



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Sujatmiko (2012:156) menjelaskan, komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program.

Sutanta (2011:2) menjelaskan, komputer adalah alat elektronik yang dapat menerima input data, dapat mengolah data, dapat memberikan informasi, menggunakan program tersimpan (*stored program*), dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, serta bekerja secara otomatis.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah sebuah alat elektronik yang dapat memproses data sesuai dengan proses dan perintah-perintah yang telah diurutkan dan diprogramkan.

2.1.2. Pengertian Program

Kadir (2013:2) menjelaskan, Program adalah kumpulan instruksi yang digunakan untuk mengatur komputer agar melakukan suatu tindakan tertentu. Tanpa program, komputer sesungguhnya tidak dapat berbuat apa-apa.

2.1.3. Pengertian Aplikasi

Asropuddin (2013:6) menjelaskan, Aplikasi adalah perangkat yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*.

Sutabri (2012:147) menjelaskan, Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah software untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu pada alat terapan yang difungsikan secara khusus.



2.1.4. Pengertian Data

Sutanta (2011:13) menjelaskan, Data adalah bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak, yang menunjukkan jumlah, tindakan, atau hal.

2.1.5. Pengertian Pengolahan Data

Sutabri (2012:6) menjelaskan, Pengolahan data merupakan bahan mentah yang diolah yang hasilnya kemudian menjadi informasi, dengan kata lain, data yang telah diproses harus diukur dan dinilai baik dan buruk, berguna atau tidak dalam hubungannya dengan tujuan yang dicapai.

2.1.6. Pengertian Obat

Putra (2013:304) menjelaskan, Obat dapat diartikan sebagai semua bahan tunggal atau campuran yang digunakan oleh semua makhluk untuk bagian dalam dan luar tubuh, guna mencegah, meringankan, dan menyembuhkan penyakit.

Putra (2013:304) menjelaskan, pengertian obat secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Obat jadi adalah obat dalam keadaan murni atau campuran dalam bentuk serbuk, tablet, pil, kapsul, supositoria, cairan, salep, atau bentuk lainnya, yang secara teknis sesuai buku resmi lain yang ditetapkan pemerintah.
2. Obat paten adalah obat jadi dengan nama dagang yang sudah terdaftar atas nama pembuat yang diberi kuasa dan dijual dalam bungkus asli dari pabrik yang memproduksinya.
3. Obat baru adalah obat-obat yang berisi zat, baik yang berkhasiat maupun tidak (seperti lapisan, pengisi, pelarut, pembantu, atau komponen lain), yang belum dikenal, sehingga tidak diketahui khasiat dan kegunaannya.
4. Obat asli adalah obat yang didapat langsung dari bahan-bahan alamiah Indonesia, diolah secara sederhana berdasarkan pengalaman dan digunakan dalam pengobatan tradisional.
5. Obat tradisional adalah obat yang didapat dari bahan alam (mineral, tumbuhan, atau hewan), diolah secara sederhana berdasarkan pengalaman.



6. Obat esensial adalah obat yang paling banyak dibutuhkan untuk layanan kesehatan masyarakat dan tercantum dalam daftar obat esensial nasional (DOEN) yang ditetapkan oleh Menteri Kesehatan Republik Indonesia.
7. Obat generik adalah obat dengan nama resmi yang ditetapkan untuk zat berkhasiat yang dikandungnya.

Demikianlah pengertian obat secara umum maupun khusus. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara umum obat adalah suatu bahan atau campuran bahan (obat) untuk digunakan dalam menentukan diagnosis, mencegah, mengurangi, menghilangkan, menyembuhkan penyakit atau gejala penyakit, luka atau kelainan badaniah atau rohaniah pada manusia atau hewan, termasuk untuk memperoleh tubuh dan bagian tubuh manusia. Sedangkan secara khusus, pengertian obat tergantung pada jenis obatnya.

2.1.7. Pengertian Karyawan

Budiman dan Pratiwi (2010:58) menjelaskan, karyawan adalah semua pihak yang memperoleh penghasilan secara teratur dan bekerja untuk suatu perusahaan dan penghasilannya telah dipotong/dihitung PPh pasal 21 oleh perusahaan melalui laporan bulanan perusahaan.

2.1.8. Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Berobat Karyawan pada PT. Rotari Persada Palembang

Penulis mendefinisikan, Aplikasi Pengolahan Data Berobat Karyawan pada PT. Rotari Persada Palembang yaitu suatu program aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *Database*. Aplikasi Pengolahan Data Berobat Karyawan pada PT. Rotari Persada Palembang ini berguna untuk mempermudah karyawan dalam meminta keterangan berobat.



2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

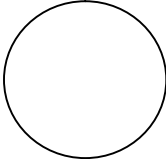
Rosa dan Shalahuddin (2013:70) menjelaskan, *Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Sutabri (2012:117) menjelaskan, DFD adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya di susun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.

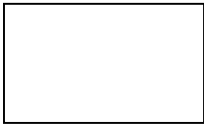
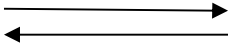
Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa DFD adalah aliran informasi yang disusun dalam bentuk kumpulan komponen yang saling berhubungan.

Rosa dan Shalahuddin (2013:71) menjelaskan, notasi pada DFD adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1.		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 di dalam kode program catatan: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja
2.		<i>File</i> 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>(CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)) catatan : nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda
3.		Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan catatan : nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) berupa kata benda
4.		Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) catatan : nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”



Rosa dan Shalahuddin (2013:72) menjelaskan, tentang tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* yaitu:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram*

DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu 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 2.

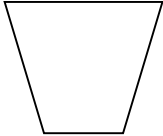
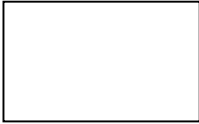
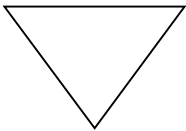
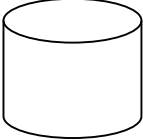
2.2.2. Pengertian Blockchart

Kristanto (2008:75) menjelaskan, *Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *Blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

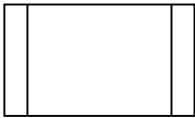


Kristanto (2008 : 75) menjelaskan, simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan
2.		Multi dokumen
3.		Proses Manual
4.		Proses dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (<i>Storage</i>)

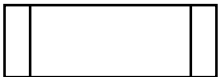
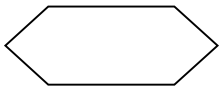
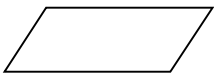
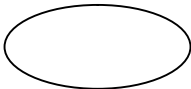
**Lanjutan Tabel 2.2** Simbol-simbol dalam *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.

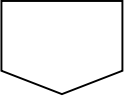
2.2.3. Pengertian Flowchart

Agus Saputra (2014:14) menjelaskan, *Flowchart* adalah suatu diagram alur kerja dari suatu sistem.

Tabel 2.3 Simbol-simbol dalam *Flow Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Terminal menyatakan awal atau akhir dari suatu algoritma.
2.		Menyatakan proses.
3.		Proses yang terdefinisi atau sub program.
4.		Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
5.		Menyatakan masukan dan keluaran (<i>input/output</i>).
6.		Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam satu halaman.

**Lanjutan Tabel 2.3** Simbol-simbol dalam *Flow Chart*

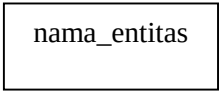
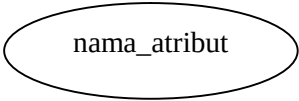
No	Simbol	Keterangan
7.		Menyatakan penyambung ke halaman lainnya.
8.		Menyatakan pencetakan (dokumen) pada kertas.

2.2.4. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

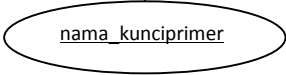
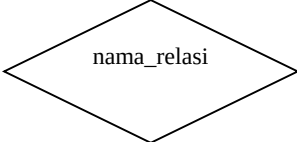
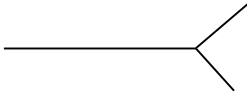
Rosa dan Shalahuddin (2013:50) menjelaskan, *Entity Relatioship Diagram* (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relational.

Sukamto dan Shalahuddin (2013:50) menjelaskan, simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu:

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

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 adar dapat diakses oleh aplikasi komputer; 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 2.4** Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

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 tanpa ada yang sama)
4.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
5.	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B

2.2.5. Pengertian Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2013:73) menjelaskan, 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).

**Table 2.5** Simbol-simbol dalam Kamus Data

No	Simbol	Arti
1	=	disusun atau terdiri atas
2	+	Dan
3	[]	baik ...atau...
4	{ } ⁿ	n kali diulang/ bernilai banyak
5	()	data operasional
6	* ... *	batas komentar

2.3. Teori Program

2.3.1. Basis Data (*Database*)

Rosa dan Shalahuddin (2013:43) menjelaskan, basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Sutabri (2012:47) menjelaskan, basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa basis data (*database*) adalah sistem yang tujuannya memelihara data yang sudah diolah dan tersimpan di perangkat keras komputer.

Sutanta (2011:35), Susunan/hierarki data hingga tersusun suatu basis data, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Tabel

Tabel adalah kumpulan dari kolom atau *field* dan baris atau *record*.

2. File

File merupakan sekumpulan *record* sejenis secara relasi yang tersimpan dalam media penyimpan sekunder”.



3. *Record*

Record merupakan sekumpulan *field*/atribut/data item yang saling berhubungan terhadap objek tertentu”.

4. *Field*

Data item/*field*/atribut merupakan unit terkecil yang disebut data, yaitu sekumpulan byte yang mempunyai makna”.

5. *Byte*

Byte adalah bagian terkecil yang dialamatkan dalam memori. *Byte* merupakan sekumpulan *bit* yang secara konvensional terdiri atas kombinasi 8 *bit* biner yang menyatakan sebuah karakter dalam memori (1 *byte* = 1 karakter)”.

6. *Bit*

Bit adalah sistem biner yang terdiri atas dua macam nilai yaitu 0 dan 1. Sistem biner merupakan dasar yang dapat digunakan untuk komunikasi antara manusia dan mesin (komputer)”.

2.3.2. Pengertian *PHP*

Madcom (2012:206) menjelaskan, *PHP* adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah webserver dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server.

Sibero (2014:49) menjelaskan, *PHP* adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan. *PHP* disebut sebagai pemrograman *Server Side Programming*, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada *server*. *PHP* adalah suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah *Open Source*, yaitu pengguna dapat mengembangkan kode-kode fungsi *PHP* sesuai kebutuhannya.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *PHP* adalah pemrograman yang berjalan dalam sebuah webserver dimana proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung.



2.3.3. Tipe data *PHP*

Madcom (2012:212) menjelaskan, tentang tipe data *PHP*, yaitu:

1. Tipe Data Integer

Tipe data ini berisikan data semua bilangan bulat yang besarnya *range* sama dengan data pada bahasa C, yaitu antara **-2, 147, 483, 648** sampa **+2, 147, 483, 647** pada platform **32bit**. Apabila data di luar kisaran tersebut maka *PHP* secara otomatis mengkonversikan data tersebut dari tipe ***Integer*** menjadi tipe ***Floating Point***.

2. Tipe Data Floating Point

Tipe data ini berisikan bilangan pecahan atau bilangan desimal. Kisaran data *floating* adalah antara **1.7E-308** sampai **1.7E+308**. Bentuk dari data ini adalah desimal ataupun dalam bentuk pangkat.

3. Variabel

Dalam program *PHP*, variabel digunakan untuk menyimpan data sementara baik jenis *string*, *integer*, maupun *array*. Variabel dinyatakan dengan tanda \$ di depan nama variabel. Nama variabel dapat berupa huruf, angka maupun garis bawah. Namun dalam penulisannya, variabel harus diawali dengan huruf atau garis bawah (_), kemudian diikuti huruf atau angka. Penulisan variabel yang diawali angka tidak dibenarkan.

2.3.4. Pengertian *Adobe Dreamweaver*

Sibero (2014:384) menjelaskan, *Adobe Dreamweaver* adalah suatu produk *Web Developer* yang dikembangkan oleh *Adobe Systems Inc.*, sebelumnya produk *dreamweaver* dikembangkan oleh *Macromedia Inc.* Yang kemudian sampai dengan saat ini pengembangannya diteruskan oleh *Adobe System Inc.*

2.3.4.1. Ruang Kerja Dasar *Adobe Dreamweaver CS5*

Madcoms (2010:11) menjelaskan tentang ruang kerja dasar *Adobe Dreamweaver CS5* adalah sebagai berikut:

1. *Application Bar*

Application bar berada di bagian paling atas jendela aplikasi *Dreamweaver CS5*. Baris ini berisi tombol *Workspace (Workspace Switcher)*, *CS Live*, menu, dan aplikasi lainnya.



Gambar 2.1. Tampilan *Application Bar*

2. *Toolbar Document*

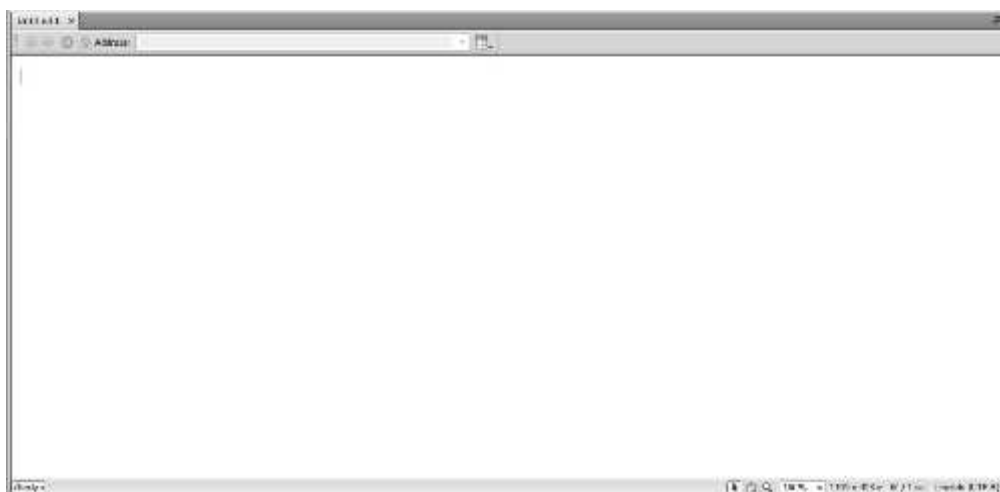
Toolbar document berisi tombol-tombol yang berfungsi untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan jendela *Design* atau tampilan *Code*. Juga dapat digunakan untuk operasi-operasi umum, misalnya untuk melihat hasil sementara halaman *web* pada jendela browser.



Gambar 2.2. Tampilan *Toolbar Document*

3. Jendela Dokumen

Jendela dokumen berfungsi sebagai lembar kerja untuk membuat dan mengedit desain halaman *web*.

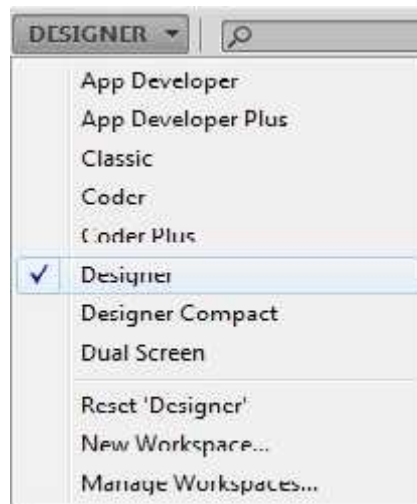


Gambar 2.3. Tampilan Jendela Dokumen



4. Workspace Switcher

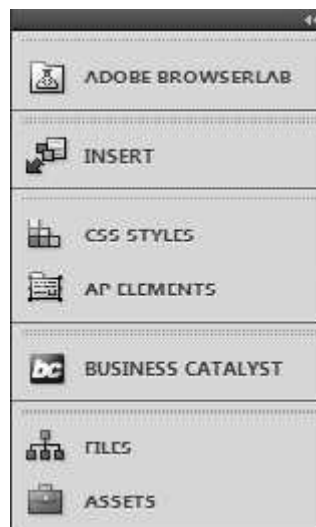
Workspace switcher digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) Dreamweaver CS5.



Gambar 2.4. Tampilan *Workspace Switcher*

5. Panel Groups

Panel groups adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Secara default, *panel group* berisi panel *Adobe BrowserLab*, *Adobe Business Catalyst*, *Insert*, *CSS Styles*, *Asset*, *AP Element*, dan *Files*.



Gambar 2.5. Tampilan *Panel Groups*

Tag selector diletakkan di bagian bawah jendela dokumen. Bagian ini menampilkan hirarki pekerjaan yang sedang terpilih pada jendela dokumen, dapat juga digunakan untuk memilih objek pada jendela desain berdasarkan jenis atau kategori objek tersebut. *Tag selector* juga menampilkan informasi format dari bagian yang sedang aktif pada lembar kerja *Design*.



Property inspector digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai properti objek atau teks yang ada dalam jendela *design*.



Toolbar standard, baris ini berisi tombol-tombol yang mewakili perintah pada menu File dan Edit, diantaranya perintah New, Open, Save, Save All, Cut, Copy, Paste, Undo, dan Redo. Pilih menu View ► Toolbar ► Standard untuk menampilkannya.



9. Toolbar Style Rendering

Toolbar style rendering secara default disembunyikan. Toolbar ini berisi tombol-tombol untuk menampilkan desain dalam media yang berbeda. Selain itu juga digunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan style CSS. Untuk menampilkannya, pilih menu View ► Toolbar ► Style Rendering.



Gambar 2.9. Tampilan *Toolbar Style Rendering*

10. Toolbar Coding

Toolbar coding berisi tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan operasi kode-kode standar. Toolbar ini hanya tampil pada jendela *Code*.



Gambar 2.10. Tampilan *Toolbar Coding*

2.4.5. Pengertian CSS (*Cascading Style Sheet*)

Madcoms (2012:54) menjelaskan, *Cascading Style Sheet* (CSS) adalah kumpulan kode-kode yang digunakan untuk mengendalikan tampilan isi suatu halaman web.



Irawan (2012:17), menjelaskan CSS atau *Cascading Style Sheet* merupakan skrip yang berfungsi sebagai pengatur tampilan saat anda bekerja dengan komponen HTML.”

Ardhana (2012:108), menjelaskan CSS adalah salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Cascading Style Sheet* (CSS) adalah suatu tampilan halaman web sebagai pengaturan tampilan untuk mengendalikan beberapa komponen sehingga lebih terstruktur.

2.4.6. Pengertian XAMPP

Nugroho (2013:01) menjelaskan, XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemograman web, khususnya PHP dan *MySQL*, paket ini dapat didownload secara gratis dan legal.

2.4.7. Pengertian HTML

Saputra (2012:1), *HTML* merupakan singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. *HTML* bisa disebut bahasa paling dasar dan penting yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola tampilan pada halaman website.

2.4.8. Pengertian MySQL

Sibero (2014:97) berpendapat, *MySQL* atau dibaca “*My Sekuel*” dengan adalah suatu RDBMS (*Relational Database Management System*) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data.

Nugroho (2014:31) menjelaskan, *MySQL* adalah *software* atau program aplikasi database, yaitu *software* yang dapat kita pakai untuk menyimpan data berupa informasi teks dan juga angka.

Dari denisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah aplikasi pemograman web yang dapat dipakai menyimpan data.