



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Asropudin (2013:19), komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer.

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

Puspitasari (2013:1), komputer adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengolah dan menurut perintah yang telah dirumuskan.

Irwansyah (2014:2), komputer merupakan perangkat elektronik, yang beroperasi dibawah kendali instruksi yang memiliki memori, dapat menerima dan mengolah data sesuai dengan aturan yang ditetapkan

Dari ketiga pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Komputer adalah suatu alat untuk mengolah, menghitung, menyimpan dan mengontrol data dengan mengikuti serangkaian perintah atau program.

##### 2.1.2 Pengertian Internet

Sujatmiko (2012:138), internet adalah jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon kabel maupun satelit.

Iskandar (2018:233), internet merupakan singkatan dari *interconnection-networking* yang merupakan sistem jaringan yang menghubungkan tiap-tiap komputer secara global global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet swiching communication protocol*) untuk melayani milyaran pengguna di seluruh dunia.

Dari kedua pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Internet adalah jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon kabel maupun satelit yang dapat terhubung dimanapun dan kapanpun.



### 2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Puspitasari (2013:9), perangkat lunak atau *software* adalah kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya.

Ladjamudin (2013:20). Perangkat lunak atau *software* adalah kumpulan dari perintah/fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintah komputer melaksanakan tugas tertentu.

Dari kedua pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa perangkat lunak adalah kumpulan fungsi yang berisi perintah dan aturan yang digunakan untuk memerintahkan komputer melakukan suatu pekerjaan tertentu.

### 2.1.4 Pengertian Perangkat Keras

Puspitasari (2013:7), perangkat keras atau *hardware* adalah sekumpulan perangkat keras yang ada dalam komputer dan merupakan salah satu elemen dari sistem komputer suatu alat yang bisa dilihat dan diraba oleh manusia secara langsung yang mendukung proses komputerisasi.

Dari pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa perangkat keras adalah salah satu elemen dalam komputer yang dapat dilihat dan diraba oleh manusia dan mendukung dalam proses jalannya komputer.

### 2.1.5 Pengertian Website

Yuhefizar (2009:2), website adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi.

Sujatmiko (2012:320), website adalah salah satu aplikasi internet yang terdiri dari perangkat lunak, kumpulan protokol dan seperangkat aturan yang memungkinkan untuk mengakses informasi di internet.

Dari ketiga pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa website adalah kumpulan halaman-halaman yang memungkinkan untuk mengakses informasi di internet.



### 2.1.6 Pengertian Sistem

Hutahaean (2015:2), sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

Sutabri (2012:10), sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir saling berinteraksi saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.

Dari kedua pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari unsur, komponen, atau variabel yang saling tergantung satu sama lain.

### 2.1.7 Metode Pengembangan Sistem

Muharto dan Ambarita (2016:104) menjelaskan metode pengembangan sistem yang sering digunakan yaitu metode *waterfall* (air terjun). Model *waterfall* ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”, yang sering juga disebut dengan “*clasic life cycle*” atau model *waterfall*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Menurut Pressman dan Sommerville (dalam Muharto dan Ambarita 2016:106), ada beberapa tahapan dalam pengembangan sistem *waterfall* sebagai berikut:

1. Analisis dan definisi kebutuhan. Layanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user atau pemakai.
2. Perancangan sistem dan perangkat lunak. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar.
3. Implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan dengan program atau unit program. Pengujian ini melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.



4. Integrasi dan pengujian sistem. Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa kebutuhan sistem telah dipenuhi.

Operasi dan pemeliharaan, yaitu mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan. Biasanya ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya, melakukan perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan layanan sistem, dan persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

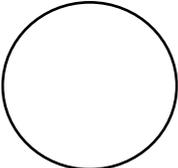
## 2.2 Teori Khusus

### 2.2.1 DFD (*Data Flow Diagram*)

Rosa 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 (*ouput*).

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

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

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

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No	Notasi	Keterangan
		<p>dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.</p> <p>Catatan :</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja</p>
2.		<p>File 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> <p>Catatan :</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</p>

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No	Notasi	Keterangan
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> <p>Catatan :</p> <p>Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</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> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data mahasiswa” atau tanpa kata data misalnya “mahasiswa”.</p>

(Sumber : Rossa dan Shalahuddin, 2016:71-72)



Rosa dan Shalahuddin (2016:72-73), Berikut ini 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 tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul ada DFD Level 1 yang di-*breakdown*.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

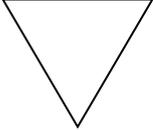
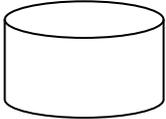
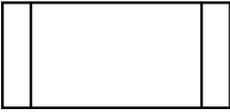
DFD Level 3,4,5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD di atasnya. *Breakdown* pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

### 2.2.2 Block Chart

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.

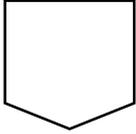
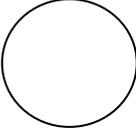
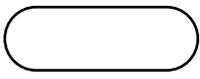
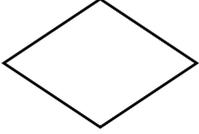
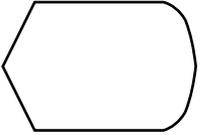
Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block chart*

Simbol	Arti
	Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku atau berkas dan cetakan.
	Multi Dokumen.
	Proses Manual.
	Proses yang dilakukan oleh komputer.
	Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
	Data penyimpanan ( <i>data storage</i> ).
	Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block chart*



Simbol	Arti
	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
	Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
	Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> ).
	Layar peraga ( <i>monitor</i> ).
	Pemasukkan data secara manual.

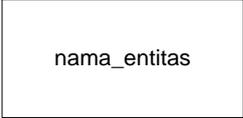
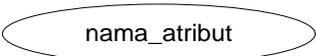
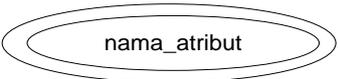
(Sumber : Kristanto, 2008:75-77)

### 2.2.3 ERD (*Entity Relational Diagram*)

Rosa dan Shalahuddin (2016:50), *Entity Relational 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 2.3 Simbol-simbol *Entity Relational Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.	<p>Entitas / <i>entity</i></p> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimoan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	<p>Atribut</p> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	<p>Atribut kunci primer</p> 	<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.	<p>Atribut multivalai / multivalue</p> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relational Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antar relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian  Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas.

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

#### 2.2.4 Flow Chart

Lamhot (2015:14), *flowchart* adalah langkah-langkah menyelesaikan masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu.

Ladjamudin (2013:263), *flowchart* bagian-bagian yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian masalah.

Ladjamudin (2013:266-268), adapun simbol-simbol *flowchart* sebagai berikut:

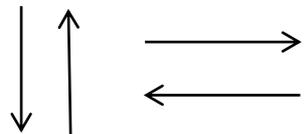
Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Untuk menyatakan suatu permulaan atau akhir suatu program.

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
2		<i>Input/output</i>	Untuk menyatakan suatu 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 dari dua kemungkinan jawaban: ya atau 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.
7		<i>Predefined process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
8		<i>Fanned Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output data 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: Ladjamudin, 2013:266-268)

### 2.2.5 Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2016:73), kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (input) dan keluaran (ouput) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).

Rosa dan Shalahuddin (2016:73), Kamus data memiliki beberapa simbol sebagai berikut :

**Tabel 2.5** Simbol-simbol Kamus Data

<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
=	Disusun atau terdiri dari
+	Dan
[]	Baik...atau...
{ }n	N kali diulang/bernilai banyak
()	Data opsional
*...*	Batas komentar

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin, 2016:74)

## 2.3 Teori Judul

### 2.3.1 Pengertian Aplikasi

Sujatmiko (2012:23), aplikasi adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu.

Asropudin (2013:6), aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.

Dari kedua pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang membantu manusia untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya microsoft word, microsoft excel.

### 2.3.2 Pengertian Persediaan

Taufik (2013:76), persediaan adalah salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam suatu aktivitas bisnis.

Wahyudiono (2014:52), persediaan adalah produk siap jual, tetapi masih belum terjual.



Dari kedua pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa persediaan adalah produk siap jual, yang belum terjual dan salah satu komponen penting dalam suatu aktivitas bisnis.

### **2.3.3 Pengertian Obat**

Elmita (2017:15), Obat adalah semua bahan tunggal/campuran yang dipergunakan oleh semua makhluk untuk bagian dalam dan luar tubuh guna mencegah, meringankan, dan menyembuhkan penyakit.

Dari pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa obat adalah bahan yang dipergunakan oleh semua makhluk hidup dengan tujuan untuk mencegah, meringankan, dan menyembuhkan penyakit.

### **2.3.4 Aplikasi Persediaan Obat Pada PT Bina San Prima Cabang Palembang Berbasis Web**

Aplikasi persediaan obat pada PT Bina San Prima cabang Palembang Berbasis *web* adalah aplikasi yang berguna untuk mengelola dan menghitung persediaan obat/*inventory*, persediaan masuk, persediaan keluar dengan menggunakan *web*.

## **2.4 Teori Program**

### **2.4.1 Pengertian Data**

Asropudin (2013:3), data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti.

Ladjamudin (2013:20), data adalah komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.

Sutabri (2012:1), data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

Dari pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa data adalah komponen dari informasi yang berupa angka-angka maupun karakter karakter yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.



#### 2.4.2 Pengertian XAMPP

Rianto (2011:1), XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP.

Wicaksono (2008:7), XAMPP merupakan software yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal.

Dari kedua pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa XAMPP adalah paket PHP dan MySQL yang digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP.

#### 2.4.3 Pengertian MySQL

Sunarfrihantono (2003:28), MySQL adalah *multiuser database* yang menggunakan bahasa *Structured Query Language (SQL)*.

Dari kedua pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa MySQL adalah *multiuser database* yang menggunakan konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

#### 2.4.4 Pengertian PHP

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

Budiyanto (2013:32), PHP *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML/PHP banyak dipakai untuk membuat situs *web* dinamis.

Sunarfrihantono (2003:25), PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis.



Dari ketiga pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah webserver dan banyak dipakai untuk membuat situs *web* dinamis.



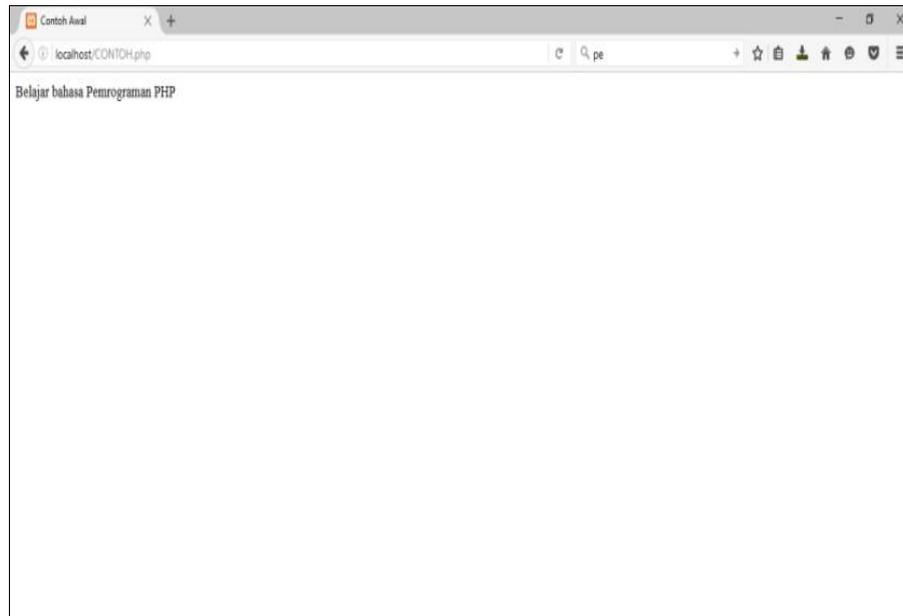
**Gambar 2.1**Tampilan Logo PHP  
(Sumber : [www.yudana.id](http://www.yudana.id))

#### 2.4.4.1 Sintaks Dasar 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, seperti menampilkan data dari database meng-upload file, delete data, edit data dan lain sebagainya.

Contoh script:

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



**Gambar 2.2** Contoh *Script* PHP

#### 2.4.4.2 Tipe Data PHP

Tipe data PHP digunakan untuk menentukan jenis data yang akan disimpan dalam suatu variabel. Risnandar, dkk (2013:60-61), menjelaskan PHP mempunyai empat tipe data dasar sebagai berikut :

1. **Integer** merupakan tipe data yang mencakup semua bilangan bulat. Range bilangan integer adalah antara -2.147.4833.647 sampai dengan 2.147.483.647.
2. **Floating point** merupakan tipe data yang mencakup semua bilangan desimal (bilangan yang memiliki angka di belakang koma). Range bilangan floating point antara 1e308 sampai dengan 1e308.
3. **Character** merupakan tipe yang digunakan untuk menyimpan data-data yang berupa karakter (satu huruf). Penulisannya biasanya diapit dengan tanda kutip satu ('...').
4. **String** merupakan tipe data tersendiri dan tidak dapat dikelompokkan menjadi tipe data dasar. Penulisannya biasa diapit dengan tanda kutip dua ("...").



### 2.4.5 Pengertian JavaScript

Budiyanto (2013:27), javascript merupakan bahasa pemrograman java, perintah-perintah ditulis dengan kode yang disebut skrip. Java adalah bahasa pemrograman berorientasi objek, *Script* adalah serangkaian instruksi program.

Marisa (2006:1), javascript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML.

Dari kedua pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa JavaScript adalah bahasa pemrograman java, perintah-perintah ditulis dengan kode yang disebut skrip.

#### 2.4.5.1 Dasar JavaScript

Cara menggunakan JavaScript adalah dengan dimasukkan di antara kode HTML menggunakan tag `<script>` dan `</script>`. Javascript bisa diletakkan di tag `<body>` ataupun tag `<head>` dari kode HTML. Untuk memasukkan javascript anda harus menggunakan tag `<script>`, tag `<script>` dan `</script>` menentukan dimana javascript harus dimulai dan diakhiri.

Baris diantara tag `<script>` dan `</script>` ini berisi data Javascript contohnya seperti berikut :

```
<script>
    Alert ("kode javascript pertama");
</script>
```

### 2.4.6 Pengertian Sublime

Yosef (2017:3), *sublime* merupakan *software proprietary* yang saat ini paling banyak digunakan oleh para *developer web*. Meskipun *software* intinya adalah *propretary*, tapi banyak plugin-plugin *sublime text* yang *open-source*.

Dari pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *sublime* merupakan *software proprietary* yang memiliki plugin-plugin *sublime text* yang *open-source*.