



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Nugroho (2021) “Komputer adalah suatu perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mengolah data sesuai dengan prosedur yang telah dirumuskan sebelumnya sehingga menghasilkan informasi bermanfaat bagi penggunaannya”.

Sedangkan menurut Krisbiantoro (2018:1), “Komputer merupakan alat yang dipakai untuk mengolah dan memproses data menurut perintah yang telah dirumuskan”.

2.1.2 Pengertian Teknologi Informasi

Menurut Rintho (2018:3) “Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang berhubungan dengan pengelolaan data menjadi informasi dan proses penyaluran data atau informasi tersebut dalam batas ruang dan waktu”.

2.1.3 Pengertian Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras adalah alat yang berhubungan langsung dengan komputer yang dapat dilihat secara fisik. Contohnya adalah Monitor, hard disk, dan mouse. Menurut Yahfizham (2019:13) “Istilah *hardware* komputer atau perangkat keras komputer, merupakan benda yang secara fisik dapat dipegang, dipindahkan dan dilihat”

Ada banyak sekali macam macam *hardware computer* diantaranya adalah Motherboard, *Processor* (CPU), *Monitor*, *Harddisk* (HDD), RAM (*Random Access Memory*), *Keyboard*, *Mouse* dan lain-lain.

a) *Motherboard*

Motherboard atau bisa disebut main board / papan utama merupakan salah satu komponen perangkat keras terpenting dalam bagian komputer, karena merupakan komponen yang menghubungkan/menyatukan seluruh komponen penyusun komputer satu sama lain.

b) *Processor* (CPU)



Selain motherboard tadi Processor (Control Processing Unit) juga merupakan perangkat keras terpenting yang perlu diperhatikan, karena merupakan otak sentral dari sebuah sistem komputer. CPU memiliki tugas utama untuk memproses dan menjalankan segala instruksi yang telah diprogram.

c) Monitor

Monitor adalah sebuah alat yang berfungsi sebagai media untuk menampilkan hasil output data secara grafis pada sebuah komputer. Seiring berkembangnya zaman maka kemajuan teknologi telah merubah layar monitor yang dulu berbentuk tabung hingga sekarang sudah lebih efisien berupa LCD Monitor.

d) Harddisk (HDD)

Harddisk atau bisa juga disebut hard disk drive (HDD) merupakan nyawa bagi seorang pengguna komputer, karena merupakan media utama untuk penyimpanan semua data baik dokumen, foto, musik, video, program, database dan lainnya secara permanen. Harddisk ada yang internal ada juga yang eksternal.

e) RAM (Random Access Memory)

RAM (Random Access Memory) hampir sama dengan Harddisk yaitu sebagai media penyimpanan, hanya saja RAM bersifat sementara, dalam arti lain ketika perangkat dimatikan maka data yang di proses akan hilang.

f) Keyboard

Keyboard ialah perangkat keras komputer yang sangat mudah dilihat karena sering sekali digunakan. Keyboard adalah sebuah papam ketik yang dapat menginput huruf, angka, karakter dan ada beberapa tombol dengan fungsi masing masing. Salah satunya adalah space bar yang berfungsi untuk memberi jarak antar kata yang ditulis.

g) Printer

Printer merupakan sebuah mesin cetak yang berfungsi sebagai alat output cetak dokumen elektronik baik berupa tulisan maupun gambar.

2.1.4 Pengertian Perangkat Lunak (Software)



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

Menurut Syaputra dan Winanda (2019:125), “Sistem perangkat lunak berarti sebuah sistem yang memiliki komponen berupa perangkat lunak yang memiliki hubungan satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan pelanggan (*customer*)”.

2.1.5 Pengertian Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan suatu proses menyusun sistem yang baru untuk mengembangkan sistem yang lama secara keseluruhan. Rosa dan Shalahuddin (2018:26), menyebutkan bahwa “SDLC atau *Software Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem sistem perangkat lunak sebelumnya”.

Sukamto dan Shalahuddin (2018:28) menjelaskan metode pengembangan sistem yaitu waterfall. “Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*Classic life cycle*)”. Model Waterfall menyediakan pendekatan alur hidup terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan.

a) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini perlu di dokumentasikan.

b) Desain

Desain Perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur



pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan tahap ini perlu di dokumentasikan.

c) Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d) Pengujian

Pengujian atau Black box testing fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuaidengan yang diinginkan.

2.1.6 Pengertian Native

Menurut Erfan (2018:5), “native maksudnya adalah bawaan, atau standar paling dasar”.

“Native sendiri artinya asli, yakni pemrograman php yang murni disusun dan di coding atau dibangun oleh para programmer sendiri tanpa ada istilah tambahan buat settingan atau konfigurasi lainnya” (Padmanaba,.dkk, 2020:1).

2.1.7 Pengertian Sistem

Menurut Kristanto (2018:1), “Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut untuk mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan”.

Menurut Fathansyah (2018:11), “Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu”.

2.1.8 Pengertian Informasi

Menurut Kristanto (2018:7), “Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima”.



Menurut Nafiudin (2019:23), “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti/memiliki makna”.

2.1.9 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Kristanto (2018:12), “Sistem Informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi”.

Menurut Prehanto (2020) “Sistem informasi merupakan proses pengumpulan, penyimpanan dan analisis sebuah informasi, dengan tujuan tertentu. Sistem informasi yang terdiri oleh sistem lainnya serta kegiatan strategi dalam suatu organisasi dalam melakukan tindakan atau keputusan”.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

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

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

2.2.2 Pengertian Pengolahan

Menurut Nur (2022:106), “Pengolahan adalah proses data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan. Pemrosesan data yang dapat mengubah sesuatu menjadi informasi”.

Menurut Fitriani, dkk (2022:509), “Pengolahan adalah proses penerimaan, penerbitan, pengumpulan, penyimpanan, dan pemantauan yang berupa informasi berupa data dan fakta”.

2.2.3 Pengertian Data

Menurut Arikunto Suharsimi (dalam Syafrial, 2020:45), “Pengertian data adalah semua fakta dan angka-angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun sebuah informasi”.



Sedangkan menurut Fathansyah (2018:2), “Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.”

2.2.4 Pengertian Pengolahan Data

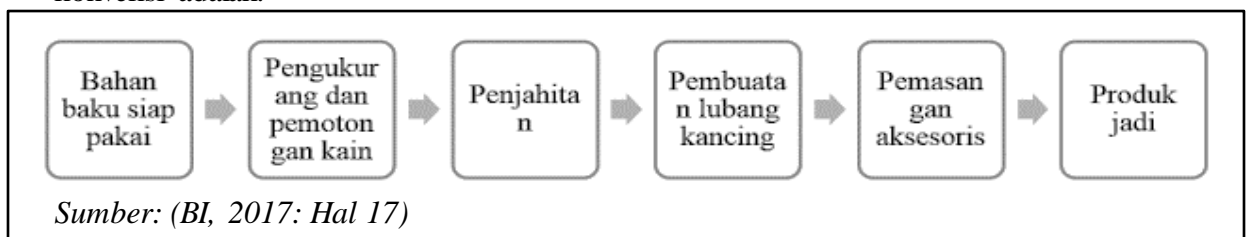
Menurut Fitriani, dkk (2022:509), “Pengolahan data adalah Serangkaian operasi informasi yang direncanakan untuk mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan”.

Menurut Kristanto (2018:8), “Pengolahan data merupakan waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

2.2.5 Pengertian Konveksi

Menurut Rachman, dkk (2018:1616), “Konveksi adalah usaha di bidang busana jadi yang dibuat secara besar-besaran. Jadi, konveksi adalah perusahaan pakaian jadi yang dibuat secara besar-besaran. Dimana barang yang diproduksi dibuat berdasarkan ukuran standar S, M, L, dan XL dalam jumlah yang banyak. Busana jadi atau *ready-to-wear* (bahasa Inggris) dan *Pret-a-porter* (bahasa Perancis), tidak diukur menurut pemesan, melainkan menggunakan ukuran standar atau ukuran yang telah dibakukan”.

Konveksi meskipun disebut sebagai perusahaan pakaian jadi dalam skala besar, seringkali dikategorikan ke dalam industri kecil atau Usaha Kecil dan Menengah (UKM). Pembuatan pakaian dalam skala besar harus ditunjang oleh mesin dan peralatan yang memadai serta sistem produksi yang baik. Bank Indonesia (2017) menjelaskan alur proses produksi oleh industri kecil perusahaan konveksi adalah:



Gambar 2.1 Alur Proses Produksi Industri Kecil Perusahaan Konveksi



2.2.6 Pengertian Bordir

Menurut Prihatini (2019) “ disimpulkan bahwa bordir juga berarti menyulam yang artinya adalah pekerjaan menjahit dengan cara memberi hiasan pada kain yang dilakukan dengan tangan dan dapat pula dilakukan dengan menggunakan mesin jahit biasa atau mesin jahit bordir atau mesin bordir komputer”.

2.2.7 Pengertian Website

Menurut Erfan (2018:2), “*Website* adalah salah satu sumber daya yang ada di internet, berupa halaman-halaman yang terhubung satu sama lain menggunakan *hyperlink*. Dengan *hyperlink* ini kita bisa mengakses halaman-halaman tertentu dari suatu situs web”.

Sedangkan menurut Abdulloh (2018:1), menyatakan bahwa “*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia”.

2.2.8 Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Konveksi dan Bordir Pada CV Asmarindo Global Palembang

Aplikasi Pengolahan Data Konveksi dan Bordir Pada CV Asmarindo Global Palembang adalah suatu aplikasi berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan Database *MySQL* yang berguna untuk Membantu dalam pengolahan data-data stok asset dan bahan, mempermudah mengelola data pegawai beserta gaji mempermudah melihat transaksi pembelian, pemesanan serta pembayaran, dan mempermudah mengetahui riwayat apa saja yang terjadi di dalam laporan keuangan.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian Kamus Data

Menurut Subandi & Aulia Akhrian Syahidi (2018:3) mengemukakan, Kamus data dapat diungkapkan sebagai suatu pengorganisasian data dengan



bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	Disusun, terdiri atas, mendefinisikan, diuraikan menjadi, artinya
+	Dan
()	Opsional/Pilihan (boleh Ya atau Tidak)
[]	Salah satu alternative
*	Komentar, catatan, keterangan
@	Identifikasi atribut kunci, petunjuk (<i>key field</i>)
	Pemisah alternatif simbol []

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2018)

2.3.2 Pengertian Diagram Konteks

“Diagram konteks merupakan suatu diagram alir yang tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran, sistem yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan” (Saputra, 2018:4).

Menurut Sudra, dkk (2021:38), “Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan secara garis besar dari sistem informasi dengan entiti yang terlibat dalam sistem”.

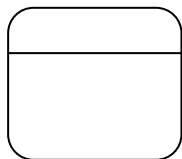
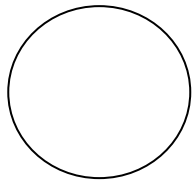
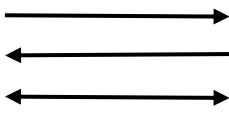
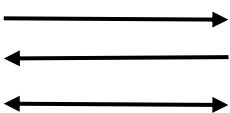
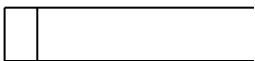
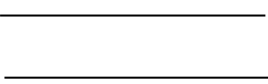
2.3.3 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Rusmawan (2019:52), “Data Flow Diagram merupakan gambaran suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik di mana data tersebut mengalir”.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Gane/Sarson	Yourdan/De Marco	Keterangan
1.			Entitas eksternal, dapat berupa orang/unit yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar system.



No	Gane/Sarson	Yourdan/De Marco	Keterangan
2.	 Proses	 Proses	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
3.	Aliran Data 	Aliran Data 	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
4.	Data Store 	Data Store 	Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses


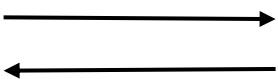
Sumber : Rusmawan (2019:54)

2.3.4 Pengertian *Flowchart*


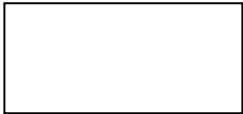
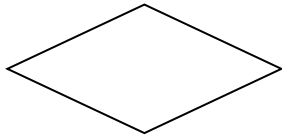
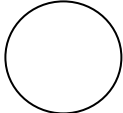
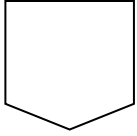


Menurut Hanief dan Jeprina (2020:8), “*Flowchart* adalah suatu teknik untuk menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur penyelesaian masalah”.

Sedangkan, menurut Pratiwi (2020:14), “*Flowchart* adalah bentuk gambar/diagram yang mempunyai aliran satu atau dua arah secara sekuensial”.

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Fungsi
1.	Terminator 	Menyatakan awal/akhir suatu program
2.	Garis Alir 	Menyatakan jalannya alur atau proses



No.	Simbol	Fungsi
3.	<p>Input/output Data</p> 	Menyatakan <i>input</i> / <i>output</i> suatu program
4.	<p>Proses</p> 	Menyatakan proses pengolahan data
5.	<p><i>Decision</i></p> 	Menunjukkan pilihan kondisi tertentu (ya/tidak)
6.		Penghubung bagian <i>flowchart</i> pada satu halaman
7.	<p><i>Off Page Connector</i></p> 	Penghubung bagian <i>flowchart</i> pada halaman berbeda
8.	<p>Subprogram</p> 	Proses menjalankan subprogram
9.	<p><i>Preparation</i></p> 	Pemberian nilai awal



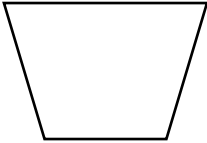
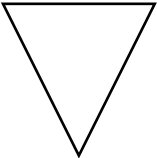
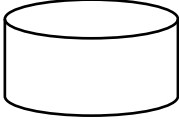
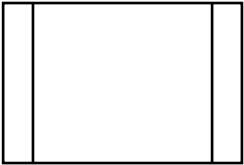

Sumber : Putri (2019:8)



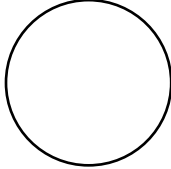

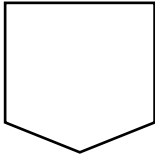
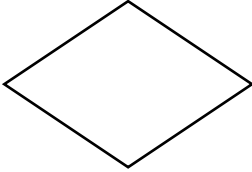
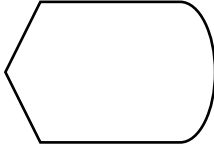

2.3.5 Pengertian *BlokChart*

Kristanto (2018:75) menjelaskan, “Blockchart berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses, maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

Tabel 2.4 Simbol-Simbol BlokChart

Simbol	Keterangan Fungsi
	Menandakan dokumen, bias dalam bentuk surat, formulir, buku/berkas atau cetakan.
	Multi dokumen.
	Proses manual
	Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
	Data penyimpanan (data storage).
	Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
	Proses yang dilakukan oleh komputer.



Simbol	Keterangan Fungsi
	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
	Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
	Pengambilan keputusan (decision)
	Layar peraga (monitor)
	Pemasukan data secara manua


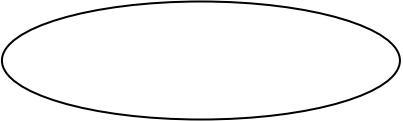
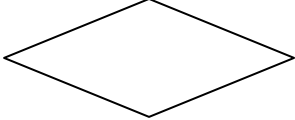

(Sumber: Kristanto (2018:75))

2.3.6 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Rusmawan (2019:64), “ERD merupakan gambaran grafis dari suatu model data yang menyertakan deskripsi detail dari seluruh entitas (*entity*), hubungan (*relationship*), dan batasan (*constraint*) untuk memenuhi kebutuhan system analis dalam menyelesaikan pengembangan sebuah sistem”.

Menurut Suprpto (2021:70), “ERD suatu cara untuk menjelaskan kepada para pemakai tentang dokumentasi yang digunakan untuk menyajikan relasi, dan tentang hubungan antar data secara *logic*”.

**Tabel 2.5** Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1.		Entitas mendeskripsikan tabel
2.		Atribut mendeskripsikan field dalam table
3		Relasi mendeskripsikan hubungan antar table
4.		Garis medeskripsikan penghubung antar himpunan relasi.

Sumber : Rusmawan (2019:54)

Simbol-simbol ERD yang sering digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Persegi panjang menyatakan himpunan entitas.
2. Oval menyatakan atribut (*atribut key* digaris bawah).
3. Belah ketupat menyatakan himpunan relasi.
4. Garis menyatakan penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dengan atributnya.

2.4 Teori Program

2.4.1 XAMPP

Menurut Madcoms yang dikutip oleh Ayu dan Permatasari (2018:19), “XAMPP adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PhpMyAdmin*, *PHP*, *Perl*, *Filezilla* dan lain”.

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

2.4.2 PHP (*Hypertext Preprocessor*)



2.4.2.1 Pengertian PHP

Menurut Jannah, dkk., (2019:1), “*Hypertext Preprocessor* atau lebih akrab dengan sapaan *PHP* merupakan bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web”.

Menurut Abdulloh (2018:127), “*PHP* merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip *HTML* dan bekerja di sisi server”.

2.4.2.2 Script PHP

Badiyanyo (2018:32-33) mengatakan, “*PHP* yang merupakan bahasa scripting yang terpasang pada *HTML*, dan script *HTML* (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa standar untuk membuat halaman web. Biasanya file dituliskan dengan ekstensi *.htm* atau *.html*”.

Contoh:

File latihan1.html

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title> Latihan Belajar HTML</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
    Hello World!
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Contoh diatas bisa ditulis dengan *PHP* sebagai berikut yang kodenya disimpan dengan latihan1.php.

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Latihan Belajar HTML</title>
```

```
</head>
```



```
<body>

<?php

?>

</body></html>
```

2.4.3 MySQL

Kurniawan yang dikutip oleh Pahlevi dkk., (2018:28), menjelaskan mengenai *MySQL* sebagai berikut:

MySQL adalah salah satu jenis *database* yang banyak digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web yang dinamis. *MySQL* termasuk jenis *RDBMS* (*Relational Database Management System*). *MySQL* ini mendukung Bahasa pemrograman *PHP*. *MySQL* juga mempunyai *query* atau bahasa *SQL* (*Structured Query Language*) yang *simple* dan menggunakan *escape character* yang sama dengan *PHP*.

2.4.4 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

2.4.4.1 Pengertian *HTML*

Menurut Devi (2020:1), "*Hypertext Markup Language (HTML)* adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi dalam sebuah penjelajah web internet dan memformat hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi".

Hidayatullah dan Kawistara yang dikutip oleh Ayu dan Permatasari (2018:20), menjelaskan tentang *HTML* sebagai berikut :

Hypertext Markup Language (HTML) adalah Bahasa standard yang digunakan untuk menampilkan halaman web. Yang bisa dilakukan dengan *HTML* yaitu:

1. Mengatur tampilan dan halaman web dan isinya.
2. Membuat tabel dalam halaman web.
3. Mempublikasikan dalam halam web secara *online*.



4. Membuat *form* yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via web.

Contoh: Setiap dokumen HTML diawali dan diakhiri dengan tag HTML.

2.4.4.2 Struktur Dasar HTML

Sunarfrihantono (2018:2-3) mengatakan, Setiap dokumen *HTML* memiliki struktur dasar atau susunan file sebagai berikut:

```
<html>
```

```
  <head>
```

```
    <title> berisi teks yang akan muncul pada title bar browser</title>
```

```
  </head>
```

```
    <body>
```

Berisi tentang text, gambar, atau apapun yang akan ditampilkan pada halaman web pada bagian ini

```
  </body>
```

```
</html>
```

Seperti dapat dilihat, struktur file *HTML* diawali dengan sebuah tag `<html>` dan ditutup dengan tag `</html>`. Didalam tag ini terdapat dua bagian besar, yaitu yang diapit oleh tag `<head>...</head>` dan yang diapit oleh tag `<body>...</body>`.

2.4.5 Sublime Text

Menurut Bos yang dikutip oleh Pahlevi dkk., (2018:29), “*Sublime Text* merupakan salah satu *text editor* yang sangat *powerful* yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi”.

Sedangkan menurut Supono dalam , *Sublime Text* merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi.

2.4.6 Pengertian Basis Data

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:43), “Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan”.