



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Kribiantoro (2019:1) menjelaskan, “Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah dan memproses data menurut perintah yang telah dirumuskan”.

Menurut Fauzi (2019:1) menjelaskan, “Komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dapat menerima input, mengolah input (*processing*), memberikan informasi dengan menggunakan suatu program yang tersimpan di memori computer dan dapat menyimpan program dari hasil pengolahan yang bekerja secara otomatis”.

Menurut Kadir (2017:2), “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia.”

Jadi, komputer adalah suatu peralatan elektronik yang berfungsi untuk mengolah dan memproses data menggunakan suatu program yang telah dirumuskan sehingga membentuk suatu sistem kerja secara otomatis .

##### 2.1.2 Pengertian Internet

Menurut Pibriana dan Ricoida (2017:105), “Internet adalah penghubung antara organisasi dan pelanggannya, sehingga tercipta sebuah organisasi baru secara visual”.

Menurut Muslim dan Dayana (2018:39), “Internet (kependekan dari *interconnection networking*) secara harfiah ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar internet protocol suite (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia”.

Rusman dalam Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (2018:235) menyatakan : “Internet atau *international networking*



didefinisikan dua komputer atau lebih yang memiliki konektivitas membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia secara global (internasional), yang saling berinteraksi dan bertukar informasi.”

Maka dapat disimpulkan bahwa internet merupakan jaringan yang saling terhubung diseluruh dunia untuk melayani miliaran pengguna internet di seluruh dunia atau jaringan informasi yang saling terhubung satu sama lain namun dengan syarat pemilik komputer memberikan izin akses internet .

### **2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak**

Hadiprakoso (2021:6) berpendapat bahwa, “Perangkat Lunak (*software*) merupakan kumpulan instruksi dalam bentuk kode program yang ditulis menurut aturan bahasa pemrograman tertentu, disimpan dan dijalankan pada perangkat keras untuk mengerjakan untuk fungsi tertentu”.

Menurut Jawadekar dikutip Sari dan Utami (2021:4) berpendapat bahwa, “Perangkat Lunak adalah sekelompok instruksi untuk mendapatkan masukan dan untuk memanipulasinya hingga menghasilkan keluaran yang diharapkan dalam bentuk fungsi dan kinerja seperti ditentukan oleh pemakai perangkat lunak”.

Sukanto dan Shalahuddin (2018:2) menyatakan “Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).”

Jadi, Perangkat Lunak (*software*) adalah kumpulan instruksi dalam bentuk program untuk mendapatkan masukan dan memanipulasinya sehingga dapat mengerjakan fungsi dan kinerja tertentu..

### **2.1.4 Pengertian Data**

Yusi dan Idris (2020:17) berpendapat, “Data adalah kumpulan angka, fakta, fenomena atau keadaan, atau lainnya yang disusun menurut logika tertentu merupakan hasil pengamatan, pengukuran atau pencacahan, dan sebagainya



terhadap variabel dari suatu objek kajian, yang berfungsi dapat digunakan untuk membedakan objek yang satu dengan lainnya pada variabel yang sama”.

Hutahaean dkk (2021:14) berpendapat, “Data merupakan komponen penting pendukung dihasilkannya informasi yang baik dan berkualitas”.

Nofriansyah dan Nurcahyo (2019:1) mengemukakan bahwa, “data yaitu kumpulan fakta yang terekam atau sebuah entitas yang tidak memiliki arti dan selama ini terabaikan.”

Jadi, data merupakan sekumpulan angka, fakta, fenomena atau keadaan lainnya yang disusun menurut logika tertentu sehingga dihasilkannya informasi baik dan berkualitas.

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

Basis Data adalah “Sekumpulan data yang terintegrasi, yang diorganisasi untuk memenuhi kebutuhan para pemakai di dalam suatu organisasi” (Jayanti dan Sumari, 2018: 3).

Menurut Abdulloh (2018:103), Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi.

Menurut (Astuti, 2018:75) Basis data (*Database*) dapat dipahami sebagai “suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media”, tanpa suatu kerangkaan data (kalaupun ada maka kerangkaan data tersebut harus seminimal mungkin dan terkontrol (*controlled redundancy*), data disimpan dengan cara-cara tertentu, sehingga mudah untuk digunakan/atau ditampilkan kembali, dan dapat digunakan oleh suatu atau lebih program aplikasi secara optimal.

Jadi, basis data adalah sekumpulan data yang saling terintegrasi dalam suatu wadah (perusahaan) untuk memenuhi kebutuhan para pemakai di dalam suatu organisasi.



### 2.1.6 Metode Pengembangan Sistem

Sukanto dan Shalahuddin (2018:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)”. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

#### a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

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

#### b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

#### c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

#### d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.



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

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

## 2.2 Teori Judul

### 2.2.1 Pengertian Aplikasi

“Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah coding atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai dengan keinginan”. (Syani & Werstantia, 2019: 88)

Idcloudhost (2020) menuliskan, “Aplikasi (lebih dikenal sebagai aplikasi) adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna”.

Menurut Kadir (2017:3) “Istilah program dan aplikasi lebih sering disebut untuk menyatakan perangkat lunak. Di kalangan profesional teknologi informasi, istilah program biasa digunakan untuk menyatakan hasil karya mereka yang berupa instruksi-instruksi untuk mengendalikan komputer. Di sisi pemakai, hal seperti itu biasa disebut sebagai aplikasi”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang berisi perintah dan merupakan gabungan beberapa fitur tertentu yang berfungsi bagi pengguna untuk keperluan tertentu.

### 2.2.2 Pengertian Website

Elgamar (2020:3) menjelaskan, “*Website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara



dan animasi atau penggabungan dari semuanya”.

Wahana Komputer (dalam Harianto, dkk, 2019:7) menjelaskan bahwa, “*Website* adalah sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika komputerterkoneksi dengan internet”.

Menurut Sari dkk (2019:1), “Website merupakan kumpulan halaman digital yang berisi informasi berupa teks, animasi, gambar, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang terkoneksi oleh internet, sehingga dapat dilihat oleh seluruh siapapun yang terkoneksi jaringan internet”.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa website adalah sebuah fasilitas internet berupa kumpulan halaman yang berisi informasi teks, animasi, gambar, suara maupun video dalam lingkup lokal maupun jarak jauh.

### **2.2.3 Pengertian Pendataan**

Arti kata pendataan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pen.da.ta.an [n] (1) proses, cara, perbuatan mendata; (2) pengumpulan data; pencarian data.

### **2.2.4 Pengertian Pengolahan Data**

Kristanto (2018:8), “Pengolahan data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

### **2.2.5 Pengertian Bantuan Sosial (BANSOS)**

Bantuan Sosial. Menurut Permendagri No. 32 Tahun 2011 Pasal 1 bahwa Bantuan Sosial (Bansos) adalah bentuk bantuan yang diberikan oleh pemerintah atau suatu Instansi kepada kelompok masyarakat. Bentuk bantuan dapat berupa uang atau barang, tidak berkelanjutan dan selektif dengan tujuan untuk proteksi dari segala kemungkinan yang dapat menimbulkan resiko sosial.



### **2.2.6 Pengertian Kelurahan**

Kelurahan adalah pembagian wilayah administrative di Indonesia di bawah kecamatan. Kelurahan merupakan wilayah kerja lurah sebagai perangkat daerah kota. Kelurahan dipimpin oleh seorang lurah yang berstatus sebagai Pegawai Negeri Sipil. Kelurahan merupakan unit pemerintahan terkecil setingkat dengan desa.

Kelurahan adalah wilayah kerja Lurah sebagai perangkat dalam wilayah kerja Kecamatan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2005 Tentang Kelurahan, disebutkan bahwa Kelurahan merupakan perangkat daerah Kabupaten/Kota yang berkedudukan di wilayah Kecamatan yang dipimpin oleh lurah yang berada dan bertanggung jawab kepada Bupati/Wali Kota melalui camat.

### **2.2.7 Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Penerima Bantuan Sosial (BANSOS) Pada Kelurahan Dua Ilir Palembang.**

Aplikasi Pengolahan Data Penerima Bantuan Sosial (BANSOS) pada Kelurahan Dua Ilir Palembang adalah aplikasi yang dibangun untuk mengelola data-data penerima bantuan sosial khususnya dari suatu Instansi dan dapat juga mempermudah dalam pembuatan laporan sehingga data dapat tersimpan secara akurat dan lebih efisien.

## **2.3 Teori Khusus**

### **2.3.1 Diagram Konteks**

Diagram konteks merupakan suatu diagram alir yang tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran, system yang dimaksud adalah untuk menggambarkan system yang sedang berjalan. (Saputra, 2018:4)

### **2.3.2 DFD (Data Flow Diagram)**

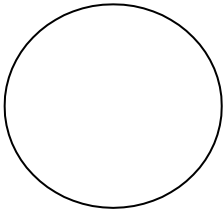
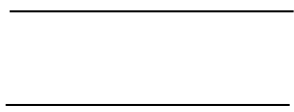
Sukanto dan Shalahudin (2018:70), data flow diagram (DFD) atau dalam bahasa indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang



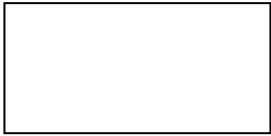
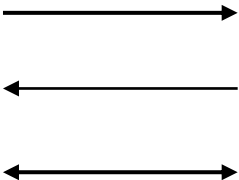
diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (input) dan keluaran (output).

Sukanto dan Shalahuddin (2018:71) menjelaskan notasi pada DFD adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Notasi-notasi Data Flow Diagram (DFD)

No	Notasi	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur;pada pemodelan perangkat lunak yang akan di implementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang seharusnya menjadi fungsi atau prosedur didalam kode program. Catatan : Nama yang diberikan pada sebuah prosesbiasanya berupa kata kerja.
2.		File atau basis data atau penyimpanan (storage);pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel tabel basis data yang dibutuhkan,tabel tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel tabel pada basis data (Entity Relationship Diagram(ERD),Conseptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM))





3.		Entitas luar (External entity) atau masukan (input) atau keluaran (Output) atau orang Yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang di modelkan.
4.		Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.

Sumber: Kristanto (2018:64-65)



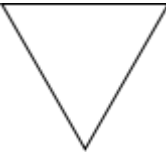


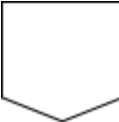
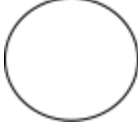

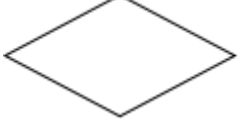

### 2.3.4 Pengertian *Blockchart*


Menurut Kristanto (2019:75), Block Chart berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Adapun simbol - simbol yang sering digunakan dalam block chart:

**Tabel 2.2.** Simbol-Simbol *Block Chart*

No.	Simbol	Arti
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 dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
6.		Data Penyimpanan (data storage).
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (Decision)
12.		Layar peraga (Monitor)

13.		Pemasukan data secara manual.
-----	---	-------------------------------




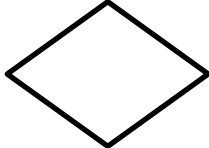
### 2.3.5 Pengertian *Flowchart*

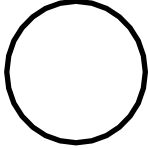

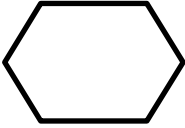

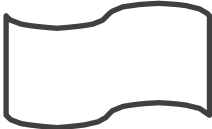

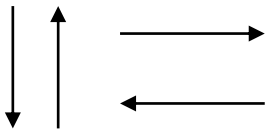
Menurut Indrajani (2015:36), “*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah – langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah, khususnya yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut”.

Pahlevi (2010) menyatakan bahwa *Flowchart* (bagan alir) merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program yang menyatakan arah alur program tersebut.

Adapun simbol - simbol yang sering digunakan dalam *flowchart*:

**Tabel 2.3** Simbol-Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1.		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan akhir suatu program.
2.		<i>Input/output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya.
3.		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan(proses) yang dilakukan oleh komputer.
4.		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang menghasilkan

5.		<i>connector</i>	Menyatakan sambungan proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
6.		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari Proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
7.		<i>Predefined process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
8		<i>Fanched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output data ke kartu.
9		<i>Punch Tape</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui Printer)
10		<i>Document</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses
11		<i>Flow</i>	Garis Arah Sistem

Sumber : Lamhot Sitorus,2018:15


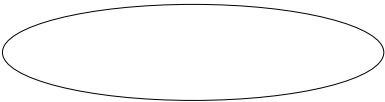
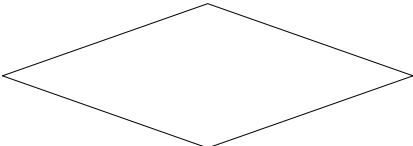

### 2.3.6 Pengertian ERD (Entity Relationship Diagram)

Yakub (2012:60) mengemukakan bahwa “*Entity Relationship Diagram*” (ERD) merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang di simpan pada sistem secara abstrak”.

Diagram hubungan entitas digunakan untuk konstruksi model data konseptual, memodelkan struktur data dan hubungan antar data dan mengimplementasikan basis data secara logika maupun secara fisik dengan DBMS (Database Management System). Dengan diagram hubungan entitas ini kita dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan. diagram hubungan entitas dapat membantu dalam menjawab persoalan tentang data yang diperlukan dan bagaimana data tersebut saling berhubungan.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *Entity Relationship Diagram* :

**Tabel 2.4** Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram*

NO	Simbol	Keterangan
1.		Entitas mendeskripsikan table
2.		Atribut mendeskripsikan field dalam table
3.		Relasi mendeskripsikan hubungan antar table
4.		Garis medeskripsikan penghubung antar himpunan relasi



Simbol-simbol ERD yang sering digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Persegi panjang menyatakan himpunan entitas.
2. Oval menyatakan atribut (*atribut key* digaris bawah).
3. Belah ketupat menyatakan himpunan relasi.
4. Garis menyatakan penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dengan atributnya.

### 2.3.7 Kamus Data

Subandi & Aulia Akhrian Syahidi (2018:3) mengemukakan, Kamus data dapat diungkapkan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat.

**Tabel 2.5** Simbol-simbol pada Kamus Data

NO.	Simbol	Keterangan
1	=	Disusun atau terdiri dari
2	+	Dan
3.	[I]	Baik...atau...
4.	{ <sub>n</sub> }	Nkali/bernilaibanyak
5	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

## 2.4 Teori Program

### 2.4.1 Pengertian *HyperText Markup Language* HTML

Faisal dan Abadi (2020:12), “*HyperText Markup Language* (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk membuat antarmuka halaman web”.

Sitepu (2018:1), “HTML merupakan sebuah bahasa markup pada internet khususnya web berupa kode dan simbol. Kode dan simbol tersebut nantinya akan



ditempatkan ke dalam sebuah file dengan tujuan untuk dimunculkan pada sebuah website”.

Jadi, *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa markup pada internet yang digunakan untuk membuat antarmuka halaman *website* berupa kode dan simbol.

#### **2.4.2 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)**

Menurut Arief dalam Sa’ad (2020:24), “PHP adalah salah satu bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan diesksekusi di *server* kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML”.

PHP menurut Hidayatullah dan Kawistara dalam bukunya yang berjudul *Pemrograman Web* (2017:223) “PHP Hypertext Preprocessor adalah suatu bahasa scripting khususnya digunakan untuk web development”. PHP memiliki sifat *server side scripting* sehingga untuk menjalankan PHP harus menggunakan web server.

Menurut Haqi dan Heri (2019), *PhpMyAdmin* adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL melalui World Wide Web (WWW).

Dapat disimpulkan, PHP merupakan bahasa pemrograman yang dijalankan pada sisi *server* yang mengelola proses edit, hapus, dan simpan data.

#### **2.4.3 Pengertian Mysql**

Enterprise (2018:2) menegaskan, “MySQL merupakan server yang melayani database. Untuk membuat dan mengolah database, kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut *query* (perintah) SQL”.

Menurut Sibero dalam Sa’ad (2020:35), “MySQL adalah suatu *RDBMS* (*Relational Data Base Management System*), yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data”.



Jadi, dapat disimpulkan, MySQL adalah sebuah server yang melayani pembuatan database yang kemudian dapat diolah sesuai kebutuhan.

#### **2.4.4 Pengertian XAMPP**

Menurut Dadan & Kerendi Developers (2015 : 28), “XAMPP adalah salah satu aplikasi web server apache yang terintegrasi dengan mysql dan phpmyadmin. XAMPP adalah singkatan dari X, *Apache* Server, MySQL, PHPMyadmin, dan Python. Huruf X di depan menandakan XAMPP bisa diinstal di berbagai operating sistem. XAMPP dapat diinstal pada windows, Linux, MacOS, dan Solaris”.

Menurut Abdulloh (2016:7), “Xampp adalah salah satu paket installer yang berisi *Apache* yang merupakan web server tempat menyimpan file-file yang diperlukan *website*, dan phpMyAdmin sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan database MySQL”.

Jadi, XAMPP adalah sebuah perangkat lunak berbasis web server yang berfungsi untuk mendukung berbagai sistem operasi.

#### **2.4.5 Pengertian PhpMyAdmin**

Menurut Putri (2019) PhpMyAdmin merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat database, pengguna (*user*) memodifikasi table, maupun mengirim database secara cepat dan mudah tanpa harus menggunakan perintah (*command*) SQL.

Menurut (Rifai & Yuniar, 2019:2) PHP adalah bahasa pemrograman yang dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet”. Sedangkan dalam pengertian lain PHP adalah singkatan dari PHP: Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source atau gratis. PHP merupakan script yang menyatu dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting)

Menurut Madcoms (2016:148), PhpMyAdmin adalah sebuah aplikasi open source yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL.





PhpMyAdmin dapat dijalankan di banyak OS, selama dapat menjalankan webservice dan MYSQL.

#### **2.4.6 Pengertian Sublime Text**

Sublime text 3 adalah editor berbasis python, sebuah teks editor yang elegan kaya akan fitur, cross platform, mudah dan simple yang cukup terkenal dikalangan developer (pengembang) penulis desainer.

Sublime text adalah salah satu kode editor yang biasa digunakan oleh para programmer untuk membuat suatu program aplikasi secara otomatis untuk mempermudah programmer dalam mengetikkan kode editor.

#### **2.4.7 Pengertian Basis Data**

Sujatmiko (2012:40) mengatakan, “Basis Data merupakan kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut”.

Menurut Indrajani (2015:70) mengatakan, “Sebuah basis data adalah sebuah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis, dan merupakan sebuah penjelasan dari data tersebut yang didesain untuk menemukan data yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi”

Kesimpulannya adalah basis data merupakan kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis dan saling berhubungan satu sama lain yang tujuan utamanya memelihara data yang sudah ada yang diolah serta untuk mempermudah dalam proses pengolahan data.