



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

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

Sedangkan menurut Rianto (2021:3), “Komputer merupakan suatu perangkat elektronika yang memiliki kemampuan untuk menerima dan mengolah data menjadi informasi, menjalankan program yang tersimpan dalam memori, serta dapat bekerja secara otomatis berdasarkan perangkat aturan tertentu”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa komputer adalah serangkaian ataupun sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti. Sistem ini kemudian dapat digunakan untuk melaksanakan serangkaian pekerjaan secara otomatis, berdasar urutan instruksi ataupun program yang diberikan kepadanya.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Rianto (2021:5), “*Software* (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 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*)”.

Berdasarkan definisi yang telah di jelaskan diatas penulis menyimpulkan bahwa pengertian perangkat lunak adalah kumpulan perintah program yang disusun secara terstruktur oleh programmer untuk memproses informasi yang dibutuhkan pengguna.

2.1.3 Pengertian Basis Data

Menurut Henderi (2020:11), “Basis data adalah kumpulan data yang saling terkait dan satu set program yang mengizinkan pengguna untuk mengakses dan memodifikasi data tersebut”.

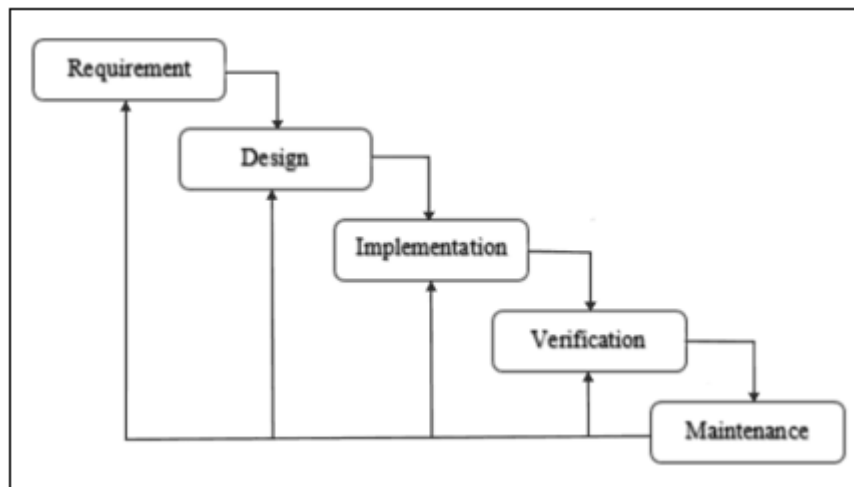
Sedangkan menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:43), “Basis data adalah media untuk penyimpanan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat”.

Berdasarkan definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan dan disimpan secara terkomputerisasi yang bertujuan agar informasi tersedia saat dibutuhkan.

2.1.4 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan model *Waterfall*. Model *Waterfall* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang ada di dalam model *Sequential Development Life Cycle (SDLC)*.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:28), “Model *waterfall* sering juga disebut model sekuensi linear atau alur hidup klasik. Pengembangan sistem dikerjakan secara terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.



Gambar 2.1 Model Proses *waterfall*

Adapun metode air terjun menurut Rosa dan Shalahuddin (2021:29) yaitu.

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara insentif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

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 pengkodean. 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 pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

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 fokus pada perangkat lunak secara dari segi *logic* dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Sistem

Menurut Leod dalam (Anggraeini & Irviani, 2017:1), “Mendefinisikan sistem sebagai sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Sumber daya yang mengalir dari elemen *ouput* dan untuk menjamin prosesnya berjalan dengan baik, maka dihubungkan dengan mekanisme kontrol”.

Menurut Jogianto dalam (Anggraeini & Irviani, 2017:1), “Mengemukakan bahwa sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu”.

Sedangkan menurut Kadir dalam (Anggraeini & Irviani, 2017:1), “Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan yang sama. Sistem dapat membantu dan mempermudah



suatu pekerjaan yang berbasis komputer atau *online*. Seperti mempermudah pekerjaan disuatu perusahaan agar lebih efektif dan efisien.

2.2.2 Pengertian Informasi

Menurut Leod dalam (Anggraeni & Irviani, 2017:1), “Informasi merupakan pengolahan data menjadi lebih berguna dan berarti oleh penerimanya”.

Sedangkan menurut Sutabri dalam (Anggraeni & Irviani, 2017:1), “Informasi adalah pengolahan data yang diinterpretasikan maupun diklasifikasi yang dipakai dalam proses untuk mengambil keputusan”.

Dari uraian beberapa pengertian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah dari sumber terpercaya dan diberikan sesuai dengan keperluan sehingga lebih berarti bagi penerimanya. Informasi juga harus mengandung pengetahuan yang bermanfaat bagi penerimanya dan mempunyai tujuan tertentu untuk mengambil sebuah keputusan.

2.2.3 Pengertian Manajemen

Menurut Hasibuan dalam (Ruyatnasih & Megawati, 2017:4), “Manajemen adalah ilmu dan seni mengatur proses pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber sumber lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Sedangkan Menurut Jones dan George dalam (Suprihanto, 2018:2), “Manajemen adalah perencanaan, pengorganisasian, memimpin dan pengendalian sumber daya manusia dan lainnya untuk mencapai tujuan organisasi secara efisien dan efektif”.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manajemen adalah segala sesuatu yang dilakukan untuk mengatur dan mengelola berbagai sumber untuk mencapai tujuan yang diinginkan secara efektif dan efisien.



2.2.4 Pengertian Kearsipan

Menurut Kamus Administrasi Perkantoran oleh The Liang Gie dalam (Tuginem & Trisiyani, 2018:3-4), “Penyimpanan warkat (*filing*) merupakan kegiatan menaruh warkat-warkat dalam suatu tempat penyimpanan secara tertib menurut sistem, susunan dan tata cara yang telah ditentukan, sehingga pertumbuhan warkat-warkat itu dapat dikendalikan dan setiap kali diperlukan dapat secara cepat ditemukan kembali”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa arsip merupakan sekumpulan warkat atau dokumen-dokumen sebagai sumber informasi penting disuatu organisasi, instansi, dan lembaga-lembaga negara. Arsip sangat berperan penting sebagai bahan untuk perencanaan, penganalisaan, pengembangan, perumusan kebijaksanaan, pengambilan keputusan, pembuatan laporan, pertanggung jawaban, penilaian dan pengendalian setepat-tepatnya.

2.2.5 Pengertian Website

Menurut Abdullah (2018:1), “*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 diseluruh dunia”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *website* adalah gabungan dari sekumpulan halaman *web* di internet yang berguna untuk menyajikan informasi dan membuat sekumpulan halaman yang saling terikat.

2.2.6 Pengertian Sistem Informasi Manajemen Kearsipan pada Kantor Camat Tanjung Lubuk Kabupaten Ogan Komering Ilir Berbasis Website

Sistem Informasi Manajemen Kearsipan pada Kantor Camat Tanjung Lubuk Kabupaten Ogan Komering Ilir Berbasis *Website* adalah Sistem Informasi yang berfungsi untuk mengolah data atau fakta berupa kumpulan-kumpulan dokumen yang di kelola menggunakan sebuah *website*.



2.3 Teori Khusus

2.3.1 Kamus Data

Sukamto dan Shalahuddin (2018:73-74), “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)”. Kamus data biasanya berisi.

- Nama-nama dari data
- Digunakan pada proses-proses yang terkait data
- Deskripsi data
- Informasi tambahan seperti tipe data, nilai data, batas nilai data, dan komponen yang membentuk data

Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut.

Tabel 2.1 Simbol Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	disusun atau terdiri dari
+	Dan
[]	baik...atau...
{ } ⁿ	n kali diulang/bernilai banyak
()	data opsional
...	batas komentar

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:73-74)

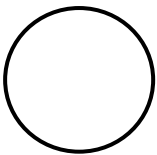

2.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:70-72), “*Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang di aplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.


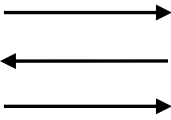


Sukamto dan Shalahuddin menjelaskan notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2 Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

Notasi	Keterangan
	<p>Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.</p> <p>Catatan : Nama yang diberikan pada sebuah prosesbiasanya berupa kata kerja.</p>
	<p>File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)).</p> <p>Catatan: Nama yang di berikan pada sebuah penyimpananbiasanya kata benda.</p>

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

Notasi	Keterangan
	<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang di modelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang di modelkan.</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan padamasukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>
	<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.</p>

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

Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD.

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram* DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.






2. Membuat DFD Level 1 DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan di kembangkan . DFD level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah di buat.
3. Membuat DFD Level 2 Modul-Modul Pada DFD Level 1 (satu) dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2 (dua). Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di-*breakdown*.
4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya DFD Level 3, 4, 5, dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di-atasnya. *Breakdown* pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

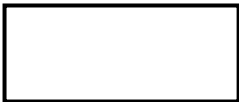
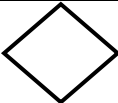


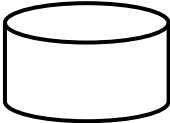

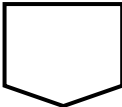
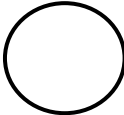

2.3.3 Blockchart

Kristanto (2018:75-77), “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”. Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Blockchart*

Simbol	Keterangan
	Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan
	Multi dokumen
	Proses manual

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Blockchart*

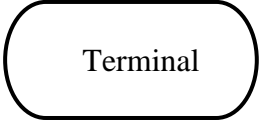



Simbol	Keterangan
	Proses yang dilakukan oleh komputer
	Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)
	Layar peraga (<i>monitor</i>)
	Pemasukan data secara manual
	Data penyimpanan (<i>data storage</i>)
	Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
	Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran

Sumber : Kristanto (2018:75-77)

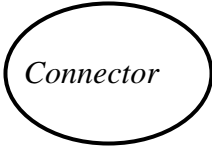
2.3.4 Flowchart

Menurut Kadir (2017:36), “Diagram Alir (*Flowchart*) merupakan cara lain untuk menuangkan algoritma”.

Tabel 2.4 Simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan
	<p>Terminal merupakan lambang untuk mengawali dan menutup satu proses. Ketika Anda akan membuat diagram alir langkah logis satu penyelesaian masalah maka terminal akan mengawali dan menutup langkah-langkah logis tersebut.</p>
	<p><i>Input-Output</i> berfungsi untuk membaca <i>Input</i> dan menampilkan <i>Output</i>. Contoh <i>Input</i> ketika membaca tinggi dan alas segitiga, <i>Output</i> ketika menampilkan luas segitiga tersebut.</p>
	<p>Proses merupakan perhitungan yang diperlukan program contoh pada perhitungan luas segitiga, maka proses akan menghitung luas segitiga, yaitu $\text{luas} = \text{alas} * 0,5 * \text{tinggi}$.</p>
	<p><i>Decission</i> merupakan tempat pengujian untuk mengambil keputusan langkah logis selanjutnya, contoh memeriksa apakah nilai mahasiswa > 60 jika iya, maka lulus, jika tidak, maka gagal.</p>

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol *Flowchart*

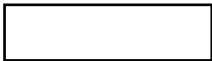
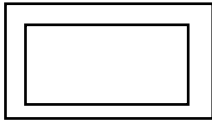
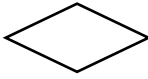
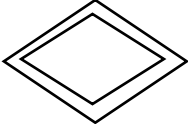
Simbol	Keterangan
	<i>Connector</i> akan menggabungkan proses jika dalam pembuatan diagram alir ternyata harus pindah ke lain halaman, maka langkah logis akan disambung oleh <i>connector</i> .

Sumber : Kadir (2017:36)


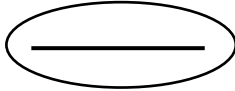
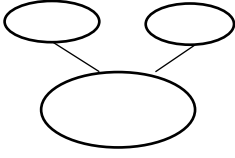

2.3.5 Pengertian *Entity Relational Diagram* (ERD)

Menurut Suprpto (2021:69-70), “ERD adalah sebuah konsep yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan (*database*) dan didasarkan pada persepsi dari sebuah dunia nyata yang terdiri dari sekumpulan objek yaitu disebut *entity* dan hubungan atau relasi antar objek-objek tersebut”.

Tabel 2.5 Simbol *Entity Relationship Diagram*

No.	Simbol	Nama	Arti
1.		<i>Entity</i>	Objek yang dapat dibedakan dalam dunia nyata
2.		<i>Weak Entity</i>	Suatu <i>entity</i> dimana keberadaan dari <i>entity</i> tersebut tergantung dari keberadaan <i>entity</i> yang lain
2.		<i>Relationship</i>	Hubungan yang terjadi antar satu atau lebih <i>entity</i>
4.		<i>Identifying Relational</i>	Garis mendeskripsikan penghubung antar himpunan relasi

Lanjutan Tabel 2.5 Simbol *Entity Relationship Diagram*

No.	Simbol	Nama	Arti
		<i>Atribut Simple</i>	Atribut yang bernilai tunggal atau atribut yang tidak dapat di pilah-pilah lagi
		<i>Atribut Primary Key</i>	Satu atau gabungan dari beberapa atribut yang membedakan semua baris data (<i>row</i>) dalam <i>table</i> secara unik
		<i>Atribut Composite</i>	Atribut yang masih dapat diuraikan lagi menjadi sub-sub atribut yang masing-masing memiliki makna
		<i>Atribut Multivalued</i>	Suatu atribut yang memiliki sekelompok nilai untuk setiap <i>instant entity</i>

Sumber : Suprpto (2021:69-70)

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian *Hypertext Markup Language (HTML)*

Menurut Rerung (2018:18), "*Hypertext markup language (HTML)* merupakan bahasa dasar pembuatan *web*. HTML menggunakan tanda (*mark*), untuk menandai bagian-bagian dari *text*. HTML disebut sebagai bahasa dasar, karena dalam membuat *web*, jika hanya menggunakan HTML maka tampilan *web* terasa hambar".

Abdulloh (2018:7), "HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar *web* yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa *tag-tag* yang menyusun setiap elemen dari *Website*".



Dapat disimpulkan bahwa *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman *website*.

2.4.2 Pengertian *Hypertext Preprocessor* (PHP)

Bahasa pemrograman berupa *script* yang bersifat *open source* yang digunakan untuk membuat halaman *website* untuk menghasilkan isi *web* yang sesuai dengan permintaan *client*.

Menurut Supono & Putratama (2018:1), “PHP (*PHP: hypertext preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke HTML”.

Sedangkan Menurut Kadir (2018:358), “PHP merupakan bahasa pemrograman skrip yang diletakkan dalam *server* yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi *web* yang bersifat dinamis”.

Dapat disimpulkan bahwa, PHP merupakan bahasa pemrograman yang dapat disisipkan dalam membuat suatu aplikasi *web*.

2.4.3 Pengertian *Cascading Style Sheets* (CSS)

Menurut Abdulloh (2018:72), “CSS (*Cascading Style Sheet*) yaitu dokumen yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai *property* yang tersedia sehingga dapat diambil dengan berbagai gaya yang diinginkan”.

Menurut Salamah (2021:7), “CSS merupakan singkatan dari (*Cascading Style Sheet*) sesuai dengan namanya CSS memiliki sifat “*style sheet language*” yang berarti Bahasa pemrograman yang digunakan untuk *web design*”.

Dari berbagai pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa CSS adalah kode yang dimaksudkan untuk mengatur tampilan halaman *website*.



2.4.4 Pengertian XAMPP

Menurut Sitepu (2018:3), "XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan campuran dari beberapa program yang mempunyai fungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), terdiri dari program *MySQL database*, Apache HTTP Server, dan penerjemah, ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl".

Sedangkan menurut Aprilian dan Saputra (2020:133), "XAMPP adalah perangkat lunak *open source* yang dikembangkan oleh teman-teman Apache, MariaDB, PHP, dan Perl. Penggunaan XAMPP adalah untuk menguji klien atau website anda sebelum mengunggahnya ke server *web* jarak jauh".

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa, XAMPP adalah sebuah aplikasi yang dibutuhkan untuk membuat *web* yang berisi berbagai macam aplikasi seperti; Apache HTTP Server, *MySQL database*, bahasa pemrograman PHP.

2.4.5 Pengertian My Structured Query Language (MySQL)

Menurut Jaenul dkk (2021:23), "MySQL adalah suatu aplikasi DBMS yang menjalankan fungsi untuk mengolah data"

Sedangkan Menurut Setyawan dan Indrawan (2018:3), "MySQL adalah sebuah program *database* server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, multi *user* serta menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*)",

2.4.6 Pengertian Sublime Text

Menurut Ardhana dalam (Sa'ad, 2020:39), "*Sublime Text* adalah salah satu program yang digunakan untuk melakukan *editor*, seperti *HTML, PHP, CSS*".



Menurut Jaenul (2021:39) “*Sublime Text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan di berbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi Python API.

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan di atas penulis menyimpulkan bahwa bahwa *sublime text* adalah perangkat lunak *text editor* atau *cross-platform editor* teks yang dapat mengedit suatu aplikasi.

2.4.7 Pengertian *PhpMyAdmin*

Menurut Yudhanto (2018:13), “*PhpMyAdmin* adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk melakukan pengelolaan database *MySQL* dan atau *tool* yang paling populer untuk mengelola *database MySQL*.

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *PhpMyAdmin* adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk memudahkan dalam melakukan pengelolaan database *MySQL*. *PhpMyAdmin* merupakan aplikasi *web* yang bersifat *open source*.