-51)



2.2.5 Pengertian Kamus Data

Menurut Sukamto 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). Simbol-simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Simbol-simbol dalam Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1	=	Terdiri Atas
2	+	Dan
3	[]	Memilih salah satu alternatif
4	()	data opsional
5	**	Komentar
6	@	Identifikasi atribut kunci
7		Pemisah alternatif simbol []

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2018:73)

2.3 Teori Program

2.3.1 Pengertian HTML

Menurut Setiawan (2017:16) HTML atau *Hyper Text Markup Language* merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat halaman *website* yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan *web browser*.

Sedangkan menurut Raharjo (2016:449) HTML merupakan file teks yang ditulis menggunakan aturan-aturan kode tertentu untuk kemudian disajikan ke *user* melalui suatu aplikasi *web browser*.



Penulis menyimpulkan HTML digunakan untuk membuat dokumen elektronik (disebut halaman) yang ditampilkan di World Wide Web (www). Setiap halaman berisi serangkaian koneksi ke halaman lain yang disebut hyperlink. Setiap halaman web yang Anda lihat di Internet ditulis menggunakan satu versi kode HTML atau yang lain.

Kode HTML memastikan format teks dan gambar yang tepat untuk browser Internet. Tanpa HTML, browser tidak akan tahu bagaimana menampilkan teks sebagai elemen atau memuat gambar atau elemen lainnya. HTML juga menyediakan struktur dasar halaman, di mana Cascading Style Sheets dihiperkankan untuk mengubah tampilannya.

HTML yang dikenal sebagai bahasa pemrograman dalam ilmu komputer memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Fungsi utama html yang diketahui adalah untuk membuat suatu halaman website yang bisa dibaca dan dipahami oleh pengguna dengan lebih mudah. Seluruh laman website yang ada dalam internet dibuat dengan html dan tidak ada pengecualian.
2. Menandai teks pada suatu laman, html ditulis pada suatu halaman dokumen dengan tag atau simbol tertentu dimana simbol dan tag tersebut akan menandai teks menjadi tebal, miring, bergaris tebal dan lain sebagainya. Misal jika kita membuat suatu teks menjadi teks miring atau italic, dalam laman html dituliskan kode `<i>`, `` untuk teks tebal dan `<u>` untuk teks bergaris bawah.
3. Sebagai dasar website, website yang dibuat tentunya memiliki beberapa fitur yang dibuat dengan menggunakan java script (untuk mengatur perilaku web), implemetasi bahasa pemrograman server PHP, dan mendesain web menggunakan CSS. Semua bahasa tersebut dapat diaplikasikan jika web memiliki bahasa html sebagai dasarnya.
4. Menampilkan tabel, gambar, video, dan lainnya. Biasanya dalam website atau blog kita tidak bisa langsung meletakkan tabel, gambar maupun video oleh sebab itu komponen tersebut diletakkan pada web dengan menggunakan bahasa html.



5. Menandai elemen dan membuat online form, html juga berfungsi untuk menandai bagian-bagian dalam website diantaranya header, main, footer, navigation dan lain sebagainya. Selain itu html juga biasanya digunakan sebagai bahasa dalam membuat suatu online form atau formulir digital.

2.3.2 Pengertian Basis Data

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:43) Basis data adalah sistem komputarisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang di olah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

Sedangkan, menurut Yanto (2016:11) Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan membuat informasi tersedia untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

Penulis menyimpulkan basis data adalah tempat sebuah menyimpan dari sekumpulan data yang dimana data-data tersebut diolah kembali agar dapat lebih efisien dalam perancangan sebuah aplikasi.

Berikut ini terdapat beberapa tujuan basis data, terdiri atas:

- a. Kecepatan dan Kemudahan

Database memiliki kemampuan untuk memilih data sehingga menjadi kelompok diurutkan dengan cepat. Inilah yang akhirnya dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat pula. seberapa cepat diolah oleh database juga tergantung pada desain database.

- b. Dapat Digunakan Bersama

Database dapat digunakan oleh siapa saja dalam sebuah perusahaan. Misalnya dalam database siswa perguruan tinggi diperlukan oleh beberapa bagian, seperti admin, keuangan, bagian akademik. Semua bidang ini memerlukan database mahasiswa, tetapi tidak perlu setiap bagian dibuat database itu sendiri, cukup dari database mahasiswa disimpan pada server pusat. Kemudian aplikasi masing-masing bagian dapat dihubungkan ke database siswa.



c. Kontrol data terpusat

Terkait dengan menunjuk ke dua, meskipun pada sebuah perusahaan memiliki banyak bagian atau divisi tapi database yang diperlukan tetap menjadi salah satu saja. Ini memfasilitasi data kontrol seperti ketika Anda ingin memperbarui data siswa, maka kita perlu memperbarui semua data dalam setiap bagian atau divisi, tapi cukup dalam satu database yang ada di server pusat.

d. Perangkat hemat biaya

Dengan memiliki database terpusat maka dalam setiap divisi tidak memerlukan perangkat untuk menyimpan database karena database hanya diperlukan satu yang disimpan di server pusat, ini akan memotong biaya pembelian perangkat.

e. Keamanan Data

Hampir semua sekarang memiliki aplikasi manajemen database fasilitas manajemen pengguna. Manajemen pengguna ini mampu menciptakan hak akses yang berbeda tergantung disesuaikan dengan kepentingan dan posisi pengguna. selain itu data yang disimpan dalam database diperlukan password untuk mengaksesnya.

Dilihat dari jenisnya, database dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Database flat-file

Database flat-file sangat ideal untuk data kecil dan dapat diubah dengan mudah. Pada dasarnya, mereka terdiri dari satu set string dalam satu atau lebih file yang bisa diurai untuk informasi yang disimpan. Database flat-file yang digunakan untuk menyimpan daftar atau data sederhana dan dalam jumlah kecil Database flat-file akan menjadi sangat rumit ketika digunakan untuk menyimpan data dengan struktur yang kompleks meskipun juga memungkinkan untuk menyimpan data tersebut. salah satu masalah dengan menggunakan jenis data base rentan terhadap korupsi data akibat tidak adanya penguncian terpasang bila data yang digunakan atau dimodifikasi



b. Database relasional

Database ini memiliki lebih logis struktur terkait sarana penyimpanan. kata “relasional” berasal dari fakta bahwa tabel dalam database dapat dihubungkan ke salah satu lainnya. Database relasional menggunakan sekumpulan tabel dua dimensi, setiap tabel terdiri dari baris (tuple) dan kolom (atribut). Untuk menciptakan hubungan antara dua atau lebih tabel, gunakan kunci (atribut key) yang merupakan kunci utama dalam satu meja dan kunci asing di meja lain. Saat ini, database relasional menjadi pilihan karena keunggulannya. Beberapa kelemahan yang mungkin dirasakan ke database Tipe ini lebih sulit untuk pelaksanaan sejumlah besar data dengan tingkat kerumitan tinggi dan proses pencarian informasi lebih lambat karena kebutuhan untuk menghubungkan tabel di muka maju jika data tersebar di beberapa tabel.

2.3.3 Pengertian MySQL

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:46) MySQL adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada *Relation Database Management System* (RDBMS) yang dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus.

Sedangkan menurut Yosef (2017:1) MySQL adalah aplikasi database server, SQL merupakan kependekan dari *Structured Query Language*, merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database.

Penulis Menyimpulkan *MySQL* adalah Sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk sistem manajemen data. Adapun alasan menggunakan *MySQL* pada aplikasi adalah sebagai perangkat lunak yang nantinya mengelola data yang akan di proses oleh sistem. Adapun Fungsi *MySQL* Secara garis besar adalah untuk membuat dan mengelola database pada sisi server yang membuat berbagai informasi dengan menggunakan bahasa SQL. Fungsi lain yang dimiliki adalah memudahkan pengguna dalam mengakses data berisi informasi dalam bentuk String (teks), yang dapat diakses secara personal maupun public dalam web.

SQL merupakan bahasa pemrograman yang perlu di pahami karena dapat merelasikan antara beberapa tabel dengan database maupun antar database. Ada tiga bentuk SQL yang perlu Anda ketahui, yaitu *Data Definition*



Language (DDL), Data Manipulation Language (DML), dan Data Control Language (DCL).

Beberapa Keunggulan MySQL dibandingkan dengan database lain adalah sebagai berikut :

- a. Kecepatan: MySQL cepat. Para pengembang berpendapat bahwa MySQL adalah database yang tercepat yang didapat.
- b. Kemudahan dalam penggunaan: MySQL adalah simple database system dengan performa tinggi dan tidak kompleks untuk setup, dan administrator dibanding dengan system yang lebih besar.
- c. Biaya: MySQL gratis untuk semua pengguna.
- d. Mendukung bahasa Query: MySQL memahami SQL, juga dapat mengakses MySQL menggunakan aplikasi yang mendukung ODBC
- e. Kemampuan: Banyak client dapat berhubungan dengan server pada saat yang bersamaan. Clients dapat menggunakan multiple database secara bersamaan.

SQL dibagi menjadi tiga bentuk *query*, yaitu :

a. DDL (*Data Definition Language*)

DDL adalah sebuah metode *Query* SQL yang berguna untuk mendefinisikan data pada sebuah *database*. Berikut *query* yang termasuk DDL:

1. *CREATE* digunakan untuk melakukan pembuatan tabel dan database.
2. *DROP* digunakan untuk melakukan penghapusan tabel maupun database.
3. *ALTER* digunakan untuk melakukan perubahan struktur tabel yang telah dibuat, baik menambah *Field* (add), mengganti nama *Field* (*change*) ataupun menamakannya kembali (*rename*), serta menghapus (*drop*).

b. DML (*Data Manipulation Language*)

DML adalah sebuah metode *query* yang dapat digunakan apabila DDL telah terjadi, sehingga fungsi dari *query* ini adalah untuk melakukan pemanipulasian database yang telah ada atau yang telah dibuat sebelumnya. Berikut *query* yang termasuk DML:



1. *SELECT* digunakan untuk menampilkan data pada tabel.
2. *INSERT* digunakan untuk melakukan penginputan pemasukan data pada tabel *database*.
3. *UPDATE* digunakan untuk melakukan perubahan atau peremajaan terhadap data yang ada pada tabel.
4. *DELETE* digunakan untuk melakukan penghapusan data pada table

c. DCL (*Data Control Language*)

DCL adalah sebuah metode *Query* yang dapat digunakan untuk mengendalikan eksekusi perintah. Biasanya berhubungan dengan pengaturan hak akses. Berikut *query* yang termasuk DCL:

1. *GRANT* : Digunakan untuk memberikan hak akses (*privilage*) kepada *user* tertentu.
2. *REVOKE* : Digunakan untuk mencabut hak akses dari *user* tertentu

2.3.4 Pengertian XAMPP

Menurut Suntara (2019:11) XAMPP adalah perangkat lunak yang bersifat open source, aplikasi apache yang mudah diinstal dan berisi MariaDB, PHP, dan Perl. Paket *open source* XAMPP telah diatur agar sangat mudah untuk di install dan digunakan. Pendapat tersebut selaras dengan pendapat menurut Ardhana (2017:1) bahwa XAMPP adalah perangkat lunak gratis yang bebas digunakan, sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*) yang ditulis dengan bahasa pemrograman.

Penulis menyimpulkan *xampp* adalah sebagai server yang terdiri atas tiga program yaitu paket *apache*, *MySQL*, dan *PhpMyAdmin*. Pada aplikasi yang nantinya akan dibuat menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* yang mana membutuhkan fungsi dari *XAMPP* untuk menerjemahkan Bahasa pemrograman *PHP* tersebut.

Fungsi *XAMPP* adalah sebagai server lokal untuk menampung berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan, *XAMPP* bisa juga digunakan sebagai bahan menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang



ada didalam konten website kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet, cukup dengan mengakses melalui *XAMPP* control panel, atau istilahnya website offline.

2.3.5 Pengertian PHP

Menurut Rohi (2018:127) PHP merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server, tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembangan web untuk membuat web dinamis dengan cepat. Sedangkan menurut Anton (2018:1) menjelaskan bahwa PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *web server (server side)*.

Penulis menyimpulkan *PHP* adalah sebuah aplikasi untuk membuat dan mengembangkan suatu aplikasi berbasis *web*. Adapun fungsi dari sebuah *PHP* adalah mengembangkan sebuah *web*. Walaupun sebenarnya bukan hanya *PHP* saja bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk membuat *web*.

PHP digunakan karena untuk membuat pemrograman yang dinamis dan juga dapat untuk menyimpan data kedalam database, membuat halaman yang dapat berubah-ubah sesuai dengan input user, memproses form, dan lain-lain. Dalam membuat file *PHP* dapat digabung menggunakan tag html, Dan ketika tanpa menggunakan tag html apa pun disebut file PHP Murni. Server menginterpretasikan kode *PHP* dan mengeluarkan hasilnya sebagai kode HTML ke browser web. Agar server mengidentifikasi kode PHP dari kode HTML, kita harus selalu menyertakan kode PHP didalam tag PHP.

2.3.6 Sekilas Tentang *Sublime Text*

Menurut Yusril dan Dinda (2020:78) *Sublime Text* adalah aplikasi editornya para programmer web, mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur *syntax highlight* hampir di semua bahasa pemrograman yang didukung.



Berikut beberapa fitur yang diunggulkan dari aplikasi Sublime Text:

a. *Goto Anything*

Fitur yang sangat membantu dalam membuka *file* ataupun menjelajahi isi dari *file* hanya dengan beberapa *keystrokes*.

b. *Multiple Selections*

Fitur ini memungkinkan *user* untuk mengubah secara interaktif banyak baris sekaligus, mengubah nama variabel dengan mudah, dan memanipulasi *file* lebih cepat dari sebelumnya.

c. Command Pallete

Dengan hanya beberapa *keystrokes*, *user* dapat dengan cepat mencari fungsi yang diinginkan, tanpa harus menavigasi melalui menu.

d. *Distraction Free Mode*

Bila *user* memerlukan fokus penuh pada aplikasi ini, fitur ini dapat membantu *user* dengan memberikan tampilan layar penuh.

e. *Split Editing*

Dapatkan hasil yang maksimal dari monitor layar lebar dengan dukungan editing perpecahan. Mengedit sisi *file* dengan sisi, atau mengedit dua lokasi di satu *file*. Anda dapat mengedit dengan banyak baris dan kolom yang *user* inginkan.

f. *Instant Project Switch*

Menangkap semua *file* yang dimasukkan kedalam *project* pada aplikasi ini. Terintegrasi dengan fitur *Goto Anything* untuk menjelajahi semua *file* yang ada ataupun untuk beralih ke *file* dalam *project* lainnya dengan cepat.

g. *Plugin API*

Dilengkapi dengan plugin API berbasis Python sehingga membuat aplikasi ini sangat tangguh.

h. *Customize Anything*

Aplikasi ini memberikan *user* fleksibilitas dalam hal pengaturan fungsional dalam aplikasi ini.



i. *Cross Platform*

Aplikasi ini dapat berjalan hampir disemua *operating system modern* seperti Windows, OS X, dan *Linux based operating system*.

2.4 Teori Judul

2.4.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Sholicin (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*).

Sedangkan menurut Indrajadi (2018:3) Aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang di butuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakaian komputer.

Sehingga dapat disimpulkan, bahwa pengertian Aplikasi adalah program perangkat lunak (*software*) yang dapat memproses informasi untuk menyelesaikan tugas pengguna (*brainware*), dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan jaringan (*networking*).

2.4.2 Pengertian Pelaporan

Menurut Waseso dkk. dalam Iftitah (2018:9) Pelaporan merupakan wujud dari pertanggungjawaban seseorang yang menggambarkan kemajuan belajar seseorang. Sedangkan menurut Iftitah (2019:94) Pelaporan dapat didefinisikan sebagai hasil evaluasi yang meliputi perencanaan awal, pelaksanaan, penggalian data dan informasi, pengolahan data sampai kesimpulan yang disampaikan secara tertulis oleh evaluator kepada pihak-pihak lain yang membutuhkan.

2.4.3 Pengertian Penjualan

Menurut Collage dalam Atomoko dan Arozona (2016:39) Penjualan merupakan rangkaian penutup dari kegiatan pemasaran yang telah dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Sedangkan dalam pengertian lain menurut Kotle dalam Solihin dan Nusa (2017:108) Penjualan merupakan sebuah



proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari penjualan adalah suatu kegiatan yang di lakukan oleh pembeli dan penjual dalam kegiatan pemasaran untuk memenuhi kebutuhan satu sama lain.

2.4.4 Pengertian Perhitungan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Perhitungan adalah penjumlahan / penentuan total pengeluaran atau pembayaran untuk sebuah jasa dan produk.

2.4.5 Pengertian Komisi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komisi adalah Imbalan (uang) atau persentase tertentu yang dibayarkan karena jasa yang diberikan dalam jual beli dan sebagainya.

2.4.6 Pengertian *Marketing*

Menurut Kasmir (2018:53) *marketing* atau pemasaran adalah sebuah usaha untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan para nasabahnya (manusia) terhadap produk dan jasa. Sedangkan menurut Firmansyah (2020:2) *marketing* adalah sekumpulan kegiatan dimana perusahaan atau organisasi lainnya mentransfer nilai-nilai (pertukaran) tentang informasi produk, jasa dan ide mereka dengan pelanggannya.

2.4.7 Pengertian Aplikasi Pelaporan Penjualan dan Perhitungan Komisi

Marketing pada PT. Sekawan Kontrindo Palembang Berbasis *Website*

Aplikasi Pelaporan Penjualan dan Perhitungan Komisi *Marketing* pada PT. Sekawan Kontrindo Palembang Berbasis *Website* adalah aplikasi yang dibuat dengan berbagai fitur dengan tujuan untuk memudahkan perusahaan dalam proses pelaporan penjualan dan perhitungan komisi.