



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Marina dkk (2017:40), menyatakan bahwa *software* atau piranti lunak adalah data yang diformat dan disimpan secara *digital* termasuk program komputer, dokumentasinya dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh *computer*.

Sallaby, Utami, dan Arliando (2015:173), Perangkat lunak (*software*) merupakan sekumpulan instruksi atau perintah yang diberikan untuk mengendalikan perangkat keras komputer. Perangkat lunak juga merupakan bagian yang memungkinkan komputer bekerja dengan sistem yang ada.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *Software* adalah program – program yang dapat menjalankan perintah dalam komputer.

2.1.2 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2016:43), “Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.”

Menurut Rachmadi (2020:12) yang mendefinisikan bahwa Basis Data adalah “Himpunan kelompok data yang saling terhubung dan diorganisasi sedemikian rupa supaya kelak dapat dimanfaatkan kembali secara cepat dan mudah. Kumpulan data dalam bentuk file/tabel/arsip yang saling berhubungan dan tersimpan dalam media penyimpanan elektronik, untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilahan, pengelompokan dan pengorganisasian data sesuai tujuan”.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian basis data adalah sekelompok data yang saling terhubung satu sama lain agar dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah.



2.1.3 Pengertian Sistem

Menurut Novianto (2016:10), Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Azhar (2018:180), Sistem juga merupakan kumpulan dari beberapa elemen yang saling berintegrasi untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan atau komponen dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.4 Pengertian Komputer

Menurut Wahyudin, S.T., M.T (2018:1), “Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahnya, serta menyediakan input dalam bentuk informasi”.

Menurut Nidhom (2019:2), Komputer didefinisikan sebagai perangkat elektronik yang dapat dipakai untuk mengolah data dengan perantara sebuah program yang mampu memberikan informasi dan hasil dari pengolahan data tersebut. Komputer dapat pula diartikan sebagai suatu mesin yang menerima *input* untuk proses dan menghasilkan *output*.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Komputer adalah alat elektronik yang dapat menerima, memproses, mencetak, serta menyimpan data yang diolah yang beroperasi dibawah perintah manusia

2.2 Teori Khusus

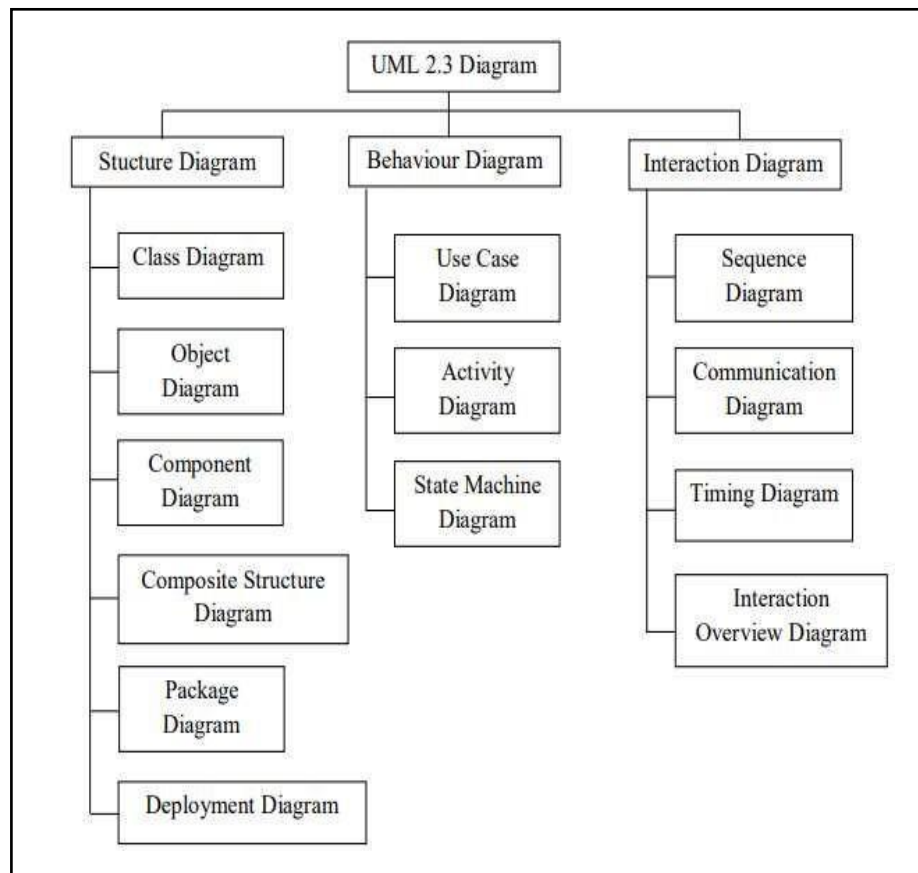
2.2.1 Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)

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 dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik.”

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



Gambar 2.1. Macam-macam Diagram UML

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

1. *Structure diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.



2. *Behavior diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahana yang terjadi padasebuah sistem.
3. *Interaction diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem

2.2.2 Pengertian Use Case Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016:155), “*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 dansiapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.”

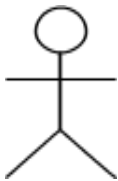
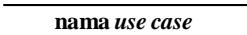

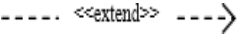
Adapun menurut Putra dan Andriani (2019:33), “*Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* bekerja dengan mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* sebuah sistem dengan sistemnyasendiri melalui sebuah cerita bagaimana sistem itu dipakai.”

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

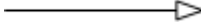
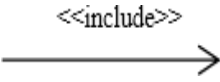
Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Use Case Diagram*

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



			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).
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.




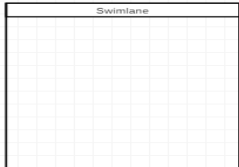
(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2016:50-51))

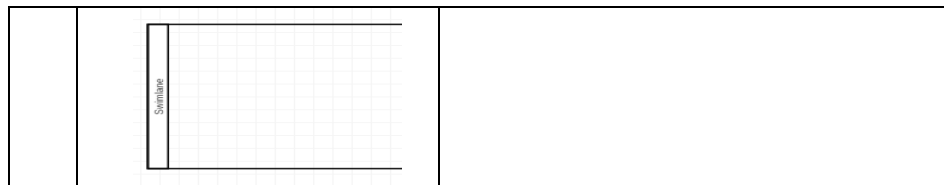
2.2.3 Pengertian *Activity Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:161), “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.
3	Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6	Swimline  Atau	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.



(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2016:162)

2.2.4 Pengertian *Class Diagram*

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



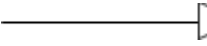

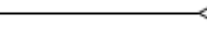
Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016:141), “*Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class Diagram* dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.”

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

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1	Kelas <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 2px;">nama_kelas</div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 2px;">+atribut</div> <div style="padding-bottom: 2px;">+operasi()</div> </div>	Kelas pada struktur sistem
2	Antarmuka / <i>interface</i> nama_interface	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.
7	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2016:146))

2.2.5 Pengertian *Sequence Diagram*

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

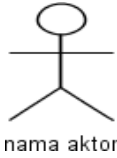
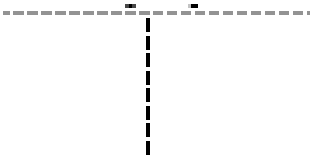
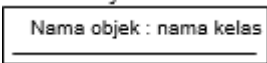
Adapun Rosa dan Shalahuddin (2016:165) mengemukakan bahwa:

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

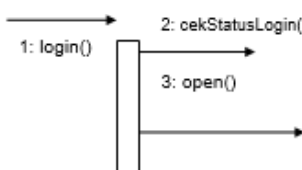
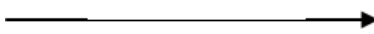




Banyaknya diagram *sequence* yang harus digambarkan adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram *sequence* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan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

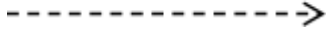
Tabel 2.5 Simbol-simbol pada *Sequence Diagram*

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	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya</p>  <p>Maka cek Status Login () dan open() dilakukan di dalam metode login() aktor tidak memiliki waktu aktif.</p>
5	<p>Pesan tipe create</p> <p style="text-align: center;"><<create>></p> 	<p>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.</p>
6	<p>Pesan tipe call</p> 	<p>Call message atau pesan panggilan merupakan sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara Lifelines dari sebuah interaksi.</p>
7	<p>Pesan tipe send</p> <p style="text-align: center;">1: masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yangdikirimi.</p>



8	Pesan tipe return 1: keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerimakembalian.
---	---	--

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

2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Sistem

Menurut Fery Wongso (2016), “Sistem merupakan sekumpulan atau serangkaian komponen yang terinteraksi dan bekerja dalam mencapai tujuan menggunakan tiga tahap masuk atau input, proses dan keluar atau output”.

Menurut Kadir (2016), “Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elementer sebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem”.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berkaitan dalam kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan yang utama.

2.3.2 Pengertian Monitoring

Menurut Rohayati (2014), “Monitoring adalah pemantauan yang dapat dijelaskan sebagai kesadaran tentang apa yang ingin diketahui, pemantauan berkadar tingkat tinggi dilakukan agar dapat membuat pengukuran melalui waktu yang menunjukkan pergerakan ke arah tujuan atau menjauh dari itu.”



Menurut Fietri dan Ilham (2021:25), “Monitoring adalah sebuah siklus kegiatan yang meliputi proses pengumpulan, peninjauan ulang pelaporan dan tindakan atas informasi suatu proses yang sedang diimplementasikan.”

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Monitoring adalah pengawasan atau pemantauan terhadap suatu kegiatan sehingga menghasilkan sebuah informasi yang berguna. Informasi yang dihasilkan dapat mempermudah dalam mengambil keputusan terhadap kegiatan kedepannya.

2.3.3 Pengertian Perizinan

Menurut Adrian Sutedi (2011: 167), “Perizinan adalah salah satu bentuk pelaksanaan fungsi pengaturan dan bersifat pengendalian yang dimiliki oleh pemerintah terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat. Perizinan dapat berbentuk pendaftaran, rekomendasi, sertifikasi, penentuan kuota dan izin untuk melakukan sesuatu usaha yang biasanya harus dimiliki atau diperoleh suatu organisasi perusahaan atau seseorang sebelum yang bersangkutan dapat melakukan suatu kegiatan atau tindakan.”

2.3.4 Pengertian Web Mobile

Menurut Utomo (2013:3), “*Web Mobile* adalah web atau halaman website internet yang dapat digunakan atau diakses pada perangkat mobile.”

Menurut Indonesian Journal on Networking and Security (2016:49), “*Web Mobile* adalah lanjutan dari aplikasi tradisional menggunakan *smartphone*, tablet, atau komputer, desainnya akan beradaptasi dengan perangkat yang digunakan tersebut, dengan desain yang fleksibel ini memaksimalkan kemampuan *web browser* yang digunakan di perangkat *mobile*.

Dapat disimpulkan bahwa, *web mobile* adalah kumpulan halaman *website* yang dapat diakses pada perangkat mobile seperti *smartphone*, tablet, atau komputer, desainnya akan beradaptasi dengan perangkat yang digunakan tersebut.

2.3.5 Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan



Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan mempunyai tugas membantu Gubernur dalam penyelenggaraan Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan di bidang Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan mempunyai fungsi sebagai Pelaksanaan kegiatan tata usaha, urusan umum, perencanaan, kepegawaian dan keuangan; Perumusan kebijakan di bidang kesatuan bangsa dan politik; Pelaksanaan penegakan hak asasi manusia; Pembantuan penyelenggaraan pemilihan umum; Penyelenggaraan fasilitasi pendidikan dan pengembangan sistem politik; Penyiapan perumusan kebijakan dan fasilitasi serta monitoring dan evaluasi ketahanan ekonomi; Pelaksanaan pengujian serta penilaian atas laporan setiap unsur dan/atau instansi di lingkungan Pemerintah Provinsi; Pelaksanaan perumusan dan penyiapan kebijakan fasilitasi hubungan antar lembaga; Pelaksanaan pelayanan teknis administrasi dan fungsional; Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Gubernur sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2.3.6 Sistem Monitoring Pengajuan Perizinan Penelitian di Kantor Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan Berbasis *Web Mobile*.

Sistem Monitoring Pengajuan Perizinan Penelitian di Kantor Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan adalah sebuah sistem aplikasi yang bertujuan memudahkan pihak Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan untuk dapat membantu pemohon mengajukan surat permohonan yang lebih cepat dan lebih mudah sehingga dalam proses perizinan tidak membutuhkan waktu yang lama, aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu staf dalam mengelola berkas pemohon izin riset penelitian, dan mempermudah dalam proses pembuatan laporan rekomendasi penelitian.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian *Hypertext Markup Language (HTML)*



Menurut Sulistiono (2018:2), “*HTML (Hypertext Markup Language)* adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi seperti gambar, teks, video dan suara pada penjelajah web internet, yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.”

Menurut Saputra (2019:2), “*HTML* adalah sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat laman website yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan *web browser* (peramban web).

2.4.2 Pengertian XAMPP



Gambar 2.2 Logo XAMPP

Menurut Enterprise (2018:3), “XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi pemrogramer pemula”.

Menurut Qosito dan Muslim (2018:17), ” XAMPP merupakan perangkat lunak (*free software*) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program. Sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*)”.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian XAMPP adalah perangkat berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP dan XAMPP mengkombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda kedalam satu paket.

2.4.3 Pengertian *My Structure Query Language* (MySQL)





Gambar 2.3 Logo MySQL

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

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* adalah sebuah *implementasi* dari system manajemen basis data relasional yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL(*General Pulic License*).

2.4.4 Pengertian *Hypertext Preprocessor* (PHP)



Gambar 2.4 Logo *Hypertext Preprocessor* (PHP)

Menurut Betha Sidik (2016:4), “PHP merupakan secara umum dikenal sebagai Bahasa pemrograman script script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di server web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML.”

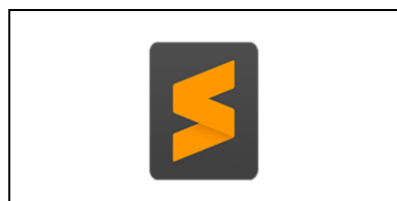
Menurut Enterprise (2018:1), “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis dan interaktif. Dinamis artinya,



website tersebut bias berubah-ubah tampilan dan kontennya sesuai kondisi tertentu”.

Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa PHP merupakan Bahasa pemrograman berjenis *server-side*. Dengan demikian, PHP akan diproses oleh *server* yang hasil olahannya akan dikirim kembali ke *browser*. Jadi salah satu *tool* yang harus tersedia sebelum memulai pemrograman PHP adalah server.

2.4.5 Pengertian *Sublime Text*



Gambar 2.5 Logo *Sublime Text*

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

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

Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa *Sublime Text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai plat form operating system dengan menggunakan teknologi *Python API*. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan *powerfull*.