



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Septiyanti, dkk (2022:33), “Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan tugas menerima input dan menyediakan output berupa hasil komputasi yang akan dikonversi menjadi data visual yang dapat dilihat dengan menggunakan monitor atau *Video Display Terminal*”.

Menurut Ansori dan Yulmaini (2019:56), “Komputer adalah peralatan elektronik yang dapat menerima input, mengolah input, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, serta bekerja secara otomatis”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa komputer adalah suatu alat elektronik yang dapat menerima input, mengolah input, memberikan informasi, serta bekerja secara otomatis.

2.1.2 Pengertian Aplikasi

Menurut Baso, dkk (2020:81), “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”.

Menurut Yuhfizar (dikutip Huda dan Priyatna, 2019:82), “Aplikasi adalah program yang sengaja dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuh kebutuhan penggunaanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman tertentu, yang bertujuan untuk mengolah data dan sebagai pemenuh kebutuhan penggunaanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu.



2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Utami (dikutip Sudarso, 2022:5), “Perangkat lunak (*software*) adalah program yang berisi kumpulan instruksi untuk melakukan proses pengolahan data”.

Menurut Hanafri, dkk (2019:88), “Perangkat lunak merupakan program program komputer yang berguna menjalankan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak (*software*) adalah suatu objek yang berupa sebuah program yang didalamnya terdapat kumpulan perintah untuk mengolah ataupun memproses data.

2.1.4 Pengertian Data

Menurut Candra dan Wulandari (2021:178), “Data adalah suatu kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan (fakta) dapat berupa angka-angka, huruf, simbol-simbol tertentu, atau gabungan dari ketiganya”.

Menurut Sawitri (2019:5), “Data adalah fakta yang masih bersifat mentah atau belum diolah, setelah mengalami proses atau diolah maka data itu bisa menjadi suatu informasi yang bermanfaat. Tidak semua data atau fakta dapat diolah menjadi sebuah informasi bagi penerimanya. Jika suatu data yang diolah ternyata tidak bermanfaat bagi penerimanya, maka hal tersebut belum bisa disebut sebagai sebuah informasi”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa data adalah fakta mengenai objek yang belum diolah dan dapat berupa angka-angka, huruf atau simbol tertentu.

2.1.5 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall*. Menurut Rosa dan Shalahuddin (dikutip Fandhilah, dkk., 2019:105) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem sebagai berikut:



Metode pengembangan sistem yang sering digunakan dalam tahapan pengembangan sistem yaitu model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah tahapannya:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.
2. 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.
3. 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.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi *logic* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.
5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)
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 Khusus

2.2.1 Pengertian *Flowchart*

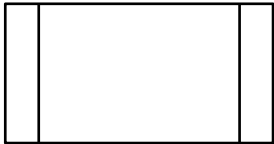
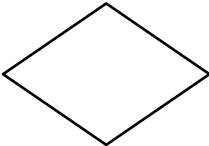
Menurut Yasa dan Rahayu (2022:20), “*Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek”.



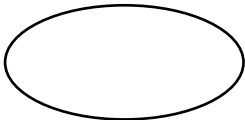
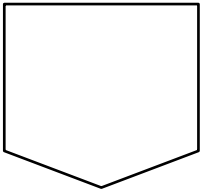





Sedangkan menurut Sutanti, dkk (2020:2), “*Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong *analyst* dan *programmer* untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian”.

Santoso dan Nurmalina (2017:86) menjelaskan tentang simbol-simbol yang sering digunakan dalam *flowchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Simbol Umum *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Permulaan Sub program.
2.		Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol Umum *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
3.		Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman.
4.		Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda.
5.		Permulaan/akhir program.
6.		Arah aliran program.
7.		Proses inisialisasi/pemberian harga awal.
8.		Proses penghitung/proses pengolahan data.
9.		Proses <i>input/output</i> data.

Sumber: Sutanti (2020:3)

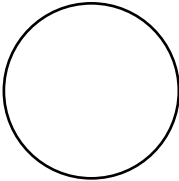


2.2.2 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

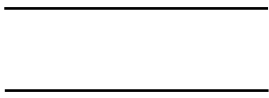

Menurut Renaldi (dikutip Setiawan, dkk., 2023:28), “DFD adalah suatu gambaran *drafts* dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan .

Menurut Zalmi (2023:16), “ Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut”.

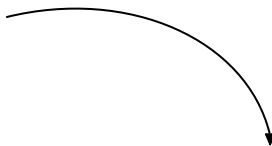
Tabel 2.2 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No.	Notasi	Keterangan
1.		<p>Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur didalam kode program.</p> <p>Catatan: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.</p>

Lanjutan **Tabel 2.2** Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No.	Notasi	Keterangan
2.		<p>File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); 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 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CMD), <i>Physical Data Model</i> (PDM).</p> <p>Catatan: nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</p>
3.		<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai atau berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p> <p>Catatan: nama yang digunakan pada (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>

Lanjutan **Tabel 2.2** Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No.	Notasi	Keterangan
4.		<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses atau dari proses ke (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>)</p> <p>Catatan: nama yang digunakan biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data atau tanpa kata data.</p>

Sumber: Zalmi (2023:17)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (dikutip Andriansyah dan Henny, 2019:15), menjelaskan tentang tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* yaitu:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut dengan *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, dan seterusnya.
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 sudah 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 di atasnya. *Breakdown* pada level 3, 4, 5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

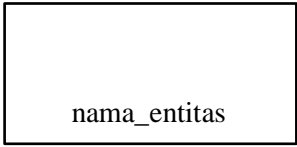
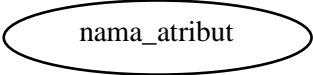


2.2.3 Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD)

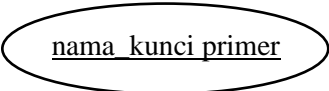
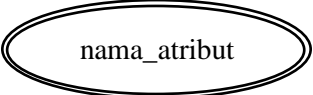

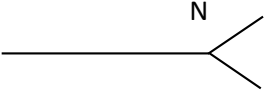
Menurut Yuhendra dan Yulianto (dikutip Rahman, 2019:40), “*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah suatu bagan yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antar entity dalam sebuah sistem”.

Menurut Rahman (2019:40), “*Entity Relationship Diagram* merupakan suatu diagram yang dibangun dengan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan hubungan antar entitas beserta relasinya yang saling terhubung dalam sebuah sistem”.

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.	Entitas/ <i>Entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi computer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas

Lanjutan **Tabel 2.3** Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
3.	Atribut Kunci Primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan, biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda dengan tanpa ada yang sama)
4.	Atribut Multinilai/ <i>Multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	Asosiasi/ <i>Association</i> 	Penghubung antar relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas yang lain disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B.

Sumber: Rahman (2019:40)



2.2.4 Pengertian Kamus Data

Menurut Sirait dan Seabtian (2019:3), “Kamus data adalah suatu elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga *user* dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama *input*, *output*, dan *componen data store*”.

Menurut Rosa dan Shalahudin (dikutip Hadi dan Samad, 2019:5), “Kamus Data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan)”.

Tabel 2.4 Simbol-simbol dalam Kamus Data

No.	Simbol	Keterangan
1.	=	Terdiri atas, mendefinisikan, diuraikan menjadi, artinya
2.	+	Dan
3.	[]	Baik...atau...
4.	{ } ⁿ	n kali diulang/bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

Sumber: Sirait dan Seabtian (2019)

2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Baso, dkk (2020:81), “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”.



Menurut Yuhefizar (dikutip Huda dan Priyatna, 2019:82), “Aplikasi adalah program yang sengaja dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuh kebutuhan penggunanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman tertentu, yang bertujuan untuk mengolah data dan sebagai pemenuh kebutuhan penggunanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu.

2.3.2 Pengertian E-Catalog

Menurut Firliana, dkk (2019:46), “E-Catalog (e-katalog) adalah suatu daftar yang dibuat secara elektronik yang bisa diakses secara *online* berbasis internet”.

Menurut Fadillah dan Aryansah (2022:21), “E-katalog adalah sistem informasi elektronik yang memuat daftar, jenis, spesifikasi teknis dan harga barang tertentu dari berbagai penyedia barang/jasa pemerintah.”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *e-catalog* adalah suatu sistem elektronik yang memuat daftar, jenis, spesifikasi teknis dan harga barang atau jasa tertentu yang bisa diakses secara *online*.

2.3.3 Pengertian Company Profile

Menurut Rahajeng (dikutip Zen, dkk., 2022:18), “*Company Profile* adalah uraian yang menjelaskan tentang visi misi, keunggulan dari perusahaan dan produknya secara verbal maupun visual. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan nilai perusahaan dan nilai produk pada perusahaan serta meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk menggunakan jasa atau produk perusahaan tersebut”.

Menurut Lestari, dkk (2021:161), “*Company Profile* adalah sebuah aset perusahaan untuk memperkenalkan latar belakang perusahaan dan hal yang terkait dengan perusahaan yang dimuat dalam sebuah *website*”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *company profile* adalah salah satu aset perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan nilai dan menjelaskan hal-hal yang terkait dengan perusahaan.



2.3.4 Pengertian Website

Menurut Hartono (dikutip Wiyanto, dkk., 2022:4), “*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkait dimana masing masing dihubungkan dengan jaringan jaringan halaman (*hyperlink*)”.

Menurut Zen, dkk (2022:18), “*Website* adalah sebuah halaman berisi informasi berupa gambar, ilustrasi, video dan teks yang dapat diakses oleh pengguna di seluruh dunia dengan menggunakan *browser* yang terhubung internet”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sekumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya dengan menggunakan browser yang terhubung internet.

2.3.5 Pengertian Aplikasi *E-Catalog* dan *Company Profile* pada CV. Budi Bakti Sentosa Berbasis Website

Aplikasi *E-Catalog* dan *Company Profile* pada CV. Budi Bakti Sentosa Berbasis *Website* adalah sebuah sistem berbasis *website* yang menampilkan daftar, jenis, spesifikasi teknis dan harga barang tertentu serta informasi perusahaan kepada publik.



2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian HTML



Sumber: Google

Gambar 2.1 Logo HTML

Menurut Shalahuddin dan Rosa (dikutip Fandhilah, dkk., 2019:106), “HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen *hypertext* (teks pada komputer yang memungkinkan user saling mengirimkan informasi (*request-respon*))”.

Menurut Sari, dkk (2022:32), “*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa dasar untuk *web scripting* bersifat *client side* yang memungkinkan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, serta multimedia dan juga untuk menghubungkan antar tampilan *web page* (*hyperlink*)”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa HTML adalah skrip web yang dapat menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, serta multimedia.

2.4.2 Pengertian JavaScript



Sumber: Google

Gambar 2.2 Logo JavaScript



Menurut Sidik (dikutip Fandhilah, dkk., 2019:106), “*JavaScript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen HTML yang ditampilkan *browser* menjadi lebih interaktif, tidak sekadar indah saja”. Sedangkan, menurut Arifin (dikutip Noviantoro, dkk., 2022:91), “*JavaScript* adalah *script* program berbasis *client* yang di eksekusi oleh *browser* sehingga membuat halaman web melakukan tugas-tugas tambahan yang tidak bisa dilakukan oleh *script* HTML biasa”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *JavaScript* adalah bahasa pemrograman web yang dijalankan di *browser* agar dokumen HTML yang ditampilkan lebih interaktif.

2.4.3 Pengertian CSS



Sumber: Google

Gambar 2.3 Logo CSS

Menurut Shalahudin dan Rosa (dikutip Fandhilah, dkk., 2019:106), “CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah suatu fasilitas untuk mempermudah pemeliharaan sebuah halaman web, dengan menggunakan CSS sebuah halaman web dapat diubah tampilannya tanpa harus mengubah dokumen HTML-nya”.

Menurut Prasetio (dikutip Fandhilah, dkk., 2019:106), “CSS adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website* (situs)”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah skrip yang digunakan untuk memperindah tampilan HTML tanpa harus mengubah dokumen HTML-nya.



2.4.4 Pengertian PHP



Sumber: Google

Gambar 2.4 Logo PHP

Menurut Aditya (dikutip Fandhilah, dkk., 2019:106), “PHP *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML”.

Menurut Arta dan Nugraha (2020:67), “PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman *script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di server web”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman skrip untuk pembuatan halaman web dinamis yang mengeksekusi dokumen HTML secara *on the fly*.

2.4.5 Pengertian XAMPP



Sumber: Google

Gambar 2.5 Logo XAMPP

Menurut Sari, dkk (2022:32), “XAMPP adalah *web server open source* yang berjalan pada sistem operasi *cross-platform* (Windows, Linux, MacOS). Semua yang diperlukan untuk mengelola website tersedia di XAMPP seperti Apache,



MySQL/MariaDB, PHP, dan Perl. Meski program di dalamnya lengkap, XAMPP tetap merupakan web server yang sederhana dan ringan”.

Menurut Noviantoro, dkk (2022:90), “Xampp merupakan perangkat lunak berbasis web server yang bersifat *open source* (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah sebuah *software* berbasis web server yang bersifat *open source* dan berjalan di berbagai sistem informasi *cross-platform*.

2.4.6 Pengertian MySQL



Sumber: Google

Gambar 2.6 Logo MySQL

Menurut Sari, dkk (2022:32), “MySQL diartikan sebagai *software* yang mengoperasikan relasi database (*Relation Database Management System/RDMS*). Berbeda dengan SQL (*Structured Query Language*) yang merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk perintah sedangkan MySQL ialah *software*”.

Menurut Noviantoro, dkk (2022:90), “MySQL (*MY Structure Query Language*) adalah salah satu dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MSSQL, Postagre SQL, dan lainnya”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah salah satu dari sekian banyak DBMS sebagai *software* yang mengoperasikan relasi database (*Relation Database Management System/RDMS*)



2.4.7 Pengertian *Sublime Text Editor*



Sumber: Google

Gambar 2.7 Logo *Sublime Text Editor*

Menurut Sapitri, dkk (2022:39), “*Sublime Text* adalah teks editor berbasis Python, sebuah teks editor yang elegan, kaya fitur, *crossplat form*, mudah dan simpel yang cukup terkenal dikalangan *developer* (pengembang)”. Sedangkan menurut Kusuma dan Nita (2019:282), “*Sublime text* adalah teks editor untuk bahasa pemrograman pemrograman PHP dan *sublime text* mendukung bahasa pemrograman lain yang fungsinya dapat ditambah dengan plugin”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Sublime Text* adalah teks editor berbasis Python untuk kode dan teks, *sublime text* mendukung bahasa pemrograman lain yang fungsinya dapat ditambah dengan plugin.



2.5 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan sumber pustaka dalam penelitian disajikan rangkumannya pada tabel berikut:

Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Tahun	Isi
1	(Zani, dkk)	Website E-Katalog Sebagai Sarana Promosi Produk UMKM di Desa Nglebak	2022	UMKM di desa Nglebak memiliki permasalahan utama yaitu terkait pemasaran yang masih belum menjangkau luar desa Nglebak. Dari permasalahan tersebut maka dibuatlah <i>website e-catalog</i> untuk mendigitalisasi UMKM agar bisa dilihat oleh masyarakat yang lebih luas. Hasilnya adalah situs web yang memiliki halaman profil desa, daftar UMKM, detail UMKM serta fitur tambah dan edit UMKM untuk admin <i>website</i> .
2	(Putra dan Rahmanto)	Rancang Bangun <i>E-Catalog</i> Guna Meningkatkan Layanan Kualitas Promosi Berbasis Web (Kasus: Bakpia	2020	Hasil penelitian serta uji coba <i>e-Catalog</i> Bakpia Mino 904 Minomartani, diambil kesimpulan bahwa, dengan adanya sistem ini, diharapkan memberikan dampak lebih dikenalnya Bakpia Mino 904 pada masyarakat luas serta memudahkan bagi pelanggan



		Mino 904 Yogyakarta)		atau konsumen untuk melakukan pemesanan produk secara daring. Website ini membantu pelanggan atau konsumen memperoleh informasi tentang profil, produk, kontak, harga produk, keranjang pesanan, dan pesanan yang telah dibuat serta menghemat biaya dalam hal promosi produk.
3	(Herman dan Janah)	Rancang Bangun <i>Company Profile</i> E-Life Solutions Plt Berbasis Web Sebagai <i>Corporate Branding</i>	2020	Penulis membangun <i>website company profile</i> sebagai <i>corporate branding</i> yang dapat memberikan informasi dan memperkuat <i>branding</i> perusahaan. Website dibuat menggunakan CSS <i>Framework</i> , <i>Hyper Text Markup Language</i> (HTML), MySQL dan PHP dengan menggunakan metode <i>Website Development Life Cycle</i> (WLDC). Dengan tercapainya rata-rata persentase kepuasan antarmuka pengguna, <i>website company profile</i> E Life Solutions diterima dengan sangat baik oleh pengguna.



4	(Ahnarudin dan Wirasasmita)	Aplikasi Pelayanan Promosi Berupa <i>Website Company Profile</i> PT Tempo Scan Pacific, Tbk	2019	Dengan adanya <i>company profile</i> ini, maka pelanggan, investor, bahkan konsumen (<i>visitor</i>) dapat mengetahui sebuah perusahaan atau organisasi dengan dengan lebih efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini untuk merancang sebuah <i>website</i> penyampaian informasi perusahaan dan produk secara <i>online</i> melalui media web sebagai media promosi sehingga diharapkan akan lebih membantu perusahaan dalam rangka meningkatkan penjualan sesuai visi perusahaan dan memberikan kontribusi bagi kemajuan perusahaan.
---	-----------------------------	---	------	---