



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Siallagan (2009:3) “*Software* merupakan program-program komputer yang berguna untuk menjalankan atau mengoperasikan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki”.

Sedangkan menurut Mulyono (2010:97), “*Software* adalah rangkaian instruksi elektronik yang memerintahkan komputer untuk melakukan tugas tertentu sesuai dengan perintah yang diberikan oleh seorang pengguna komputer”. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Software* ialah rangkaian instruksi atau kumpulan perintah dari program komputer yang berfungsi untuk memecahkan dan menyelesaikan berbagai masalah.

2.1.2 Pengertian Komputer

Dikutip dari Daulay (2007:17) menurut Blissmer (1985), “*Komputer* adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan berbagai tugas yaitu, menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang di berikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya serta menyediakan ouput dalam bentuk informasi“. Sedangkan menurut Mulyono (2010:1), “*Komputer* adalah seperangkat alat elektronik yang terdiri atas peralatan *input*, dan peralatan *output* yang memberikan informasi, serta bekerja secara otomatis”.

Sedangkan menurut Siallagan (2009:1), “*Komputer* adalah sebagai sekumpulan alat elektronik yang saling bekerja sama, dapat menerima data (*input*), mengolah data (*proses*), memberikan informasi (*output*), dan terkoordinasi di bawah kontrol program yang tersimpan dalam memorinya”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa definisi dari komputer adalah sebuah alat elektronik yang dapat memproses data digital dan informasi yang bermanfaat bagi *user* sehingga dapat membantu terhadap pekerjaan manusia dengan mudah dan cepat.



2.1.3 Pengertian Data

Menurut Asropudin, Pipin (2013:22) menyatakan bahwa “*Data* adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti”. Sedangkan menurut McLeod (2004:5) menyatakan bahwa “*Data* adalah kenyataan yang menggambarkan adanya suatu kejadian (*event*), data terdiri dari fakta (*fact*) dan angka yang secara relatif tidak berarti bagi pemakai”.

Hal serupa dijelaskan oleh Sutanta, Edhy (dikutip Sembiring, Hermansyah dan Nurhayati 2004:5) menyatakan bahwa “*Data* adalah sebagian bahan keterangan tentang kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak yang menunjukkan jumlah, tindakan, atau hal”. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *data* ialah fakta yang berupa objek, konsep, lingkungan ataupun kejadian yang belum memiliki arti yang terorganisir untuk menghasilkan suatu informasi tertentu.

2.1.4 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Sujatmiko, Eko (2012:40) menyatakan bahwa “*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”. Sedangkan menurut Winarno, dkk (2014:102) menyatakan bahwa “*Database* merupakan sebuah tempat untuk menyimpan data yang jenisnya beraneka ragam”.

Hal serupa dijelaskan oleh Sutanta, Edhy (dikutip Sembiring, Hermansyah dan Nurhayati 2004:5) menyatakan bahwa “*Database* adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media”.

2.1.5 Pengertian Aplikasi

Menurut Sujatmiko, Eko (2012:23) menyatakan bahwa “*Applications* merupakan program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel”.

Sedangkan menurut Juansyah, Andi (dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia 2015:2) menyatakan bahwa “Aplikasi adalah penerapan dari rancang



sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”.

2.2 Teori Khusus

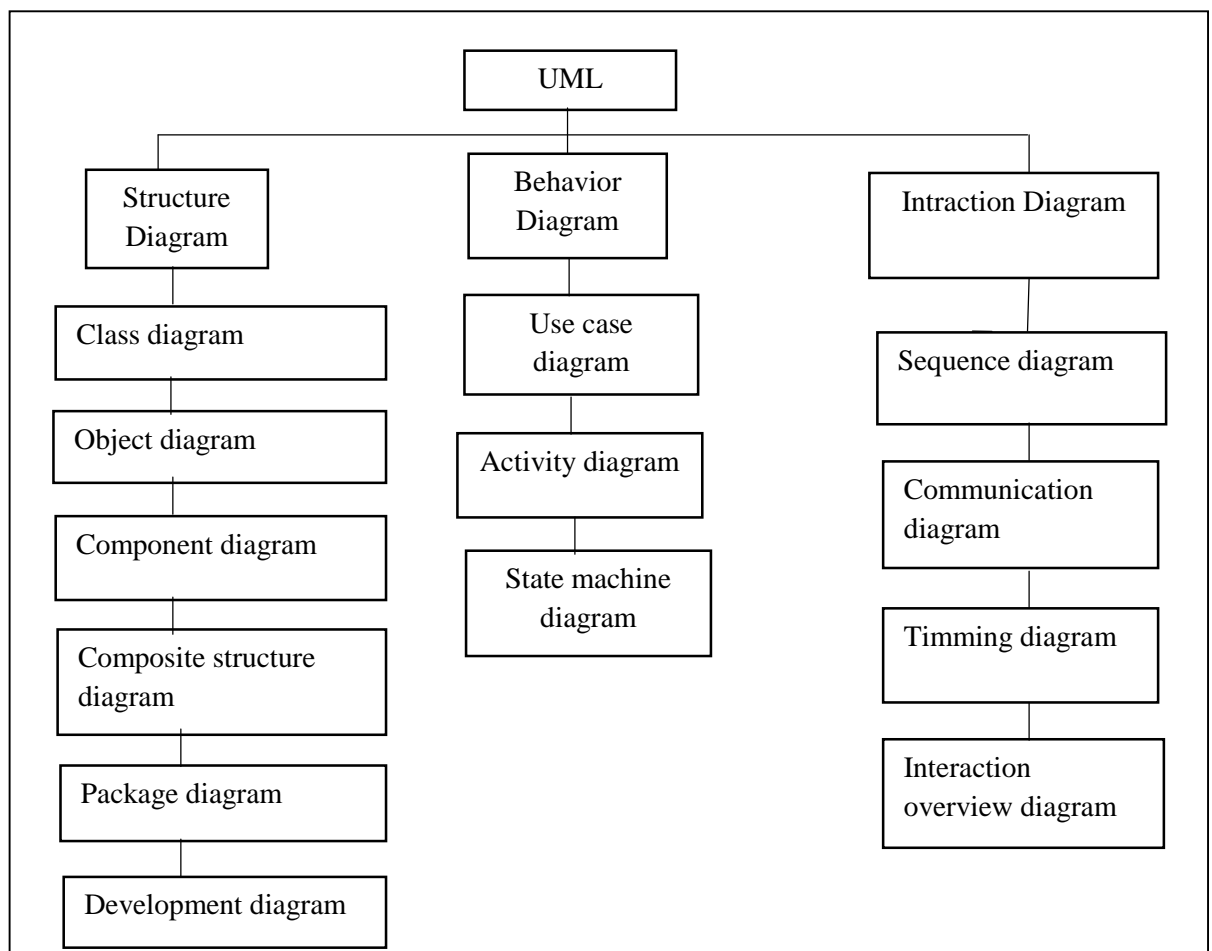
2.2.1 UML

Menurut Windu Gata, Grace (2013:4) menyatakan bahwa “Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem”.

2.2.2 Diagram UML

Pembagian kategori dan macam-macam diagram pada UML:

Tabel 2.1 Diagram UML



Sumber :Rekayasa Perangkat LunakTerstruktur Dan Berorientasi Perangkat Lunak.



Berikut ini penjelasan singkat dari pembagian kartegori tersebut:

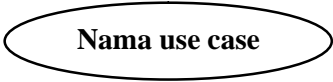


- a. *Structure diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
- b. *Behavior diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.
- c. *Interaction diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem.

2.3.3 Use Case Diagram

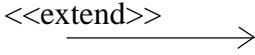
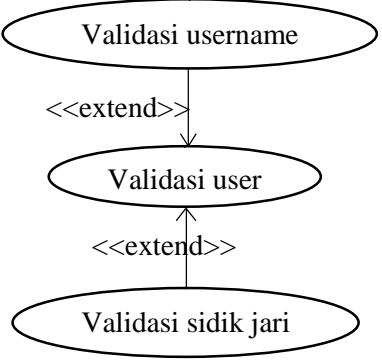

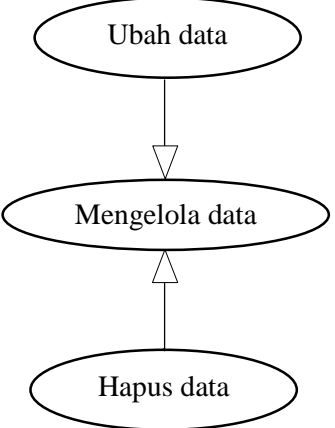
Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*:

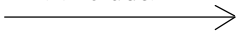
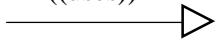
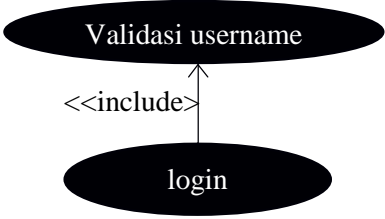
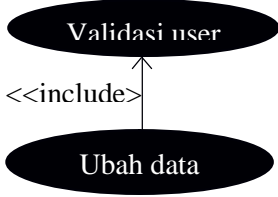
Tabel 2.2 simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*.

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use case</i></p>  <p>Nama use case</p>	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal fase nama <i>use case</i></p>
<p>Aktor / <i>actor</i></p>  <p>nama actor</p>	<p>orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor</p>
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor</p>



Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="300 344 523 378">Ekstensi / <i>extend</i></p> 	<p data-bbox="853 344 1364 674">Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, missal:</p>  <p data-bbox="853 1077 1342 1256">arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i>-nya merupakan jenis yang sma dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya</p>
<p data-bbox="300 1301 667 1335">generalisasi / <i>generalization</i></p> 	<p data-bbox="853 1301 1364 1480">Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya;</p> 



	arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum)
Simbol	Deskripsi
<p>Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i></p> <p style="text-align: center;"> <code><<include></code>  </p> <p style="text-align: center;"> <code>((uses))</code>  </p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini</p> <p>ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di <i>use case</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut: <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut: <div style="text-align: center;">  </div> <p>Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan.</p>

Sumber : Jurnal Khatu listiwa Informatik., Vol. IV, No. 2 Desember 2016

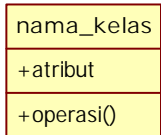
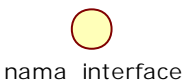



2.2.4 Class Diagram





Class Diagram Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan *constraint* yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. *Class Diagram* secara khas meliputi: Kelas (*Class*), Relasi *Associations*, *Generalitation* dan *Aggregation*, atribut (*Attributes*), operasi (*operation/method*) dan *visibility*, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau atribut. Hubungan antarkelas mempunyai keterangan yang disebut dengan *Multiplicity* atau *Cardinality*.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas:

Tabel 2.3 Simbol-simbol yang ada pada *class diagram*.

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem.
<p>Antar muka/ <i>interface</i></p> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Asosiasi berarah / <i>directed association</i></p>	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi



	biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Simbol	Deskripsi
Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (whole-part).


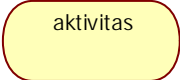
Sumber : Jurnal Khatu listiwa Informatik,a, Vol. IV, No. 2 Desember 2016

2.2.5 Activity Diagram

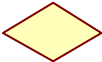


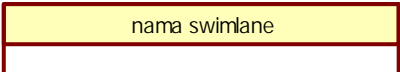

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada program *activity diagram*:

Tabel 2.4 simbol-simbol yang ada pada *activity diagram*.

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.



Simbol	Deskripsi
Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane  atau 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber : Jurnal Khatu listiwa Informatika,, Vol. IV, No. 2 Desember 2016


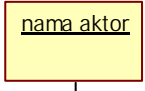

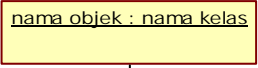

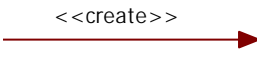
2.2.6 Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.

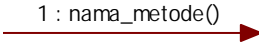
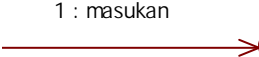
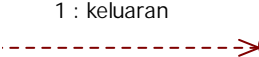
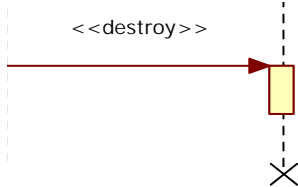
Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram* yaitu:



Tabel 2.5 simbol-simbol yang ada pada *sequence diagram*.

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p>  <p>nama aktor</p> <p>atau</p>  <p>nama aktor</p> <p>tanpa waktu aktif</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	<p>menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
<p>Objek</p>  <p>nama objek : nama kelas</p>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>
<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.</p>
<p>Pesan tipe create</p>  <p><<create>></p>	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>



Simbol	Deskripsi
<p>Pesan tipe call</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/ metode, karena ini memanggil operasi/ metode maka operasi/ metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.</p>
<p>Pesan tipe send</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.</p>
<p>Pesan tipe return</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>
<p>Pesan tipe destroy</p> 	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaliknya jika ada create maka ada destroy.</p>

Sumber : Jurnal Khatu listiwa Informatika,, Vol. IV, No. 2 Desember 2016



2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Aplikasi

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

Sedangkan menurut Mulyono (2010:109) mengemukakan bahwa, “Perangkat lunak yang khusus ditambahkan dalam sistem operasi yang ada untuk melakukan pekerjaan khusus sesuai dengan kebutuhan pengguna komputernya disebut software aplikasi”. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *Aplikasi* adalah program komputer yang berfungsi untuk membantu *user* mengerjakan dan menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang biasanya dibuat oleh perusahaan tertentu.

2.3.2 Pengertian Pelayanan

Dikutip dari jurnal sektariat (2017:2) pengertian” *Pelayanan* adalah hak yang bersifat tidak kasat mata yang terjadi akibat adanya interaksi antara *konsumen* dengan *karyawan* atau hak lain disediakan oleh perusahaan pemberi pelayanan dimaksud untuk memecahkan permasalahan *konsumen* atau *pelanggan*”.

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “*Pelayanan* adalah sebagai usaha untuk melayani kebutuhan orang lain”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *Pelayanan* adalah setiap kegiatan yang di peruntukkan atau ditujukan untuk memberikan kepuasan kepada pelanggan melalui pelayanan ini kegiatan dan kebutuhan dapat terpenuhi.

2.3.3 Pengertian Informasi

Menurut Ladjamudin (2008:8), berpendapat bahwa”*Informasi* adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang”.



Menurut Kadir (2008:31), “*Informasi* merupakan data yang telah di proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan orang yang menggunakannya”.

Berdasarkan pengertian para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa “*Informasi* adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang bernilai bagi penerimanya dan bermanfaat dalam setiap pengambilan keputusan”.

2.3.4 Pengertian Pendaftaran

Menurut Depdikbud (01,2012), “*Pendaftaran* adalah proses, cara, perbuatan mendaftar yaitu pencatatan nama, alamat, dan sebagainya”. Jadi, “*Pendaftaran* adalah proses pencatatan identitas pendaftar ke dalam sebuah media penyimpanan yang digunakan dalam proses pendaftaran”.

2.3.5 Pengertian Bimbingan

Menurut Crow dan Crow, “*Bimbingan (Guidance)* dapat diartikan sebagai bagian yang diberikan oleh seseorang baik pria maupun wanita, yang memiliki pribadi yang baik dan pendidikan yang memadai, kepada seseorang seorang individu dari setiap usia untuk menolong dalam mengemudikan kegiatan-kegiatan hidupnya sendiri, membuat pilihannya sendiri dan memikul bebannya sendiri”.

Menurut Jear dalam *Book Of Education*, “*Bimbingan* adalah suatu proses yang membantu individu melalui usahanya sendiri untuk menemukan dan mengembangkan kemampuannya agar memperoleh kebahagiaan dan kemanfaatan sosial”.

2.3.6 Pengertian Belajar

Menurut Winkel, “*Belajar* adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman”.

Menurut Kartini, “*Belajar* merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaanya berbeda dari perubahan yang di timbulkan oleh lainnya”.



2.3.7 Pengertian Bimbingan Belajar

Menurut Oemar (2004:195), "*Bimbingan Belajar* adalah bimbingan yang ditujukan kepada siswa untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat, kemampuannya dan membantu siswa untuk menentukan cara-cara efektif dan efisien dalam mengatasi masalah belajar yang dialami siswa."

Menurut Mulyadi (2010:107) mengatakan bahwa, "*Bimbingan Belajar* adalah proses pemberian bantuan kepada murid dalam memecahkan kesulitan-kesulitan yang berhubungan dengan masalah belajar".

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa "*Bimbingan Belajar* adalah suatu proses pemberian bantuan kepada siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah belajar yang dihadapi siswa, sehingga tercapai tujuan belajar yang diinginkan".

2.3.8 Pengertian Aplikasi Pelayanan Informasi Pendaftaran Pada Bimbingan Belajar Ganesha Operation Unit Burlian Km 9.

Pengertian Aplikasi Pelayanan Informasi Pendaftaran Pada Bimbingan Belajar Ganesha Operation Unit Burlian Km 9 adalah aplikasi pelayanan yang memudahkan para siswa untuk mencari dan mengetahui informasi pendaftaran pada bimbingan belajar Ganesha Operation Unit Burlian KM 9.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian MySQL

Menurut Fatmawati (2016:34), "*MySQL (My Structure Query Language)* adalah salah satu *DataBase Management System (DBMS)* dari sekian banyak DBMS seperti *Oracle, MS SQL, Postagre SQL*, dan lainnya". Senada dengan pendapat Fatmawati, Saputra, Agus (2013:14) menyatakan bahwa "*MySQL* merupakan *database storage engine* yang paling banyak digunakan oleh web developer karena sifatnya yang *free*, alias gratis".

Sedangkan menurut Kristanto (2008:28) "*MySQL* adalah *multiuser database* yang menggunakan bahasa *Sturctured Query Language (SQL)*. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah program database yang dapat digunakan untuk menghubungkan antar tabel yang dapat



digunakan oleh pengguna secara gratis. Jadi dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah program pembuat database yang mudah digunakan.

2.4.2 Pengertian HTML (*Hypertext Markup Language*)

Menurut Simanarta, Janner (2006:37) menyatakan, “HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa pendeskripsi halaman yang menciptakan dokumen-dokumen *hypertext* atau *hypermedia*. HTML memasukkan kode-kode pengendali dalam sebuah dokumen pada berbagai poin yang dapat di spesifikasikan, yang dapat menciptakan hubungan (*hyperlink*) dengan bagian lain dari dokumen tersebut atau dengan dokumen lain yang berada di *World Wide Web*”.

Sedangkan menurut Sunarfrihantono, Bimo (2003:1) menyatakan “HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa HTML merupakan suatu sistem untuk menambahkan dokumen dengan tabel yang menandakan bagaimana teks di dokumen harus disajikan dan bagaimana dokumen dihubungkan bersama-sama.

2.4.3 Pengertian PHP

Menurut Simanarta, Janner (2006:30) menyatakan “PHP adalah bahasa (*scripting language*) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan halaman pada Web. PHP adalah tool untuk pembuatan halaman Web dinamis. Seperti bahasa pemrograman web lainnya PHP memroses seluruh perintah yang berada dalam skrip PHP di dalam web server dan menampilkan outputnya ke dalam web browser klien. PHP adalah bahasa scripting yang menghasilkan output HTML ataupun output lain sesuai keinginan pemrogram (misalnya: PDF, dan lain-lain) yang dijalankan pada *server side*. Artinya semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya (*output*) saja”.

Sedangkan menurut Ardhana, YM Kusuma (2014:65) menyatakan bahwa “PHP *Hypertext Preprocessor* atau sering disebut PHP merupakan bahasa



pemrograman berbasis *server-side* yang dapat melakukan parsing script php menjadi script web sehingga dari sisi *client* menghasilkan suatu tampilan yang menarik”. Jadi dapat disimpulkan PHP adalah bahasa (*scripting language*) pemrograman berbasis *server-side* yang dirancang secara khusus untuk penggunaan halaman pada Web sehingga dari sisi *client* menghasilkan suatu tampilan yang menarik.

2.4.4 XAMPP

Menurut Fatmawati (2016:34) menyatakan “XAMPP adalah salah satu paket software *web server* yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *phpMyAdmin*.”. Sedangkan menurut Hanif, Ifan Muhammad dan Leni Fitriani (2016:43) menyatakan bahwa “XAMPP adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *phpMyAdmin*, *PHP*, *PERL*, *Freetype*, dan lainnya”. Jadi dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah kumpulan software yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan lainnya.

2.4.5 Website

Menurut Nugroho dalam Aprisa (2015:108) menjelaskan bahwa “*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang berasal dari file-file berisi bahasa pemrograman yang saling berhubungan digunakan untuk menampilkan informasi, gambar bergerak dan tidak bergerak, suara dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis”. Sedangkan menurut Taufik, dkk (2013:36) menjelaskan bahwa “*Website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi”.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *Website* merupakan bahasa pemrograman yang saling berhubungan dengan secara keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi.