



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Daulay (2007:17), “Komputer adalah sekumpulan alat logik yang dapat menerima data, mengolah data dan menyimpan data dengan menggunakan program yang terdapat pada memori sistem komputer kemudian memberikan hasil pengolahan tersebut dalam bentuk *output*.”

Mulyono (2010:1), “Komputer adalah seperangkat alat elektronik yang terdiri atas peralatan *input*, alat yang mengolah input, dan peralatan *output* yang memberikan informasi, serta bekerja secara otomatis.”

Wahyudi (2012:3) menyatakan, “Komputer adalah Peralatan (*device*) yang menerima data (*Input*) dan menyimpan (*Storage*) kemudian di proses (*Process*) untuk menghasilkan data dalam bentuk lain (*Output*)”.

2.1.2. Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Sukanto dan Shalahudin (2014:2), “Perangkat lunak (*Software*) adalah program computer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).”

Pressman (2012:5) menyatakan, “Perangkat Lunak (*Software*) Adalah Instruksi–instruksi (Program komputer) yang ketika di jalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi dan kinerja-kinerja yang di kehendaki.”

Ladjamudin (2013:20) menyatakan, “ *Software* merupakan kumpulan dari perintah atau fungsi yang di tulis dengan dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas tertentu.”

2.1.3. Pengertian Sistem

Marimin (2012:1) menyatakan “Sistem adalah suatu kesatuan usaha yang terdiri dari bagian-bagian yang berkaitan satu sama lain yang berusaha mencapai satu tujuan dalam suatu lingkungan kompleks.



Menurut Kristanto (2011:1), “Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.”

Sedangkan menurut Hutahaean (2014:2), “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.”

Kesimpulannya, sistem adalah suatu kumpulan dari elemen atau prosedur yang saling terhubung dan bekerja sama untuk memroses masukan (*input*) yang secara bersama-sama mencapai tujuam tertentu.

2.1.4. Pengertian Informasi

Menurut Djahir et al. (2014:10), “Informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan keputusan.”

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

Kesimpulannya, informasi adalah suatu data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan keputusan.

2.1.5. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Hutahaean (2014:13), “Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.”

Menurut Rahmat dalam Djahir et al. (2014:14), “Sistem Informasi adalah kegiatan atau aktifitas yang melibatkan serangkaian proses, berisi informasi-informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan.”



2.1.6. Pengertian Pemesanan

Pesan adalah kata baku dari pemesanan yang memiliki arti “hendak membeli supaya dikirim”. Pesanan adalah barang yang dipesan. Jadi pemesanan adalah proses, perbuatan atau cara memesan. (Kamus Bahasa Indonesia)

Pemesanan merupakan proses memilih dan menentukan barang atau jasa yang akan dibeli sebelum dilakukan persetujuan penjualan. Pemesanan dilakukan oleh konsumen. Adanya pemesanan membantu penjual menentukan jumlah produksi. Kemajuan teknologi sekarang ini memungkinkan pemesanan tidak hanya dapat dilakukan jika konsumen dan penjual bertatap langsung. Tetapi dapat dilakukan dari jarak yang jauh sekalipun, misalnya dengan menggunakan e-commerce, yaitu sistem jual – beli melalui internet.

2.1.7. Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Marwan A, 1986). Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari perusahaan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan. Menurut Winardi (1982), penjualan adalah suatu transfer hak atas benda-benda. Dari penjelasan tersebut dalam memindahkan atau mentransfer barang dan jasa diperlukan orang-orang yang bekerja di bidang penjualan seperti pelaksanaan dagang, agen, wakil pelayanan, dan wakil pemasaran

Penjualan juga dapat diartikan sebuah usaha atau langkah konkrit yang dilakukan untuk memindahkan suatu produk, baik itu berupa barang atau jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk atau barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik. Dalam pelaksanaannya, penjualan sendiri tak akan dapat dilakukan tanpa adanya pelaku yang bekerja didalamnya seperti agen, pedangang, dan tenaga pemasaran.



Melakukan penjualan adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi, dan memberi pembeli agar pembelian dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produksi yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan kedua belah pihak.. jadi kesimpulannya bahwa penjualan adalah suatu kegiatan dan cara untuk mempengaruhi pribadi agar terjadi pembelian (penyerahan) barang atau jasa yang ditawarkan, berdasarkan harga yang telah disepakati oleh kedua belah pihak dalam kegiatan tersebut.

Penjualan adalah proses sosial manajerial dimana individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan, menciptakan, menawarkan, dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain (Philip Kotler, 2009).

Menurut Warren, Reeve dan Fess (2006) “Penjualan merupakan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan untuk barang yang dijual, baik secara tunai maupun secara kredit”..

2.2. Teori Khusus

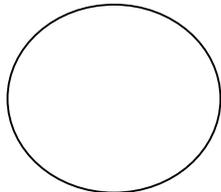
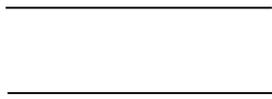
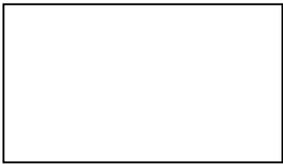
2.2.1. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Kristanto (2008:61) menyatakan, “*Data flow diagram* / (DFD) adalah suatu model logika 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”.

Sukamto dan Shalahuddin (2014:70) menyatakan, “*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*).”

Sukamto dan Shalahuddin (2014:71), menjelaskan notasi-notasi pada DFD adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1. Notasi-notasi Data Flow Diagram

No	Notasi	Keterangan
1		<p>Proses atau fungsi atau prosedur pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnta menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.</p> <p>Catatan : nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja</p>
2		<p>File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi table-tabel basis data yang dibutuhkan, table-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan table-tabel pada basis data (Entity Relationship Diagram (ERD), Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM)).</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>) dan keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2014:72))



Sukanto dan Shalahuddin (2014:72) menjelaskan tentang 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-sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya 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 pada DFD Level 1 yang di-*breakdown*.

3. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

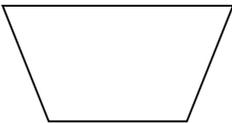
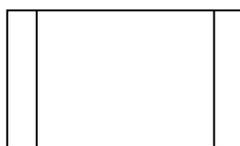
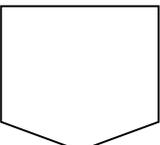
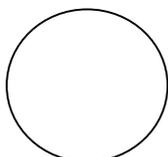
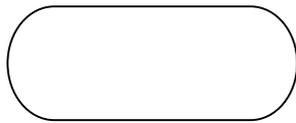
DFD Level 3,4,5, dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di atasnya. *Breakdown* pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

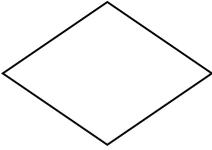
2.2.2. Pengertian *Block Chart*

Kristanto (2011:68), “*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”.

Kristanto (2011:68) menjelaskan tentang simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2. Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
1		Menandakan dokumen bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/berkas atau cetakan.
2		Multi dokumen.
3		Proses manual.
4		Proses yang dilakukan oleh komputer.
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 giliran 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 (2011:68))

2.2.3. Pengertian ERD

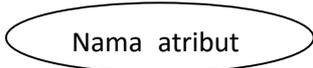
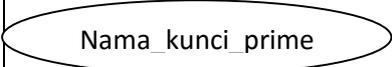
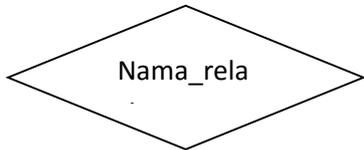
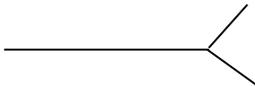
Sukamto dan Shalahuddin (2014:50), “Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional”.

Sukamto dan Shalahuddin (2014:50) menjelaskan simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen :

Tabel 2.3. Simbol-simbol
Entity Relationship Diagram (ERD)

No	Simbol	Deskripsi
1	Entitas / <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal table 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.

**Lanjutan Tabel 2.3. Simbol-simbol
Entity Relationship Diagram (ERD)**

No	Simbol	Deskripsi
2	Atribut  Nama atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3	Atribut kunci primer  Nama_kunci_prime	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record 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	Atribut multivalai / <i>multivalue</i>  Nama_rela	Relasi yang menghubungkan antar entitas biasanya diawali dengan kata kerja.
5	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara 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. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dengan entitas B.

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2014:50))

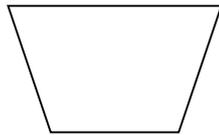
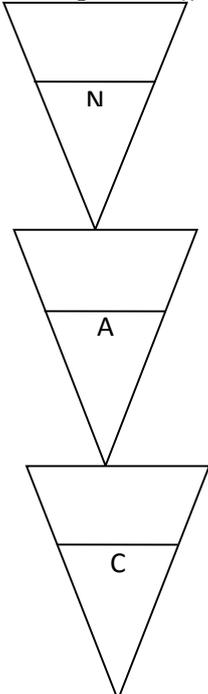


2.2.4. Pengertian Flowchart

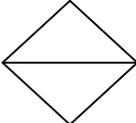
Supardi (2013:51), “*Flowchart* merupakan diagram alur yang sering digunakan sistem analis dalam membuat atau menggambarkan lgika program. Namun, Flowchart juga dapat menggambarkan jalannya sistem”.

Supardi (2013:52) menjelaskan tentang simbol-simbol dalam flowchart adalah sebagai berikut :

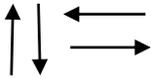
Tabel 2.4. Simbol-simbol dalam Flow Chart

No	Simbol	Keterangan
1	Simbol dokumen 	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2	Simbol kegiatan manual 	Menunjukkan pekerjaan manual.
3	Simbol simpanan <i>Offline</i> 	file non-komputer yang diarsipurut angka (<i>numerical</i>). File non-komputer yang diarsipurut huruf (<i>alphabetical</i>). File non-komputer yang siarsipurut tanggal (<i>chronological</i>).

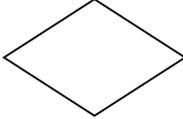
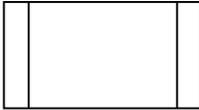
**Lanjutan Tabel 2.4. Simbol-simbol
dalam Flow Chart**

No	Simbol	Keterangan
4	Simbol kartu plong 	Menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong (<i>punched card</i>).
5	Simbol proses 	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
6	Simbol operasi luar 	Menunjukkan operasi yang dilakukan diluar proses operasi komputer.
7	Simbol pengurutan <i>offline</i> 	Menunjukkan proses pengurutan data diluar proses komputer.
8	Simbol pita magnetic 	Menunjukkan <i>input / output</i> menggunakan pita magnetik.
9	Simbol disket 	Menunjukkan <i>input / output</i> menggunakan disket.
10	Simbol drum magnetik 	Menunjukkan <i>input / output</i> menggunakan drum magnetik.

**Lanjutan Tabel 2.4. Simbol-simbol
dalam Flow Chart**

No	Simbol	Keterangan
11	simbol pita kertas berlubang 	Menunjukkan <i>input</i> / <i>output</i> menggunakan pita kertas berlubang.
12	Simbol <i>keyboard</i> 	Menunjukkan <i>input</i> / <i>output</i> menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
13	Simbol pita control 	Menunjukkan penggunaan pita control (<i>control tape</i>) dalam <i>batch control</i> total untuk pencocokan diproses <i>batch processing</i> .
14	Simbol garis alir 	Menunjukkan arus dari proses.
15	Simbol <i>input</i> / <i>output</i> 	Simbol <i>input</i> / <i>output</i> (<i>input</i> / <i>output symbol</i>) digunakan untuk mewakili data <i>input</i> / <i>output</i> .
16	Simbol penghubung 	Simbol penghubung (<i>connector symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman lainnya.

**Lanjutan Tabel 2.4. Simbol-simbol
dalam Flow Chart**

No	Simbol	Keterangan
17	Simbol keputusan 	Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi didalam program.
18	Simbol proses terdefinisi 	Simbol proses terdefinisi (<i>predefined process symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan suatu proses yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
19	Simbol persiapan 	Simbol perisapan (<i>preparation symbol</i>) digunakan untuk member nilai awal suatu besaran.
20	Simbol titik terminal 	Simbol titik terminal (<i>terminal point symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses.

(Sumber : Supardi (2013:52))

2.2.5. Pengertian Kamus Data

Sukamto dan Shalahuddin (2014:73), “Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).”

Sukamto dan Shalahuddin (2014:43) menjelaskan kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut :



Tabel 2.5. Simbol-simbol dalam 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 (2014:43))

2.3. Teori Program

2.3.1. Pengertian HTML

Suryana dan koesheryatin (2014:29), “*Hyper Text Markup Language* (HTML) adalah sebuah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web dan merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks, yaitu Standard Generalized Markup Language (SGML). HTML pada dasarnya merupakan dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem tertentu.”

2.3.2. Pengertian CSS

Suryana dan koesheryatin (2014:179), “*Cascading Style Sheet* (CSS) adalah suatu bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis huruf, warna dan semua yang berhubungan dengan tampilan, Pada umumnya CSS digunakan untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML atau XHTML.”

Sibero (2013:112), “*Cascading Style Sheet* (CSS) memiliki arti Gaya menata halaman bertingkat, yang berarti setiap satu elemen yang telah diformat dan memiliki anak dan telah diformat, maka anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti format elemen induknya.”



2.3.3. Pengertian Basis Data (*Database*)

Sukanto dan Shalahuddin (2014:43), “Basis Data adalah sistem yang terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.”

2.3.4. Pengertian MySQL

Nugroho (2004:29), “MySQL (My Structure Query Language) atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah sebuah program pembuat database yang bersifat open source, artinya siapa saja boleh menggunakannya.”

MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *Multi User* (Banyak pengguna). Kelebihan dari MySQL adalah ia menggunakan bahasa Query standar yang dimiliki SQL (*Structure Query Language*).

Sebagai sebuah program penghasil database, MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (*interface*). MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *open source* seperti PHP maupun yang tidak, yang ada pada platform windows seperti Visual Basic, Delphi, dan lainnya.

2.3.5. Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Sibero (2013:49), “PHP adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti computer secara langsung pada saat baris kode dijalankan. PHP disebut sebagai pemrograman *Server Side Programming*, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada server.”

Kadir (2008:358) menyatakan, “*PHP* merupakan bahasa pemrograman skrip yang dieksekusi dalam server yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi *web* yang bersifat dinamis.”



Hidayatullah dan kawistara (2017:223) menyatakan, “*PHP* Hypertext Preprocessor atau disingkat dengan *PHP* ini adalah suatu bahasa scripting khususnya digunakan untuk *web development*. Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan *PHP* harus menggunakan *web server*.”

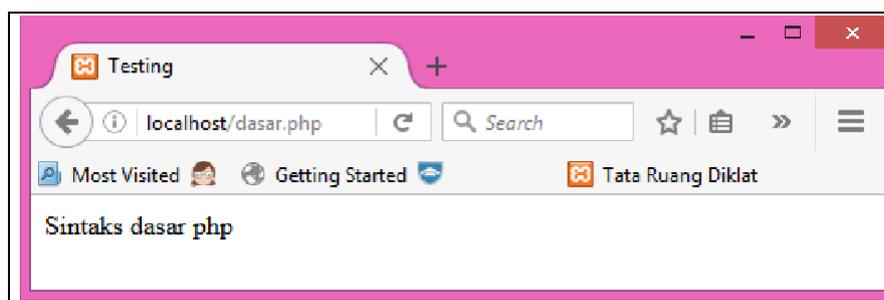
2.3.6. Sintaks Dasar PHP

Hidayatullah dan kawistara (2017:231) menyatakan sebelum kita menggunakan *PHP* kita akan mempelajari sintaks dasar *PHP* itu sendiri, ada beberapa aturan sintaks yang harus kita penuhi ketika kita membuat *file* program php.

Berikut ini contoh sintaks dasar penggunaan *PHP* :

```
<!doctype html>
<HTML>
  <HEAD>
    <META charset="utf-8">
    <TITLE>Testing</TITLE>
  </HEAD>
  <?php
    Echo "Sintaks dasar php";
  ?>
</BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Bila di jalankan di Browser maka sintaks dasar tersebut akan menjadi seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Tampilan di Browser



2.3.7. Pengertian PhpMyAdmin

Nugroho (2004:161), “*PhpMyAdmin* adalah suatu program open source yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi PHP. Program ini digunakan untuk mengakses database MySQL dan untuk mempermudah dan mempersingkat kerja kita. Dengan kelebihanannya, para pengguna awam tidak harus paham sintax-sintax SQL dalam pembuatan database dan tabel.”

Hidayatullah dan kawistara (2017:181) menyatakan, “*phpMyAdmin* adalah *tool open source* yang ditulis dalam bahasa *PHP* untuk menangani administrasi *MySQL*, berbasis *World Wide Web*.”

2.3.8. Pengertian Notepad++

Nugroho (2004:6), “Notepad++ adalah sebuah software bawaan windows sebagai editor dasar.”

2.3.9. Pengertian XAMPP

Wahana Komputer (2014:72) menjelaskan, “XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. Xampp adalah tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket XAMPP sudah terdapat Apache (*web server*), MySQL (*database*), PHP (*server side scripting*), Perl, FTP Server, PhpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya.”

2.3.10. Pengertian Java Script

Suryana dan Koesheryatin (2014:181), “Java Script adalah bahasa script berdasar pada bjek yang memperbolehkan pemakai untuk mengendalikan banyak aspek interaksi pemakai pada suatu dokumen HTML. Di mana objek tersebut dapat berupa suatu window, frame, URL, dokumen, form, button, atau item yang lain. Yang semuanya itu mempunyai properti yang saling berhubungan dengannya dan masing-masing memiliki nama, lokasi, warna nilai dan atribut lain.”