



BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Puspitosari (2013:1), “Komputer adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengolah data menurut perintah yang telah dirumuskan”.

Menurut Kadir (2013:2), “Komputer merupakan peralatan elektronis yang biasa dipakai orang untuk membantu pelaksanaan pekerjaan”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa komputer adalah alat yang digunakan untuk mengolah data yang bermanfaat untuk membantu dalam melaksanakan berbagai pekerjaan manusia.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Kadir (2013:2), “Perangkat lunak berupa intruksi-intruksi yang ditujukan kepada komputer agar komputer dapat melaksanakan tugas sesuai dengan kehendak pemakai”.

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013:2), “Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah program komputer yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya.

2.1.3 Pengertian Informasi

Menurut Kristanto (2008:7), “Informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima”.

Menurut Hutahaean (2014:9), “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya”.



Jadi kesimpulannya adalah informasi merupakan kumpulan data terstruktur hasil olahan yang memiliki manfaat bagi penerima.

2.1.4 Pengertian Web

Menurut Arief (2011:7), “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”.

Menurut Rerung (2018:1), “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*”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa web adalah aplikasi yang berisi miliaran dokumen atau laman web yang menggunakan *browser* untuk mengaksesnya.

2.1.5 Metode Pengembangan Sistem

Sukanto dan Shalahuddin (2013:2) menjelaskan bahwa ada beberapa model SDLC (*Software Development Life Cycle*) yang dapat digunakan, salah satunya adalah model air terjun (*waterfall*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung. Berikut adalah tahapan dari model air terjun :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

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

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 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.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. 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 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Sukamto dan Shalahudin (2013:50), “Permodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD digunakan untuk permodelan basis data relasional”.

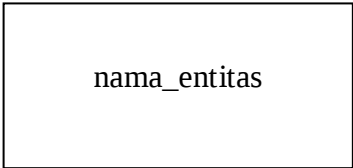
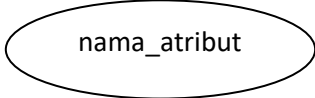
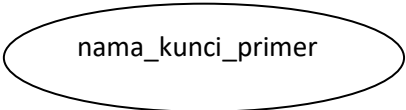
ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry



Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang paling banyak digunakan adalah notasi dari Chen.

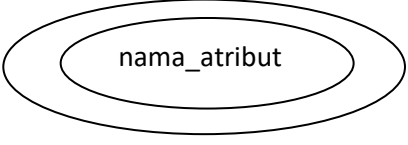
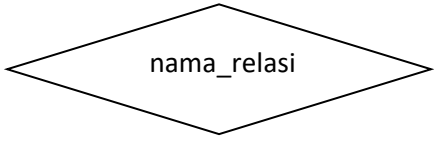
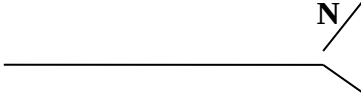
Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD:

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada ERD dengan Notasi Chen

Simbol	Deskripsi
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; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel
Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
Atribut Kunci Primer 	Field 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)



Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol pada ERD dengan Notasi Chen

Atribut multi nilai / <i>multi value</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja
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 maka ERD biasanya memiliki hubungan <i>binary</i> (satu relasi menghubungkan dua entitas).

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2013:50-51)

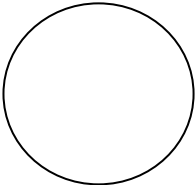


2.2.2 DFD (*Data Flow Diagram*)

Sukamto dan Shalahudin (2013:69), “*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*)”.

Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

No	Proses	Keterangan
1		Prosedur 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		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> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)). Catatan: nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya berupa kata benda.



Lanjutan Tabel 2.2 Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdan dan Tom Demarco)

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>) biasanya 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”.

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2013:50)

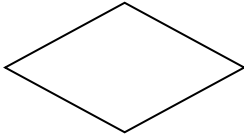
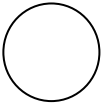
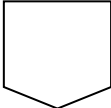
2.2.3 Flowchart Diagram

Sitorus (2015:14), “*Flowchart* menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga flowchart merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu”.

Tujuan dari *flowchart* adalah untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas menggunakan simbol-simbol standar.

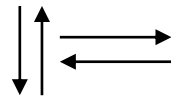
Simbol-simbol *flowchart* yang digunakan untuk menggambarkan algoritma dalam bentuk diagram alir dan kegunaannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3** Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya / tidak
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda



Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol Flowchart

7		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
8		<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
9		<i>Punch Tape</i>	
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

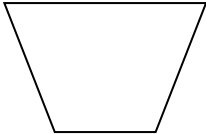
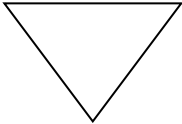
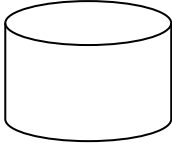
Sumber: Sitorus (2015:15)

2.2.4 Block Chart Diagram

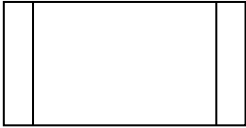
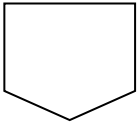
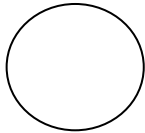
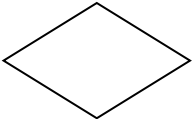
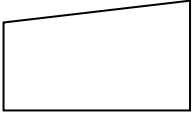
Kristanto (2008:75), “*Block Chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *Block Chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Bloch Chart* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2.4** Simbol-simbol dalam *Block Chart*

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

**Lanjutan Tabel 2.4** Simbol-simbol dalam *Block Chart*

7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)
12.		Layar peraga (<i>monitor</i>)
13.		Pemasukan data secara manual

Sumber : Kristanto (2008:75)



2.2.5 Kamus Data

Sukamto dan Shalahuddin (2013:73), “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 biasanya berisi:

1. Nama – nama dari data.
2. Digunakan pada – merupakan proses-proses yang terkait data.
3. Deskripsi – merupakan deskripsi data.
4. Informasi tambahan – seperti tipe data, nilai data, batas nilai data, dan komponen yang membentuk data.

Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut:

Tabel 2.5 Simbol pada Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	disusun atau terdiri dari
+	Dan
[]	baik...atau...
{ } ⁿ	n kali diulang / bernilai banyak
()	data opsional
...	batas komentar

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2013:74)



2.3 Pengertian-pengertian Judul

2.3.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Asropudin (2013:6), “Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu misalnya MS-Word, MS-Excel”.

Menurut Chan (2017:4), “Aplikasi adalah koleksi window dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user, seperti pemasukan data, proses, dan pelaporan”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah kumpulan perintah program yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

2.3.2 Pengertian Pendistribusian

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata pendistribusian berasal dari kata distribusi yang berarti penyaluran (pembagian, pengiriman) kepada beberapa orang atau ke beberapa tempat. Sedangkan pendistribusian itu sendiri dapat diartikan sebagai proses, cara, atau perbuatan mendistribusikan.

Menurut Deliarnov (2007:61), “Distribusi adalah kegiatan orang atau lembaga untuk menyampaikan barang atau jasa dari produsen ke tangan konsumen yang membutuhkan”.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa pendistribusian adalah proses kegiatan yang dilakukan dalam menyalurkan barang maupun jasa dari produsen ke konsumen yang membutuhkan.

2.3.3 Pengertian Konsumsi

Menurut Mishkin (2009:322), “Konsumsi adalah pengeluaran konsumen pada barang dan jasa tidak tahan lama”.

Menurut Mapata (2017:146), “Konsumsi merupakan proses memakai dan memakan barang hasil produksi yang berkualitas dengan harga terjangkau kepada konsumen. Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan perekonomian masyarakat



yang hanya mampu memakai dan memakan hasil produksi barang yang dilakukan oleh pihak produsen”.

Menurut Aravik (2017:160), “Konsumsi adalah bentuk perilaku ekonomi yang asasi dalam kehidupan manusia. Pada ilmu ekonomi, konsumsi adalah setiap perilaku seseorang untuk menggunakan dan memanfaatkan barang/jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa konsumsi adalah kegiatan menggunakan suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan.

2.3.4 Pengertian Judul Secara Keseluruhan

Aplikasi Pendistribusian Makanan untuk Asian Games 2018 pada Dinas Pemuda dan Olahraga adalah aplikasi yang digunakan untuk mengontrol kegiatan mengenai pendistribusian konsumsi makanan dan memonitor jumlah pasokan makanan yang tersedia khususnya untuk para atlet dari berbagai negara.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Basis Data

Menurut Indrajani (2015:70), “Basis data adalah sebuah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis, dan merupakan sebuah penjelasan dari data tersebut, yang didesain untuk menemukan data yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi”.

Menurut Pamungkas (2017:2), “Basis data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan dan disimpan secara bersama-sama pada suatu media yang didesain untuk menemukan data yang dibutuhkan untuk kegunaan tertentu.



2.4.2 Pengertian MySQL

Menurut Nugroho (2013:1), “MySQL adalah Relational Database Management System (RDMS), yaitu database relasi yang memiliki perintah standar adalah SQL (Structured Query Language). MySQL termasuk Database Server, karna mendukung perintah SQL secara penuh dan dapat diakses dalam jaringan (bisa sebagai Server dan Client)”.

Menurut Enterprise (2014:2), “MySQL adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan”.

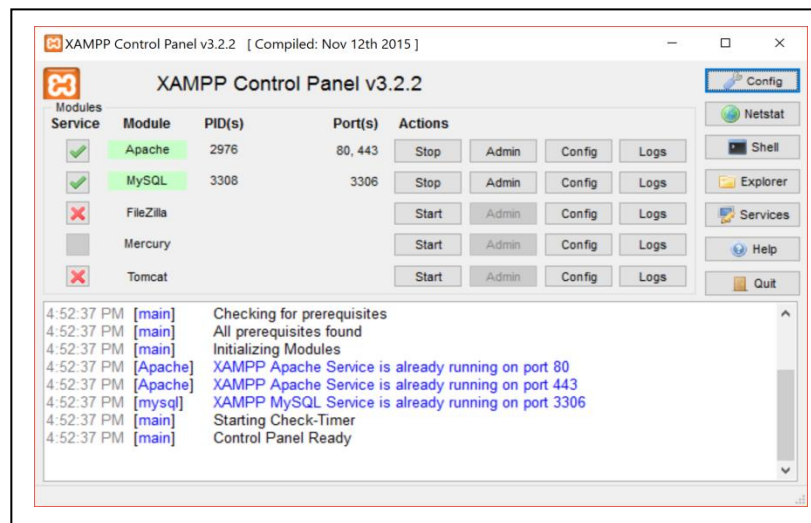
Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah perangkat lunak pembuat database yang memiliki perintah yang bersifat *open source*.

2.4.3 Pengertian XAMPP

Menurut Dadan dan Kerendi Developers (2015:28), “XAMPP adalah salah satu aplikasi *web server Apache* yang terintegrasi dengan MySQL dan *Phpmyadmin*. XAMPP adalah singkatan dari X, Apache Server, MySQL, *Phpmyadmin*, dan Phyton. ”.

Menurut Abdulloh (2016:7), “XAMPP adalah salah satu paket *installer* yang berisi Apache yang merupakan *web server* tempat menyimpan file-file yang diperlukan *website*, dan *Phpmyadmin* sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan *database MySQL*”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah paket program berbasis web sebagai *web server* yang berisi paket *software* Apache, PHP, dan *Phpmyadmin* sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan *database MySQL*.



Gambar 2.1 Tampilan layar XAMPP

(Sumber: [https:// ng.xyz/blog/how-update-xampp-windows](https://ng.xyz/blog/how-update-xampp-windows)harryta)

2.4.4 Pengenalan HTML (*Hypertext Markup Language*)

2.4.4.1 Pengertian HTML (*Hypertext Markup Language*)

Menurut Arief (2011:23), “HTML atau *Hypertext Markup Language* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web.

Menurut Rerung (2018:18), “HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language*. Disebut *hypertext* karena didalam HTML sebuah *text* biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi *link* yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan meng-klik *text* tersebut”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa HTML adalah bahasa pengkodean yang digunakan untuk memformat dokumen-dokumen *hypertext* agar dapat ditampilkan di web.



2.4.4.2 Struktur Penulisan Sintaks HTML

Rerung (2018:22) menjelaskan struktur penulisan sintaks HTML, yaitu:

1. html, untuk penanda bahwa dokumen yang dibuat adalah dokumen web
2. head, kepala judul halaman
3. title, judul untuk tiap halaman, ditampilkan diatas browser
4. body, tempat untuk isi *website*

```
<html>
  <head>
    <title>.....</title>
  </head>
  <body>
    .....
  </body>
</html>
```

Gambar 2.2 Struktur penulisan sintaks HTML

(Sumber: Rerung (2018:22))

2.4.5 PHP

2.4.5.1 Pengertian PHP



Gambar 2.3 Logo PHP

(Sumber: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PHP-logo.svg>)



Menurut Arief (2011:43), “PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis.”

Menurut Puspitosari (2013:1), “PHP adalah bahasa *scripting server-side*, artinya dijalankan di server, kemudian outputnya dikirim ke client (browser)”.

Menurut Supono dan Viridiandry Putratama (2016:3), “PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML”.

Jadi dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa PHP adalah *script* pemrograman untuk membuat suatu aplikasi yang terintegrasi ke halaman HTML.

2.4.5.2 Perintah Dasar PHP

Supono dan Putratama (2016:18) menyatakan bahwa bahasa pemrograman PHP memiliki aturan dasar cara penulisannya. Berikut beberapa cara penulisan sintak PHP yang bisa dipakai dalam pembuatan penulisan bahasa pemrograman PHP:

1. `<?php` (menandai awal tag)
 Isi script PHP
 `?>` (menandai akhir tag)
2. `<?` (menandai awal tag)
 Isi script PHP
 `?>` (menandai akhir tag)
3. `<script language = “php”>` menandai awal script
 Isi script PHP
 `</script>` menandai akhir script
4. `<%` (menandai awal tag)
 Isi script PHP



%> (menandai akhir tag)

Cara ini sama dengan tag pada ASP. Opsi ini bisa dilakukan jika nilai asp-tags pada php.ini bernilai on.

2.4.5.3 Tipe Data PHP

Arief (2011:53) menyatakan bahwa PHP mengenal beberapa macam tipe data antara lain *Integer*, *Floating Point*, dan *String*. *Floating Point* lebih dikenal dengan nama *double* atau desimal. Penulisan *string* selalu diawal dengan tanda petik ganda (") atau tanda petik tunggal (').

Tabel 2.6 Tipe-tipe data pada PHP

Tipe Data	Contoh	Keterangan
Integer	<code>\$sks = 24;</code> <code>\$nilai = -5;</code>	Bilangan bulat
Double	<code>\$ipk = 3.75;</code> <code>\$pajak = 15.00;</code>	Bilangan real
String	<code>\$jurusan = "Teknik Informatika"</code> <code>\$jenjang = "Strata Satu"</code>	Karakter, kalimat

Sumber : Arief (2011:53)

2.4.6 Pengertian CSS

Menurut Ariona (2013:58), "CSS adalah kependekan dari *Cascading Style Sheet*, berfungsi untuk mempercantik penampilan HTML atau menentukan bagaimana elemen HTML ditampilkan, seperti menentukan posisi, merubah warna teks atau *background* dan lain sebagainya".

Menurut Abdulloh (2016:2), "CSS singkatan dari *Cascading Style Sheet*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain *website*."

Menurut Enterprise (2016:94), "CSS merupakan kumpulan kode untuk mendesain atau mempercantik tampilan halaman *website*. Dengan arti lain,



dengan memanfaatkan CSS kita bisa mengubah desain standar yang dihasilkan oleh HTML menjadi variasi-variasi yang lebih kompleks”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa CSS adalah *Cascading Style Sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan halaman web seperti pengaturan jarak antar baris, teks, warna dan format border bahkan penampilan file gambar.

2.4.7 Pengertian Java Script

Menurut Wahana Komputer (2010:1), ”*Javascript* merupakan bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang berfungsi untuk memberikan tampilan yang tampak lebih interaktif pada dokumen web”.

Menurut Ariona (2013:117), “*JavaScript* adalah bahasa pemrograman web yang berjalan disisi *Client/Browser*. JavaScript biasa digunakan untuk memanipulasi elemen-elemen HTML dan menambahkan *style* secara otomatis atau lebih sederhananya membuat dokumen HTML menjadi lebih interaktif”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *Java Script* adalah bahasa pemrograman web yang berbentuk kumpulan skrip yang berfungsi memberikan tampilan yang lebih interaktif pada web.

2.4.8 Pengertian Sublime Text



Gambar 2.4 Sublime Text

(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Sublime_Text)



Menurut Ariona (2013:6), “*Sublime text* adalah *text editor* yang terbilang masih baru yang sangat mudah digunakan, penampilan simple namun enak dipandang”.

Menurut Supono dan Putratama (2016:14), “*Sublime Text* merupakan perangkat lunak *text editor* yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *Sublime Text* adalah perangkat lunak *text editor* yang *simple* dan sangat mudah digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi.