



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

Teori umum merupakan teori-teori yang dibutuhkan penulis dalam pembangunan aplikasi dan juga sebagai landasan untuk pembangunan aplikasi. Dari pembangunan aplikasi ini penulis memilih untuk menggunakan beberapa buku sebagai landasannya. Berikut ini merupakan teori umum yang akan digunakan dalam pembangunan Aplikasi E-Kinerja Peserta Magang Berbasis *Website* pada Kantor Walikota Palembang.

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Hamacher dalam Pardomuan dan Limbong (2022:1), “Komputer sebagai mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan *output* berupa informasi”. Sedangkan menurut Sanders dalam Pardomuan dan Limbong (2022:1), “Komputer ialah sebuah sistem elektronika bertujuan memanipulasi data secara cepat dan tepat dan juga dirancang dalam bentuk terorganisasi dengan ini secara otomatis sistem akan berjalan sesuai *input*, proses dan menghasilkan *output* berdasarkan perintah-perintah yang telah tersimpan pada media penyimpanan komputer”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian komputer merupakan seperangkat peralatan elektronika yang dapat mengolah data dan memprosesnya sesuai instruksinya sehingga menghasilkan *output*.

##### 2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Hadiprakoso (2020:6), “Perangkat lunak (*software*) merupakan kumpulan instruksi dalam bentuk kode program yang ditulis menurut aturan bahasa pemrograman tertentu, disimpan dan dijalankan pada perangkat keras untuk mengerjakan untuk fungsi tertentu”. Sedangkan menurut Rosa 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 pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian perangkat lunak adalah sekumpulan perintah dalam bentuk kode program agar dapat melaksanakan tugas sesuai dengan fungsi tertentu.

### **2.1.3 Pengertian Data**

Ginantra, dkk (2020:11), “Data menyatakan fakta-fakta yang mewakili kejadian, aktivitas, transaksi dan juga deskripsi mengenai suatu objek/benda yang terekam dan tersimpan dalam media komputer”. Sedangkan Rachmadi (2020:1), “Data adalah catatan atas kumpulan fakta dunia nyata yang mewakili objek seperti manusia, barang, hewan, konsep, peristiwa dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, simbol, gambar, teks, bunyi atau kombinasinya”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian data adalah sekumpulan fakta-fakta dunia nyata mengenai suatu objek dan tersimpan melalui media komputer yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, simbol, gambar, teks, bunyi atau kombinasinya.

### **2.1.4 Pengertian Informasi**

Jogiyanto, H. M. dalam Arifin, dkk (2021:9), “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”. Sedangkan menurut Ginantra, dkk (2020:15), “Informasi berasal dari data yang diolah kemudian bertransformasi menjadi bentuk yang bermanfaat bagi pengambilan keputusan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah gabungan dari seluruh data yang telah diolah sehingga bermanfaat bagi penerimanya.



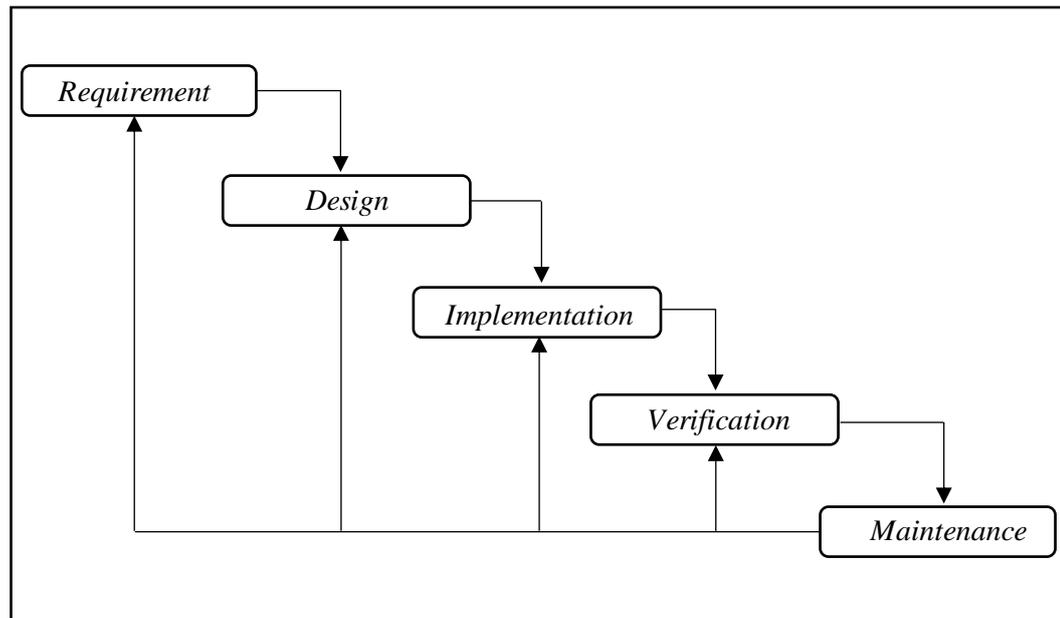
### 2.1.5 Pengertian Internet

Rosika dan Pratama (2021:9), “Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang mampu menghubungkan satu media elektronik dengan media lain”. Sedangkan Azis, dkk (2019:2-3), “Internet berasal dari kata *Interconnection networking* yang mempunyai arti bahwa hubungan antara berbagai macam komputer dan berbagai macam tipe (*platform*) komputer yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia dengan jalur telekomunikasi seperti telepon, *wireless* bahan satelit”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian internet adalah kumpulan jaringan global dari berbagai macam komputer di seluruh dunia yang saling terhubung.

### 2.1.6 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Pressman dalam Sanubari, dkk (2020:41-42), “Metode air terjun atau sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan”. Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



(Sumber : Sanubari, dkk (2020:41))

**Gambar 2.1** Tahapan Metode *Waterfall*

Menurut Sanubari, dkk (2020:41-42), tahapan-tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *Requirement Analysis*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap



unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

#### 4. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

#### 5. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian metode *waterfall* adalah metode pembuatan atau pengembangan sistem yang berurutan mulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna kemudian melalui tahapan-tahapan perencanaan, permodelan, konstruksi, serta penyerahan sistem ke para pengguna, yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

### 2.1.7 Metode Pengujian Aplikasi

Menurut Habibi dan Aprilian (2019:165), “Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kontak hitam, kit hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya(interface nya) , fungsionalitasnya.tanpa mengetahui apa yang terjadi dalam proses detailnya (hanya mengetahui input dan output)”. Sedangkan menurut Sari (2021:188), “Pengujian black-box berkaitan dengan pengujian yang dilakukan pada antarmuka perangkat lunak”.



Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian black box testing adalah memeriksa fungsi dari perangkat lunak dan hasil eksekusi melalui data uji.

## 2.2 Teori Judul

Berikut ini merupakan teori-teori judul yang akan digunakan dalam pembangunan Aplikasi E-Kinerja Peserta Magang Berbasis *Website* pada Kantor Walikota Palembang.

### 2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut *Sutabri* dalam *Habibi, Putra dan Putri (2020:4)*, “aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan menurut *Asropudin* dalam *Habibi, Putra dan Putri (2020:4)*, “aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms. World, Ms. Exel*”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi adalah program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

### 2.2.2 Pengertian E-kinerja

Menurut *Yulaeha, (2021:7)* “E-kinerja merupakan suatu aplikasi yang difungsikan untuk menyediakan data kinerja pegawai ASN”. Sedangkan menurut *Renick* dalam situsnya <https://bkd.kaltimprov.go.id/berita/berita-provinsi/workshop-penerapan-e-kin>, “e-Kinerja (e-Kin) adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk mengukur atau memantau kinerja pegawai secara periodik dalam periode bulanan dan tahunan berdasarkan kinerja harian”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian e-kinerja adalah aplikasi yang digunakan untuk memantau dan mengukur suatu kinerja.



### 2.2.3 Pengertian Website

Menurut Rohi Abdulloh dalam Sa'ad (2020:3), "*Website* atau web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Sedangkan menurut Yuhefizar dalam Sa'ad (2020:3), "*Website* merupakan keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi".

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *website* adalah halaman-halaman web yang berisi informasi berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang dapat diakses oleh browser yang di koneksikan ke internet sehingga dapat memberikan informasi.

### 2.2.4 Pengertian Aplikasi E-Kinerja Peserta Magang Berbasis Website pada Kantor Walikota Palembang

Aplikasi e-kinerja peserta magang merupakan aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk memantau dan mengukur kinerja peserta magang baik secara kualitas maupun kuantitas yang dicapai dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan dalam kurun waktu tertentu

## 2.3 Teori Khusus

Berikut ini merupakan teori khusus yang akan digunakan dalam pembangunan Aplikasi E-Kinerja Peserta Magang Berbasis *Website* pada Kantor Walikota Palembang.

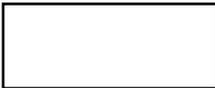
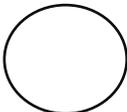
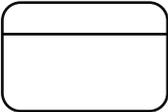
### 2.3.1 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Yendrianof, dkk (2022:78-80), "DFD adalah diagram yang menggambarkan aliran data dari proses yang biasa disebut sistem informasi. Diagram aliran data juga menyediakan informasi tentang input dan output dari setiap entitas dan proses itu sendiri". DFD memiliki 2 jenis simbol yang mampu dipergunakan, karena dipopulerkan oleh dua orang berbeda, kedua simbol ini memiliki inti yang sama, tetapi bila menggunakan simbol De Marco/Yourdan maka simbol lainnya juga

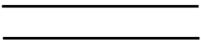


wajib menggunakan yang sama jangan sampai mencampurkan dengan simbol dari Gene/sarson. Berikut ini simbol-simbol DFD (*Data Flow Diagram*) beserta penjelasannya:

**Tabel 2.1** Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No	Simbol De Marco dan Yourdan	Simbol Gane and serson	Keterangan
1.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Entitas luar atau orang memakainya atau berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</li> <li>Simbol ini perlu diberi nama dengan aslinya yang umumnya menggunakan kata benda</li> </ul>
2.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Proses di pemodelan software yang akan diimplementasikan menggunakan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi ilmiah yang wajib berakibat fungsi atau mekanisme dalam kode</li> </ul>

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No	Simbol De Marco dan Yourdan	Simbol Gane and serson	Keterangan
			<p>program.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proses merupakan aktivitas yang memproses data inputan dari entitas ke output. Nama yang diberikan di sebuah proses artinya kata benda.</li> </ul>
3.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Aliran data ialah data yang dikirim antar proses, berasal penyimpanan ke proses atau asal proses ke masukan (Input) atau keluaran (hasil). Nama yang digunakan pada aliran data umumnya berupa kata benda, dapat diawali dengan istilah data contohnya data mahasiswa.</li> </ul>
4.			<ul style="list-style-type: none"> <li>File atau basis data atau penyimpanan (storage), di pemodelan software yang akan</li> </ul>

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No	Simbol De Marco dan Yourdan	Simbol Gane and serson	Keterangan
			<p>diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi ilmiah yang wajib dibuat sebagai tabel, tabel pada basis data yang diperlukan, tabel-tabel ini juga harus sesuai menggunakan rancangan tabel-tabel basis data.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada penamaan file ini diisi menggunakan data apa yang disimpan.</li> </ul>

(Sumber: Yendrianof, dkk (2022:78-80))

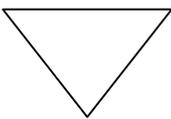
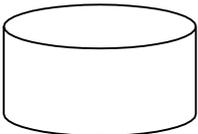
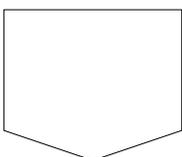
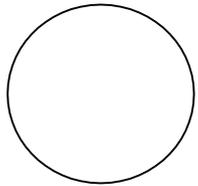
### 2.3.2 Pengertian *Block Chart*

Kristanto (2008:75), “*Block Chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”. Berikut ini simbol-simbol yang digunakan dalam *block chart* beserta artinya:

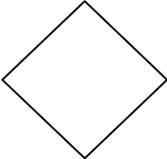
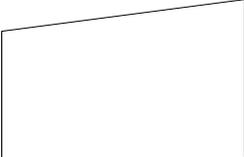
Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Arti
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/berkas atau cetakan.

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Arti
2.		Multi Dokumen
3.		Proses Manual
4.		Proses yang dilakukan oleh computer
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan ( <i>data 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
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Arti
10.		Terminasi 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.

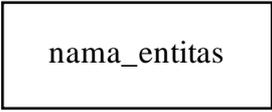
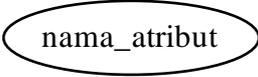
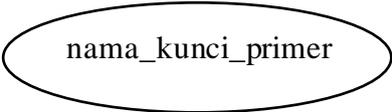
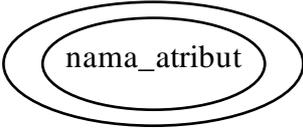
(Sumber: Kristanto (2008:75-77))

### 2.3.3 Pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*)

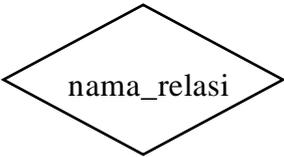
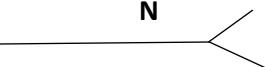
Rosa dan Shalahuddin (2018:50), “ERD adalah pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan. ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional”. Berikut ini simbol-simbol yang digunakan dalam ERD (*Entity Relationship Diagram*) beserta artinya:



**Tabel 2.3** Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram*

No	Simbol	Arti
1.	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.
2.	Atribut  	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpandalam suatu entitas.
3.	Atribut kunci primer  	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4.	Atribut multivalai/ <i>multivalue</i>  	<i>Field</i> atau kolom data butuh disimpan dalam satu entitas yang dapat dimiliki nilai lebih darisatu.

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram*

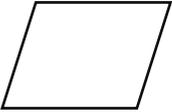
No	Simbol	Arti
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2018:50-51))

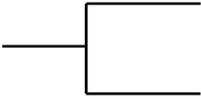
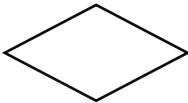
### 2.3.4 Pengertian *Flowchart*

Rahmi, dkk (2022:81), “*Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut”. Berikut ini simbol-simbol yang digunakan dalam *Flowchart* beserta artinya:

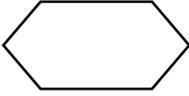
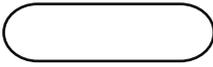
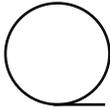
Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Arti
1.	<i>Input / Output</i> 	Mempresentasikan input data atau output data yang di proses atau informasi

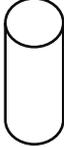
Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Arti
2.	<p>Proses</p> 	Mempresentasikan operasi
3.	<p>Penghubung</p> 	Keluar ke atau masuk dari bagian lain <i>flowchart</i> khususnya halaman yang sama
4.	<p>Anak Panah</p> 	Mempresentasikan alur kerja
5.	<p>Penjelasan</p> 	Digunakan untuk komentar tambahan
6.	<p>Keputusan</p> 	Keputusan dalam program
7.	<p><i>Predefined Process</i></p> 	Rincian operasi berada di tempat lain

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Arti
8.	<p><i>Preparation</i></p> 	Pemberian harga awal
9.	<p><i>Terminal Points</i></p> 	Awal / akhir <i>flow chart</i>
10.	<p><i>Punched card</i></p> 	<i>Input / output</i> yang menggunakan kartu
11.	<p>Dokumen</p> 	I/O dalam format yang dicetak
12.	<p><i>Magnetic Tape</i></p> 	I/O yang menggunakan pita magnetik

**Lanjutan Tabel 2.4** Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Arti
13.	<p><i>Magnetic Disk</i></p> 	I/O yang menggunakan disk magnetik
14.	<p><i>Magnetic Drum</i></p> 	I/O yang menggunakan drum magnetik

(Sumber: Rahmi, dkk (2022:86-88))

### 2.3.5 Pengertian Kamus Data

Subakti, dkk (2022:61), “Kamus Data merupakan suatu tempat penyimpanan (gudang) dari data dan informasi yang dibutuhkan oleh suatu sistem informasi”. Berikut ini Simbol-simbol yang di gunakan dalam kamus data beserta artinya:

**Tabel 2.5** Simbol-simbol Kamus Data

No	Simbol	Arti
1.	=	Sama dengan atau terdiri dari atau terbentuk dari
2.	+	Dan
3.	[]	Pilih salah satu
4.	{}	Literasi atau pengulangan
5.	()	Pilihan (option)
6.	*	Komentar
7.		Pemisah

(Sumber: Subakti, dkk (2022:61))

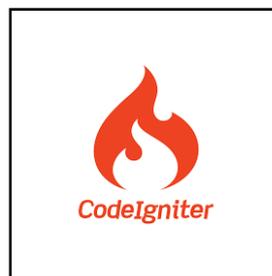


## 2.4 Teori Program

Berikut ini merupakan teori program yang akan digunakan dalam pembangunan Aplikasi E-Kinerja Peserta Magang Berbasis *Website* pada Kantor Walikota Palembang.

### 2.4.1 Pengertian CodeIgniter

Hidayatullah dan Kawistara (2020:281), “CodeIgniter adalah salah satu framework PHP bahkan framework PHP yang paling powerful saat ini karena di dalamnya terdapat fitur lengkap aplikasi web dimana fitur-fitur tersebut sudah dikemas menjadi satu. Selain itu, CodeIgniter juga saat ini banyak digunakan khususnya bagi developer web untuk mengembangkan aplikasi berbasis webnya tersebut”. Sedangkan menurut Sulistiono (2018:7), “Codeigniter adalah sebuah aplikasi open soure yang berupa kerangka kerja atau framework untuk membangun website menggunakan bahasa pemrograman PHP”.



(Sumber: cdnlogo.com (2022))

**Gambar 2.2** Logo CodeIgniter

### 2.4.2 Pengertian XAMPP

Menurut Habibi, Putra dan Putri (2020:5), “XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system operasi merupakan kompilasi dari beberapa program, *xampp* adalah perangkat yang menggabungkan tiga aplikasi ke dalam satu paket yaitu *Apache MySQL*, 6 dan *PHP my admin* dengan *xampp* pekerjaan anda sangat dimudahkan karena dapat menginstalasi dan mengkonfigurasi ketiga aplikasi tersebut denga sekaligus dan otomatis. XAMPP merupakan salah satu paket installasi *apache*, *php* dan *MySQL* instan yang dapat kita gunakan untuk membantu proses installasi ketiga tersebut selain paket installasi



instan *xampp* untuk berpindah versi juga memberikan fasilitas pilihan penggunaan *php*”.

Menurut Habibi, Putra dan Putri (2020:6), “Fungsi *XAMPP* sendiri adalah sebagai server yang berdiri (*localhost*) yang terdiri dari beberapa program antara lain *Apache*, *MySQL database* dan penerjemah bahasa yang di tulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl* Nama *XAMPP* sendiri merupakan singkatan dari *x*, program ini tersedia dalam *GNU (general public license* dan bebas merupakan web server yang mudah untuk digunakan”.



(Sumber: nesabamedia.com (2022))

**Gambar 2.3** Logo XAMPP

### 2.4.3 Pengertian MySQL

Enterprise (2018:2), “MySQL merupakan server yang melayani *database*. Untuk membuat dan mengolah *database*, kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut *query* (perintah) SQL”. Sedangkan menurut Harianto, Pratiwi dan Suhariyadi (2019:13-14), “MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang database sebagai sumber dan pengelolaan datanya”.



(Sumber: nesabamedia.com (2022))

**Gambar 2.4** Logo MySQL

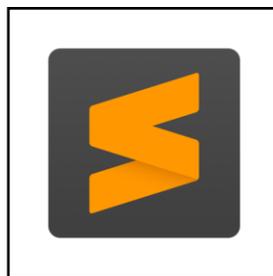


#### 2.4.4 Pengertian Sublime Text

Menurut Eric Haughee dalam Habibi, Putra dan Putri (2020:10), “*Sublime Text* adalah aplikasi *editor* untuk kode dan teks yang dapat berjalan di berbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton API*. Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan *powerfull*”. Menurut Faridl dalam Habibi, Putra dan Putri (2020:9), “Sublime Text 3 adalah teks editor berbasis *Python*, sebuah teks *editor* yang elegan, kaya fitur, *cross platform*. mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan *developer* (pengembang), penulis dan *desainer*”.

Menurut Habibi, Putra dan Putri (2020:11), Banyak keunggulan yang dimiliki oleh *Sublime Text* ini, dan berikut ini kami jelaskan beberapa keunggulannya.

1. *Software* yang ringan dan tidak banyak memakan RAM pada komputer kita saat menggunakannya.
2. *Support Platform Operation System*, seperti *Windows*, dan yang lainnya.
3. *Mini Map* padadisisi kanan atasnya untuk mempermudah kita dalam menemukan kode maupun penulisan kode.
4. Mengganti *background* satu ini jika kalian bosan dengan tampilan warnanya yaitu hitam dengan cara pilih menu *preferences* pada menu bar dan pilih *color scheme*.



(Sumber: nesabamedia.com (2022))

**Gambar 2.5** Logo Sublime Text

#### 2.4.5 Pengertian PHP

Menurut Enterprise (2018:1), “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* dinamis dan interaktif. Dinamis artinya, *website*



---

tersebut bisa berubah-ubah tampilan dan kontennya sesuai kondisi tertentu”. Sedangkan menurut Sanubari, dkk (2020:13), “PHP Merupakan singkatan dari “PHP: *hypertext Preprocessor*”, yang merupakan sebuah bahasa *scripting* (kode untuk membangun suatu program) yang dikombinasikan pada *HyperText Markup Language* (HTML)”.



(Sumber: nesabamedia.com (2022))

**Gambar 2.6** Logo PHP