



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Menurut Prawiro dalam Harmayani dkk (2021:1), “Komputer adalah suatu perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mengolah data sesuai dengan prosedur yang telah dirumuskan sebelumnya sehingga menghasilkan informasi bermanfaat bagi penggunanya”.

Menurut Krisbianto (2018:1), “Komputer merupakan alat yang dipakai untuk mengolah dan memproses data menurut perintah yang telah dirumuskan”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa komputer merupakan alat elektronik yang dapat mengolah dan memproses data sehingga menjadi informasi yang dapat digunakan sesuai kebutuhan.

2.1.2. Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Hadiprakoso (2020:6), “Perangkat lunak (*software*) merupakan kumpulan instruksi dalam bentuk kode program yang ditulis menurut aturan bahasa pemrograman tertentu, disimpan dan dijalankan pada perangkat keras untuk mengerjakan fungsi tertentu”.

Menurut Kadir (2017:2), “Perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa pengertian perangkat lunak adalah sebuah program komputer berisi perintah-perintah agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pengguna.

2.1.3. Pengertian Internet

Menurut Lindsay dalam Is (2021:49), “Internet adalah sistem informasi global yang terdiri dari jaringan-jaringan komputer yang saling terhubung melalui protokol kontrol transmisi, yang dapat digunakan untuk melakukan komunikasi secara elektronik”.



Supriyanto dalam Yusuf, Ichsan dan Karim (2019:248), “Internet adalah suatu hubungan antara berbagai jenis komputer dan juga dengan jaringan di dunia yang punya sistem operasi dan juga aplikasi yang berbeda-beda, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan perangkat komunikasi semacam telepon dan satelit yang memakai protokol standar dalam melakukan hubungan komunikasi yaitu protokol TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*)”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa Internet adalah hubungan berbagai komputer dan jaringan-jaringan komputer secara global melalui protokol standar yang unik dan berbeda-beda sehingga tidak terjadi kesalahan pengiriman data.

2.1.4. Pengertian Basis Data

Ramakrishnan dan Gerke dalam Kadir (2020:9) mendefinisikan, database adalah kumpulan data yang umumnya menjabarkan aktivitas-aktivitas dari satu atau lebih dari satu organisasi yang terkait.

Martin dalam Subandi dan Syahidi (2018:2) mendefinisikan, “basis data adalah suatu kumpulan data yang terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa adanya suatu kerangkaan data, sehingga mudah untuk digunakan kembali, dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya, data disimpan sedemikian rupa sehingga apabila ada penambahan, pengambilan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan data yang tersimpan dan saling berhubungan satu sama lain dalam satu media dengan tujuan mempermudah pengelolaan data.

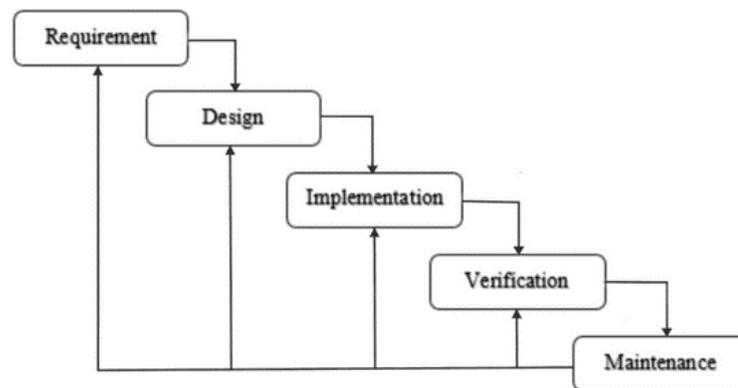
2.1.5. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis untuk mengembangkan sistem perancangan aplikasi ini adalah model *waterfall*.

Pressman dalam Sanubari, Prianto dan Riza (2020:41) menjelaskan, Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup

klasik (classic life cycle), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modelling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

Sanubari, Prianto dan Riza (2020:41-42) menjelaskan tahapan-tahapan dari metode Waterfall sebagai berikut:



Gambar 2.1 Metode Waterfall

(Sumber: Sanubari, Prianto dan Riza (2020:41))

1) Requirement Analisis (Analisis Kebutuhan)

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

2) System Design (Desain Sistem)

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



3) Implementation (Penulisan Kode Program)

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4) Integration And Testing (Penerapan Atau Pengujian Program)

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

5) Operation & Maintenance (Pemeliharaan)

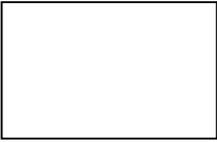
Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

2.2. Teori Khusus

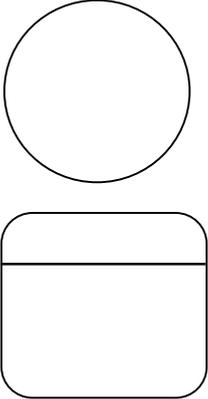
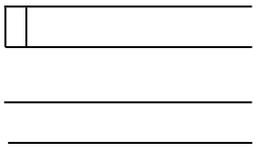
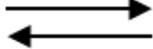
2.2.1. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Santi (2020:48) DFD merupakan alat yang dapat memberikan gambaran tentang arus data pada suatu sistem secara terstruktur dan analisis terstruktur yang baik dan jelas. DFD sering digunakan untuk menggambarkan sistem yang sedang ada atau sistem yang diusulkan/baru yang digambarkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau data tersebut disimpan.

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Simbol	Deskripsi
1.		<i>External entity</i> atau <i>terminator</i> (kesatuan luar) merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, Organisasi, atau

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Simbol	Deskripsi
		sistem lainnya yang dapat memberikan input atau menerima output dari luar sistem
2.		Proses adalah suatu kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer. Proses berfungsi untuk mengolah arus data yang masuk ke dalamnya/ <i>input</i> , lalu kemudian menghasilkan arus data/ <i>output</i> .
3.		<i>Data store</i> (simpanan data) dapat berupa suatu file atau database pada sistem komputer, arsip atau catatan manual, kotak tempat data, tabel acuan manual, atau agenda/buku.
4.		<i>Data flow</i> (aliran data) merupakan arus data yang mengalir di antara <i>external entity</i> , proses dan <i>data store</i> . Fungsi utamanya adalah untuk mengalirkan informasi dari satu sistem ke sistem yang lain.

Sumber : Santi (2020:47-50)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018: 72-73), berikut ini adalah tahapan perancangan menggunakan DFD:

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

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

2.2.2. Pengertian *Flowchart* (Diagram Alur)

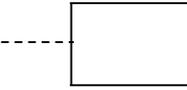
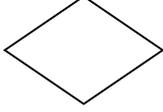
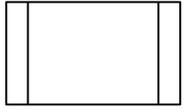
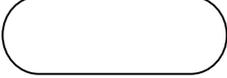
Menurut Yogiarto dalam Hendraputra dkk (2021: 65), *Flowchart* (Diagram alur) adalah bagan (*char*) yang menunjukkan diagram alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Diagram alir digunakan terutama sebagai alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

Menurut Hendraputra dkk (2021: 65), “*Flowchart* diawali dengan penerimaan *input* dan diakhiri dengan menampilkan *output*. Secara garis besar *flowchart* merupakan suatu gambaran yang menjelaskan urutan: (1). Pembacaan data; (2). Pemrosesan data; (3). Pengambilan keputusan terhadap data; (4). Penyajian hasil pemrosesan data.”

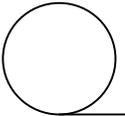
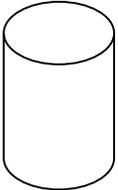
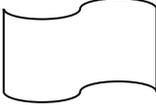
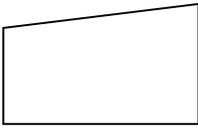
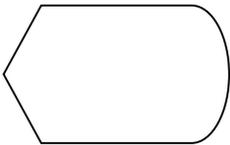
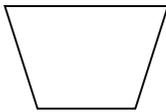
Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Input/Output</i>	Merepresentasikan Input data atau Output data yang diproses atau informasi

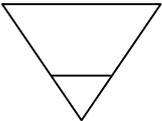
Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
2.		Proses	Merepresentasikan operasi
3.		Penghubung	Keluar ke atau masuk dari bagian lain flowchart khususnya halaman yang sama
4.		Anak Panah	Merepresentasikan alur kerja
5.		Penjelasan	Digunakan untuk komentar tambahan
6.		Keputusan	Keputusan dalam program
7.		<i>Predefined Process</i>	Rincian operasi berada di tempat lain
8.		<i>Preparation</i>	Pemberian harga awal
9.		<i>Terminal Points</i>	Awal/akhir flowchart
10.		<i>Punched Card</i>	Input/output yang menggunakan kartu berlubang

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
11.		<i>Document</i>	I/O dalam format yang dicetak
12.		<i>Magnetic Tape</i>	I/O yang menggunakan pita magnetik
13.		<i>Magnetic Disk</i>	I/O yang menggunakan disk magnetik
14.		<i>On-line Storage</i>	I/O yang menggunakan penyimpanan akses langsung
15.		<i>Purchased Tape</i>	I/O yang menggunakan pita kertas berlubang
16.		<i>Manual Input</i>	Input yang dimasukkan secara manual dari keyboard
17.		<i>Display</i>	Output yang ditampilkan pada terminal
18.		<i>Manual Operation</i>	Operasi Manual

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Flowchart*

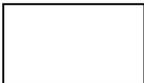
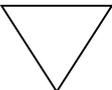
No.	Simbol	Nama	Keterangan
19.		<i>Communication Link</i>	Transmisi data melalui channel komunikasi, seperti telepon
20.		<i>Off-line Storage</i>	Penyimpanan yang tidak dapat diakses oleh komputer secara langsung

Sumber: Sari (2017: 55-59)

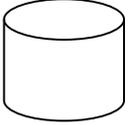
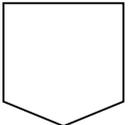
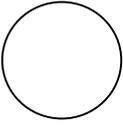
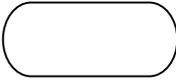
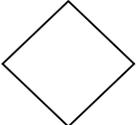
2.2.3. Pengertian *Blockchart*

Menurut Kristanto dalam Ekasari (2019:14), Fungsi dari blockchart yaitu untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu.

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Blockchart*

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

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
6.		Data penyimpanan (<i>data storage</i>)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktifitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9.		Terminasi yang mewakili symbol 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>)
13.		Pemasukkan data secara manual

Sumber : Kristanto dalam Ekasari (2019:19-21)

2.2.4. Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

ERD adalah salah satu alat untuk perancangan dalam basis data dengan tujuan untuk menunjukkan objek data dan *relationship* (relasi/hubungan) yang ada pada objek tersebut. ERD memiliki beberapa aliran notasi diantaranya notasi Chen



(yang dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembang oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), Crow's Foot, dan notasi lainnya (Subandi dan Syahidi, 2018: 34). Berikut simbol ERD menggunakan notasi Peter Chen:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No.	Simbol	Keterangan
1.		<p>Entitas (<i>Entity</i>)</p> <p>Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, sebagai bakal tabel pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer, penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.</p>
2.		<p>Relasi (<i>Relationship</i>)</p> <p>Relasi (<i>Relationship</i>) adalah hubungan yang terjadi antara suatu entitas dengan entitas lainnya.</p>
3.		<p>Atribut</p> <p>Atribut adalah karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detail tentang entitas atau relasi tersebut. Atribut sebagai <i>field</i> atau kolom data yang perlu disimpan dalam entitas. Atribut kunci primer sebagai <i>field</i> atau kolom data yang perlu disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> (<i>primary key</i>) yang diinginkan biasanya berupa id, kunci primer dapat lebih dari satu kolom,</p>



Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No.	Simbol	Keterangan
		asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut bersifat unik (tidak ada yang sama).
4.	_____	Penghubung (<i>line/connector</i>) penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki kemungkinan jumlah pemakaian.

Sumber: Subandi dan Syahidi (2018: 34-36)

2.2.5. Pengertian Kamus Data (Data Dictionary)

Menurut Kristanto (2018:72), “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 2.5 Simbol-simbol Kamus Data (*Data Dictionary*)

No	Simbol	Uraian
1.	=	Terdiri atas, mendefinisikan, diuraikan menjadi, artinya.
2.	+	Dan
3.	()	Opsional (boleh ada atau boleh tidak)
4.	{ }	Pengulangan
5.	[]	Memilih salah satu dari sejumlah alternative, seleksi.
6.	**	Komentar
7.	@	Identifikasi atribut kunci
8.	!	Pemisah sejumlah alternative pilihan antara simbol []

Sumber: Supardi (2015:7-8)

2.3. Teori Program

2.3.1. Pengertian HTML

Winarno dkk (2014: 2) menjelaskan bahwa, HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sebuah bahasa yang mengatur bagaimana tampilan dari situs web, yang di dalamnya terdapat tag-tag yang berfungsi menyediakan informasi berkaitan dengan sifat dan struktur konten serta referensi untuk gambar dan media lainnya. Sebuah dokumen HTML standar terlihat seperti ini:

```
<html>
  <head>
    <title>Ini judul dokumen HTML </title>
  </head>
  <body>
    Teks ini adalah teks yang muncul di Body dari dokumen
  </body>
</html>
```

Gambar 2.2 Struktur Dokumen Standar HTML

(Sumber: Winarno dkk (2014: 3))

2.3.2. Pengertian CSS

Koesheryatin dan Suryana (2014:101) menjelaskan, “CSS (Cassading style sheet) adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan”. Saputra (2019:47) menjelaskan, penambahan CSS ke elemen HTML dapat dilakukan dengan 3 cara:

- a. *Inline* - dengan menggunakan atribut style dari elemen HTML
- b. *Internal* – dengan menggunakan elemen <style> yang ditempatkan pada area <head>
- c. *External* – dengan menggunakan file CSS eksternal.

2.3.3. Pengertian PHP

Menurut Kustiyahnigsih dalam Supono dan Putratama (2018: 3), “PHP (atau resminya PHP: Hypertext Preprosesor) adalah skrip bersifat Bersifat server-side yang ditambahkan ke dalam HTML. Skrip ini akan membuat aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis. Sifat *server side* berarti pengerjaan kode program dilakukan di *server*, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser*”.

Menurut Anhar (2010: 3), PHP singkatan dari PHP: Hypertext Preprosesor merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). script ini digunakan untuk membuat halaman website menjadi dinamis, yang berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Berikut empat macam cara penulisan kode PHP, yaitu:

1. `<? echo ("ini adalah script PHP\n "); ?>`
2. `<?php echo ("ini juga script PHP\n"); ?>`
3. `<script language="php">`
`echo ("latihan menulis script PHP");`
`</script>`
4. `<% echo ("kalau yang in mirip dengan ASP"); %>`

2.3.4. Pengertian JavaScript

Menurut Koesheryatin dan Suryana (2014:181), Java Script adalah bahasa script berdasar pada objek yang memperbolehkan pemakai untuk mengendalikan banyak aspek interaksi pemakai pada suatu dokumen HTML dan objek tersebut dapat berupa window, frame, URL, dokumen, form, button, atau item lainnya. Contoh penulisan script:

```

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
                                //program Anda masukkan di sini
</SCRIPT>
```

Gambar 2.3 Contoh penulisan script

(Sumber: Koesheryatin dan Suryana (2014:182))

2.3.5. Pengertian XAMPP

Menurut Andhara, Akbar, dan Firmansyah (2022: 14) “Pengertian XAMPP adalah perangkat lunak (free software) bebas, mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program”.

Menurut Setyawan (2020: 70), “XAMPP adalah perangkat lunak computer yang sistem penamaanya diambil dari akronim kata Apache, MySQL atau

MariaDB, PHP, dan Perl. Sementara huruf “X” berasal dari istilah crosss platform sebagai symbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di operasi sistem yang berbeda seperti Linux, Windows, Mac OS”.

2.3.6. Pengertian MySQL

Menurut Raharjo dalam Manu (2021: 26), “MySQL merupakan RDBMS (server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user.”

Supono dan Putratama (2018: 96) mendefinisikan bahwa, MySQL adalah sistem manajemen *database* SQL yang bersifat Open Source dan mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multi-user dan SQL *database* manajemen sistem (DBMS).

2.4. Teori Judul

2.4.1. Pengertian Aplikasi

Menurut Pane, Sari, dan Wicaksono (2020: 4), aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat dengan tujuan untuk melaksanakan fungsi sesuai dengan kegunaan aplikasinya, penggunaanya, dan jenis aplikasi itu sendiri.

Arti aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat sebagai front end sebuah sistem yang dipakai untuk mengelola data sehingga menjadi suatu informasi yang bermanfaat bagi pengguna (Widianti dalam Pane, Sari, dan Wicaksono, 2020: 5).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan pemrosesan data dan mengerjakan perintah tertentu sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat.

2.4.2. Pengertian Pendaftaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pendaftaran adalah proses, cara, perbuatan, mendaftar (mendaftarkan), pencatatan nama, alamat, dan sebagainya dalam daftar.

2.4.3. Pengertian Peserta Didik

Menurut Izzan dan Saehudin (2016:121), Peserta didik adalah ucapan yang bersifat umum untuk orang yang sedang belajar/menuntut ilmu, istilah peserta didik juga disebut dengan istilah siswa, murid, pelajar, anak didik, mahasiswa.

Pengertian peserta didik menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

2.4.4. Pengertian Program Pendidikan Kesetaraan

Menurut Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus, Kemendikbudristek dalam laman pmpk.kemdikbud.go.id/read-news/menilik-pendidikan-kesetaraan, Pendidikan kesetaraan merupakan pengganti pendidikan dasar dan pendidikan menengah pada jalur pendidikan non-formal (PNF). Pendidikan kesetaraan mencakup Program Paket A setara SD, Paket B setara SMP, dan Paket C setara SMA. Adapun fokus layanan pendidikan kesetaraan adalah untuk penanganan anak usia sekolah tidak sekolah (ATS) dan orang dewasa agar dapat memperoleh layanan pendidikan sampai dengan jenjang pendidikan menengah melalui program Paket A, Paket B dan Paket C.

2.4.5. Jenis Program Pendidikan Kesetaraan

2.4.5.1. Pengertian Program Paket A

Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0131/U/94 tentang Program Paket A dan Paket B dalam BAB I Pasal 1 menyebutkan bahwa Program Paket A adalah program pendidikan pada jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam kelompok belajar atau kursus yang memberikan pendidikan setara dengan sekolah Dasar (SD).

2.4.5.2. Pengertian Program Paket B

Dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0131/U/94 tentang Program Paket A dan Paket B dalam BAB I Pasal 1 juga disebutkan bahwa Program Paket B adalah program pendidikan pada jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam kelompok belajar atau kursus

yang memberikan pendidikan setara dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP).

2.4.5.3. Pengertian Program Paket C

Program Paket C adalah program pendidikan menengah pada jalur nonformal setara SMA/MA bagi siapapun yang terkendala ke pendidikan formal atau berminat dan memilih Pendidikan Kesetaraan untuk ketuntasan pendidikan menengah (Depdiknas, 2006: 3).

2.4.6. Pengertian Website

Menurut Puspitasari dalam Subiantoro dan Sardiarinto (2018:185), Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet.

(Abdulloh, 2018:1) “Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia. Halaman website dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML”.

Berdasarkan definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa website adalah kumpulan halaman yang berisi informasi berupa data digital seperti teks, gambar, animasi, suara serta video ataupun gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia kapanpun dan dimanapun, selama terkoneksi dengan jaringan internet.

2.4.7. Pengertian Aplikasi Pendaftaran Peserta Didik Program Pendidikan Kesetaraan Paket A, B, dan C Pada Satuan Pendidikan Non Formal Sanggar Kegiatan Kota Palembang Berbasis Website

Aplikasi Pendaftaran Peserta Didik Program Pendidikan Kesetaraan Paket A, B, dan C Pada Satuan Pendidikan Non Formal Sanggar Kegiatan Kota Palembang Berbasis Website adalah program komputer yang dibuat mempermudah melakukan pendaftaran peserta didik kesetaraan paket A, B, dan C yang disediakan melalui jalur koneksi internet.