BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Rossa (2022:2) ”Perangkat lunak adalah Progam komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti kebutuhan, model desain, cara penggunaan (user manual), dokumen teknis, maupun dokumen lainnya yang dapat mendukung program komputer untuk terus digunakan maupun dikembangkan”.

Menurut Sari (2021:2) “Perangkat lunak adalah perintah (intruksi-intruksi program komputer) yang ketika dijalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi dan kinerja yang dikehendaki”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak (Software) adalah kumpulan perintah yang digunakan dalam media komputer dengan menggunakan bahasa komputer untuk mengolah ataupun memproses data di komputer dengan dokumentasi yang menjadikan suatu informasi.

2.1.2 Pengertian Komputer

Menurut Hamacher dalam Fariq dan Maya (2010:2) “Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan dimemorinya dan menghasilkan output yang menghasilkan informasi”.

Menurut Hanafri, Iqbal, and Prasetyo (2019:88) “Komputer merupakan alat untuk mengolah datasesuaiperintah yang sudah dirumuskan secara cepat dantepat, sertadiorganisasikan supaya secara otomatis menerimadanmenyimpan data berdasarkan intruksi intruksi yang telah tersimpan didalam memori”

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa Komputer adalah peralatan elektronik yang mampu mengolah data dan menjalankan beberapa tugas dengan menggunakan program yang tersimpan didalamnya.

2.1.3 Pengertian Perangkat Keras

Menurut Qulsum (2020:3) “Perangkat keras (hardware) adalah segmen dari peralatan bentuk komputer yang dapat dirasakan, dilihat oleh panca indra, dan dapat digunakan untuk menjalankan petunjuk dari perangkat lunak (software). Perangkat keras memainkan peran yang sangat diperlukan dalam kinerja seluruh sistem komputer”.

Menurut Annisa (2021:1) “ Perangkat keras merupakan perangkat yang dapat dilihat dan diraba secara langsung sebagai bentuk output dari setiap proses sistem operasi dari sebuah komputer itu sendiri”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa perangkat keras (hardware) adalah salah satu komponen pada komputer yang terbentuk fisik atau nyata yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi.

2.1.4 Pengertian Internet

Menurut Apriyanti et al. (2022:14) “Internet adalah media yang memungkinkan sebuah proses komunikasi yang bisa berjalan secara efisien dengan tersambungnya perangkat ke beragam aplikasi”.

Menurut Putri (2020:3) “Internet merupakan suatu jaringan komputer yang terdiri dari berbagai perangkat komputer, menghubungkan suatu protokol tertentu untuk pertukaran informasi antar komputer”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan komunikasi terbesar yang menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia.

2.1.5 Pengertian Basis Data (*Database)*

Menurut Rochman, Tullah, and Rahman (2019:15) “Database (Basis Data) Merupakan sekumpulan data di dalam sistem informasi dan tersusun dalam tabel atau file”.

Menurut Dhika, Isnain, and Tofan (2019:4) ”Basis Data merupakan himpunan kelompok data (arsip) yang berhubungan dan terdiorganisasi sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan secara cepat dan mudah agar sekumpulan data yang saling berhubungan akan tersimpan secara tersendiri bersama sedemikian rupa tanpa pengulangan yang tidak perlu”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa basis data adalah sistem komputerisasi yang terdiri dari sekelompok data yang diorganisasi sedemikian rupa agar diolah menggunakan perangkat lunak dan memberikan informasi yang dibutuhkan.

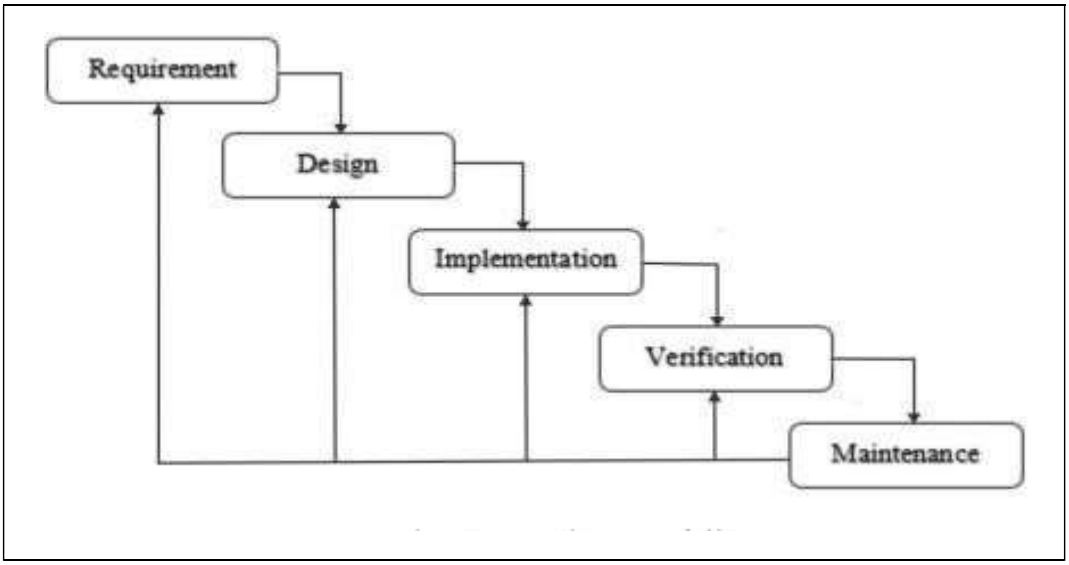
2.1.6 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian Laporan Akhir ini menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall. Menurut Sutikno (2022:3) “Waterfall adalah model pengembangan aplikasi yang termasuk ke dalam classic life cycle (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Pengembangan model Waterfall dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah”.

Menurut Anggraini, Fadillah, and Suban (2023:88) Metode waterfall adalah model yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan. Model waterfall ini juga dikenal dengan nama model tradisional atau model klasik. Model air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (squential linear) atau alur hidup klasik (Classic cycle). Model air terjun inimenyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara (support)

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Metode waterfall adalah salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang mengikuti urutan tahap-tahap tertentu secara berurutan, mirip dengan air terjun (waterfall) yang mengalir dari satu tahap ke tahap berikutnya tanpa mundur. Pendekatan ini memiliki tahapan yang terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, verifikasi, hingga pemeliharaan.

Tahapan metode waterfall dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Tahapan dalam Metode Waterfall

Sumber: Abdul Wahid (2020:4)

Adapun penjelasan dari tahapan metode waterfall adalah sebagai berikut:

a. Requirement

Pada 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 diperolah melalui wawancara, diskusi, atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. *Design*

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (hardware) dan sistem persyaratan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Implementation*

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

d. *Verification*

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengajuan (untuk melihat bagaimana sistem beraksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas).

e. *Maintanance*

Tahapan terakhir dari metode pengembangan waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Parjito, Rahmawati, and Ulum (2023:335) Aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer. Aplikasi ini juga merupakan perangkat lunak proses data yang berpacu pada sebuah komputasi.

Menurut Siregar and Melani (2019:99) “Aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program computer yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

2.2.2 Pengertian Manajemen

Menurut George R. Terry (2020:25) “Manajemen adalah proses yang terdiri dari kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian yang dilakukan guna mencapai tujuan yang ditetapkan melalui pemanfaatan SDM dan sumber lainnya”.

Menurut John F. Mee (2020:34) “Manajemen adalah seni mencapai hasil yang maksimal dengan usaha yang minimal agar tercapai kesejahteraan baik bagi pimpinan maupun pekerja juga masyarakat”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa Manajemen adalah koordinasi semua sumber daya melalui proses perencanaan, pengorganisasian, penetapan tenaga kerja, pengarahan dan pengawasan untuk mencapai tujuan yang telah di tetapkan terlebih dahulu.

2.2.3 Pengertian Pengelola

Menurut Nurwulan dan Choldun R. (2020:21) “Definisi dan arti kata pengelolaan adalah proses, cara, perbuatan mengelola. Arti lainnya dari kata pengelolaan adalah proses melakukan kegiatan tertentu dengan menggerakkan tenaga orang lain”.

Menurut Nurtanzila (2018:2) “Pengelolaan adalah adanya proses pengelolaan untuk membantu kegaiatan pengaturan dalam kondisi tidak teratur menjadi sebuah informasi yang dapat dipercaya, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan adalah suatu proses untuk menjalankan suatu kegiatan yang dapat memudahkan suatu operasional dengan bantuan tenaga orang lain dan alat pendukung lainnya.

2.2.4 Pengertian Asset

Menurut Abdillah dab Suryana (2010:36) “Mengemukakan Asset merupakan seluruh sumber daya ekonomi yang dimiliki perusahaan untuk menjalankan aktivitas usahanya”.

Menurut Subramanyam dan Wild (2012:271) “Mengartikan Asset sebagai sumber daya yang dikuasai oleh suatu perusahaan dengan tujuan menghasilkan laba”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa Asset merupakan suatu Asset berwujud yang memiliki manfaat ekonomis lebih dari satu tahun, digunakan untuk menjalankan kegiatan perusahaan, dan tidak dimaksudkan

untuk dijual kembali. Asset yang dimiliki oleh suatu perusahaan dapat berupa gedung, peralatan, perlengkapan, mesin, kendaraan, dan lain sebagainya. Asset akan membantu memperlancar kegiatan operasional perusahaan.

2.2.5 Pengertian IT

Menurut Tata Sutabri (2014:3) "Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan".

Menurut Darmawan (2012:17) "Teknologi informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari pengirim ke penerima sehingga lebih cepat, lebih luas sebarannya, lebih lama penyimpannya".

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi merupakan suatu gabungan dari teknologi komputerisasi dan komunikasi yang berbentuk sistem dari perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas agar dapat menghasilkan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

2.2.6 Pengertian *Website*

Menurut (Asmara 2019) "Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi".

Menurut (Ambarsari, Puspitasari, and Syahrina 2021) "Website adalah suatu kumpulan dari hyperlink untuk menuju dari alamat satu ke alamat yang lainnya mnggunakan Bahasa HTML (Hypertext Markup Language)".

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung di internet dan dapat diakses oleh pengguna melalui browser web.

2.2.7 Pengertian Judul Secara Keseluruhan

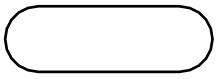
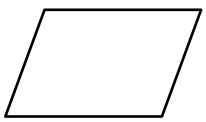
Aplikasi Manajemen Pengelola Asset dan Perangkat IT pada Divisi Regional III PT Kereta Api (KAI) Palembang Berbasis *Website* adalah untuk Mengolah serta Membantu pencataan Asset IT seperti Perangkat keras, Perangkat lunak, lisensi, dan infrastruktur jaringan. dan juga untuk membantu mengoptimalkan penggunaan Asset dan Perangkat IT yang berbasis *Website.*

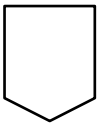
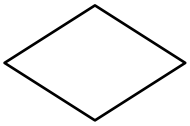
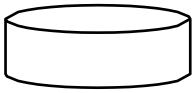
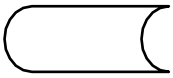
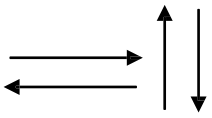
2.3 Teori Khusus

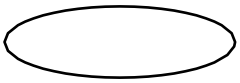
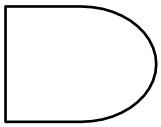
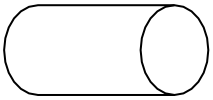
2.3.1 Pengertian *Flowchart*

Menurut Fauzi (2020:5) "*Flow Chart* merupakan gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Berikut simbol-simbol yang ada pada *Flow Chart*."

Tabel 2.1 Simbol-simbol dari Flowchart

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Terminator	Menyatakan awal atau akhir dari suatu algoritma
2.		*Proses*	Menyatakan suatu proses
3.		*Proses definisi*	Proses yang terdefinisi atau sub program
4.		*Persiapan*	Persiapan yang digunkaan untuk memberi nilai awal suatu besaran
5.		*Data*	Menyatakan masukan dan keluaran (input dan output)

6.		Konektor	Menyatakan penyambung ke halaman lainnya
7.		Dokumen	Menyatakan pencetakan (dokumen pada kertas)
8.		Keputusan	Menyatakan decision (Keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi didalam program
9.		Magnetic Disk	Menyatakan media penyimpanan drum magnetic
10.		Data Store	Menyatakan input/output menggunakan disket
11.		Kartu	Menyatakan input/output dari kartu plong
12.		Arus Data	Menyatakan arah aliran pekerja (proses)
13.		Multidocument	Multidocument (banyak dokumen)

14.		Penyambung	Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam satu halaman
15.		Penundaan	Delay (Penundaan atau kelambatan)
16.		Stored Data	Menyatkan segala bentuk tempat menyimpan data
17.		Display	Menyatakan output pada monitor

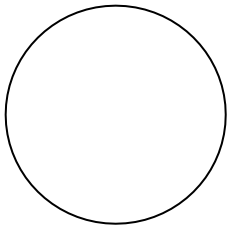
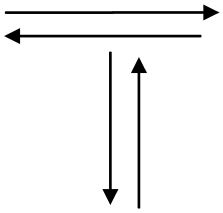
Sumber: Fauzi (2020:5)

2.3.2 Pengertian Diagram Konteks

Menurut Fasdarsyah, Fauzan, and Mukhlis (2021:256) “Diagram Konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram Konteks merupakan lever l tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh Input ke sistem atau Output dari sistem. Dalam diagram konteks berisi gambaran umum (secara garis besar) sistem yang akan dibuat”.

Tabel 2.2 Simbol-simbol dari Diagram Konteks

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Entitas Luar	Sebuah simbol yang menggambarkan asal atau tujuan luar sistem.

2.		Proses	Simbol yang menggambar kan suatu proses dimana aliran data, data masukkan di transformasikan ke aliran data yang keluar.
3.		Arus Data	Simbol yang menggambar kan aliran data.

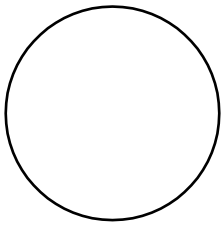
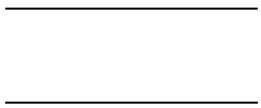
Sumber: Utami, I. T., Jenie, K. K. I., Sholihah, L., & Ayub (2022:259)

2.3.3 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Menurut Yusdistira (2020:3) "Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu model yang dapat memberikan suatu tampilan secara visual, yang mana pada model tersebut dapat menggambarkan suatu aliran data maupun informasi pada sebuah system".

Tabel 2.3 Simbol-simbol Data Flow Diagram (DFD)

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		Entitas Luar	Merupakan kesatuan luar sistem yangdapat berupa orang, organisasi atau sistem lainya yang berada diluar lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output sistem.

2.		*Proses*	Proses symbol ini digunakan untuk melakukan proses pengolahan data yang menunjukkan suatu kegiatan yang mengubah aliran data masuk menjadi keluaran
3.		*Penyimpanan Data*	Penyimpanan data / Data Store yang merupakan tempat penyimpanan dokumen- dokumen atau file-file yang Dibutuhkan
4.		*Arus Data*	Yang berfungsi untuk menunjukkan arus data dalam Proses

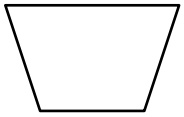
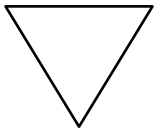
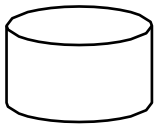
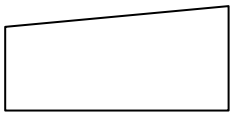
Sumber: Yusdistira (2020:7)

2.3.4 Pengertian *Blockchart*

Menurut Hidayah (2021:3), "BlockChart adalah pemodelan untuk proses, masukan, keluaran, dan transaksi dengan menggunakan simbol tetentu. BlockChart berfungsi memudahkan pengguna untuk memmahami alur sistem yang ada".

Berikut simbol-simbol *Blockchart*:

Tabel 2.4 Simbol-simbol Blockchart

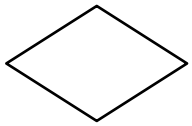
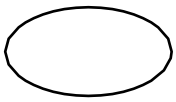
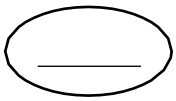
No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Dokumen	Menyatakan dokumen, bida dalam bentuk surat, formular, buku/benda, berkas maupun cetakan.
2.		Proses	Menyatakan suatu proses
3.		*Proses definisi*	Proses yang terdefinisi atau sub program
4.		*Operasi Manual*	Menggambarkan proses operasi manual
5.		*Arsip manual*	Menggambarkan dokumen yang diarsipkan secara manual
6.		*Data Storage*	Menyatakan penyimpanan data
7.		*Input Manual*	Memasukkan data secara manual

Sumber: Hidayah (2021:3)

2.3.5 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Agustini and Kurniawan (2019:56), *"Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah diagram berbentuk notasi grafis yang berada dalam pembuatan database yang menghubungkan antara data satu dengan yang lain."

Tabel 2.5 Simbol-Simbol Pada Entity Relationship Diagram (ERD)

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Entitas	Menyatakan suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
2.		Relasi	Menyatakan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
3.		Atribut	Menyatakan untuk Mendeskripsikan karakter entitas
4.		Atribut	Sebagai atribut yang berfungsi sebagai primary key, yaitu terdapat garis bawah.
5.		*Garis*	Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut

Sumber: Agustini and Kurniawan (2019:59)

2.3.6 Pengertian Kamus Data (*Data Dictionary)*

Menurut Sirait and Seabtian (2019:3), "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 2.6 Notasi Aturan Penulisan Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	Disusun atau terdiri dari
+	Dan
[I]	Baik…. Atau …
{}n	N kali diulang/bernilai banyak
( )	Data Opsional
…	Data Komentar

Sumber: Sirait and Seabtian (2019:5)

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian *MySQL*

Menurut Julianti, Dzulhaq, and Subroto (2019:2) "*MySQL* adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirim datanya dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (*Structure Quered Language*)".

Menurut Hermiati, Asnawati, and Kanedi (2021:55), "*MySQL* adalah salah satu database yang memiliki akses gratis dan open source yang awalnya hanya dipergunakan untuk sistem operasi *Linux/Unix,* tetapi sejalan dengan perkembangan zaman sekarang *MySQL* juga bisa digunakan di dalam sistem operasi *Windows*".

Berdasarkan definisi *MySQL* diatas, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* merupakan *system management database* yang bersifat *open_source* yang menggunakan perintah dasar atau Bahasa pemrograman yang berupa *Structured QueryLanguage (SQL).*

2.4.2 Pengertian *XAMPP*

Menurut Novendri (2019:3), "*Xampp* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *XAMPP* merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program seperti *Apache*, *MYSQL*, *PHP*, dan Perl".

Menurut Agustini and Kurniawan (2019:7), "*Xampp* merupakan perangkat lunak berbasis web server yang bersifat *open source* (bebas), serta mendukungdi berbagai sistem operasi, baik *Windows, Linux,* atau Mac OS. *Xampp* digunakan sebagai *standalone server* atau biasa disebut dengan *localhost*".

Berdasarkan definisi *XAMPP* diatas, dapat disimpulkan bahwa *XAMPP* merupakan media atau *web server localhost* yang bisa digunakan secara *offline*, Dimana dapat mengelola *database* yang berada di *localhost* tanpa memerlukan akses internet sehingga jika koneksi terganggu dan tidak dapat mengakses *web server*sehingga pengguna tidak perlu khawatir.

2.4.3 Pengertian *PHP*

Menurut Utami (2022:158), "PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet. Sedangkan dalam pengertian lain PHP adalah yaitu bahasa pemrograman webserverside yang bersifat open source atau gratis. PHP merupakan script yang menyatu dengan HTML dan berada pada server".

Menurut Nestary (2020:8), "PHP adalah bahasa pemrograman script server side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai Bahasa pemrograman umum".

Berdasarkan definisi PHP diatas, dapat disimpilkan bahwa PHP merupakan Bahasa pemrograman server_side yang digunakan untuk pengembangan aplikasi web,yang mana PHP dapat memproses data, mengakses database, dan menghasilkan konten dinamis dalam halaman web.

2.4.4 Pengertian *HTML*

Menurut Mulia, Najoan, and Lumenta (2022:2), "HTML adalah simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang dimaksd untuk

menampilkan halaman pada web browser. Tag-tag HTML selalu diawali dengab dan di akhiri dengan dimana x tag HTML seperti b, i, u dan sebagainya. Namun ada juga tag yang tidak diakhiri dengan tanda seperti tag, dan lainnya".

Menurut Noviantoro et al. (2022:9), "HTML (Hyper Text Mark Up Language) merupakan bahasa yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur sebuah halaman web. HTML berfungsi untuk mempublikasi dokumen online. Statement dasar dari HTML disebut tags. Sebuah tag dinyatakan dalam sebuah kurung siku (<>)".

Berdasarkan definisi HTML diatas, dapat disimpulkan bahwa HTML merupakan sebuah kode untuk membuat struktur halaman suatu website yang menarik, saling terhubung satu dengan yang lainnya dan juga dapat diakses melalui internet.

2.4.5 Pengertian *CSS*

Menurut Daniel Rudjiono and Heru Saputro (2021:60), "CSS adalah kependekan dari Cascading Style Street, berfungsi untuk mempercantik penampilan HTML atau menentukan bagaimana elemen HTML ditampilkan".

Menurut Gumilang and Devi (2023:5), "CSS atau singkatan dari Cascasding Stylesheet merupakan salah satu bahasa stylesheet yang digunakan untuk memperindah atau mempercantik sebuah tampilan website".

Berdasarkan definisi CSS diatas, dapat disimpulkan bahwa CSS merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengatur tampilan dan tata letak halaman web. Dengan CSS, dapat mengontrol warna, font, ukuran, spasi, dan berbagai propertivisual lainnya dari elemen HTML dalam sebuah halaman web.

2.4.6 Pengertian *JavaScript*

Menurut Noviantoro et al. (2022:7), "JavaScript adalah suatu bahasa pemrograman yang dikembangkan untuk dapat berjalan pada web browser".

Menurut Nur et al. n.d (2023:45), "Javascript merupakan bahasa pemograman tingkat tinggi dan dinamis, javascript bekerja disebagian besar server web seperti google chrome, dan lain-lain".

Berdasarkan definisi JavaScript diatas, dapat disimpulkan bahwa JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang sering digunakan dalam pengembangan web. Dan juga bahasa yang berjalan di sisi klien (atau browser) dan biasanya digunakan untuk menambahkan interaktivitas ke halaman web.