



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Sanders dalam Khairil, dkk (2012:19-20), “Komputer adalah sistem elektronik untuk manipulasi data yang cepat dan tepat dirancang dengan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output dibawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi-instruksi program yang tersimpan di memori (*stored program*)”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:797), “Komputer merupakan alat elektronik otomatis yang dapat menghitung atau mengolah data secara cermat”. Menurut Sujatmiko (2012:156), “Komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program”.

Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa komputer merupakan sebuah alat elektronik yang dikontrol oleh program dan digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia seperti dalam hal mengolah data menjadi sebuah informasi.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Sukanto 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*)”. Menurut Sallaby, dkk (2015:173), “Perangkat lunak (*software*) merupakan sekumpulan instruksi atau perintah yang diberikan untuk mengendalikan perangkat keras komputer”. “Perangkat lunak merupakan seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak dapat berupa program maupun prosedur yang didalamnya merupakan kumpulan perintah yang dimengerti oleh komputer sedangkan prosedur adalah perintah yang dibutuhkan oleh pengguna dalam memproses informasi” (Swara dan Pebriadi, 2016:28).



Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa pengertian perangkat lunak adalah program komputer yang dilengkapi dengan instruksi-instruksi program tertentu, yang dibuat secara khusus untuk memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga dapat mempermudah pekerjaan pengguna dalam memproses informasi.

2.1.3 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Winarno dan Utomo dalam Prayitno dan Safitri (2015:2), “*Database* atau biasa disebut basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Data tersebut biasanya terdapat dalam table-tabel yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan *field* atau kolom pada tiap tabel yang ada”. Menurut Sujatmiko (2012:76), “*Database* (basis data) adalah representasi kumpulan fakta yang saling berhubungan disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan”. Sutanta dalam Sembiring dan Nurhayati (2012:14), “Basis data adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media”

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa basis data merupakan suatu kumpulan data atau fakta yang terdapat dalam tabel-tabel dan saling berhubungan kemudian disimpan secara bersama sedemikian rupa untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

2.1.4 Metode Pengembangan Sistem Model SDLC Air Terjun (*Waterfall*)

“Model SDLC 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 perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*)” (Sukamto dan Shalahuddin, 2018:28).

Tahapan-tahapan pengembangan sistem ini menurut Sukamto dan Shalahuddin ialah sebagai berikut :

a. 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.

b. 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. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. 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.

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.

Pengujian yang dipakai untuk menguji pembuatan aplikasi di dalam laporan ini yaitu menggunakan pengujian sistem *black-box testing*. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:275), "*Black-Box Testing* (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan".

e. 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 yang 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 Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Juansyah (2015:2), “Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju”. Selaras dengan Juansyah, Menurut Tirtobisono dalam Sallaby, dkk (2015:172), “Aplikasi adalah istilah yang digunakan untuk pengguna komputer bagi pemecahan masalah. Biasanya istilah aplikasi dipasangkan atau digabungkan dengan suatu perangkat lunak”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Juansyah (2015:2), “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”.

Jadi dapat penulis simpulkan dari kedua kutipan diatas, bahwa aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi yang digunakan sebagai pemecahan masalah.

2.2.2 Pengertian Pengolahan Data

“Pengolahan data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan” (Kristanto, 2018:8). “Pengolahan data (*Data Processing*) adalah masa atau waktu yang digunakan untuk mendeskripsikan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan” (Ladjamudin dalam Sofyan dan Astary, 2014:49).

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa, pengolahan data merupakan sebuah kegiatan mengolah data-data seperti memproses data mentah menjadi sebuah informasi yang diperlukan.



2.2.3 Pengertian Inventaris

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:229) kata inventaris mempunyai arti yaitu, “inventaris adalah buku berisi catatan barang-barang yang ada”. Menurut Andani dan Fithri (2016:269), “Inventaris adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengelola persediaan barang aset kantor atau perusahaan yang dimiliki”.

Dapat penulis simpulkan bahwa inventaris merupakan daftar catatan barang-barang yang berisi tentang pengelompokan sesuai kebutuhan tertentu yang digunakan dalam kegiatan di perusahaan.

2.2.4 Pengertian Pengguna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:505) kata pengguna mempunyai arti yaitu, “Pengguna adalah orang yang menggunakan atau memakai”. Dapat penulis simpulkan bahwa pengguna merupakan orang yang menggunakan sarana atau barang yang ada di perusahaan.

2.2.5 Pengertian Perangkat

Kata perangkat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:69) yaitu “perangkat adalah alat-alat perlengkapan”. Yang dapat penulis simpulkan bahwa perangkat merupakan alat-alat perlengkapan yang berada di kantor untuk menunjang kegiatan perusahaan.

2.2.6 Pengertian Teknologi

Menurut Sujatmiko (2012:270) kata teknologi memiliki arti yaitu, “teknologi adalah penerapan keilmuan yang mempelajari dan mengembangkan kemampuan dari suatu rekayasa dengan langkah dan teknik tertentu dalam suatu bidang”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1654), “teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan”.

Dapat penulis simpulkan bahwa teknologi merupakan penerapan keilmuan yang mempelajari dan mengembangkan kemampuan dari suatu rekayasa dengan metode tertentu untuk mencapai tujuan praktis.



2.2.7 Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Inventaris dan Pengguna Perangkat Teknologi

Dapat penulis simpulkan, bahwa aplikasi pengolahan data inventaris dan pengguna perangkat teknologi adalah program yang diterapkan pada komputer, yang memiliki fungsi dan kemampuan untuk mengolah data mentah menjadi sebuah informasi yang bermanfaat, terutama dalam mengolah data perangkat yang digunakan dan juga dalam pencarian pengguna perangkat.

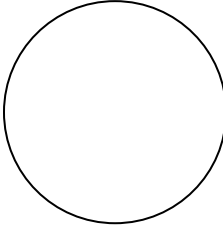
2.3 Teori khusus

2.3.1 Pengertian DFD

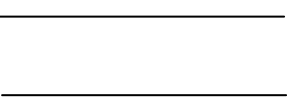


Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:70), “*Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.

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

Tabel 2.1 Notasi-Notasi Pada DFD (Edward Yourdon Dan Tom Demarco)

No.	Notasi	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program Catatan : Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja



No.	Notasi	Keterangan
2.		<p><i>File</i> atau basisdata 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 (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>)</p> <p>Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</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> <p>Catatan: 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 ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>)</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data</p>



No.	Notasi	Keterangan
		biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”



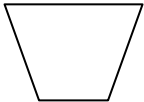

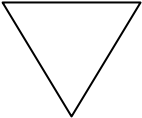
Sumber: Sukanto dan Shalahuddin (2018:71-72)

2.3.2 Pengertian Blockchart

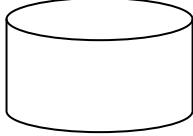
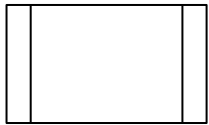
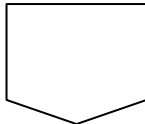
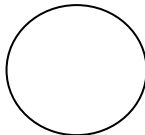

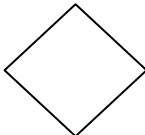
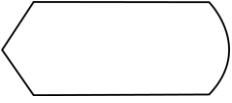
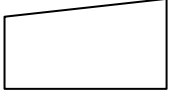
Menurut Kristanto (2018:75), “*Block Chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

Berikut simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* :

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Block Chart*

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



No	Simbol	Keterangan
6.		Data penyimpanan (data storage)
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 (decision)
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual







Sumber: Kristanto (2018:75-77)



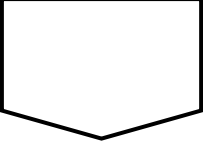

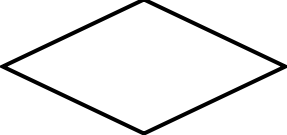




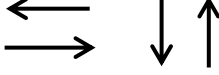


2.3.3 Pengertian Flowchart

Menurut Siallagan (2009:6) “*Flow chart* adalah suatu diagram alir yang mempergunakan simbol atau tanda untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini, penyelesaian masalah menggunakan symbol-simbol yang telah disepakati”. Perhatikan gambar berikut :

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *FlowChart*

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



No.	Simbol <i>Flow Chart</i>	Keterangan <i>Flow Chart</i>
7.		Menyatakan penyambung ke halaman lainnya.
8.		Menyatakan pencetakan (dokumen) pada kertas.
9.		Menyatakan <i>decision</i> (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program.
10.		Menyatakan media penyimpanan drum magnetik.
11.		Menyatakan input/output menggunakan disket.
12.		Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual.
13.		Menyatakan input/output dari kartu plog.
14.		Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses).
15.		Multidocument (banyak dokumen).
16.		Delay (penundaan atau kelambatan).

Sumber: Siallagan (2009:6-7)

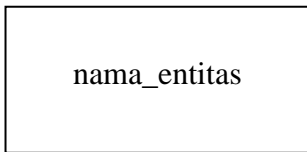
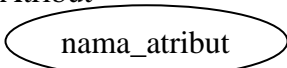
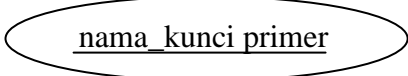
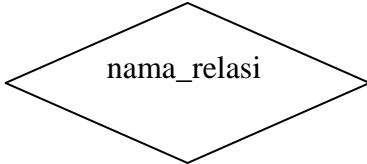


2.3.4 Pengertian ERD

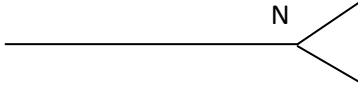
Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018:289), menyatakan bahwa ERD merupakan “pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional”.

Berikut merupakan simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

Tabel 2.4 Simbol-simbol pada ERD (notasi Chen)

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; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
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).
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.



No.	Simbol	Deskripsi
6.	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki multiplicity 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 one to many menghubungkan entitas A dan entitas B.

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018:50-51)

2.3.5 Pengertian Kamus Data

“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)” (Sukamto dan Shalahuddin, 2018:73).

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

Tabel 2.5 Simbol 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 (2018:74)



2.4 Teori Program

2.4.1 Pengenalan HTML

2.4.1.1 Pengertian HTML

“*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah suatu sistem untuk menambahkan dokumen dengan tabel yang menandakan bagaimana teks di dokumen harus disajikan dan bagaimana dokumen dihubungkan bersama-sama” (Sulhan, 2006:24). Menurut Ardhana dalam Tabrani dan Pudjiarti (2017:31), “HTML atau *Hyper Text Markup Language* merupakan suatu bahasa yang dikenali oleh *web browser* untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, animasi bahkan video”.

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa, HTML merupakan suatu bahasa yang dikenali oleh *web browser* untuk mengolah dokumen dalam menampilkan informasi seperti teks, gambar, animasi bahkan video.

2.4.1.2 Struktur Dasar HTML

Struktur dasar lengkap pada HTML seperti berikut :

<HTML>

Deskripsi Dokumen

<HEAD>

.....

</HEAD>

} Deskripsi Dokumen

Isi Dokumen

<BODY>

.....

</BODY>

} Isi Dokumen

</HTML>



2.4.2 Pengenalan PHP

2.4.2.1 Pengertian PHP

Menurut Madcoms (2016:2), “PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP juga banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis”. Menurut Firman, dkk (2016:30), “PHP atau kependekan dari Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML”.

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa, PHP merupakan salah satu Bahasa pemrograman *open source* yang banyak dipakai untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.

2.4.2.2 Skrip Dasar PHP

Bentuk skrip penulisan PHP, sebagai berikut :

```
<?php      //awal tag
.....
.....
..... } Tuliskan script PHP disini
?>        //akhir tag
```

2.4.3 Pengertian XAMPP

Menurut Hanif dan Fitriani (2016:43), “XAMPP adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari Apache, MySQL, phpmyadmin, PHP, Perl, Freetype2,dll. XAMPP berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan php, di mana biasa nya lingkungan pengembangan web memerlukan PHP, Apache, MySQL dan phpmyadmin serta *software* yang terkait dengan pengembangan web”. Menurut Andriyani dan Gea (2016:164), “XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program”.



Jadi dapat penulis simpulkan bahwa, XAMPP merupakan sebuah perangkat lunak bebas yang berfungsi untuk memudahkan instalasi modul PHP dalam pengembangan aplikasi berbasis web.

2.4.4 Pengertian MYSQL

Menurut Anhar dalam Prayitno dan Safitri (2017:2) “MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL *Database Management System* atau DBMS dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL dan lainnya”. Menurut Kustiyahningsih dalam Firman, dkk (2016:30), “MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel”.

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa, MySQL merupakan sebuah perangkat lunak yang didistribusikan secara gratis yang digunakan untuk sistem manajemen basis data.

2.4.5 Pengertian PHP My Admin

Menurut Madcoms (2016:186), “PhpMyAdmin adalah sebuah aplikasi open source yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. Dengan menggunakan PhpMyAdmin, Anda dapat membuat database, membuat tabel, meng-insert, menghapus dan meng-update data dengan GUI dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah SQL secara manual”. Menurut Bari, dkk (2015:25), “PhpMyadmin adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL melalui Jejaring Jagat Jembar (*World Wide Web*)”.

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa, PhpMyAdmin merupakan sebuah perangkat lunak yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL.



2.4.6 Pengertian Sublime Text

Menurut Putra dkk dalam Pradiatiningtyas dan Suparwanto (2017:4), “Sublime text adalah text editor berbasis Python, sebuah *text editor* yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simpel yang cukup terkenal dikalangan *developer* (pengembang) dan desainer”. Menurut Sifyani dan Dores (2018:25), “Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi Python API”.

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa, sublime text merupakan aplikasi editor berbasis Python yang dapat berjalan diberbagai *platform operating system*, sebuah *text editor* yang elegan, kaya fitur, mudah dan simple yang cukup terkenal dikalangan pengembang dan desainer.