



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

Adapun Teori Umum pada aplikasi ini terdiri dari Pengertian Perangkat Lunak, Pengertian Komputer, Pengertian Internet, Pengertian Data, Pengertian Basis Data, dan Metode Pengembangan Sistem.

##### 2.1.1 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 Untung Suprpto (2021:2), “Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”.

##### 2.1.2 Pengertian Komputer

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

Menurut Candra (2019:3), “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”.

##### 2.1.3 Pengertian Internet

Menurut Yusuf, Ashal, dan Fadhli (2019:3), “Internet merupakan jaringan komputer dalam jumlah besar dan terhubung secara global yang memungkinkan



terjadinya pertukaran data antar komputer, baik pribadi, umum, bisnis, akademik, maupun pemerintahan”.

Menurut Ichsan (2019:248), “Internet adalah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan”.

Menurut Rusman (2017:235) “Internet, atau international networking didefinisikan dua komputer atau lebih yang memiliki konektivitas membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer diseluruh dunia secara global (internasional), yang saling berinteraksi dan bertukar informasi”.

#### **2.1.4 Pengertian Data**

Menurut Prehanto (2020:8), “Data adalah kumpulan fakta atau sesuatu digunakan sebagai *input* yang diolah dalam proses dan akan menghasilkan suatu informasi (*output*)”.

Menurut Pane, dkk, (2020:7), "Data adalah kumpulan keterangan-keterangan atau deskripsi dasar dari suatu hal (objek atau kejadian) yang diperoleh dari hasil pengamatan (observasi), dan dapat diolah menjadi bentuk yang lebih kompleks, seperti: informasi, *database*, atau solusi untuk masalah tertentu."

#### **2.1.5 Pengertian Basis Data (*Database*)**

Menurut Lubis (2017:2), “Basis data adalah gabungan file data yang dibentuk dengan hubungan/relasi yang logis dan dapat diungkapkan dengan catatan serta bersifat independent”.

Menurut Pamungkas (2017:2), "Basis data merupakan kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan *software* untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu."

#### **2.1.6 Metode Pengembangan Sistem**

Penelitian Laporan Akhir ini menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall. Menurut Technomedia Journal (2021:86), menjelaskan metode



pengembangan sistem yang sering digunakan dalam tahapan pengembangan sistem yaitu model SDLC air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah tahapan-tahapannya:

#### A. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

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

##### 1. Penyelidikan Awal

Pada tahap penyelidikan awal, analisis belajar dari pemakai mengenai apa yang diharapkan dari sebuah sistem informasi yang baru. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tahapan ini adalah :

- a. Mencoba memahami dan memperjelas apa saja yang diharapkan oleh pemakai (sistem informasi bagaimana yang mereka perlukan).
- b. Menentukan ruang lingkup dari studi sistem informasi.
- c. Menentukan kelayakan dari masing-masing alternatif dengan memperkirakan keuntungan/kerugian yang didapat.

##### 2. Studi Kelayakan

Suatu studi kelayakan (*feasibility study*) adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan apakah pengembangan proyek sistem layak diteruskan atau dihentikan. Studi kelayakan disebut juga dengan istilah *high point review*. Adapun hal-hal dalam studi kelayakan adalah sebagai berikut:

- a. Kelayakan Teknis
-



Kelayakan teknis menyoroti kebutuhan sistem yang telah disusun dari spek teknologi yang akan digunakan, jika teknologi yang dikehendaki untuk pengembangan sistem merupakan teknologi yang mudah didapat, murah, dan tingkat pemakaiannya mudah, maka secara teknis usulan kebutuhan sistem bisa dinyatakan layak.

b. Kelayakan Operasional

Penilaian terhadap kelayakan operasional digunakan untuk mengukur apakah sistem yang akan dikembangkan nantinya dapat dioperasikan dengan baik atau tidak di dalam organisasi.

c. Kelayakan Ekonomis

Aspek yang paling dominan dari aspek kelayakan yang lain adalah kelayakan ekonomi. Tidak dapat disangkal lagi, motivasi pengembangan sistem informasi pada perusahaan atau organisasi adalah motif keuntungan. Dengan demikian aspek untung rugi jadi pertimbangan utama dalam pengembangan sistem. Kelayakan ekonomi berhubungan dengan return investment atau berapa lama biaya inventasi dapat kembali

d. 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 menghasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

e. 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.

f. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji untuk meminimalisir error dan keluaran harus sesuai.

1. Pengertian Metode Pengujian

Pengujian adalah satu set aktifitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan. Aktifitas pengujian terdiri dari satu set atau sekumpulan langkah dimana dapat menempatkan desain kasus uji yang spesifik dan metode pengujian.

Secara umum pola pengujian perangkat lunak adalah sebagai berikut:

- a. Pengujian dimulai dari level komponen hingga integrasi antar komponen menjadi sebuah sistem.
- b. Teknik pengujian berbeda-beda sesuai dengan berbagai isi atau unit uji dalam waktu yang berbeda-beda pula bergantung pada pengujian pada bagian mana yang dibutuhkan.
- c. Pengujian dilakukan oleh pengembang perangkat lunak, dan jika untuk proyek besar, pengujian bisa dilakukan oleh tim uji yang tidak terkait dengan tim pengembang perangkat lunak (*independent test group* (ITG)).
- d. Pengujian dan penirkutuan (*debugging*) merupakan aktifitas yang berbeda tetapi penirkutuan (*debugging*) harus diakomodasikan pada berbagai strategi pengujian.

2. *Black-Box Testing*

---



*Black-box testing* (pengujian kotak hitam) yaitu perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus proses login maka kasus uji coba yang dilakukan adalah:

1. Jika user memasukkan nama pemakai (username) dan kata sandi (password) yang benar.
2. Jika user memasukkan nama pemakai (username) dan kata sandi (password) yang salah, misalkan nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya atau keduanya salah.

g. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

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 yang baru.

## 2.2 Teori Khusus

Adapun teori khusus pada aplikasi ini terdiri dari pengertian kamus data, pengertian DFD (*Data Flow Diagram*), pengertian *Blockchart*, pengertian *Flowchart* (Diagram Alir), dan Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*).

### 2.2.1 Pengertian Kamus Data

Menurut Weli (2019:72), “Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau file di dalam sistem.”

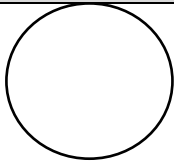
**Tabel 2.1** Simbol-simbol pada Kamus Data (*Data Dictionary*)

No	Simbol	Keterangan
1.	=	Disusun atau terdiri atas
2.	+	Dan
3.	()	Opsional
4.	[ ]	Memilih salah satu alternatif
5.	**	Komentar
6.	@	Identifikasi atribut kunci
7.		Pemisah alternative simbol [ ]

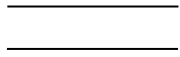


### 2.2.2 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Mukhtar, Harun (2018:81), “*Data Flow Diagram* adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.”

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

No	Simbol	Deskripsi
1.		Proses atau fungsi 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
2.		<p><i>File</i> 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 pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>)</p> <p>Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>
3.		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 dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.
4.		<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>



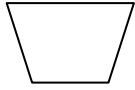
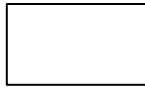
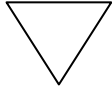
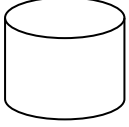




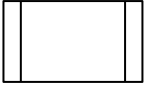
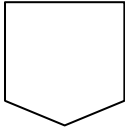
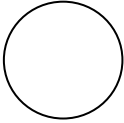
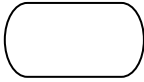
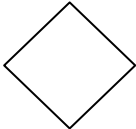

### 2.2.3 Pengertian *Blockchart*

Menurut Kristanto (2018:75) “*Block Chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

**Tabel 2.3** Simbol-simbol pada *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.
2.		<i>Multi</i> dokumen.
3.		Proses manual.
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dookumen yang diarsifkan (arsif manual)
6.		Data penyimpanan ( <i>data storage</i> )






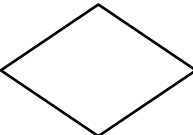



7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktifitas fisik.
8.		Terminasi yang mewakili symbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
9		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11.		Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> )
12.		Layar peraga ( <i>monitor</i> ).

#### 2.2.4 Pengertian *Flowchart* (Diagram Alir)

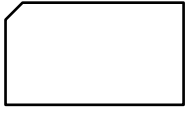

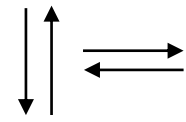
Menurut Roni, “Flowchart atau bisa disebut dengan diagram alir merupakan bentuk penggambaran dengan pendekatan visual terkait langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses, alur kerja, ataupun algoritma. Setiap langkah dalam urutan proses akan digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah”. (Roni, 2021:1)

**Tabel 2.4** Simbol-simbol pada *Flowchart*



No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2.		<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya
3.		<i>Proses</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4.		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban ya/tidak
5.		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
6.		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
7.		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda



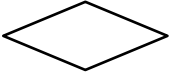


8.		<i>Punched Card</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu
9.		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
10.		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

### 2.2.5 Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

Menurut Suendri (2021:99) “ERD adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relasional”. ERD juga merupakan gambaran yang merealisasikan antara objek yang satu dengan objek yang lain dari objek di dunia nyata yang sering dikenal dengan hubungan antar entitas.

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

No.	Simbol	Keterangan
1.		Entitas mendeskripsikan tabel
2.		Atribut mendeskripsikan <i>field</i> dalam tabel
3.		Relasi mendeskripsikan hubungan antar tabel




---



---

4.	_____	Garis mendeskripsikan penghubung antar himpunan relasi
----	-------	--

### 2.3 Teori Judul

Adapun teori judul pada aplikasi ini terdiri dari Pengertian Aplikasi, Pengertian *Reminder*, Pengertian Akreditasi, Pengertian Perguruan Tinggi, dan Pengertian *Website*.

#### 2.3.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Chan (2017:4), “Aplikasi adalah koleksi window dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user seperti pemasukan data, proses, dan pelaporan”.

Menurut Solichin (2016:1), “Aplikasi atau perangkat lunak (*software*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suatu sistem komputer, disamping keberadaan pengguna (*brainware*), perangkat keras (*hardware*) dan jaringan (*networking*).”

#### 2.3.2 Pengertian *Reminder*

Pengertian *reminder* menurut kamus kkbi adalah surat peringatan. *Reminder* adalah sebuah pesan yang menolong seseorang untuk mengingat sesuatu. *Reminder* bermanfaat ketika informasi kontekstual digunakan untuk menyajikan informasi pada waktu yang tepat dan tempat yang tepat. *Reminder* dapat digunakan sebagai manajemen waktu yang berfungsi untuk memberi alarm peringatan berupa pemberitahuan berbasis lokasi, waktu maupun catatan yang berupa kontekstual.

#### 2.3.3 Pengertian Akreditasi



Menurut KBBI, Akreditasi adalah pengakuan terhadap lembaga pendidikan yang di berikan oleh badan yang berwenang setelah di nilai bahwa lembaga itu memenuhi syarat kebakuan atau kriteria tertentu”.

Menurut Basuki (2022:234), “Akreditasi proses yang digunakan institusi berwenang dalam memberikan pengakuan formal bahwa sebuah institusi mempunyai kemampuan untuk melakukan kegiatan tertentu”.

Menurut Zain (2022:48), “Akreditasi adalah kegiatan penilaian yang dilakukan oleh pemerintah atau lembaga mandiri yang berwenang untuk menentukan kelayakan program dan satuan pendidikan pada jalur pendidikan normal dan *nonformal* pada setiap jenjang dan jenis pendidikan, sebagai bentuk akuntabilitas publik yang dilakukan secara objektif, adil, transparan, dan komprehensif dengan menggunakan instrument dan kreteria yang mengacu kepada Standar Nasional Pendidikan”.

#### **2.3.4 Pengertian Perguruan Tinggi**

Menurut A. Rifqi (2018:62), “Perguruan Tinggi adalah satuan pendidikan yang padanya diselenggarakan jenjang pendidikan tinggi di mana peserta didiknya disebut mahasiswa, sedangkan tenaga pendidiknya disebut Dosen”.

Menurut Supramito (2022:2), “Perguruan Tinggi merupakan kelanjutan pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan, dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.

#### **2.3.5 Pengertian Website**

Menurut Marisa (2017:1), “*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk mempublikasikan informasi berupa teks, gambar, dan program multimedia lainnya berupa animasi (gambar gerak, tulisan gerak), suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait

---



antara satu halaman dengan halaman yang lain yang sering disebut sebagai *hyperlink*".

Sedangkan, menurut Zahro, Aftalin, Cahyo Hasanudin (2020), "*Website* adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah *website* umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan."

### **2.3.6 Pengertian Aplikasi *Reminder* Akreditasi Perguruan Tinggi Pada Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDikti) Wilayah II berbasis *Website***

Aplikasi *Reminder* Akreditasi Perguruan Tinggi Pada Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDikti) Wilayah II berbasis *Website* adalah aplikasi untuk memudahkan dan membantu Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDikti) Wilayah II Kota Palembang dalam melihat masa aktif akreditasi sebuah perguruan tinggi.

## **2.4 Teori Program**

Adapun teori program pada aplikasi ini terdiri dari pengertian HTML, pengertian *JavaScript*, pengertian CSS (*Cascading Style Sheets*), pengertian PHP, pengertian XAMPP, pengertian MySQL, pengertian *Sublime Text* dan karakteristiknya.

### **2.4.1 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."

---



Sedangkan menurut Setiawan (2017:16), “*Hypertext Markup Language* merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat halaman *website* yang dapat diakses menggunakan *web browser*”.

#### 2.4.2 Pengertian JavaScript



**Gambar 2.1** Logo JavaScript

Menurut Sianipar (2017:1), "Javascript adalah sebuah skript dinamis yang dapat dipakai untuk membangun interaktifitas pada halaman-halaman HTML statis."

Menurut Limbong (2021:69) “ Javascript merupakan salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi dan dinamis dalam membuat sebuah *website* “.

#### 2.4.3 Pengertian CSS (*Cascading Style Sheets*)



**Gambar 2.2** Logo CSS

Menurut Abdulloh (2016:3), "CSS singkatan dari *Cascading Style Sheets*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain *website*."

Menurut Enterprise (2016:94), "CSS merupakan kumpulan kode untuk mendesain atau mempercantik tampilan halaman *website*."

#### 2.4.4 Pengertian PHP

---





**Gambar 2.3** Logo PHP

Menurut Harani dan Andri (2020:7), “PHP (*Hypertext Preproces*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* atau situs dinamis dan menangani rangkaian bahasa pemrograman antara *client side scripting* dan *server side scripting*”.

Menurut Supono dan Virdiandry (2018:3), “PHP (*Hypertext Preproces*) 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”.

#### 2.4.5 Pengertian XAMPP



**Gambar 2.4** Logo XAMPP

Menurut Haqi (2019:8), “XAMPP adalah perangkat lunak (*free software*) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program.

Menurut Nurhidayah, dkk (2020:40), menyatakan bahwa "XAMPP adalah aplikasi yang bersifat *open source* yang bisa digunakan di banyak sistem operasi seperti Windows, Linux, dan Mac OS."



#### 2.4.6 Pengertian MySQL



**Gambar 2.5** Logo MySQL

Menurut Fitri (2020:7), "MySQL merupakan *database engine* atau *server database* yang mendukung bahasa *database SQL* sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data."

Menurut Fathoroni, dkk (2020:55), "MySQL adalah *database management system* yang menggunakan bahasa *SQL* sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan *database server*."

#### 2.4.7 Pengertian Sublime Text



**Gambar 2.6** Logo Sublime Text

Menurut Sa'ad (2020:39), "*Sublime Text* adalah salah satu program yang digunakan untuk melakukan editor, seperti *HTML*, *PHP*, *CSS*. Program editor mudah digunakan dan dapat di-download secara *free* alias gratis."

Menurut Harani dan Hasanah (2020:84), menyatakan bahwa "Aplikasi *Sublime Text* merupakan sebuah aplikasi editor digunakan pada kode dan teks yang dapat berfungsi di berbagai platform *operating system* (OS) dengan menggunakan teknologi *Phyton API*".