



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Judul

2.1.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Kadir (2017:3) “Istilah program dan aplikasi lebih sering disebut untuk menyatakan perangkat lunak. Di kalangan profesional teknologi informasi, istilah program biasa digunakan untuk menyatakan hasil karya mereka yang berupa instruksi-instruksi untuk mengendalikan komputer. Di sisi pemakai, hal seperti itu biasa disebut sebagai aplikasi”.

Menurut Santoso (2015:9), mengemukakan bahwa “Aplikasi adalah suatu kelompok *file (form, class, report)* yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi *Payroll*, aplikasi *Fixed Asset*”.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk membantu mengerjakan dan melaksanakan tugas – tugas manusia.

2.1.2 Pengertian Penjualan

Menurut Mulyadi (Wulandari & Aprilia, 2015:43), “Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli”.

Sedangkan menurut Siegel dkk (dalam Fendi Nurcahyono, 2012:16), “Penjualan adalah Penerimaan yang diperoleh dari pengiriman barang dagangan atau dari penyerahan pelayanan dalam bursa sebagai barang pertimbangan. Pertimbangan ini dapat dalam bentuk tunai peralatan kas atau harta lainnya. Pendapatan dapat diperoleh pada saat penjualan, karena terjadi pertukaran, harga jual dapat ditetapkan dan bebannya diketahui”.



Dapat disimpulkan bahwa penjualan merupakan salah satu interaksi antara pembeli dan penjual untuk mendapatkan kesepakatan dalam jual-beli barang dan jasa sehingga dari penjualan akan mendapatkan keuntungan dan kerugian dalam pelaksanaannya dan dapat menentukan setiap pelaksanaan untuk menerapkan promosi dan diskon bagi konsumen

2.1.3 Pengertian Bunga

Menurut Sri (2006:16), “Bunga merupakan alat perkembangbiakan tumbuhan. Ada tumbuhan yang berbunga sempurna dan ada yang berbunga tidak sempurna. Bunga sempurna memiliki benang sari sebagai alat kelamin jantan dan putik sebagai alat kelamin betina. Bunga tidak sempurna ada yang memiliki benang sari, tetapi tidak memiliki putik. Bunga yang demikian disebut Bunga jantan. Sementara, bunga yang tidak memiliki benang sari, tetapi memiliki putik disebut bunga betina. Ada tumbuhan berbunga tunggal, yaitu jika pada setiap tangkai hanya terdapat satu bunga. Ada pula tumbuhan berbunga majemuk, yaitu jika pada satu tangkai terdapat banyak bunga membentuk rangkaian/karangan”.

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa bunga adalah jenis tumbuhan indah dan memiliki ciri khas sendiri serta dapat dijadikan sebagai seni kerajinan tangan bunga rangkai agar dapat di jual-belikan.

2.1.4 Pengertian *Fellie Florist*

Fellie menurut bahasa arab artinya bunga melati, dalam bahasa arab disebut *Fellah*. *Fellie* menggambarkan sebagai nama *brand* atau nama toko agar dapat mudah di kenal banyak orang.

Florist adalah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan perdagangan bunga profesional. Meliputi perawatan bunga dan penanganannya, desain bunga atau merangkai bunga, *merchandising* dan menampilkan serta pengiriman bunga. Saat ini banyak jenis bunga hiasan yang bisa kita dapatkan di *Florist*. *Florist*



adalah suatu usaha yang juga selain menjual produk juga menjual jasa yang berupa pelayanan. Pelayanan yang dilakukan oleh usaha *Florist* biasanya usaha purna jual.

Maka dapat disimpulkan bahwa *Florist* adalah toko bunga melati yang memberikan keindahan dalam kesenian dalam merangkai bunga.

2.1.5 Pengertian Website

Menurut Abdulloh (2018:1), *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang di sediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat di akses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *Website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu *HTML*. Skript *HTML* ini akan diterjemahkan oleh *web browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat di baca oleh semua orang.

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa *Website* adalah informasi berupa teks, gambar, animasi, suara dan video yang akan di koneksikan ke internet agar semua orang bisa melihat atau mengakses *Website* tersebut.

2.1.6 Pengertian Rapid Application Development (RAD)

Menurut Shalahuddin dkk (2018:34), *Rapid Application Development (RAD)* adalah proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat incremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek. Model RAD adalah adaptasi dari model air terjun versi kecepatan tinggi dengan menggunakan model air terjun untuk pengembangan setiap komponen perangkat lunak.

Sedangkan Menurut Pebriyanto (Ita., 2018), RAD adalah sebuah strategi pengembangan sistem yang menekankan kecepatan pengembangan melalui keterlibatan pengguna yang ekstensif dalam konstruksi, cepat, berulang dan bertambah serangkaian prototype/prototype bekerja sebuah sistem yang pada akhirnya berkembang kedalam sistem final.

Model Pengembangan RAD memiliki empat fase, yaitu fase perencanaan syarat-syarat, fase perancangan, fase konstruksi, dan fase pelaksanaan.



a. Fase Perencanaan syarat-syarat:

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan.

b. Fase Perancangan

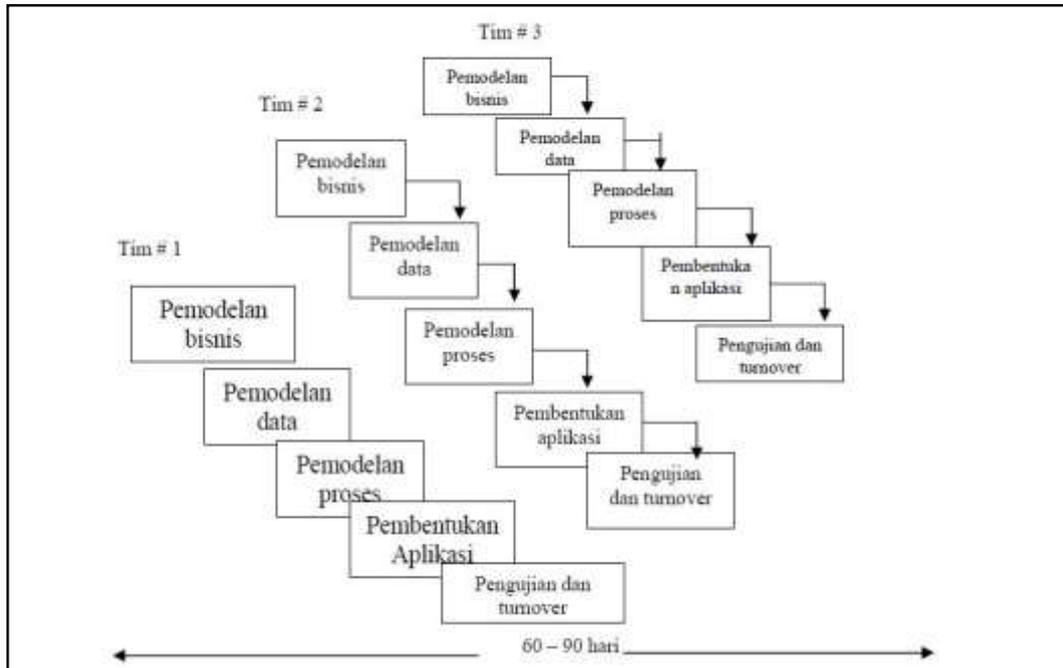
Pada tahap ini adalah melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat keditaksesuaian desain antara user dan analyst. Untuk tahap ini keaktifan user yang terlibat sangat menentukan untuk mencapai tujuan., karena user bisa langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian desain.

c. Fase Konstruksi

Setelah desain dari sistem yang akan dibuat sudah disetujui baik itu oleh user dan analyst, maka tahap ini Programmer mengembangkan desain menjadi suatu program. Hal terpenting adalah keterlibatan user sangat diperlukan supaya sistem yang dikembangkan dapat sesuai dengan permintaan user.

d. Fase Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi, dengan menggunakan pengujian black box testing. Yaitu sebuah pengujian dengan menjalankan setiap fungsi dan aplikasi.



Gambar 2.1 Kerangka Kerja *Rapid Application Development* (RAD)



List:

1. Pemodelan Bisnis

Pemodelan yang dilakukan untuk memodelkan fungsi bisnis untuk mengetahui informasi apa yang terkait proses bisnis, informasi apa saja yang harus di buat, siapa yang harus membuat informasi itu, bagaimana alur informasi itu, proses apa saja yang terkait informasi itu.

2. Pemodelan Data

Memodelkan data apa saja yang dibutuhkan berdasarkan pemodelan bisnis yang mendefinisikan atribut-atributnya beserta relasinya dengan data-data yang lain.

3. Pemodelan Proses

Mengimplementasikan fungsi bisnis yang sudah didefinisikan terkait dengan pendefinisian data.

4. Pemodelan Aplikasi

Mengimplementasikan pemodelan proses dan data menjadi program. Modal RAD sangat menganjurkan pemakaian komponen yang sudah ada jika dimungkinkan

5. Pengujian dan Pergantian

Menguji komponen-komponen yang dibuat. Jika sudah teruji maka tim pengembangan komponen dapat beranjak untuk mengembangkan komponen berikutnya.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Kamus Data (*Data Dictionary*)

Menurut Shalahuddin (2018:73), Kamus Data (*data dictionary*) adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada system perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).

Menurut Gallaleo dkk (Pt & Ternak, 2014), “Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem,



sehingga user dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang input, output, dan komponen data store.”

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menyimpulkan. Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem perangkat lunak sehingga masukan, keluaran, dan penyimpanan data dapat dipahami secara umum.

Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut (Rosa A. S. dan M. Shalahuddin, 2018:73):

Tabel 2.5 Simbol-Simbol Pada Kamus Data

| Simbol | Arti |
|--------|--------------------------------|
| = | Disusun atau terdiri atas |
| + | Dan |
| [] | Baik...atau... |
| { }n | N kali diulang/bernilai banyak |
| () | Data opsional |
| *...* | Batas komentar |

(Sumber: Rosa A. S. dan M. Shalahuddin,2018:73)

2.2.2 Flowchart

Menurut Kadir (2017:36), Diagram alir (*flowchart*) merupakan cara lain untuk menuangkan algoritma. Pendekatan yang dilakukan menggunakan gambar.

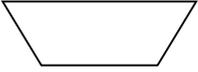
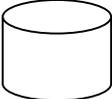
Sedangkan Pahlevy (dalam Khotijah, 2020:17), *Flowchart* (bagan alir) merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program yang menyatakan arah alur program tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas maka penulis menyimpulkan bahwa *flowchart* merupakan bagan alir yang berisikan alur dari program. Berikut simbol bagan alir sistem (*systems flowchart*) dapat dilihat pada Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Simbol *Systems Flowchart*

| No | Simbol | Keterangan |
|----|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | | Simbol <i>Start</i> atau <i>End</i> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> . |
| 2. | | Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja |
| 3. | | Simbol <i>Input/Output</i> yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses |
| 4. | | Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu |
| 5. | | Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama |
| 6. | | Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda |
| 7. | | Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol |
| 8. | | Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti monitor, printer, dll |

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol *Systems Flowchart*

| | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 9. |  | Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual |
| 10. |  | Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen |
| 11. |  | Simbol yang menyatakan bagian dari program (subprogram) |
| 12. |  | Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita <i>magnetic</i> |
| 13. |  | Simbol <i>database</i> atau basis data |

Sumber : Rusmawan (2019:49)

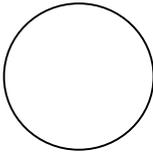
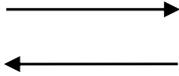
2.2.3 DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Shalahuddin (2018:70), *Data Flow Diagram* (DFD) 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*). DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah system atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD dapat di bagi menjadi beberapa level yang telah detail untuk mempresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail.

Berikut simbol digunakan di DFD untuk maksud mewakili dapat dilihat pada Tabel 2.3:



Tabel 2.3 Simbol DFD

| No | Simbol | Keterangan |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  | <p>Entitas luar atau masukan atau keluaran atau orang yang akan memakai atau berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p> <p>Note: nama yang digunakan pada masukan atau keluaran biasanya berupa kata benda</p> |
| 2. |  | <p>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 didalam kode program.</p> <p>Note: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.</p> |
| 3. |  | <p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses atau dari proses ke masukan atau keluaran.</p> <p>Note: nama yang digunakan biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data atau tanpa kata data.</p> |

**Lanjutan Tabel 2.3** Simbol DFD

| | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. |  | <p>File atau basis data atau penyimpanan (storage); 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 (ERD).</p> <p>Note: nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</p> |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Sumber : Rosa S dan Shalahuddin (2018:71)

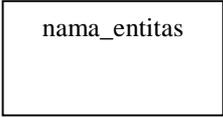
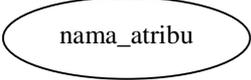
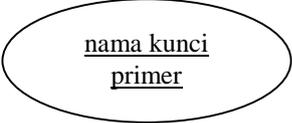
2.2.4 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Shalahuddin (2018:50), 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.

Sedangkan Menurut Sutanta (dalam Andhadari, 2017:41), “ERD berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya basis datanya akan dikembangkan”. Model ini juga membantu perancang atau analisis sistem pada saat melakukan analisis perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasian antar data didalamnya. Berikut simbol-simbol yang digunakan pada ERD:



Tabel 2.4 Simbol-simbol pada ERD

| No | Simbol | Keterangan |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Entitas / <i>entity</i> Atribut  | 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 <i>id</i> ; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama) |
| 4. | Atribut multi nilai / multivalue  | <i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu |



Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol pada ERD

| | | |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | Relasi  | Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja |
| 6. | Asosiasi / <i>association</i>  | Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. |

Sumber : S. Rosa. A dan Shalahuddin (2018:50)

2.3 Teori Program

2.4.1 Pengertian HTML (*Hypertext Markup Language*)

Kaban (2019:4), HTML merupakan singkatan dari *Hyper Text Markup Language* yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortim*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari *Website*.

Hidayatullah dan kawistara (2017:15), Hyper Text Markup Language (HTML) adalah bahasa standard yang di gunakan untuk menampilkan halaman web. Sedangkan menurut Naista (2016:2), HyperText Markup Language atau lebih singkatnya HTML adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa komputer yang digunakan untuk membuat dan menampilkan halaman web.



2.4.2 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Saputra (2017:4), “PHP adalah kependekan dari *PHP: Hypertext Preprocessor* (rekursif mengikut gaya penamaan di **nix*), merupakan bahasa utama *script server-side* yang disisipkan pada HTML yang dijalankan di server, dan juga bisa digunakan untuk membuat aplikasi desktop”.

Menurut EMS, dkk (2015:170), menyatakan bahwa “PHP atau *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman *web* yang menggunakan prinsip *server side* paling terkenal di dunia. Dengan menggunakan PHP, anda dapat membuat berbagai aplikasi yang membutuhkan performa halaman *web* dinamis”.

Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang menggunakan editor HTML untuk membuat halaman web menjadi lebih interaktif dan dinamis.

2.4.3 Pengertian Database

Menurut Abdulloh (2018:103), Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi.

Menurut Enterprise (2017:1), Database adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data. Setiap database mempunyai perintah tertentu untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari, dan menyalin data yang ada di dalamnya.

Maka dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa database atau basis data adalah suatu aplikasi yang berisi sekumpulan informasi yang tersimpan secara sistematis di komputer.

2.4.4 Pengertian *Database Management System* (DBMS)

Menurut Abdulloh (2018:103), DBMS yaitu sistem perangkat lunak yang menyediakan layanan bagi user untuk membuat, mengontrol dan mengakses database.

Sedangkan menurut Shalahuddin (2018:44), DBMS (*Database Management System*) atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai sistem



manajemen basis data adalah suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola dan menampilkan data.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa DBMS (*Database Management System*) adalah suatu perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola sebuah data.

2.4.5 Pengertian MySQL

Shalahuddin (2018:46) berpendapat bahwa *MySQL* (*Sturctured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. SQL awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus.

Sedangkan menurut Solichin (2010:8) menjelaskan, *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* atau DBMS yang *multi thread*, *multi user*, dengan sekitar 6 juta instalasi diseluruh dunia.

Penulis menyimpulkan pengertian *MySQL* berdasarkan pendapat tersebut yaitu perangkat lunak database yang memungkinkan pengiriman dan penerimaan data dengan cepat.

2.4.6 Pengertian phpMyAdmin

Pengertian *phpMyadmin* sebagaimana dikemukakan oleh Hikmah, dkk (2015:2), "*phpMyadmin* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat database, pengguna (*user*), memodifikasi tabel, maupun mengirim database secara cepat dan mudah tanpa harus menggunakan perintah (*command*) SQL".

Menurut Haqi dan Heri (2019), *PhpMyAdmin* adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi *MySQL* melalui *World Wide Web* (WWW).

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa *PhpMyAdmin* adalah perangkat lunak *open source* yang digunakan untuk menggunakan *MySQL*.



2.4.7 Pengertian Xampp

Komputer Wahana (2014:72), 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 lainnya.

Menurut Haqi dan Heri (2019), XAMPP adalah perangkat lunak bebas (*free software*) yang mendukung banyak system operasi. Merupakan kompilasi dari berbagai program.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah salah satu paket installer yang berisi Apache yang merupakan web server tempat menyimpan file-file yang dibutuhkan *Website*, dan *PhpMyAdmin* sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan database MySQL.

2.4.8 Pengertian Bootstrap

Menurut Kaban (2019:261), *Bootstrap* merupakan salah satu *framework* CSS yang paling populer dari sekian banyak *framework* CSS yang ada. *Bootstrap* memungkinkan desain sebuah web menjadi reponsif sehingga dapat dilihat dari berbagai macam ukuran device dengan tampilan tetap menarik.

Menurut Alatas (2013), *Bootstrap* merupakan *framework* untuk membangun desain web secara resposif, artinya tampilan web yang dibuat oleh *bootstrap* akan menyesuaikan ukuran *layer* dan *browser* yang kita gunakan baik di desktop, tablet maupun *mobile device*. Dengan *bootstrap* kita juga bisa membangun web dinamis ataupun statis.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Bootstrap* merupakan *framework* yang digunakan untuk membangun sebuah web dengan tampilan yang menyesuaikan *browser*.

2.4.9 Pengertian JavaScript



Menurut Sigit (2011:1), *JavaScript* merupakan bahasa *Scripting* yang bekerja disisi *Client/Browser* sehingga *Website* bisa lebih interaktif.

Menurut Flanagan (2011:1), *JavaScript* adalah bahasa pemrograman web. Mayoritas situs web modern menggunakan *JavaScript*, termasuk semua *browser web* modern di desktop, *game consoles*, *tablet* dan *smartphone*.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *JavaScript* adalah bahas pemrograman berbasis browser dengan kode yang langsung ditulis ke dalam HTML