



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Sujatmiko (2012:156) mengemukakan bahwa, “Komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program”.

Hal senada juga yang diungkapkan oleh Kadir (2013:2), “Komputer merupakan peralatan elektronis yang biasa dipakai orang untuk membantu pelaksanaan pekerjaan”.

Wahyudi dan Kinari (2010:77) mengemukakan bahwa, “Perangkat keras komputer (*hardware*) adalah semua bagian fisik komputer dan dibedakan dengan data yang berada di dalamnya atau yang beroperasi di dalamnya, serta dibedakan dengan perangkat lunak (*software*) yang menyediakan instruksi untuk perangkat keras dalam menyelesaikan tugasnya”.

Dari beberapa definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa komputer adalah alat elektronik yang dapat menerima dan mengelola data sehingga menghasilkan informasi yang berguna bagi banyak orang.

##### 2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Kadir (2013:2), “*Software* adalah berupa instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar komputer dapat melaksanakan tugas sesuai dengan kehendak pemakai.

Locanica (2013:24) mengemukakan bahwa, “*Software* disebut juga perangkat lunak adalah rangkaian prosedur program komputer, baik itu aplikasi atau sistem operasi dalam komputer untuk menyelesaikan masalah yang dikehendaki”.

Suroto dkk. (2015:13) menjelaskan, “*Software* (perangkat lunak) merupakan sekumpulan daftar instruksi yang memerintahkan komputer untuk menerima input, memproses input, mengeluarkan output, dan menyimpannya.



Dari beberapa definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa perangkat lunak adalah suatu program komputer yang tersusun atas perintah-perintah atau fungsi-fungsi untuk menjalankan suatu tugas tertentu dan dapat memproses *input* dan menghasilkan *output*.

### 2.1.3 Pengertian Data

Sutabri (2012:3) mengemukakan bahwa, “Data adalah hal peristiwa atau kenyataan lain apapun yang mengandung sesuatu pengetahuan untuk dijadikan dasar guna penyusunan keterangan, pembuatan kesimpulan, atau penetapan keputusan”.

Menurut Andi (2008:11), “Data adalah kumpulan angka atau karakter yang tidak memiliki arti. Data ini harus diolah atau dimanipulasi terlebih dahulu untuk menghasilkan informasi”.

Locanica (2013:93) menjelaskan bahwa, “Data adalah sebuah atau kumpulan karakter atau simbol sebagai bahan proses”.

Berdasarkan definisi diatas penulis menarik kesimpulan bahwa data adalah kumpulan karakter yang akan dimanipulasi terlebih dahulu agar dapat menghasilkan informasi.

## 2.2 Teori Judul

### 2.2.1 Pengertian Aplikasi

Locanica (2013:30) mengemukakan bahwa, “*Application* (aplikasi) adalah perangkat lunak yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms. Word, Paint, dan Adobe Photoshop*”.

Sujatmiko (2012:23) menjelaskan bahwa, “Aplikasi (*application*) adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas tertentu, misalnya *Ms-Word, Ms-Excel*”.

Menurut Suroto dkk. (2015:10), “Aplikasi merupakan sekumpulan program komputer dan merupakan perangkat lunak sebagai sebuah paket untuk melakukan tugas khusus (lengkap), misalnya mengolah, dan mengolah angka dan menggambar”.



Berdasarkan definisi di atas penulis menarik kesimpulan bahwa aplikasi merupakan suatu program komputer yang digunakan untuk membantu pengguna dalam membuat suatu tugas tertentu.

### 2.2.2 Pengertian Pengolahan Data

Kristanto (2008:8) menyatakan bahwa, “Pengolahan data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

Menurut Ladjamuddin (2005:9), “Pengolahan data adalah masa atau waktu yang digunakan untuk mendeskripsikan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

Berdasarkan definisi di atas penulis menarik kesimpulan bahwa pengolahan data adalah sebuah bentuk data yang diolah menjadi informasi yang sangat berguna sesuai yang diinginkan.

### 2.2.3 Pengertian Pasien

Berdasarkan definisi dari Kamus Kedokteran *Dorland* (2012:879), “Pasien adalah orang yang terkena, yang dipastikan tidak bergantung pada saudaranya, dalam penelitian genetik”.

Berdasarkan definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2008:1027), “Pasien adalah orang sakit (yang dirawat dokter); Penderita (sakit); orang yang memperoleh pelayanan tinggal atau dirawat pada suatu unit pelayanan kesehatan tertentu”.

Berdasarkan definisi di atas penulis menarik kesimpulan bahwa pasien adalah orang yang sakit yang dirawat oleh dokter dan mendapatkan pelayanan kesehatan tertentu.

### 2.2.4 Pengertian Penyalahgunaan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan bahwa penyalahgunaan memiliki 1 (satu) arti. Penyalahgunaan berasal dari kata dasar salah guna.



Penyalahgunaan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga penyalahgunaan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

### **2.2.5 Pengertian NAPZA (Narkotika, Psikotropika, Zat Adiktif)**

Kemas (2013:154) mengemukakan bahwa, NAPZA adalah kepanjangan dari narkotika, psikotropika, zat adiktif lainnya yang merupakan sekelompok obat, yang berpengaruh pada kerja tubuh, terutama otak. Satu sisi narkoba adalah obat atau bahan yang bermanfaat di bidang pengobatan, pelayanan kesehatan, dan pengembangan ilmu pengetahuan. Namun, di sisi lain dapat menimbulkan ketergantungan apabila dipergunakan tanpa adanya pengendalian.

### **2.2.6 Pengertian Penyalahgunaan NAPZA (Narkotika, Psikotropika, Zat Adiktif)**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia penyalahgunaan NAPZA adalah yang bukan untuk tujuan pengobatan, dan tanpa pengawasan dokter. Tetapi untuk dinikmati pengaruhnya dan berlangsung cukup lama sehingga timbul gangguan kesehatan, perilaku dalam kehidupan sosialnya.

### **2.2.7 Pengertian RS Ernaldi Bahar Palembang**

RS Ernaldi Bahar Palembang merupakan salah satu jenis RS jiwa atau rumah sakit ketergantungan obat di negara kesatuan republik indonesia dengan kode RS 1671061 yang pada tanggal 17/03/2017 tergolong pada kelas RS A dipimpin oleh direktur Dr. Hj. Yumidiansin F.,M.Kes. RS jiwa atau rumah sakit ketergantungan obat terselenggara oleh Pemerintah Provinsi Indonesia, alamat RS Ernaldi Bahar Jl. Tembus Terminal Km 12 No. 02 Kecamatan Alang-alang Lebar Palembang.



## 2.2.8 Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Pasien Penyalahgunaan NAPZA (Narkotika, Psikotropika, Zat Adiktif) pada RS Ernaldi Bahar Palembang

Aplikasi Pengolahan Data Pasien Penyalahgunaan NAPZA (Narkotika, Psikotropika, Zat Adiktif) pada RS Ernaldi Bahar Palembang adalah suatu aplikasi yang berisi pengolahan data terhadap pasien penyalahgunaan NAPZA yang diolah oleh bagian bidang pelayanan medik pada RS Ernaldi Bahar Palembang.

## 2.3 Teori Khusus

### 2.3.1 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Djamidin (2015:20) mengemukakan bahwa, “DFD (*Data Flow Diagram*) adalah representasi grafik dari sebuah sistem. DFD menggambarkan komponen-komponen tersebut, dan asal, tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut”.

Hal yang senada dikemukakan oleh Kristanto (2008:61) “*Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut”.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016:69) “*Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”. Berikut adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

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

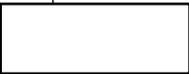
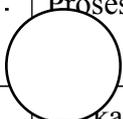
Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem,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

Adapun simbol-simbol *Data Flow Diagram* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Simbol-Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No.	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Entiti Luar 		Merupakan sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem
2.	Aliran Data 		Menggambarkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya.
3.	Proses 		Mentrasnformasikan data secara umum
4.	Berkas atau Tempat Penyimpanan 		Menyimpan data atau file

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2016:71)

### 2.3.2 Pengertian *Block Chart*



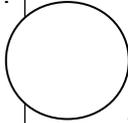
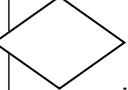
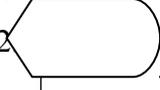
Kristanto (2008:75) menjelaskan, “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

Kristanto (2008:75-77), Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.2** Simbol-Simbol dalam *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
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 ( <i>Storage</i> )
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.

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-Simbol dalam *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
9.		Terminal yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminal yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11.		Pengambilan keputusan ( <i>Decision</i> ).
12.		Layar peraga ( <i>monitor</i> ).
13.		Pemasukkan data secara manual.

(Sumber: Kristanto, 2008:75-77)

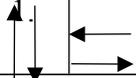
### 2.3.3 Pengertian *Flowchart*

Menurut Djamidin (2015:31), "*Flowchart* adalah penyajian yang sistematis tentang proses dan logika dari kegiatan penanganan informasi atau penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program".

Selain itu Ladjamudin (2013:263) mengemukakan bahwa, "*Flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah".

Ladjamudin (2013:266-268), *flowchart* disusun dengan simbol. Simbol ini dipakai sebagai alat bantu menggambarkan proses di dalam program. Simbol-simbol yang digunakan yakni sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-Simbol dalam *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
		<b>Simbol arus/flow</b> Untuk menyatakan jalannya arus suatu proses

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-Simbol dalam *Flowchart*

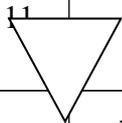
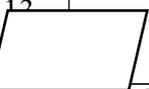
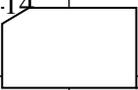
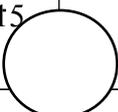
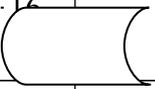
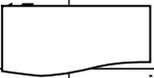
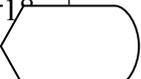


No	Simbol	Keterangan
2.		<b>Simbol Communication link</b> Untuk menyatakan bahwa adanya transisi suatu data/informasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya
3.		<b>Simbol Connector</b> Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang sama.
		<b>Simbol Offline Connector</b> Untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
		<b>Simbol Offline Connector</b> Untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
		<b>Simbol Manual</b> Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer (manual).
7.		<b>Simbol Decision/logika</b> Untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya / tidak.
8.		<b>Simbol Predefined Proses</b> Untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
9.		<b>Simbol Terminal</b> Untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program
10.		<b>Simbol Keying Operating</b> Untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard.

*Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-Simbol dalam Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
----	--------	------------



	<p><b>Simbol off-line storage</b></p> <p>Untuk menunjukkan bahwa data dalam symbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu</p>
	<p><b>Simbol Manual input</b></p> <p>Untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard.</p>
	<p><b>Simbol Input-output</b></p> <p>Untuk menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.</p>
	<p><b>Simbol Punched Card</b></p> <p>Untuk menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.</p>
	<p><b>Simbol Magnetic-tape unit</b></p> <p>Untuk menyatakan bahwa adanya transisi suatu data/informasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya</p>
	<p><b>Simbol Disk storage</b></p> <p>Untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.</p>
	<p><b>Simbol Document</b></p> <p>Untuk mencetak laporan ke printer.</p>
	<p><b>Simbol Display</b></p> <p>Untuk menyatakan peralatan output yang digunakan berupa layar (video, komputer).</p>

(Sumber: Ladjamudin, 2013:266-268)

### 2.3.4 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Suroto dkk. (2015:65) mengemukakan bahwa, “ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan model konseptual yang menjabarkan hubungan antar penyimpanan data dan hubungan data”.

Sukamto dan Shalahuddin (2016:50) menyatakan bahwa, “Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika”.

Sukamto dan Shalahuddin, (2016:50-51), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu:

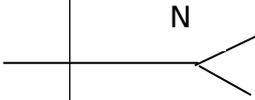
**Tabel 2.4** Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1.		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.
2.		<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
3.		<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)

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

No	Simbol	Keterangan
4.		<i>Field</i> atau kolom data butuh disimpan dalam satu entitas yang dapat dimiliki 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 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

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2016:50-51)

### 2.3.5 Pengertian Kamus Data (*Data Dictionary*)

Sukamto dan Shalahuddin (2016:73) mengemukakan bahwa, “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)”.

Selain itu diungkapkan oleh Kristanto (2008:72) yang menjelaskan bahwa, “Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau *file* di dalam sistem”.

Sukamto dan Shalahuddin, (2016:74), menjelaskan simbol-simbol yang di gunakan dalam kamus data, yaitu:

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

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



(Sumber Sukamto dan Shalahuddin, 2016:74)

## 2.4 Teori Program

### 2.4.1 Basis Data (*Database*)

Mandar (2017:25) mengemukakan bahwa, “*Database* atau basis data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media tanpa adanya suatu kerangkaan data, sehingga mudah untuk digunakan kembali dan tidak mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya serta dapat diakses oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal”.

Djamidin (2015:20) mengemukakan bahwa, “Basis Data merupakan kumpulan data yang terstruktur dan sistematis dalam media penyimpanan komputer dan saling berhubungan dan dapat dimanfaatkan dengan cepat jika dibutuhkan dan tidak terjadi redundansi (pengulangan) yang tidak perlu”.

Sujatmiko (2012:40) menjelaskan bahwa, “Basis Data (*database*) merupakan kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut”.

Berasarkan beberapa penjelasan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa Basis Data (*database*) adalah suatu kumpulan data yang saling terhubung atau berhubungan, yang disimpan di dalam komputer sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi basis data tersebut.

### 2.4.2 Pengertian *MySQL*

Sujatmiko (2012:259) menjelaskan bahwa, “*SQL server* merupakan sebuah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) produk *Microsoft*. Bahasa kueri utamanya adalah *Transact-SQL* yang merupakan implementasi dari *SQL* standar ANSI/ISO yang digunakan oleh *Microsoft* dan *Sybase*.”

Menurut Mandar (2017:34), “*MySQL* merupakan sebuah *server database SQL* atau DBMS yang *multiuser*, *multithread* yang bersifat *open source* di bawah lisensi *GNU General Public Licenci* (GPL) dan mereka juga menjual di bawah

---



lisensi komersial untuk kasus-kasus di mana penggunaannya tidak cocok dengan pengguna GPL”.

#### 2.4.3 Pengertian *PHP (Hypertext Preprocessor)*

Nugroho (2013:71) mengemukakan bahwa, “*PHP* adalah tools *MySQL Client* berlisensi *Freeware*, Anda dapat mengunduhnya secara gratis pada situs resminya di [www.phpMyAdmin.net](http://www.phpMyAdmin.net). *phpMyAdmin* harus dijalankan di sisi server web (misalnya; *Apache web server*) dan pada komputer harus tersedia *PHP*, karena berbasis web”.

Selain itu Madcoms (2012:206) menjelaskan bahwa, “*PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah webserver dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server”.

#### 2.4.4 Pengertian *HTML (Hypertext Markup Language)*

Djamidin (2015:39) menjelaskan bahwa, “*HTML (Hypertext Markup Language)* merupakan bahasa yang digunakan untuk membuat halaman web dan informasi yang dapat ditampilkan pada browser web”.

Menurut Andi (2008:23) “*HTML (Hypertext Markup Language)* adalah bahasa populer yang digunakan untuk mengembangkan situs. Bahasa ini biasanya berekstensi *.hym*, *.html*, atau *.shtml*”.

Suroto dkk. (2015:99) mengemukakan bahwa, “*HTML (Hypertext Markup Language)* merupakan cara untuk menulis isi halaman web sehingga hasilnya dapat dibaca dan ditampilkan. Pengertian lainnya adalah bahasa pemrograman yang bersifat statis yang tidak membutuhkan server untuk menjalankannya”.

#### 2.4.5 Pengertian *JavaScript*

Menurut Suroto dkk. (2013:106), “*JavaScript* merupakan Bahasa script interpreter untuk menciptakan isi yang aktif dalam halaman web”.

Prayitno dan Safitri (dalam Sidik, 2011:1) menjelaskan bahwa, “*JavaScript* adalah Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen *HTML* yang ditampilkan dalam menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja”.

#### 2.4.6 Pengertian *CSS (Cascading Style Sheets)*

Madcoms (2012:54) mengemukakan bahwa, “*Cascading Style Sheets (CSS)* adalah kumpulan kode-kode yang digunakan untuk mengendalikan tampilan isi



suatu halaman web”.

Sujatmiko (2012:72) menyatakan bahwa, “*CSS (Cascading Style Sheet)* adalah kumpulan perintah yang dibentuk dari berbagai sumber yang disusun menurut urutan tertentu sehingga mampu mengatasi konflik gaya/style”.

#### 2.4.7 Web Editor

Penulis menggunakan *Sublime Text* sebagai web editor dalam membangun Aplikasi Pengolahan Data Pasien Penyalahgunaan NAPZA sebagai tempat pengkodean yang akan menghubungkan database agar terhubung dengan program yang akan dibuat. Penulis menggunakan *Sublime Text* karena *Sublime Text* merupakan web editor yang memiliki banyak keunggulan dan juga fitur-fitur yang terdapat didalamnya mudah digunakan oleh penulis.

##### 2.4.7.1 *Sublime Text*

Menurut Faridl (2015:3) menjelaskan bahwa, “*Sublime Text* adalah teks editor berbasis *Python*, sebuah teks editor yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simple yang cukup terkenal di kalangan *developer* (pengembang), penulis dan desainer”.

*Sublime Text* mempunyai fitur plugin tambahan yang mempermudah bagi penggunaannya. Tidak hanya memiliki fitur yang menarik, *Sublime Text* juga menampilkan desain yang simple dan memiliki ciri khas tersendiri sehingga menjadikan *Sublime Text* terkesan elegan untuk *syntax* editor. *Sublime Text* merupakan *software proprietary* yang saat ini paling banyak digunakan oleh para *web development*. Meskipun *software* intinya adalah *proprietary*, tapi banyak *plugin-plugin Sublime Text* yang *open-source*.

Berikut keunggulan-keunggulan fitur yang dimiliki *Sublime Text 3*, adalah:

1. *Multiple Selection*
2. *Command Pallate*
3. *Distraction Free Mode*
4. *Find in Project*



5. *Plugin API Switch*
6. *Drag and Drop*
7. *Split Editing*
8. *Multi Platform*

#### **2.4.8 Webservice**

Untuk bisa mengakses aplikasi web yang akan dibuat oleh penulis, maka diperlukan yang namanya *webservice*. Penulis menggunakan *Xampp* sebagai *webservice* dalam membangun Aplikasi Pengolahan Data Pasien Penyalahgunaan NAPZA.

##### **2.4.8.1 Pengertian XAMPP**

Nugroho (2013:1) mengemukakan bahwa, “*XAMPP* adalah paket program web lengkap yang dapat dipakai untuk belajar pemrograman web, khususnya *PHP* dan *MySQL*, paket ini dapat didownload secara gratis dan legal”.

Madcoms (2009:1) menjelaskan bahwa, “*XAMPP* adalah salah satu paket software web server yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *phpMyAdmin*”.

Sedangkan menurut Riyanto (2014:11) menjelaskan bahwa, “*XAMPP* merupakan paket *PHP* dan *MySQL* berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis *PHP*. *XAMPP* mengkombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket”.