



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Iskandar (2018:49), “Komputer dapat didefinisikan sebagai suatu peralatan elektronik yang terdiri dari beberapa komponen, yang dapat bekerja sama antara komponen satu dengan yang lain untuk menghasilkan suatu informasi berdasarkan program dan data yang ada.”

Adapun menurut Krisbiantoro (2018:1), “Komputer merupakan alat yang dipakai untuk mengolah dan memproses data menurut perintah yang telah dirumuskan. Komputer berasal dari kata *to compute* yang artinya menghitung.”

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah dan memproses data yang terdiri dari beberapa komponen, yang dapat bekerja sama antara komponen satu dengan yang lain untuk menghasilkan suatu informasi berdasarkan program dan data yang ada.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Krisbiantoro (2018:7), “Perangkat lunak atau piranti lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras. Perangkat lunak dapat juga dikatakan sebagai “penterjemah” perintah-perintah yang dijalankan oleh *user* (pengguna computer).”

Adapun menurut Kadir (2017:2), “Perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai. Sistem operasi seperti Windows, Mac OS, dan Linux, dan aplikasi seperti Microsoft Word dan Microsoft Excel adalah contoh perangkat lunak.”

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Perangkat Lunak adalah program komputer yang dapat menjalankan perintah sesuai dengan kehendak pengguna.

2.1.3 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Jayanti, dkk (2018:1-2), “Basis data yang juga dikenal sebagai *database*, terdiri dari kata basis dan data. Data merupakan catatan atas kumpulan fakta



yang mewakili suatu objek. Data memiliki ciri bersifat mentah dan tidak memiliki konteks. Sedangkan basis atau *base* dapat diartikan sebagai markas, tempat berkumpul dari suatu objek atau representasi objek. Berdasarkan basis data dapat didefinisikan sebagai “sekumpulan data yang terintegrasi, yang diorganisasi untuk memenuhi kebutuhan para pemakai di dalam suatu organisasi.”

Adapun menurut Lubis (2016 : 3), “Basis data adalah tempat berkumpulnya data yang saling berhubungan dalam suatu wadah (organisasi/perusahaan) bertujuan agar dapat mempermudah dan mempercepat untuk pemanggilan atau pemanfaatan kembali data tersebut.”

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian basis data adalah sekelompok data yang saling berhubungan agar dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah oleh organisasi/perusahaan.

2.1.4 Pengertian Internet

Menurut Yuhefizar (2018:2), “Internet adalah kumpulan jaringan dari jaringan-jaringan komputer dunia yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil, seperti jaringan pendidikan, jaringan bisnis, jaringan pemerintahan dan lain-lain, yang secara bersama menyediakan layanan informasi seperti e-mail, online chat, transfer file dan saling berhubungan (*linked*) antara satu halaman web dengan sumber halaman web yang lainnya.”

Adapun menurut Maryono, dkk (2018:3), “Internet (*Interconnected Networks*) adalah kumpulan jaringan-jaringan komputer sedunia yang saling berhubungan satu sama lain.”

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Internet adalah kumpulan jaringan dari jaringan-jaringan komputer dunia yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil yang saling berhubungan satu sama lain.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Aplikasi

Menurut Habibi, dkk (2020:14), “Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu



sendiri dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.”

Adapun menurut Alda (2020:1), “Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direkam untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.”

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang direkam untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.

2.2.2 Pembukuan

Menurut Wijaya dan Ramadhanty (2021:66), “Pembukuan merupakan salah satu hal penting yang harus dilakukan untuk mendukung keberhasilan suatu usaha. Dengan melakukan pembukuan, pelaku usaha dapat mengetahui kondisi keuangan usahanya.”

Menurut Waluyo (2008:5), Pembukuan adalah kegiatan mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data transaksi keuangan ke dalam buku atau catatan yang telah disiapkan, serta mengendalikan proses akuntansi melalui prinsip pengendalian internal, pengukuran nilai transaksi ke dalam nilai moneter berdasarkan standar akuntansi yang berlaku, dan menyajikan hasil transaksi keuangan menjadi informasi keuangan yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Pembukuan adalah suatu proses kegiatan mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data transaksi keuangan ke dalam buku atau catatan yang telah disiapkan yang berguna untuk mengetahui kondisi keuangan usahanya.

2.2.3 Keuangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Keuangan diartikan : (1) segala sesuatu yang bertalian dengan uang; (2) seluk beluk uang; (3) urusan uang; (4) keadaan uang.



2.2.4 Metode *Progressive Web Application* (PWA)

Menurut Sholva (2021:199), *Progressive Web App* (PWA) adalah sebuah website yang dibangun menggunakan teknologi web modern, namun dapat berlaku seperti sebuah *mobile app*.

Menurut Putra (2020:459), *Progressive Web App* (PWA) adalah bentuk pengembangan tekni *dari software development* yang menjawab bagaimana sebuah aplikasi bisa tetap di akses meski dalam *keadaan low connection* ataupun *offline* sekalipun dengan mamaksimalkan *cache, local store* dan *session* pada sebuah *browser*.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *Progressive Web App* (PWA) adalah sebuah website yang dibangun menggunakan teknologi web modern yang bisa diakses akses meski dalam *keadaan low connection* ataupun *offline*.

2.2.5 Metode Pembukuan Tunggal (*Single Entry*)

Menurut Brahim (2021:115), Sistem Pembukuan Tunggal atau *Single Entry* yaitu sistem pembukuan sederhana yang ditandai dengan pencatatan beberapa transaksi dengan satu kali pembukuan saja.

Menurut Winarti (2021:13), Sistem Pembukuan Tunggal disebut juga dengan mencatat secara tunggal atau tidak berpasangan. Berdasarkan sistem pembukuan tunggal, pencatatan transaksi keuangan dilakukan dengan mencatat secara tunggal. Perlakuan Akuntansi pada transaksi yang berdampak pada tambahnya kas akan di catat pada sisi penerimaan sedangkan transaksi yang berdampak pada berkurangnya kas akan di catat pada sisi pengeluaran.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Pembukuan Tunggal atau *Single Entry* yaitu Pencatatan keuangan yang dilakukan dengan mencatat secara tunggal dan dilakukan hanya satu kali saja.



2.2.6 Pengertian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Cabang Sumatera Selatan

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia adalah asosiasi yang terbentuk untuk pengembangan jaringan internet dengan anggota yang tersebar di seluruh Indonesia.

2.2.7 Pengertian Aplikasi Pembukuan Keuangan dengan Metode *Progressive Web Application* (PWA) pada Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia Cabang Sumatera Selatan Berbasis *Web Mobile*

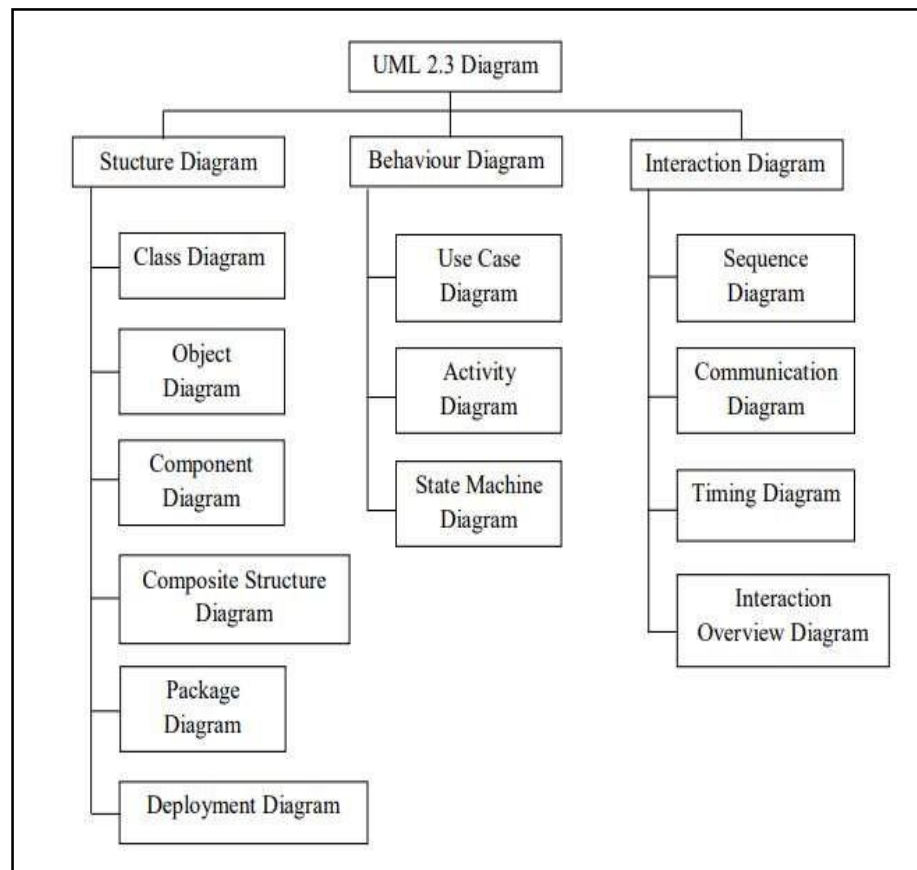
Aplikasi Pembukuan Keuangan *Progressive Web Application* (PWA) pada Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia Cabang Sumatera Selatan Berbasis *Web Mobile* adalah sebuah sistem aplikasi yang bertujuan memudahkan pihak Badan Pengurus Harian untuk mencatat pembukuan pada setiap pengeluaran yang ada pada Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia Cabang Sumatera Selatan.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian *UML (Unified Modeling Language)*

Menurut Prihandoyo (2018:127), “Unified Modeling Language merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek. UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print diamna didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik.”

Sukamto dan Shalahuddin (2016:140), “Pada UML 2.3 terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori”. Pembagian kategori dan macam-macam diagram Menurut Sukamto dan Shalahuddin tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah:



(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2018:156)

Gambar 2.1 Macam-macam Diagram UML

Penjelasan singkat dari pembagian kategori pada diagram UML menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016:141) :

1. *Structure diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
2. *Behavior diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.
3. *Interaction diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem.



2.3.2 Pengertian Use Case Diagram

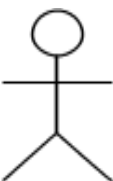
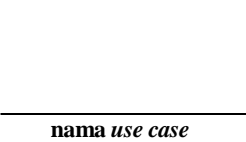
Sukamto dan Shalahuddin (2016:155) mengemukakan bahwa:

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Dapat dikatakan *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.


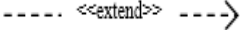

Adapun menurut Putra dan Andriani (2019:33), “*Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* bekerja dengan mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sistem itu dipakai.”

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* :

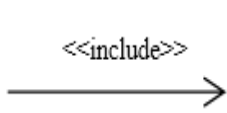
Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Aktor/ <i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2.		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
3.		Asosiasi/ <i>association</i>	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
4.		Ekstensi / <i>extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
5.		Generalisasi / <i>generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya. Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum).

Lanjutan **Tabel 2.1** Simbol-simbol pada *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
6.		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2018:156)


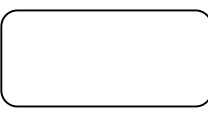
2.3.3 Pengertian *Activity Diagram*

Sukamto dan Shalahuddin (2018:161) mengemukakan bahwa:

Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

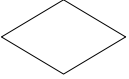


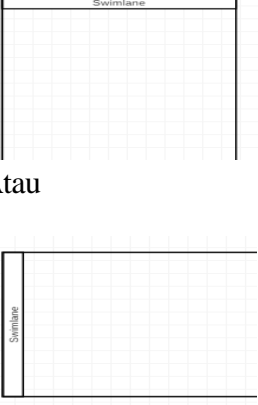
Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Activity Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

Lanjutan **Tabel 2.2** Simbol-simbol pada *Activity Diagram*



No	Simbol	Deskripsi
3	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6	Swimline  Atau	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2016:162)

2.3.4 Pengertian Class Diagram

Menurut Prihandoyo (2018:127), “*Class Diagram* merupakan gambaran struktur dan deskripsi dari class, package, dan objek yang saling berhubungan seperti diantaranya pewarisan, asosiasi dan lainnya.”

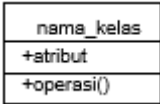
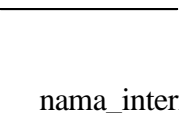




Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016:141), “*Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat



untuk membangun sistem. *Class Diagram* dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.”


Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* adalah sebagai berikut :

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1	Kelas 	Kelas pada struktur sistem
2	Antarmuka / <i>interface</i> 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3	Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai <i>multiplicity</i> .
4	Asosiasi Berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum khusus).
6	Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

Lanjutan **Tabel 2.3** Simbol-simbol pada *Class Diagram*



No.	Simbol	Deskripsi
7	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2016:146)

2.3.5 Pengertian *Sequence Diagram*

Menurut Prihandoyo (2018:127), “*Sequence Diagram* Menggambarkan interaksi antar objek didalam dan di sekitar sistem yang berupa message yang digambarkan terhadap waktu.”

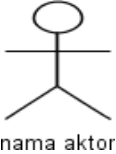
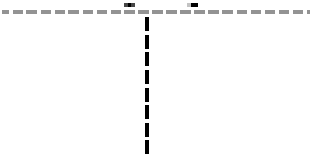
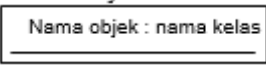

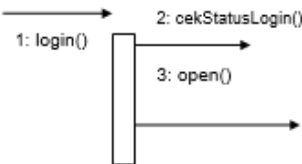
Adapun Rosa dan Shalahuddin (2016:165) mengemukakan bahwa:

Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram *sequence* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansikan menjadi objek itu. Membuat diagram *sequence* juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*.

Banyaknya diagram *sequence* yang harus digambarkan adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksinya pesan sudah dicakup pada diagram *sequence* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram *sequence* yang harus dibuat juga semakin banyak. Berikut simbol- simbol pada *Sequence Diagram* :




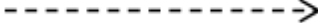
Tabel 2.4 Simbol-simbol pada *Sequence Diagram*



No	Simbol	Deskripsi
1	Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2	Garis hidup / <i>lifeline</i> 	Menyatakan Kehidupan suatu objek.
3	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4	Waktu Aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya  Maka cek Status Login () dan open() dilakukan di dalam metode login() aktor tidak memiliki waktu aktif.

 Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol-simbol pada *Sequence Diagram*



No	Simbol	Deskripsi
5	Pesan tipe create <<create>> 	Create Message merupakan sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara Lifelines dari sebuah interaksi. Create message atau membuat pesan adalah jenis pesan yang mewakili Instansiasi (target) lifeline.
6	Pesan tipe call 	Call message atau pesan panggilan merupakan sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara Lifelines dari sebuah interaksi.
7	Pesan tipe send 1: masukan 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yangdikirimi.
8	Pesan tipe return 1: keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerimakembalian.

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2016:165-166)



2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian HTML

Surya dan Jannah (2020:1) mengemukakan bahwa:

HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan sebuah bahasa *markup* atau penanda berbasis teks atau disebut juga *formatting language* (bahasa untuk memformat). HTML merupakan bahasa yang paling standar yang digunakan dalam membangun sebuah *web page* dinamis. HTML adalah bahasa markah yang digunakan peramban untuk menafsirkan dan menulis teks, gambar, dan bahan lainnya ke dalam halaman web secara visual maupun suara. Karakteristik dasar untuk setiap item dari markah HTML didefinisikan di dalam peramban, dan karakteristik ini dapat diubah atau ditingkatkan menggunakan tambahan halaman web desainer CSS.

Adapun menurut Adi (2019:3):

HTML merupakan bahasa standar dari sebuah *website*. Atau bisa dikatakan bahwa HTML adalah pondasi dalam pembuatan *website*. Bahasa pemrograman *server-side-scripting* yang berjalan pada sisi server, sehingga permintaan dari *user* melalui browser akan diolah di dalam server kemudian jawabannya akan dikirim lagi di tampilan browser.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian HTML adalah merupakan sebuah bahasa *markup* atau penanda berbasis teks atau disebut juga *formatting language*. Atau bisa dikatakan bahwa HTML adalah pondasi dalam pembuatan *website*. Bahasa pemrograman *server-side-scripting* yang berjalan pada sisi server, sehingga permintaan dari *user* melalui browser akan diolah di dalam server kemudian jawabannya akan dikirim lagi di tampilan browser.

2.4.2 Pengertian XAMPP



Gambar 2.2 Logo XAMPP



Wicaksono (2019:138), XAMPP merupakan kompilasi dari beberapa aplikasi gratis yang mendukung banyak sistem operasi. XAMPP merupakan aplikasi dalam platform, Apache, MySQL, PHP dan Perl. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*).

Saputra dan Louis Violita Aprilian (2020:113), XAMPP adalah perangkat lunak sumber terbuka yang dikembangkan oleh teman-teman apache. Paket perangkat lunak XAMPP berisi Apache untuk server Apache, MariaDB, PHP dan Perl.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian XAMPP adalah aplikasi dalam platform, Apache, MySQL, PHP dan Perl. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*).

2.4.3 Pengertian MySql



Gambar 2.3 Logo *MySQL*

Menurut Fitri (2020:2), “MySQL merupakan *database engine* atau *server database* yang mendukung bahasa *database SQL* sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data.”

Raharjo (dikutip Saad, 2020:37), menyatakan bahwa MySQL merupakan *software DBMS* atau *server database* yang dapat mengelola dengan sangat cepat, dapat menampung data dengan jumlah yang sangat besar, dapat diakses oleh banyak pengguna (*multiuser*) dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau bersamaan (*multi-thread*).

Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa MySQL merupakan *database engine* atau *server database* yang mendukung bahasa *database SQL* sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data dengan sangat cepat, dapat menampung data dengan jumlah yang sangat besar, dapat diakses oleh banyak pengguna (*multiuser*) dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau bersamaan (*multi-thread*).



2.4.4 Pengertian PHP



Gambar 2.4 Logo *Hypertext Preprocessor* (PHP)

Menurut Abdulloh (dikutip Saad, 2020:23), “PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu Bahasa pemrograman yang diproses di sisi *server*. Fungsi utama PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada database, Data *website* akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh PHP.”

Mundzir (2018:3), menyatakan bahwa *Hypertext Processor* yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu Bahasa pemrograman yang diproses di sisi *server* untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

2.4.5 Pengertian *Sublime Text*



Gambar 2.5 Logo *Sublime Text*

Menurut Ardhana (dikutip Saad, 2020:40), “*Sublime Text* adalah salah satu program yang digunakan untuk melakukan editor, seperti HTML, CSS, PHP.”



Menurut Farid (dikutip Saad, 2020:40), menyatakan bahwa *Sublime Text* adalah *text editor* berbasis *python* yang cukup terkenal dikalangan pengembang, penulis dan desainer.

Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa *Sublime Text* adalah salah satu *text editor* berbasis *python* yang cukup terkenal dikalangan pengembang, penulis dan desainer yang digunakan untuk melakukan editor, seperti HTML, CSS, PHP.

2.4.6 Pengertian JavaScript



Gambar 2.6 Logo JavaScript

Menurut Yani dan Beni (2018:111). “*JavaScript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokument HTML yang ditampilkan pada sebuah *browser* menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja. *JavaScript* memberikan beberapa fungsionalitas ke dalam halaman web, sehingga dapat menjadi sebuah program yang disajikan dengan menggunakan antar muka web.”

Adapun Menurut Supardi (2021:1), “*JavaScript* merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi (*high level language*) dan dinamis. *Javascript* populer di internet dan dapat bekerja di sebagian besar penjelajah (browser) web populer, seperti *Google chrome*, *internet explorer*, *mozilla firefox*, *netspace* dan *opera*.

Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa *JavaScript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokument HTML yang ditampilkan pada sebuah *browser* menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja, *Javascript* populer di internet dan dapat bekerja di sebagian besar penjelajah (browser) web populer, seperti *Google chrome*, *internet explorer*, *mozilla firefox*, *netspace* dan *opera*.



2.4.7 Pengertian *Web Mobile*

Menurut Oktarina, dkk (2019:20), “Aplikasi *Web mobile* dapat diartikan sebagai sebuah produk dari sistem komputasi *mobile*, yaitu sistem komputasi yang dapat dengan mudah dipindahkan secara fisik dan yang komputasi kemampuan dapat digunakan saat mereka sedang dipindahkan. Aplikasi *Web Mobile (Mobile Web Application)* merupakan aplikasi *mobile* yang tidak perlu diinstal atau dikompilasi pada perangkat target. Menggunakan XHTML, CSS, dan *JavaScript*, aplikasi ini mampu memberikan pengguna pengalaman layaknya aplikasi *native/asli*.”

Adapun Menurut Karman dan Arifin (2018:38), “*Web Mobile* merupakan web atau halaman *website* internet yang dapat digunakan atau diakses pada perangkat *mobile*.”

Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa *Web mobile* merupakan web atau halaman *website* internet yang dapat digunakan atau diakses pada perangkat *mobile*, Aplikasi *Web Mobile (Mobile Web Application)* merupakan aplikasi *mobile* yang tidak perlu diinstal atau dikompilasi pada perangkat target.

2.5 Referensi Jurnal

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Bandung (2021), penelitian ini bertujuan untuk membuat Aplikasi Keuangan Berbasis Android SI APIK Dalam Penyusunan Laporan Keuangan Berdasarkan SAK EMKM (Studi Kasus Qaya Laundry). Manfaatnya dapat memudahkan suatu perusahaan khususnya UMKM dalam menyajikan informasi yang handal secara efektif dan efisien untuk kegiatan operasional sampai pengambilan keputusan. Sistem informasi akuntansi tidak hanya dapat diakses melalui perangkat komputer, melainkan dapat diakses juga melalui perangkat *smartphone* sehingga biaya yang dikeluarkan lebih murah, sistem operasi lebih mudah dipahami semua kalangan, dan bersifat portabel artinya mudah dibawa kemana saja karena memiliki ukuran yang kompak.
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Putra (2020), Penelitian ini menggunakan metode *Progressive Web App (WPA)* yang bertujuan untuk teknik pengembangan aplikasi agar tetap stabil jika sedang *low connection* dan sampai *offline* dan



model *programming* yang modern metode dengan bahasa pemrograman *react.js*, *react native*, *vue.js* dan lain sebagainya memanfaatkan fungsi *service-worker* dan *app.js* untuk mensupport pengembangan *Progressif web apps* (PWA).

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Kabiyo, dkk (2020), penelitian ini bertujuan adalah untuk mendukung kelancaran proses bisnis usaha, peningkatan kualitas laporan, dan juga sebagai langkah awal terhadap perubahan sistem lama yang digunakan oleh CV. Dua Putra Satu Putri (DPSP). Manfaatnya adalah dapat mempermudah pemilik alat berat pada bagian keuangan dalam proses pembayaran jasa penyewaan alat berat di CV. Dua Putra Satu Putri. Pemilik tidak lagi merekap data dengan cara tulis tangan sehingga memudahkan proses pengelolaan data keuangan dan memudahkan pemilik mendapatkan hasil laporan keuangan jasa penyewaan alat berat lebih cepat.
4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Praramadhan, dkk (2021), penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menerapkan aplikasi yang bisa mencatat seluruh transaksi keuangan dengan mudah dan bisa menyajikan laporan keuangan secara menyeluruh. Manfaatnya adalah untuk membantu CV. Soetisna Putra dalam melakukan pencacatan agar lebih mudah, cepat dan efisien.
5. Penelitian yang telah dilakukan oleh Usmanto, dkk (2018), Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem berbasis *web mobile* untuk memudahkan aparat dan masyarakat desa Pirngadi dalam mengakses informasi sehingga aparat dapat memberikan informasi setiap saat dan masyarakat dapat mengakses informasi dengan mudah.