



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

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

Paramytha (2016:4), “Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *Computer* yang berarti menghitung (*to compute* atau *to reckon*). Kata komputer itu sendiri pada awalnya dipergunakan untuk menggambarkan pekerjaan orang yang melakukan perhitungan aritmatika dengan atau tanpa alat bantu.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa komputer berasal dari bahasa latin yaitu *Computer* yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang melakukan perhitungan aritmatika dengan atau tanpa alat bantu.

2.1.2 Pengertian Internet

Fauziah (2014:1), “Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan suatu jaringan yang satu dengan jaringan yang lainnya di seluruh dunia”.

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

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa internet adalah jaringan global yang menghubungkan suatu jaringan yang satu dengan jaringan yang lain, sehingga tercipta sebuah organisasi baru secara visual.

2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Kadir (2017:2), “Perangkat Lunak adalah intruksi-intruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai.”



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

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak yang dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai.

2.1.4 Metode Pengembangan Sistem

Sukamto dan Shalahuddin (2018:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan.

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

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

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean.

c. Pembuatan Kode Program

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

d. Pengujian

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



menggunakan pengujian Black-Box. Pengujian Black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian metode ini memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

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

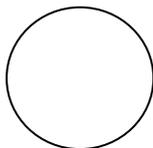
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah mengirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

2.2 Teori Khusus

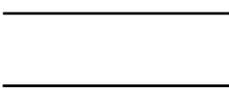
2.2.1 Data Flow Diagram (DFD)

Sukamto dan Shalahuddin (2018:70), *Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD dapat dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. DFD menyediakan mekanisme untuk pemodelan fungsional ataupun pemodelan aliran informasi.

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Data Flow Diagram*

No.	Notasi	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur, pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur.

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Data Flow Diagram*

No.	Notasi	Keterangan
2.		<p><i>File</i> basisdata atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harusnya 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)).</p>
3.		<p>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.</p>
4.		<p>Aliran data: merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p>

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2018:71-72)



Sukamto dan Shalahuddin (2018:72-73) menjelaskan, berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

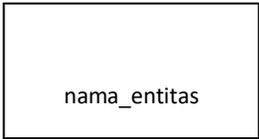
1. Membuat DFD Level 0 (nol) atau sering disebut juga Context Diagram
DFD Level 0 (nol) menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 (nol) digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan 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 (nol) yang sebelumnya sudah dibuat.

2.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

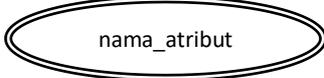
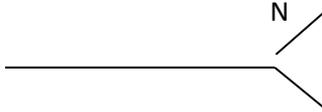
Sukamto dan Shalahuddin (2018:50) menjelaskan, “*Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow’s Foot, dan beberapa notasi lain”.

Adapun simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Entity Relationship Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
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 komputer; dan belum merupakan nama tabel.

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Entity Relationship Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
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.	Atribut Multinilai/ <i>Multivalued</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 antara relasi dan entitas di mana dikedua 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: Rosa dan Shalahuddin , 2018:50-51)

2.2.3 Flowchart

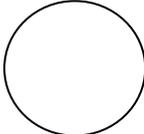
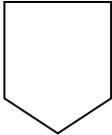
Indrajani (2015:36), “*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.”



2.2.3.1 Simbol-simbol *Flowchart*

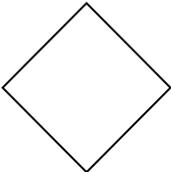
Jalinus dan Ambiyar (2016:39) Simbol-simbol *flowchart*, meliputi: (1) *flow direction symbols*; (2) *processing symbols*; dan (3) *input/output symbols*. *Flow direction symbols* digunakan untuk menghubungkan simbol satu dengan yang lain dan disebut juga *connecting line*, sedangkan *processing symbols* menunjukkan jenis operasi pengolahan dalam suatu prose/ prosedur. Sementara itu *input/output symbols* menunjukkan jenis peralatan yang digunakan sebagai media input atau output.

Tabel 2.3 *Flow Direction Symbols*

No.	Simbol	Maknanya
1.		Simbol arus / flow, Menyatakan jalannya arus suatu proses
2.		Simbol Communication link Menyatakan transmisi data dari satu lokasi ke lokasi lain
3.		Simbol Connector Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
4.		Simbol Offline Connector Menyatakan sambungan dari proses lainnya dalam halaman yang berbeda

(Sumber: Jalinus dan Ambiyar, 2016:39)

**Tabel 2.4 Processing Symbols**

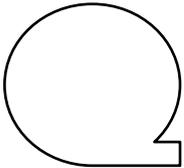
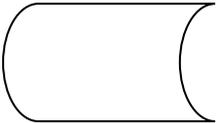
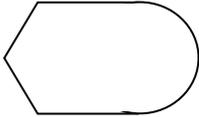
No.	Simbol	Maknanya
1.		Simbol process Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
2.		Simbol Manual Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer
3.		Simbol Decision/logika Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya/tidak
4.		Simbol Predefined Proses Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
5.		Simbol Terminal Menyatakan permulaan atau akhir suatu program

(Sumber: Jalinus dan Ambiyar, 2016:40)

Tabel 2.5 Input/Output Symbols

No.	Simbol	Arti
1.		Simbol Input-output Menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya

Lanjutan Tabel 2.5 *Input/Output Symbols*

No.	Simbol	Arti
2.		Simbol Punched Card Menyatakan input berasal dari kartu atau output dituliskan ke kartu.
3.		Simbol Magnetic-tape Menyatakan input berasal dari pita magnetis atau output disimpan ke pita magnetis.
4.		Simbol Disk Storage Untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.
5.		Simbol Document Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
6.		Simbol Display Mencetak keluaran dalam layar monitor

(Sumber: Jalinus dan Ambiyar, 2016:40-41)

2.2.4 Kamus Data

Sukanto dan Shalahuddin (2018:73), “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)”. Kamus data memiliki beberapa simbol sebagai berikut :

**Tabel 2.6** Simbol-simbol pada Kamus Data

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

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2018:74)

2.3 Pengertian Judul

2.3.1 Pengertian Aplikasi

Chandra (2016:7), “Aplikasi dapat dapat diartikan sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu”.

Indrajani (2018:3), “Aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai komputer”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebagai program komputer yang menentukan pemrosesan informasi untuk menolong manusia dalam penyelesaian tugas-tugas tertentu.

2.3.2 Pengertian Jadwal

Syam (2017:33), “Jadwal merupakan pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja”.

Poipessy dan Umasangadji (2018:40), “Jadwal didefinisikan sebagai daftar atau tabel kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci”.



Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa jadwal adalah pembagian waktu yang terperinci untuk menjelaskan rencana kegiatan.

2.3.3 Pengertian Pelaksanaan

Putra, *dkk.* (2018:23), “Pelaksanaan (implementasi) adalah proses untuk memastikan terlaksananya suatu kebijakan dan tercapainya kebijakan tersebut”.

Rachman, *dkk.* (2018:49), “Pelaksanaan (implementasi) adalah sebuah proses interaksi antara penentuan tujuan dan tindakan untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan adalah suatu tindakan dan proses interaksi yang sudah disusun terperinci untuk mencapai tujuan”.

2.3.4 Pengertian Perawatan

Pandi, *dkk.* (2014:33), “Perawatan adalah kegiatan untuk memelihara atau menjaga fasilitas atau peralatan pabrik dan mengadakan perbaikan atau penyesuaian atau penggantian yang diperlukan agar supaya terdapat suatu keadaan operasi produksi yang memuaskan sesuai dengan apa yang direncanakan”.

Supriyatna, *dkk.* (2017:30), “Perawatan adalah kegiatan pemeliharaan yang dilakukan untuk mencegah timbulnya kerusakan-kerusakan yang tidak terduga dan menemukan kondisi atau keadaan yang dapat menyebabkan fasilitas produksi mengalami kerusakan pada waktu digunakan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perawatan adalah kegiatan untuk memelihara fasilitas atau peralatan yang dilakukan untuk mencegah kerusakan-kerusakan.

2.3.5 Pengertian Mesin

Mahardika, *dkk.* (2016:129), “Mesin adalah perkakas untuk menggerakkan atau membuat sesuatu yang dijalankan dengan roda, digerakkan oleh tenaga manusia atau motor penggerak, menggunakan bahan bakar minyak atau tenaga alam”.



Runtu, *dkk.* (2015:65), “Mesin adalah alat mekanis yang ditenagai, biasanya digunakan untuk membubrikasi komponen metal dari sebuah mesin”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa mesin adalah alat perkakas yang ditenagai oleh tenaga manusia untuk menggerakkan atau membuat sesuatu”.

2.3.6 Pengertian Produksi

Manalu, *dkk.* (2017:18), “Produksi adalah suatu kegiatan yang mengubah input menjadi output”.

Wijaya (2016:72), “Produksi itu sendiri adalah kegiatan menciptakan bahan baku menjadi barang jadi yang bermanfaat untuk kebutuhan masyarakat”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa produksi adalah kegiatan input menjadi ouput yang mengubah bahan baku menjadi barang jadi.

2.3.7 Pengertian Crumb Rubber

Hilman, (2017:2), “Crumb Rubber adalah karet alam yang diperoleh dengan pengolahan bahan olah karet yang berasal dari getah batang pohon”.

Sesaria, (2018:18), “Crumb Rubber adalah produk karet daur ulang yang ramah lingkungan karena diperoleh dari daur ulang limbah berbahan bahan dasa ban bekas”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa crumb rubber adalah karet alam yang tidak terpakai dengan pengolahan bahan olah karet yang berasal dari getah pohon”.

2.3.8 Pengertian Web

Wijaya (2018:3), “*Web* adalah jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan situs internet yang menawarkan teks dan grafik dan suara dan sumber daya animasi melalui *Hypertext Transfer Protokol*”.

Indrajani (2018:53), “*Web* merupakan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari



semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berhubungan melalui link-link”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *web* adalah halaman-halaman komputer yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, grafik dan suara yang bersifat statis maupun dinamis.

2.3.9 Pengertian Aplikasi Jadwal Pelaksanaan Perawatan Mesin Produksi Crumb Rubber Berbasis Web

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian Aplikasi Jadwal Pelaksanaan Perawatan Mesin Produksi Crumb Rubber berbasis *Web* merupakan suatu aplikasi yang berfungsi untuk pembagian waktu secara terperinci dalam proses memelihara atau menjaga alat mekanis produksi karet alam.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Basis Data

Habisal, dkk. (2018:49), “sebagai suatu kumpulan data terhubung (interrelated data) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa suatu kerangkapan data (kalaupun ada maka kerangkapan data tersebut harus seminimal mungkin dan terkontrol (controlled redundancy), data disimpan dengan cara-cara tertentu, sehingga mudah untuk digunakan atau ditampilkan kembali, dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal”.

Warman dan Sultan, (2018:101), “Basis data adalah koleksi data yang bisa mencari secara menyeluruh dan secara sistematis memelihara dan me-retrieve informasi”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan basis data adalah kumpulan data terhubung yang bisa disimpan secara bersama-sama dan bisa mencari secara menyeluruh pada suatu media.



2.4.2 Pengertian HTML

Habisal, *dkk.* (2018:49), “HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan bahasa asli dari www, yang telah menjadi bahasa standar untuk menampilkan data di internet”.

Priyanto dan Siradjuddin (2018:22), “HTML adalah bahasa markah yang digunakan untuk menyusun halaman web”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa markah yang telah menjadi bahasa standart untuk menampilkan halaman web.

2.4.3 Pengertian CSS

Handayani, *dkk.* (2019:34), “CSS adalah *Casading Style Sheet* yang merupakan suatu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam”.

Haqim, *dkk.* (2018:2792), “CSS (*Cassading Style Sheet*) adalah salah satu bahasa desain web (*Style Sheet Language*) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis menggunakan penanda markup language. Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala document XML, termasuk SVG dan XUL bahkan Android”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa suatu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengontrol format tampilan sebuah halaman web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam

2.4.4 Pengertian PHP

Abdulloh (2018:127), “PHP merupakan kependekan dari PHP *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server.”



Raharjo (2015:3), “PHP (*Hypertext preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk tujuan umum, sama seperti bahasa pemrograman lain: C, C++, Pascal, Python, Perl, Ruby, dan Sebagainya”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* yang dapat disisipkan ke dalam skrip HTML.



Gambar 2.1 Tampilan Logo PHP

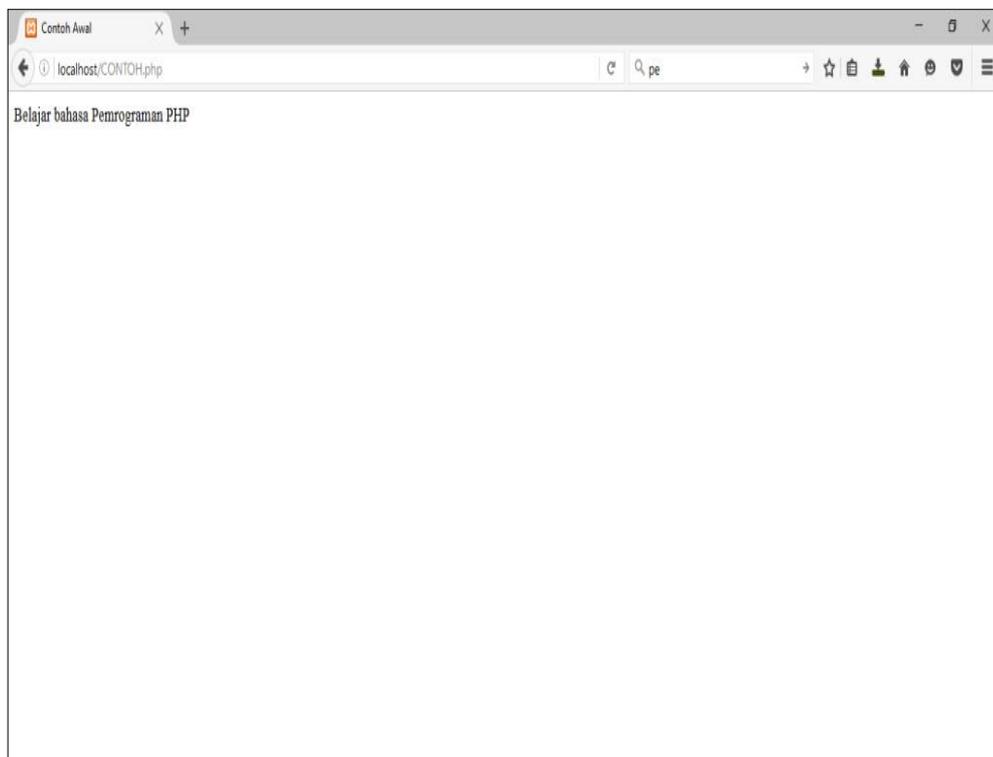
2.4.5 Script PHP

Kode (Script) PHP yang sering disebut dengan istilah embedded script yaitu script PHP yang disisipkan di antara script HTML. Jadi dapat dikatakan script PHP hanya ditulis atau disisipkan ketika dibutuhkan saja.

Contoh script :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Contoh Awal</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <?php
      echo “Belajar bahasa Pemrograman PHP”;
    ?>
  </BODY>
</HTML>
```

Gambar 2.2 Contoh Script PHP



Gambar 2.3 *Contoh Script PHP*

2.4.6 Pengertian MySQL

Rosa dan Shalahuddin (2018:46), “SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. SQL awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus.”

Enterprise (2018:4), “MYSQL adalah database yang paling terkenal karena hampir sebagian besar aplikasi berbasis website seperti wordpress, dilengkapi dengan MYSQL”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan bahasa database yang terkenal dapat digunakan untuk mengelola data pada RDBMS.



Gambar 2.4 Logo MYSQL

2.4.7 Pengertian XAMPP

Iqbal (2019:15), “Xampp merupakan sebuah software web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming.”

Fuad, *dkk.* (2018:2), “XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengelola data MySQL di computer lokal”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah sebuah software web yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP.



Gambar 2.5 Logo XAMPP

2.4.8 Pengertian JavaScript

Syaripuddin (2018:8), “JavaScript adalah sebuah bahasa komputer atau kode pemrograman yang digunakan pada website agar website tersebut menjadi lebih interaktif dan dinamis”.

Hendro *dkk.* (2018:2430), “JavaScript adalah bahasa pemrograman yang bisa disisipkan ke HTML seperti halnya PHP akan tetapi javascript berjalan di sisi Client”.



Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Javascript* adalah bahasa pemrograman web untuk memberikan efek dinamis yang dijalankan menggunakan browser.