



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.”

Menurut Donal H. Sanders (dalam Iqromi dan Baysha 2018), “Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan agar secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output dibawah pengawasan suatu langkah-langkah intruksi program yang tersimpan pada memori (stored program).”

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.”

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).”

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 penggunaa (*user manual*)”.

Adapun menurut Yahfizham (2019:40), “Software komputer atau perangkat lunak komputer merupakan kumpulan instruksi (program/prosedur) untuk dapat melaksanakan pekerjaan secara otomatis dengan cara mengolah atau memproses kumpulan instruksi (data) yang diberikan.



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.”

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

Menurut Ir. Fathansyah dalam (Salim, 2020), “Basis data terdiri dari dua kata yaitu basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul, sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia yang direkam kedalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi dan kombinasinya”.

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.”



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.”

2.2.2 Survey

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Survei adalah: teknik riset dengan memberi batas yang jelas atas data; penyelidikan; peninjauan.

Menurut Undang-Undang tentang Statistik Nomor 16 Tahun 1997 Survei adalah cara pengumpulan data dilakukan melalui pencacahan sampel untuk memperkirakan karakteristik suatu populasi pada saat tertentu.

2.2.3 Wilayah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Wilayah adalah daerah (kekuasaan, pemerintahan, pengawasan, dsb); lingkungan daerah (provinsi, kabupaten, kecamatan).

Menurut Undang-Undang tentang Penataan Ruang Nomor 26 Tahun 2007, "Wilayah adalah ruang yang merupakan kesatuan geografis beserta segenap unsur terkait yang batas dan sistemnya ditentukan berdasarkan aspek administratif dan/atau aspek fungsional."

2.2.4 Permukiman Kumuh

Menurut Kamuh Dkk (2019), " Permukiman kumuh adalah permukiman yang tidak layak huni karena ketidakteraturan bangunan, tingkat kepadatan bangunan yang tinggi, dan kualitas bangunan serta prasarana dan sarana yang tidak memenuhi syarat.



Lingkungan atau kawasan permukiman kumuh tidak selalu berada di pinggiran kota, namun bisa juga berada dekat dengan pusat kota”.

Berdasarkan UU Nomor 1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman, bahwasannya Permukiman kumuh adalah suatu kawasan dengan bentuk hunian yang tidak berstruktur, tidak berpola (misalnya letak rumah dan jalannya tidak beraturan, tidak tersedianya fasilitas umum, prasarana dan sarana air bersih, MCK) bentuk fisiknya yang tidak layak misalnya secara reguler tiap tahun banjir.

2.2.5 Kota Palembang

Kota Palembang merupakan ibukota Provinsi Sumatera Selatan. Letak Kota Palembang cukup strategis karena dilalui oleh jalan lintas Sumatera yang menghubungkan antar daerah di Pulau Sumatera. Wilayah Kota Palembang berbatasan dengan Kabupaten Banyuasin di sebelah utara, timur, dan barat serta Kabupaten Muara Enim dan Kabupaten Ogan Ilir di sebelah selatan. Kota Palembang terdiri dari 16 kecamatan, yaitu Kecamatan Ilir Barat II, Kecamatan Gandus, Kecamatan Seberang Ulu I, Kecamatan Kertapati, Kecamatan Seberang Ulu II, Kecamatan Plahu, Kecamatan Ilir Barat I, Kecamatan Bukit Becil, Kecamatan Ilir Timur I, Kecamatan Kemuning, Kecamatan Ilir Timur II, Kecamatan Kalidoni, Kecamatan Sako, Kecamatan Sematang Borang, Kecamatan Sukarami, dan Kecamatan Alang-Alang Lebar.

2.2.6 Metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP)

Menurut Suprpto (2020:13), *Analytical Hierarchy Process* (AHP) merupakan salah satu metode untuk membantu menyusun suatu prioritas dari berbagai pilihan dengan menggunakan kriteria. Karena sifatnya multikriteria, *Analytical Hierarchy Process* (AHP) cukup banyak digunakan dalam menyusun prioritas. Sebagai contoh untuk menyusun prioritas penelitian, pihak manajemen lembaga penelitian sering menggunakan beberapa kriteria seperti : dampak penelitian, biaya, kemampuan SDM dan waktu pelaksanaan.



Menurut Munthafa dan Mubarak (2017:193), "Analytical Hierarchy Process merupakan suatu metode pendukung keputusan yang dikembangkan oleh Thomas L. Saaty. Model pendukung keputusan ini akan menguraikan masalah multi faktor atau multikriteria yang kompleks menjadi suatu hierarki. Hierarki didefinisikan sebagai suatu representasi dari sebuah permasalahan yang kompleks dalam suatu struktur multilevel dimana level pertama adalah tujuan, yang diikuti level faktor, kriteria, sub kriteria, dan seterusnya hingga level terakhir dari alternatif."

Analytical Hierarchy Process digunakan sebagai metode pemecahan masalah dibanding dengan metode yang lain karena alasan-alasan berikut:

1. Struktur yang berhierarki, sebagai konsekuensi dari kriteria yang dipilih, sampai pada sub kriteria yang paling dalam.
2. Memperhitungkan validitas sampai dengan batas toleransi inkonsistensi sebagai kriteria dan alternatif yang dipilih oleh pengambil keputusan.
3. Memperhitungkan daya tahan output analisis sensitivitas pengambilan keputusan.

Kelebihan dan Kelemahan Metode AHP Layaknya sebuah metode analisis, AHP pun memiliki kelebihan dan kelemahan dalam sistem analisisnya. Kelebihan-kelebihan analisis ini adalah:

1. Kesatuan (Unity)

AHP membuat permasalahan yang luas dan tidak terstruktur menjadi suatu model yang fleksibel dan mudah dipahami.

2. Kompleksitas (Complexity)

AHP memecahkan permasalahan yang kompleks melalui pendekatan sistem dan pengintegrasian secara deduktif.

3. Saling ketergantungan (Interdependence)

AHP dapat digunakan pada elemen-elemen sistem yang saling bebas dan tidak memerlukan hubungan linier.

4. Struktur Hirarki (Hierarchy Structuring)

AHP mewakili pemikiran alamiah yang cenderung mengelompokkan elemen sistem ke level-level yang berbeda dari masing-masing level berisi elemen serupa.

5. Pengukuran (Measurement)



AHP menyediakan skala pengukuran dan etode untuk mendapatkan prioritas.

6. Sintesis (Synthesis)

AHP mengarah pada perkiraan keseluruhan mengenai seberapa diinginkannya asingmasing alternatif.

7. Trade Off

AHP mempertimbangkan proritas relatif faktor-faktor pada sistem sehingga orang mampu memilih alternatif terbaik berdasarkan tujuan mereka.

8. Penilaian dan Konsensus (Judgement and Consensus)

AHP tidak megharuskan adanya suatu consensus, tapi menggabungkan hasil penilaian yang berbeda.

9. Pengulangan Proses (Process Repetition)

AHP mampu membuat orang menyaring definisi dari suatu permasalahan dan mengembangkan penilaian serta pengertian mereka melalui proses pengulangan.

Sedangkan kelemahan metode AHP adalah sebagai berikut:

1. Ketergantungan model AHP pada input utamanya. Input utama ini berupa persepsi seorang ahli sehingga dalam hal ini melibatkan subyektifitas sang ahli. Selain itu, model menjadi tidak berarti jika ahli tersebut memberikan penilaian yang keliru.
2. Metode AHP ini hanya metode matematis tanpa ada pengujian secara statistik sehingga tidak ada batas kepercayaan dari kebenaran model yang terbentuk.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *Analytical Hierarchy Process* (AHP) adalah suatu metode pendukung keputusan yang digunakan untuk membantu menyusun suatu prioritas dari berbagai pilihan dengan menggunakan kriteria.

2.2.7 Pengertian Aplikasi Survey Wilayah Permukiman Kumuh Kota Palembang Menggunakan Metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) Berbasis *Website*

Aplikasi Survey Wilayah Permukiman Kumuh Kota Palembang Menggunakan Metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) Berbasis *Website* adalah sebuah sistem aplikasi yang bertujuan memudahkan pengambilan keputusan dalam menentukan wilayah permukiman kumuh di Kota Palembang.

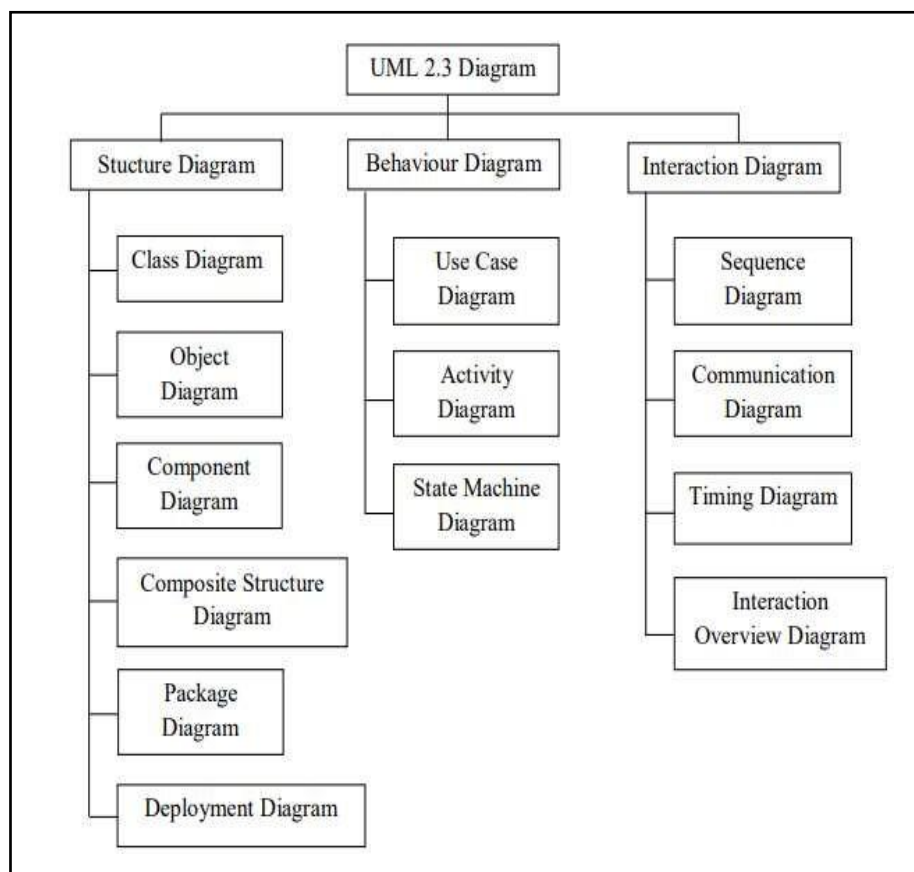


2.2 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Prihandoyo (2018:127), “Unifield 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 (2018:133), “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, 2018:133)

Gambar 2.2. Macam-macam Diagram UML



Penjelasan singkat dari pembagian kategori pada diagram UML menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:133) :

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*

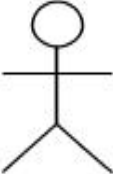
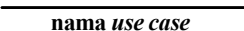

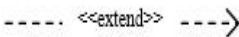
Sukamto dan Shalahuddin (2018:155) mengemukakan bahwa:

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> .
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,



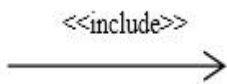
			biasanya <i>use case</i> tambahan
--	--	--	-----------------------------------

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

No	Gambar	Nama	Keterangan
			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:

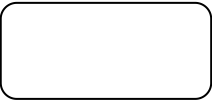
Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan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

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

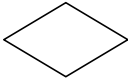


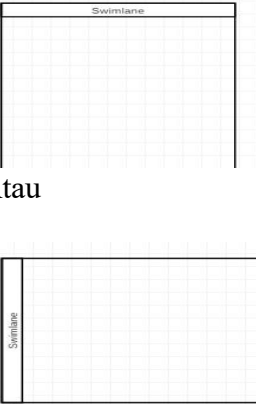
Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Activity Diagram*

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, 2018:162)



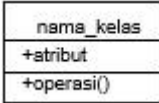
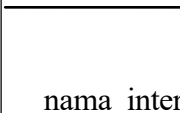


2.3.4 Pengertian Class Diagram

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 (2018:141), “*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 :

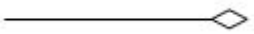
Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Class Diagram*

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: Sukanto dan Shalahuddin, 2018:146)

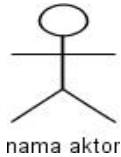

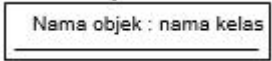
2.3.5 Pengertian *Sequence Diagram*

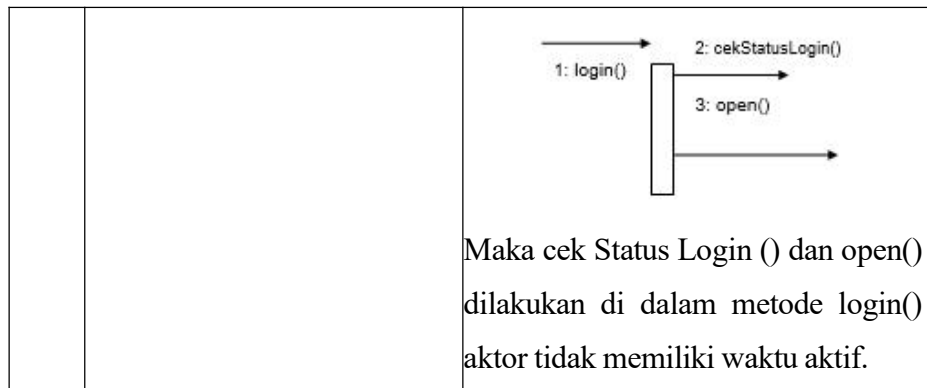
Menurut Prihandoyo (2018:127), “*Sequence Diagram* Menggambarkan interaksi antar objek didalam dan di sekitar sistem yang berupa message yang digambarkan terhadap waktu.”

Menurut (Unhelkar, 2018), “*sequence diagram* mewakili interaksi terperinci antara aktor dan sistem atau antara objek yang berkolaborasi dalam blok waktu tertentu”.

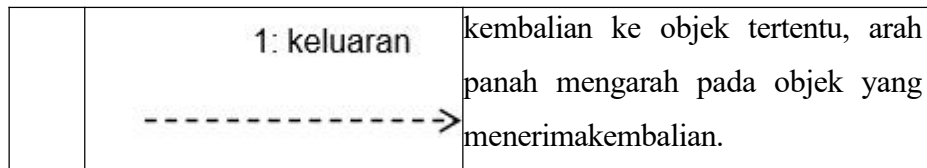
Banyaknya diagram *sequence* yang harus digambarkan adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram *sequence* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan 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

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 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu



(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 2.1 Logo XAMPP

(Sumber: Apache, 2017)

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 2.2 Logo MySQL

(Sumber: Sidik (2014:333))

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 2.3 Logo *Hypertext Preprocessor* (PHP)

(Sumber: Sidik (2014:4))

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 2.4 Logo *Sublime Text*

(Sumber: Supono dan Putratama (2016:14))

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 *Website*

Menurut Abdulloh (dikutip Saad, 2020:3), “*Website* 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*”.

Menurut Yuhefizar (dikutip Saad, 2020:3) menyatakan bahwa *website* merupakan keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi, Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan Hubungan antara satu halaman web dengan halaman *web* yang lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.



Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Web adalah halaman web yang mengandung informasi yang dapat berupa gambar, suara dan video, dan dapat saling terhubung dengan link-link yang lainnya.



2.5 Referensi Jurnal

No	Nama	Judul	Tahun	Isi
1	Ilmy dan Yanto (2017)	Identifikasi Penentuan Prioritas Kriteria Kawasan Permukiman Kumuh Perkotaan Menggunakan Metode AHP (<i>Analytical Hierarcy Process</i>)	2017	Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Kriteria-kriteria yang sangat berpengaruh dalam penentuan identifikasi kawasan permukiman kumuh di wilayah penelitian adalah kriteria sistem pengelolaan persampahan tidak sesuai standar teknis, tidak terpeliharanya sarana dan prasarana persampahan, tidak terpenuhinya kebutuhan air minum, cakupan pelayanan jalan lingkungan dan ketidaktersediaan drainase. Juga Berdasarkan derajat pengaruh (bobot) setiap subkriteria untuk identifikasi kawasan permukiman kumuh, dimulaidari subkriteria yang memiliki bobot tertinggi hingga terendah



2	Ahaliki (2018)	Sistem Informasi Geografis (SIG) Analisis Metode Saw Dalam Pemetaan Lokasi Sarana Prasarana Kawasan Permukiman Kumuh Di Kota Gorontalo Berbasis Web Sig.	2018	Penelitian ini bertujuan adalah untuk bertujuan menganalisa konsep penanganan kawasan dan pengelompokkan database spasial berdasarkan undang-Undang No.1 tahun 2011 tentang perumahan dan kawasan permukiman yaitu dengan menggunakan 2 pola yaitu Pola Pencegahan dan Pola Peningkatan Kualitas. Sedangkan Metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah menggunakan metode analisis survey lapangan dengan melihat arah pengembangan kawasan yang dibagi menjadi 3 bagian yaitu kawasan permukiman kumuh Berat, Kumuh Sedang dan Kumuh Ringan.
3	Ahaliki (2020)	Pemetaan Kawasan Permukiman Kumuh Perkotaan Menggunakan	2020	Metode SAW yang diimplementasikan dengan konsep analisis beberapa kriteria dan alternatif terhadap Rencana Persebaran Kawasan Permukiman



		Metode <i>Simple Additive Weighting</i>		Kumuh Perkotaan memiliki hasil validasi yang berbeda. Sehingga metode SAW mempunyai tingkat ketelitian yang baik pada saat proses analisis persebaran. Hasil perhitungan SAW terhadap lokasi perencanaan Kawasan Permukiman Kumuh Perkotaan adalah Kabila, Suwawa, Tapa dan Tilongkabila. Hasil yang didapatkan berdasarkan perhitungan menggunakan data primer yaitu data dari BAPPEDA, BPS dan data hasil analisis oleh beberapa peneliti sebelumnya, sehingga hasil penelitian dari perhitungan sistem ini dapat dijadikan rekomendasi terhadap penanganan Kawasan Permukiman Kumuh Perkotaan di Kabupaten Bone Bolango.
4	Rambe (2021)	Identifikasi Tingkat Kekumuhan Pada Kabupaten Langkat Dengan Metode AHP	2021	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengolahan data yang dilakukan terhadap 6 Kecamatan yang menjadi prioritas bahwasannya terdapat 13 kawasan yang menjadi prioritas Kawasan



		(Analytical Hierarchy Process)	<p>kumuh dilihat dari 7 indikator kumuh yaitu Kondisi bangunan, kondisi jalan lingkungan, kondisi penyediaan air minum, kondisi drainase, kondisi pengelolaan air limbah, persampahan, dan proteksi kebakaran. Indikator ini juga melihat pertimbangan lain dengan melihat legalitas lahan kepemilikan. Penilaian dari 7 indikator tersebut akan dikategorikan dalam tingkat kekumuhan berat, kumuh sedang dan kumuh ringan. Masingmasing nilai diantara 56-68 dengan kategori kumuh sedang. Nilai kekumuhan tertinggi ada pada Kawasan Sei Bilah dengan nilai 70, sei bilah utara 68, selotong, serang jaya hilir 67,perlis, klantan dengan nilai 65, kwala besar nilai 64, Kwala gebang nilai 63, bubun dengan nilai 62, pasar rawa nilai 61, pematang cenggal nilai 59, jarring halus nilai 56, dan beras basah nilai 48. Nilai tersebut akan diperbandingkan dengan aspek pertimbangan lainnya</p>
--	--	--------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



				yaitu legalitas lahan penduduk. Sehingga didapat tingkat prioritas 1 yaitu Sei Bilah, Sei Bilah Timur, Prioritas 2 Pematang cenggal, Bubun, Prioritas 3 yaitu Selotong, Jaring Halus, Kwala Besar, Prioritas 4 Beras Basah, Prioritas 5 Serang Jaya Hilir, Perlis, Kelantan, dan Serang Jaya Hilir dan Prioritas 6 yaitu Kwala Gebang dan Pasar Rawa. Hasil penilaian terhadap Kawasan kumuh ini, disarankan dapat membantu dalam penelitian lanjutan terhadap penanganan Kawasan kumuh terhadap lingkungannya.
5	Deysi Kaseke dkk (2017)	Analisis Perencanaan Pola Penanganan Permukiman Kumuh Di Kawasan Sindulang Satu Kecamatan Tuminting, Kota Manado	2017	Penelitian terkait analisis perencanaan pola penanganan permukiman kumuh di kawasan sindulang satu Kecamatan Tuminting, Kota Manado. Membagi faktor-faktor kunci sebagai indikator yang berpengaruh dalam pola penanganan permukiman kumuh menjadi kondisi fisik bangunan, kondisi jalan lingkungan, kondisi drainase lingkungan, penyediaan



				air minum, pengelolaan air limbah, kondisi persampahan, kondisi pengaman kebakaran, ketersediaan ruang terbuka hijau, peran pemerintah, kondisi sosial, kondisi ekonomi, peran serta masyarakat, dan legalitas. Pembagian indikator tersebut dilakukan dengan penilaian lokasi berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 02/PRT/M/2016 tentang peningkatan kualitas terhadap perumahan kumuh dan permukiman kumuh.
6	Niken Fitria dan Setiawan (2014)	Identifikasi Karakteristik Lingkungan Permukiman Kumuh di Kelurahan Kapuk, Jakarta Barat	2014	Indikator yang digunakan adalah kondisi air bersih, MCK, pengelolaan sampah, air limbah, drainase, dan jalan. Cara yang digunakan oleh penelitian tersebut seperti ; diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan survey dengan menggunakan instrumen kuesioner terhadap beberapa responden di kawasan tersebut. Untuk hasil yang diperoleh



				yaitu, penataan kawasan permukiman kumuh perkotaan berbasis kearifan lokal, pengembangan potensi ekonomi masyarakat melalui bantuan modal usaha dan penyiapan lokasi kegiatan usaha-usaha ekonomi produktif melalui pola kemitraan, peningkatan kapasitas adaptasi masyarakat terhadap fungsi-fungsi ruang dan produktif ruang perkotaan, pengambilan keputusan strategi (pemerintah dan masyarakat), dan penguatan kapasitas individu dan kelompok-kelompok swadaya masyarakat.
7	Annas Anshar dkk (2018)	Analisis Penentuan Infrastruktur Prioritas pada Kawasan Kumuh Lingkungan Kerantil Kota Blitar.	2018	Penelitian ini mengenai penentuan infrastruktur prioritas pada kawasan kumuh lingkungan kerantil, Kota Blitar. Dalam penelitiannya pendekatan yang digunakan yaitu teknik analisis Service and Quality (Servqual) dan Importance-Performance Analysis (IPA) dengan cara membandingkan antara tingkat kepuasan dan harapan dari responden terhadap



				infrastruktur pada kawasan penelitian. Faktor penyebab terjadinya kekumuhan yang ditemukan pada kawasan lingkungan kertil, Kota Blitar antara lain infrastruktur jalan, infrastruktur drainase, infrastruktur air bersih, infrastruktur persampahan, kondisi fisik bangunan, proteksi pemadam kebakaran, dan ruang terbuka hijau. Selain dari faktor infrastruktur, ditemukan pula faktor lain diantaranya peran pemerintah, sosial, ekonomi, peran masyarakat, dan legalitas
8	Agatha Crysta (2017)	Analisis Tingkat Kekumuhan Dan Pola Penanganannya Pada Lokasi Permukiman	2017	Penelitian ini menganalisis tingkat kekumuhan dan pola penanganannya di Kelurahan Keputih, Surabaya. Penelitian dilakukan menggunakan metode skoring untuk mendapatkan klasifikasi tingkat kekumuhan. Parameter yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan indikator yang telah ditetapkan mengacu pada Permen PUPR



				nomor 2 tahun 2016. Hasil penelitian tersebut menampilkan 4 (empat) klasifikasi kekumuhan antara lain adalah kawasan tidak kumuh, kumuh ringan, kumuh sedang, kumuh berat, yang kemudian dari tingkat kekumuhan tersebut dilakukan penanganan berdasarkan karakteristik kawasan tersebut.
9	Muhammad Rijal Syukri dan Sri Sutarni Arifin (2018)	Identifikasi Permukiman Kumuh Di Kelurahan Talumolo Kecamatan Dumbo Raya Kota Gorontalo	2018	Variabel yang digunakan adalah kondisi jalan lingkungan ,kondisi drainase, kondisi air minum, kondisi air limbah, kondisi persampahan. Cara dari penelitian ini adalah tahap persiapan, observasi lapangan, pengambilan data, baik sekunder maupun primer, setelah itu dilakukan analisis terhadap kekumuhan. Sehingga hasil yang ditemukan oleh penelitian seperti ; kepadatan bangunan tinggi dan kualitas bangunan yang tidak memenuhi syarat, kondisi jalan lingkungan yang belum diperkeras dan



				rusak, permasalahan akses terhadap air minum dengan kualitas baik, permasalahan drainase air yang belum tersedia dan belum memenuhi persyaratan teknis, belum tersedianya sarana pengelolaan air limbah yang sesuai persyaratan teknis, belum tersedianya fasilitas sanitasi masyarakat (MCK) yang sesuai persyaratan teknis, belum tersedianya sarana pengelolaan persampahan yang sesuai persyaratan teknis.
10	(Setiadi 2012)	Identifikasi Lingkungan Permukiman Kumuh Di Kota Bontang	2012	Pada penelitian ini kriteria yang digunakan meliputi vitalitas nonekonomi, vitalitas ekonomi daerah, status kepemilikan tanah, kondisi prasarana dan sarana, komitmen pemerintah daerah, dan prioritas penanganan. Penilaian lingkungan permukiman kumuh dilakukan dengan memberikan sistem pembobotan pada masing-masing kriteria di atas. Untuk cara penelitian dengan menggunakan data primer, observasi lapangan. Begitu juga dengan data



				sekunder seperti kondisi demografi, peta gampong, peta kondisi eksisting.
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------