



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Lubis dkk (2020) mengatakan bahwa komputer merupakan perangkat elektronika yang mempunyai sistem kerjanya harus dioperasikan berdasarkan dari perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang ada dan saling berkaitan.

Munazilin (2017:19) berpendapat bahwa komputer adalah mesin penghitung elektronik yang dapat menerima informasi digital, kemudian dapat melakukan pemrosesan yang sesuai dengan perintah yang tersimpan di memorinya, lalu dapat menghasilkan hasil yang sesuai dengan perintah berupa informasi.

Berdasarkan pendapat tersebut pengertian dari komputer adalah sebuah perangkat/mesin yang dapat menjalankan sebuah perintah berdasarkan informasi digital dan dapat menghasilkan sebuah hasil berupa data informasi.

2.1.2. Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:2) mengatakan bahwa Perangkat lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).

Menurut Alda (2021:1) mengatakan bahwa perangkat lunak (*software*) adalah perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan dimana memiliki struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional dan mempunyai dokumen yang menggambarkan operasi dan kegunaan program.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak (*software*) merupakan sekumpulan serangkaian perintah yang dapat dimengerti oleh mesin komputer sehingga komputer dapat menjalankan apa yang kita inginkan.



2.1.3. Pengertian Perangkat Keras

Menurut Rosallia et all (2019:687) perangkat keras adalah perangkat fisik yang merupakan bagian dari sistem komputer yang dapat mendukung analisis geografis dan pemetaan.

Menurut Zaki (2010:3) Hardware Komputer sangat beragam terdiri dari komponen komponen fisik komputer contohnya seperti monitor, CPU, Motherboard, Memory, peranti drive, printer, hard disk, flash disk, dan sebagainya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perangkat keras (Hardware) adalah sekumpulan perangkat fisik yang merupakan bagian dari sistem komputer itu sendiri.

2.1.4. Pengertian Internet

Menurut Wulandari (Dalam Sibero 2019:24) Internet yaitu *Interconnected Network* yang merupakan sebuah jaringan komputer yang saling menghubungkan antar komputer secara global.

Menurut Wulandari (Dalam Sarwono 2019:24) Internet adalah sekumpulan jaringan yang memiliki skala global.

Maka dapat disimpulkan dari kedua pengertian diatas, bahwa internet adalah jaringan global yang menghubungkan seluruh jaringan di dunia melalui jalur satelit.

2.1.5. Pengertian Basis Data

Lubis (2016:2) mengatakan bahwa pengertian basis data adalah gabungan dari file-file yang terbentuk karena hubungan yang masuk akal dan dapat diungkapkan dengan catatan serta bersifat tidak terikat.

Menurut Jayanti dan Sumiari (2018) berpendapat bahwa pengertian dari basis data adalah sekumpulan data yang saling terintegrasi atau terikat dari data satu dengan yang lainnya yang dikoordinirkan untuk memenuhi kebutuhan di dalam suatu organisasi tersebut.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa basis data merupakan kumpulan data atau file yang telah dibentuk untuk memenuhi kebutuhan

suatu organisasi tersebut yang mempunyai keterkaitan antara data satu dengan yang lainnya.

2.2 Teori Khusus

2.2.1. Pengertian *Unified Modeling Language* (UML)



Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Unified_Modeling_Language

Gambar 2.1 Logo *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut Mulyani (2016:42), “ *Unified Modeling Language* (UML) merupakan sebuah teknik pengembangan sistem yang bahasanya menggunakan grafis yang digunakan sebagai alat untuk melakukan pendokumentasian serta dapat melakukan perincian pada sistem”.

Saputra dan Aprilian (2020:76) mengatakan bahwa defisini dari *Unified Modeling Language* (UML) adalah suatu bahasa pemodelan standar yang terdiri beberapa diagram yang saling terkait, kemudian dikembangkan untuk membantu pengembang sistem dan perangkat lunak untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem perangkat lunak.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa pengertian dari *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah alat yang membantu dalam mengembangkan suatu sistem perangkat lunak.

Dengan menggunakan UML kita dapat membuat rancangan untuk semua jenis aplikasi atau perangkat lunak yang sesuai dengan rencana yang telah dibuat, dimana dapat ditulis di bahasa pemrogramana apapun, dan sistem operasi serta jaringan apapun. UML sintak mendefinisikan bagaimana bentuk yang telah

dirancang dapat digabungkan. Terdapat beberapa diagram pada UML, namun berikut ini beberapa diagram yang sering digunakan oleh para pengembang, yaitu:

2.2.1.1 Pengertian Use Case Diagram

Mulyani (2016:245) mengatakan bahwa *Use Case Diagram* merupakan kumpulan diagram dan teks yang saling bekerja sama untuk mengatur atau menyimpan dokumen untuk memperlihatkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem.

Menurut Habibi dan Aprilian (2019:89), “*Use Case* adalah model diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem”.

Menurut Muslihudin dan Oktafianto (2016) mengatakan bahwa terdapat komponen-komponen pembentuk diagram *use case* adalah :

Tabel 2.1 Simbol Use Case

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menjelaskan interaksi atau peran yang pengguna kembangkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Keterikatan antara perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) yang akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Keterikatan antara objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menjelaskan bahwa <i>use case</i> sumber secara terang-terangan (<i>eksplisit</i>).

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol *Use Case*

5		<i>Extend</i>	Menjelaskan bahwa target <i>use case</i> memperluas perilaku dari <i>use case</i> itu sendiri yang merupakan sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menjelaskan dari paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Menjelaskan urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah elemen-elemennya.
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

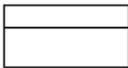
Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *Use Case Diagram* adalah kumpulan dari teks dan diagram yang menggambarkan secara singkat siapa saja yang menggunakan sistem.

2.2.1.2 Pengertian Class Diagram

Haqi dan Setiawan (2019:78) berpendapat bahwa *Class Diagram* adalah salah satu diagram UML yang menampilkan kelas-kelas yang terdapat pada suatu sistem dimana sistem tersebut akan dijalankan.

Menurut Mulyani (2016:247), “*Class Diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menjelaskan kelas, komponen serta hubungan antar kelas tersebut”.

Tabel 2.2 Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya yang digunakan untuk menghindari asosiasi yang lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *Class Diagram* adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas pada aplikasi yang akan dibuat.

2.2.1.3 Pengertian Activity Diagram

Mulyani (2016:249) berpendapat bahwa *Activity Diagram* merupakan diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan alur dari suatu aplikasi.

Menurut Habibi dan Suryansah (2020:92) mengatakan bahwa pengertian dari *Activity Diagram* adalah suatu teknik yang menggambarkan sebuah logika dari aplikasi yang akan dibuat berupa prosedural atau *workflow* pada bisnis dengan kasus yang berbeda.

Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

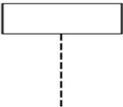
Jadi, bisa disimpulkan bahwa pengertian dari *Activity Diagram* adalah gambaran aluran aktifitas yang akan dilakukan aplikasi pada satu proses.

2.2.1.4 Pengertian Sequence Diagram

Menurut Haqi dan Setiawan (2019:77) mengatakan bahwa pengertian dari *Sequence Diagram* adalah salah satu dari jenis diagram UML yang menjelaskan interaksi atau aplikasi berdasarkan urutan waktu.

Mulyani (2016) berpendapat bahwa *Sequence Diagram* merupakan diagram UML yang menggambarkan hubungan antar objek.

Tabel 2.4 Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Jadi, berdasarkan pendapat diatas bahwa pengertian dari *Sequence Diagram* adalah diagram UML yang menggambarkan hubungan antar objek berdasarkan urutan waktu.

2.2.1.5 Pengertian Kamus Data

Kadir (2016:73) menyatakan bahwa, “Kamus data adalah deskripsi formal mengenai seluruh elemen yang tercakup dalam DAD pada tahapan perancangan elemen-elemen pada kamus data akan menjadi bahan untuk menyusun basis data”.

Maniah dan Hamidin (2017) berpendapat bahwa kamus data mempunyai fungsi sebagai katalog data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem

informasi sehingga dapat membantu pengembang sistem agar dapat memahami aplikasi secara rinci.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa kamus data merupakan sebagai pelaku sistem yang dapat membantu dalam memahami sebuah aplikasi secara detail dan teorganisir.

2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Aplikasi

“Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri.” (Habibi dan Karnovi, 2020:14)

Menurut Jogiyanto HM (dalam suhartini (2017) mengatakan bahwa aplikasi merupakan suatu penerapan, menyimpan suatu data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan menjadi suatu proses lainnya.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya dan siap pakai bagi pengguna.

2.3.2 Pengertian Website

“*Website* adalah jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan situs internet yang menawarkan teks, grafik, suara, dan sumber daya animasi melalui *hypertext transfer protocol*.” (Rerung, 2018:1)

Menurut susilowati (2019:36) *Website* merupakan sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antara halaman satu dengan halaman lain, terkadang disertai pula dengan gambar, video, animasi, atau jenis-jenis objek lainnya.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa *website* adalah sekumpulan halaman pada suatu domain internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas menggunakan internet.



2.3.3 Pengertian Manajemen

Menurut Aditama (2020:1) Manajemen adalah suatu proses khas yang terdiri dari Tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan SDM dan sumber-sumber lainnya.

Menurut Firmansyah dan Mahardhika (2019:1) Manajemen sangatlah penting bagi kehidupan manusia karena manajemen dapat mempermudah pekerjaan manusia dengan spesialisasi pekerjaan serta perkembangannya skala operasi yang ada di era sekarang ini, ada tiga alasan utama diperlukannya manajemen, yaitu untuk mencapai tujuan, untuk menjaga keseimbangan diantara tujuan-tujuan yang saling bertentangan, dan untuk mencapai efisiensi dan efektifitas.

Berdasarkan pendapat di atas Manajemen adalah sekumpulan tindakan-tindakan yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian dalam mempermudah pekerjaan *user* (pengguna).

2.3.4 Pengertian Aset

Menurut Firmansyah dan Suryanto (Di dalam Kieso et all 2019:12) aset tetap didefinisikan sebagai aset berwujud yang dimiliki untuk digunakan dalam produksi atau persediaan barang dagang dan jasa, untuk disewakan kepada pihak lain, atau untuk tujuan administratif, yang diperkirakan dapat digunakan selama lebih dari satu periode.

Menurut Firmansyah dan Suryanto (Di dalam IAI 2019:12) yang dimaksud dengan aset adalah aset berwujud yang dimiliki untuk digunakan dalam produksi atau penyediaan barang atau jasa, untuk disewakan kepada pihak lain, atau untuk tujuan administrative, dan diperkirakan untuk digunakan selama lebih dari satu periode.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dua penjelasan di atas bahwa aset adalah sekumpulan barang atau jasa yang dapat di jadikan sebagai tujuan administrative atau dapat juga disewakan kepada pihak lain.

2.3.5 Pengertian Manajemen Barang Atau Aset

Wahyuni dan Khoirudin (dalam Sugiana 2020:145) Menyatakan bahwa pengertian manajemen barang atau aset adalah sebuah keahlian dengan fokus pada pelaksanaan pengelolaan aset dengan kegiatan yang meliputi kebutuhan-kebutuhan aset, memperoleh aset, inventarisasi, Tindakan hukum dengan legal audit, penilaian aset, menjalankan sehingga pengalihan aset secara efektif dan efisien.

Sedangkan menurut Wahyuni dan Khoirudin (dalam Griffin 2020:145) Manajemen aset merupakan kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan aset dengan meliputi sebuah perencanaan hingga pengambilan keputusan dengan tepat dan dapat mengendalikan dalam sebuah organisasi pada pemerintah dengan tujuan menciptakan organisasi yang efektif dan efisien.

Sedangkan menurut Utojo (2019:1) yang dimaksud dengan pengadaan atau manajemen barang dengan sistem sentralisasi adalah pengelolaan pengadaan barang yang terpusat dan ditangani oleh satu bagian khusus, yaitu bagian *Supply Chain* yang menangani rangkaian kegiatan sejak permintaan dari user diterima oleh bagian pengadaan barang sampai dengan barang yang diorder telah diterima dengan baik oleh user terkait.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari Manajemen Barang atau aset adalah kumpulan perangkat komputer yang dapat mengelola data pada barang ataupun aset dan menjadi sebuah informasi yang dapat berguna untuk *user* (pengguna).

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian HTML

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2015), "*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa *standard* yang digunakan untuk menampilkan halaman web".

Setiawan (2018:16) mengatakan bahwa pengertian dari HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang terstruktur yang dapat dikembangkan untuk membuat suatu halaman *website* yang dapat ditampilkan menggunakan *Web Browser*.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa pengertian dari *HyperText Markup Language* (HTML) *HyperText Markup Language* (HTML) adalah Bahasa yang digunakan untuk menggambarkan struktur halaman Website.

2.4.2 Pengertian PHP



Sumber : (Ahmar Dan Rahman, 2019)

Gambar 2.2 Logo PHP

Menurut Ahmar Dan Rahman (2019:63) *PHP* merupakan bahasa pemrograman yang terkenal dan menakjubkan dan merupakan dasar pembuatan aplikasi blog terkenal yaitu wordpress.”

Mundzir (2020) mengatakan bahwa pengertian dari PHP adalah suatu bahasa pemrograman umum yang digunakan untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web yang bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa PHP (*PHP: Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML.

2.4.3 Pengertian XAMPP



Sumber : (Aprilian & Saputra, 2020)

Gambar 2.3 Logo XAMPP

“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” (Aprilian & Saputra, 2020:3).

Menurut Harani dan Sunandhar (2020), “XAMPP adalah sebuah perangkat lunak yang mendukung banyak dari sistem operasi dengan gabungan dari beberapa program”.

Menurut Harani dan Sunandhar (2020) bahwa XAMPP mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu:

A. Kelebihan XAMPP :

1. *Database Storage Engine* ini banyak digunakan oleh programmer karena bersifat *free* (gratis).
2. Kemampuannya mempunyai kapasitas yang cukup mumpuni
3. Keamanan penyimpanan data pada XAMPP sudah terbilang cukup aman.
4. Kecepatannya menjadi kelebihan utama dari XAMPP.

B. Kekurangan XAMPP :

1. Tidak cocok untuk menangani data dalam jumlah yang besar, baik untuk menyimpan data maupun untuk memproses data.
2. Memiliki keterbatasan dalam kemampuan kinerja pada server ketika data yang disimpan telah melebihi batas maksimal kemampuan.

2.4.4 Pengertian PhpMyAdmin



Sumber : (Yadhanto dan Prasetyo, 2018)

Gambar 2.4 Logo phpMyAdmin

Yadhanto dan Prasetyo (2018) berpendapat bahwa *phpMyAdmin* adalah aplikasi web untuk mengelola database MySQL dan database MariaDB dengan mudah melalui antarmuka (interface) grafis.

Menurut Junus (2020), “*phpMyAdmin* adalah sebuah aplikasi berbasis web *Graphical User Interface* (GUI) yang digunakan bersamaan dengan DBMS MySQL.

2.4.4.1 Keunggulan PhpMyAdmin

“*PhpMyAdmin* memiliki beberapa keunggulan dibanding *database* lain, di antaranya adalah:

1. *Database Storage Engine* ini banyak digunakan oleh programmer dan web developer karena sifatnya yang *free*. Dan untuk penggunaan yang *expert* sudah ada *software* yang bayar.
2. Kemampuannya dapat diandalkan, mempunyai kapasitas yang cukup mumpuni yang dapat menampung sekitar 60.000 tabel dan dengan jumlah *record* dapat mencapai 5.000.000.000 bahkan untuk yang terbaru sudah lebih dari itu.
3. Keamanan datanya yang cukup aman walaupun tidak sehebat Postgre dan Oracle.
4. *Database Storage Engine* ini *multiplatform* sehingga mampu diaplikasikan di berbagai sistem operasi. *MySQL* cocok digunakan diaplikasi kelas kecil dan menengah.
5. *Engine* ini sangat cepat.

2.4.5 Pengertian MySQL



Sumber : (Elgamar, 2020)

Gambar 2.5 Logo MySQL

Menurut Elgamar (Di dalam Zaki 2020:9) MySQL merupakan database yang memiliki tipe data bersifat relasional yang berarti MySQL memiliki cara dalam penyimpanan datanya berbentuk table-tabel yang saling terhubung.

Menurut Elgamar (2020:9) Database My Structure Query Language (MySQL) berfungsi dalam mengolah database menggunakan bahasa Struktured Query Language (SQL).

Berdasarkan penjelasan di atas MySQL merupakan sekumpulan database yang memiliki tipe dan mempunyai penyimpanan dan data-datanya berbentuk table.

2.4.5.1 Fungsi-Fungsi MySQL

Adapun fungsi yang digunakan pada pemrograman database MySQL. Pada versi terkini, berintegrasi dengan bahasa pemrograman PHP versi terbaru (5.6-7.2), MySQL berganti fungsi menjadi MySQLi (MySQL improved). Berikut adalah fungsi-fungsi dari MySQLi.

Tabel 2.5 Fungsi-fungsi MySQL

Fungsi MySQLi	Keterangan
<code>mysqli_affected_rows()</code>	Mengembalikan jumlah baris yang berpengaruh dalam operasi MySQL sebelumnya
<code>mysqli_autocommit()</code>	Menghidupkan atau mematikan modifikasi basis data yang dilakukan secara otomatis
<code>mysqli_change_user()</code>	Mengubah pengguna koneksi database yang ditentukan
<code>mysqli_character_set_name()</code>	Mengembalikan set karakter default untuk koneksi database
<code>mysqli_close()</code>	Menutup koneksi database yang sebelumnya dibuka
<code>mysqli_commit()</code>	Melakukan transaksi saat ini
<code>mysqli_connect_errno()</code>	Mengembalikan kode kesalahan dari kesalahan koneksi terakhir
<code>mysqli_connect_error()</code>	Mengembalikan deskripsi kesalahan dari kesalahan koneksi terakhir
<code>mysqli_connect()</code>	Membuka koneksi baru ke server MySQL

**Lanjutan tabel 2.5 Fungsi-fungsi MySQL**

mysql_data_seek()	Menyesuaikan pointer hasil ke baris arbitrer di set hasil
mysql_debug()	Melakukan operasi debugging
mysql_dump_debug_info()	Tuang info debug ke dalam log
mysql_free_result()	Membebaskan memori yang terkait dengan hasil
mysql_errno()	Mengembalikan kode kesalahan terakhir untuk panggilan fungsi terbaru
mysql_error_list()	Mengembalikan daftar kesalahan untuk panggilan fungsi terbaru
mysql_error()	Mengembalikan deskripsi kesalahan terakhir untuk panggilan fungsi terbaru
mysql_fetch_all()	Mengambil semua baris hasil sebagai array asosiatif, array numerik, atau keduanya
mysql_fetch_array()	Mengambil baris hasil sebagai asosiatif, array numerik, atau keduanya
mysql_fetch_assoc()	Mengambil baris hasil sebagai array asosiatif
mysql_fetch_field_direct()	Mengembalikan meta-data untuk bidang tunggal di set hasil, sebagai objek
mysql_fetch_field()	Mengembalikan bidang berikutnya dalam set hasil, sebagai objek
mysql_fetch_fields()	Mengembalikan array objek yang mewakili bidang dalam set hasil
mysql_init()	Menginisialisasi MySQLi dan mengembalikan sumber daya untuk digunakan dengan mysql_real_connect ()
mysql_fetch_lengths()	Mengembalikan panjang kolom dari baris saat ini di set hasil
mysql_fetch_object()	Mengembalikan baris saat ini dari hasil yang ditetapkan, sebagai objek
mysql_field_count()	Mengembalikan jumlah kolom untuk kueri terbaru
mysql_field_tell()	Mengembalikan posisi cursor bidang
mysql_fetch_row()	Mengambil satu baris dari hasil-set dan mengembalikannya sebagai array yang disebutkan
mysql_insert_id()	Mengembalikan id yang dibuat secara otomatis yang digunakan dalam permintaan terakhir

Lanjutan tabel 2.5 Fungsi-fungsi MySQL

mysqli_info()	Mengembalikan informasi tentang kueri yang baru saja dieksekusi
mysqli_insert_id()	Mengembalikan id yang dibuat secara otomatis yang digunakan dalam permintaan terakhir
mysqli_more_results()	Cek apakah ada lebih banyak hasil dari kueri multi
mysqli_multi_query()	Melakukan satu atau lebih query pada database
mysqli_next_result()	Mempersiapkan set hasil selanjutnya dari mysqli_multi_query ()
mysqli_get_charset()	Mengembalikan objek set karakter
mysqli_get_client_info()	Mengembalikan versi pustaka klien MySQL
mysqli_get_client_stats()	Mengembalikan statistik tentang klien per-proses
mysqli_get_client_version()	Mengembalikan versi pustaka klien MySQL sebagai integer
mysqli_get_connection_stats()	Mengembalikan statistik tentang koneksi klien
mysqli_get_host_info()	Mengembalikan nama host server MySQL dan jenis koneksi
mysqli_get_proto_info()	Mengembalikan versi protokol MySQL
mysqli_get_server_info()	Mengembalikan versi server MySQL
mysqli_get_server_version()	Mengembalikan versi server MySQL sebagai bilangan bulat
mysqli_kill()	Meminta server untuk membunuh utas MySQL
mysqli_num_fields()	Mengembalikan jumlah bidang dalam set hasil
mysqli_refresh()	Me-refresh tabel atau cache, atau me-reset informasi server replikasi
mysqli_rollback()	Putar kembali transaksi saat ini untuk basis data
mysqli_select_db()	Mengubah database default untuk koneksi

Lanjutan tabel 2.5 Fungsi-fungsi MySQL

mysqli_set_local_infile_default()	Unsets handler yang ditentukan pengguna untuk memuat perintah infile lokal
mysqli_set_charset()	Menetapkan set karakter klien default
mysqli_set_local_infile_handler()	Atur fungsi panggilan balik untuk perintah LOAD DATA LOCAL INFILE
mysqli_sqlstate()	Mengembalikan kode kesalahan SQLSTATE untuk operasi MySQL terakhir
mysqli_num_rows()	Mengembalikan jumlah baris dalam hasil yang ditetapkan
mysqli_options()	Menetapkan opsi koneksi tambahan dan memengaruhi perilaku koneksi
mysqli_ping()	Ping koneksi server, atau mencoba menyambung kembali jika koneksi sudah turun
mysqli_prepare()	Mempersiapkan pernyataan SQL untuk dieksekusi
mysqli_query()	Melakukan kueri terhadap basis data
mysqli_real_connect()	Membuka koneksi baru ke server MySQL
mysqli_real_escape_string()	Melepaskan karakter khusus dalam string untuk digunakan dalam pernyataan SQL
mysqli_real_query()	Menjalankan query SQL
mysqli_reap_async_query()	Mengembalikan hasil dari kueri async
mysqli_thread_id()	Mengembalikan ID utas untuk koneksi saat ini
mysqli_ssl_set()	Digunakan untuk membuat koneksi yang aman menggunakan SSL
mysqli_stat()	Mengembalikan status sistem saat ini
mysqli_stmt_init()	Menginisialisasi pernyataan dan mengembalikan objek untuk digunakan dengan mysqli_stmt_prepare ()

Lanjutan tabel 2.5 Fungsi-fungsi MySQL

mysqli_store_result()	Mentransfer hasil yang ditetapkan dari kueri terakhir
mysqli_thread_safe()	Mengembalikan apakah pustaka klien dikompilasi sebagai aman-utas
mysqli_use_result()	Memulai pengambilan hasil yang disetel dari kueri terakhir yang dieksekusi menggunakan mysqli_real_query ()
mysqli_warning_count()	Mengembalikan jumlah peringatan dari kueri terakhir dalam koneksi

Sumber : W3school, 2019, (online).

2.4.6 Pengertian *Sublime Text*



Sumber : (Habibi dkk, 2015)

Gambar 2.6 Logo *Sublime Text*

Habibi et all (dalam Faridl, 2015:3), “ *Sublime text 3* adalah *text editor* berbasis Python, sebuah text editor yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simple yang cukup terkenal dikalangan developer (pengembang), penulis dan desainer.”

Sublime memiliki fitur yang dapat mempermudah penulisan script atau kode, antara lain :

1. ***Multiple selection***. Ini adalah fitur unggulan di *Sublime text*. Fitur ini dapat meletakkan kursor di beberapa tempat (menggunakan Ctrl + click), kemudian mengedit secara bersamaan.
2. ***Auto completion***. *Sublime text* memiliki *auto complete* untuk beberapa Bahasa yang dipakai seperti *PHP*, *CSS*, dan *JS*.