



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Sutanta (2011:32) Basis data (*database*) suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data, disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan kembali.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:43) Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Basis Data adalah suatu tempat untuk memelihara dan menyimpan data agar mudah digunakan dan ditampilkan kembali oleh pemiliknya.

Menurut Sora N (2018:2), Berikut merupakan isi yang terdapat di dalam Basis Data :

1. *Field* adalah kumpulan dari karakter yang membentuk satu arti, maka jika terdapat field misalnya seperti NomerBarang atau NamaBarang, maka yang dipaparkan dalam field tersebut harus yang berkaitan dengan nomer barang dan nama barang. Atau definisi field yang lainnya yaitu tempat atau kolom yang terdapat dalam suatu tabel untuk mengisikan nama-nama (data) field yang akan di isikan.
2. *Record* merupakan suatu perkumpulan field yang telah lengkap pada umumnya di hitung di dalam satuan baris.
3. Tabel Merupakan suatu perkumpulan dari beberapa record dan juga field.
4. File merupakan suatu kesatuan dari kumpulan record yang dapat menggambarkan tentang data yang jelas. Seperti contohnya file anam



5. barang yang berisi akan data tentang segala nama barang yang ada di situ.
6. Data merupakan sekumpulan fakta atau kejadian yang dapat di gunakan menjadi penyelesaian masalah yang berbentuk informasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Basis Data adalah suatu tempat untuk memelihara dan menyimpan data agar mudah di gunakan dan ditampilkan kembali oleh pemiliknya.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Mulyani (2017:66), "*Software* adalah istilah umum untuk mendeksripsikan kumpulan program-program komputer yang terdiri dari prosedur-prosedur dan dokumentasi untuk melakukan tugas tertentu".

Menurut Kadir (2017:2), "Perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai. Sistem operasi seperti *Windows*, *Mac OS*, dan *Linux*, dan aplikasi seperti *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel* adalah contoh perangkat lunak".

Menurut Saputro (2017) "Perangkat lunak atau *software* merupakan kumpulan beberapa perintah yang dieksekusikan oleh mesin computer dalam menjalankan pekerjaannya".

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *Software* adalah program – program yang dapat menjalankan perintah dalam komputer.

2.1.3 Pengertian Komputer

Menurut VC. Hamacher ZG (27 mei 2017), Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang bias dengan cepat menerima informasi input digital , memproses sesuai dengan suatu program yang tersimpan di memori (*stored program*) dan menghasilkan output informasi .

Menurut william M.Fouri (2017), Komputer merupakan alat pengolah data yang dapat dengan mudah melakukan perhitungan dengan cepat dan juga akurat,



termasuk dalam penghitungan aritmatika dan juga logika serta tanpa campur tangan manusia secara langsung.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Komputer adalah seperangkat teknologi yang dapat digunakan untuk mengolah data teks, gambar, input dan output digital untuk membantu pekerjaan manusia.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Sistem Pendukung Keputusan

Menurut Lita Asyiriaty Latif (2018:1) Sistem merupakan kumpulan sub-sub sistem (elemen) yang saling berkorelasi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu.

Sedangkan menurut Little (Turban:2018), Mendefinisikan Sistem Pendukung Keputusan Sebagai suatu informasi berbasis computer yang menghasilkan berbagai alternatif keputusan untuk membantu manajemen dalam menangani berbagai permasalahan yang terstruktur maupun tidak terstruktur dengan menggunakan data dan model.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Sistem Pendukung Keputusan adalah suatu sistem informasi spesifik yang ditujukan untuk membantu manajemen dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan persoalan yang bersifat semi terstruktur.

2.2.2 Pengertian Penilaian

Menurut Cangelosi (2017:21), Penilaian merupakan keputusan tentang nilai, oleh sebab itu langkah selanjutnya sesudah melaksanakan pengukuran adalah penilaian

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2015) Penilaian adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik dan buruk, penilaian bersifat kualitatif.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah merupakan suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang didapat dengan melalui pengukuran hasil yang melalui test ataupun non test.



2.2.3 Pengertian Kinerja

Menurut Afandi (2018:83), kinerja adalah hasil kerja yang dapat dicapai oleh seseorang atau kelompok orang dalam suatu perusahaan sesuai dengan wewenang

Dan tanggung jawab masing masing dalam upaya pencapaian tujuan organisasi secara illegal, tidak melanggar hukum dan tidak bertentangan dengan moral dan etika .

Sedangkan menurut Sutrisno (2016), Kinerja adalah kesuksesan seseorang dalam melaksanakan tugas, hasil kerja yang dapat dicapai oleh seseorang atau sekelompok orang dalam suatu organisasi sesuai dengan wewenang dan tanggung jawab masing masing atau tentang bagaimana seseorang diharapkan dapat berfungsi sesuai bidang masing masing.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kinerja adalah suatu usaha seseorang di dalam organisasi maupun tidak di dalam organisasi maupun di dunia kerja berdasarkan fungsi dan bagian masing masing.

2.2.4 Pengertian Pegawai

Menurut (Subekti 2020:1)Pegawai adalah Orang pribadi yang bekerja pada pemberi kerja, berdasarkan perjanjian atau kesepakatan kerja baik secara tertulis maupun tidak tertulis, untuk melaksanakan suatu pekerjaan dalam jabatan atau kegiatan tertentu dengan memperoleh imbalan yang dibayarkan berdasarkan periode tertentu, penyelesaian pekerjaan, atau ketentuan lain yang ditetapkan pemberi kerja, termasuk orang pribadi yang melakukan pekerjaan dalam jabatan negeri.

Menurut (Pahlevi 2019:2)Pegawai adalah Sumber Daya Manusia yang bekerja pada sebuah institusi baik didalam pemerintah atau swasta dan memperoleh imbalan kerja yang sesuai untuk menjalankan suatu pekerjaan dari pemberi kerja.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Pegawai adalah Sumber Daya Manusia yang bekerja pada sebuah institusi baik didalam pemerintah atau swasta, berdasarkan perjanjian atau kesepakatan kerja baik secara tertulis maupun tidak tertulis, untuk melaksanakan suatu pekerjaan



dalam jabatan atau kegiatan tertentu dengan memperoleh imbalan yang dibayarkan berdasarkan periode tertentu, penyelesaian pekerjaan.

2.2.5 Pengertian Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas)

Pengertian Pusat Kesehatan Masyarakat (*Puskesmas*) adalah fasilitas pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan upaya kesehatan masyarakat dan upaya kesehatan perseorangan tingkat pertama, dengan lebih mengutamakan upaya promotif dan preventif, untuk mencapai derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya di wilayah kerjanya (Permenkes RI No 75, 2014).

Menurut Hidayah (2016:3) dalam buku “Arrimes Manajemen Puskesmas Berbasis Paradigma Sehat” pengertian puskesmas adalah unit pelaksana teknis dinas kesehatan kabupaten/kota yang bertanggung jawab menyelenggarakan pembangunan kesehatan di suatu wilayah kerja.

Berdasarkan Pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pusat Kesehatan Masyarakat, disingkat Puskesmas, adalah Organisasi fungsional yang menyelenggarakan upaya kesehatan yang bersifat menyeluruh, terpadu, merata, dapat diterima dan terjangkau oleh masyarakat, dengan peran serta aktif masyarakat dan menggunakan hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tepat guna, dengan biaya yang dapat dipikul oleh pemerintah dan masyarakat.

2.2.6 Pengertian Web

Menurut Beki (2015:35), Menyimpulkan bahwa website merupakan kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi , suara dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait.

Menurut Abdullah (2015:1), Website artinya adalah kumpulan – kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang didalamnya berisi informasi dalam bentuk data digital baik itu berupa gambar, video, audio , teks , dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.



Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *web* adalah koleksi sumber informasi kaya grafis yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang lebih besar.

2.2.7 Pengertian Penerapan metode multi attribute utility theory (MAUT) pada sistem pendukung keputusan aplikasi penilaian kinerja pegawai di Puskesmas Kota Terpadu Mandiri Daerah Tanjung Lago.

Menurut Schaefer [2015: 10] *Multi-Attribute Utility Theory* digunakan untuk merubah dari beberapa kepentingan kedalam nilai numerik dengan skala 0-1 dengan 0 mewakili pilihan terburuk dan 1 terbaik. Hal ini memungkinkan perbandingan langsung beragam nilai dengan tepat. Hasil akhirnya adalah urutan peringkat dari evaluasi alternatif yang menggambarkan pilihan dari para pembuat keputusan.

Langkah-langkah dalam proses MAUT adalah sebagai berikut :

1. Buat kerangka keputusan, dengan mendefinisikan permasalahan.
2. *Generate* (bangkitkan) alternatif-alternatif yang mungkin dapat memecahkan masalah.
3. Buat daftar (*list*) semua aspek yang mempengaruhi keputusan.
4. Beri bobot untuk setiap aspek yang ada. Bobot yang ada harus mencerminkan seberapa penting aspek-aspek tersebut terhadap permasalahan.
5. Beri juga bobot dari alternatif-alternatif yang ada. Untuk setiap alternatif, tentukan seberapa memuaskan alternatif tersebut terhadap setiap aspek.
6. Proses evaluasi dari setiap alternatif pada aspek-aspek yang ada untuk mendapatkan keputusan. Untuk perhitungannya digunakan rumus :

$$V_{(x)} = \sum_{i=1}^n w_j \cdot x_{ij} \dots \dots \dots (1)$$

Dimana $v(x)$ merupakan nilai evaluasi dari sebuah objek ke i dan w_i merupakan bobot yang menentukan nilai dari seberapa penting elemen ke i terhadap elemen lainnya. Dan n merupakan jumlah elemen.



Implementasi Metode yang digunakan adalah metode *Multi-Attribute Utility Theory (MAUT)*. Ada tahap di mana mengimplementasikan metode MAUT yang nantinya akan diimplementasikan ke sebuah kode program, beberapa tahap tersebut meliputi:

1. Pecah sebuah keputusan ke dalam dimensi yang berbeda.
2. Tentukan bobot relatif pada masing-masing dimensi.
3. Daftar semua alternatif.
4. Masukkan utility untuk masing-masing alternative sesuai atributnya.
5. Kalikan utility dengan bobot untuk menemukan nilai masing-masing alternatif.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Maut adalah salah satu metode pengembangan aplikasi yang cara kerjanya berupa penilaian.

2.3 Teori Khusus

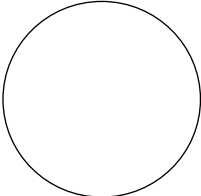
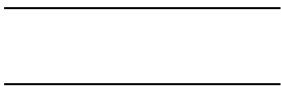
2.3.1 Data Flow Diagram (DFD)

Indrajani (2015:27) “*Data Flow Diagram (DFD)* adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut”.

Rusmawan (2019:52) “*Data Flow Diagram (DFD)* adalah suatu network yang menggambarkan suatu sistem otomatis atau komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya yang penggambarannya disusun di dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan”.

DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD dapat dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. Notasi-notasi pada DFD (Yourdon dan DeMarco) adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD).**

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.
2.		<i>File</i> atau basis data atau penyimpanan ; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan dan juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data <i>Entity Relationship Diagram</i> , <i>Conceptual Data Model</i> , <i>Physical Data Model</i> . Catatan: nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.
3.		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. Catatan: nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda



Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .		
4.		Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses kemasukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2016:71-72).

Rosa dan Shalahuddin (2016:72-73) menjelaskan, tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD :

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga Context Diagram

DFD Level 0 menggambarkan system yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun system lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara system yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam system yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2 Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah system, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di-*breakdown*



4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

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

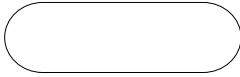
2.3.2 Pengertian *Flowchart*

Indrajani (2015:36) menjelaskan, “*Flowchart* merupakan gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah khususnya yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut”

Rusmawan (2019:48) menyatakan, “*Flowchart* (bagan alir) merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program yang menyatakan arah alur program tersebut”.

Menurut Rusmawan (2019:49), Gambaran simbol-simbol *Flowchart* sebagai berikut:

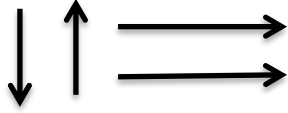
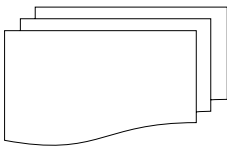
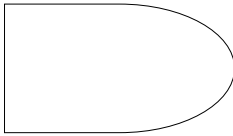
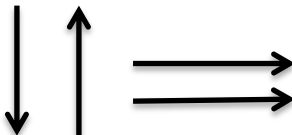
Tabel 2.2 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Fungsi
1		Terminal menyatakan awal dan akhir dari suatu algoritma
2		Menyatakan proses
3		Proses yang terdefinisi atau sub program
4		Persiapan yang digunakan untuk member nilai awal suatu besaran



Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>		
5		Menyatakan masukan dan keluaran (<i>input / output</i>)
6		Menyatakan penyambung kesimbol lain dalam satu halaman
7		Menyatakan penyambung kehalaman lainnya
8		Menyatakan percetakan (dokumen) pada kertas
9		Menyatakan <i>decision</i> (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program
10		Menyatakan media penyimpanan drum magnetic
11		Menyatakan input/output menggunakan disket
12		Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual
13		Menyatakan input/output dari kartu plong



Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>		
14		Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses)
15		<i>Multi document</i> (banyak dokumen)
16		<i>Delay</i> (penundaan atau kelambatan)
17		Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses)

Sumber : Rusmawan (2019:49)

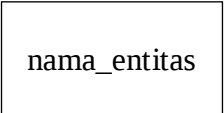
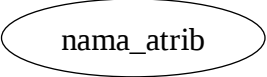
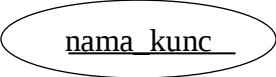
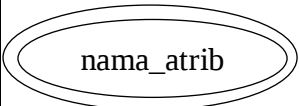
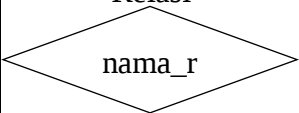
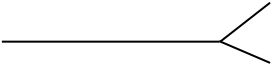
2.3.3 Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Setiawan (2015:53) “*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan model data berupa notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antara penyimpan”.

Rusmawan (2019:63) “*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem”



Tabel 2.3 Simbol-simbol pada ERD

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas / entity 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal 18 computer pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi 18computer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table
2	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitass
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 satukolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
4	Atribut multi nilai / <i>multi value</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
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 ujung nya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas.

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



2.3.5 Pengertian Kamus Data

Indrajani (2015:36), Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi suatu sistem informasi. Kamus data terdapat pada tahapan analisis dan perancangan. Pada tahap analisis kamus berfungsi untuk mendefinisikan data yang mengalir pada sistem. Sedangkan pada tahap perancangan, kamus data ini digunakan untuk merancang masukan dan keluaran seperti laporan seperti basis data.

Sukamto dan Shalahuddin (2016:73), 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). Berikut beberapa simbol-simbol yang terdapat pada kamus data :

Tabel 2.5 Simbol-Simbol Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	Baik...atau...
4.	{ ⁿ }	N kali/ bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2016:74)

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian HTML

Menurut Enterprise (2014:1), “ HTML adalah script pemrograman yang mengatur bagaimana kita menyajikan informasi di dunia internet dan bagaimana informasi itu membawa kita melompat dari satu tempat ke tempat lainnya. tag adalah teks yang ditulis di antara tanda < dan >. Tag ini menentukan bagaimana teks akan tampak di jendela browser, bagaimana tabel akan dibuat, gambar apa yang akan disajikan, dan banyak lagi.”



Menurut Abdullah (2019:7), “HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari *website*. HTML berperan sebagai penyusun struktur halaman *website* yang menempatkan setiap elemen *website* sesuai layout yang diinginkan.”

Menurut Enterprise (2016:16), “HTML adalah *Hypertext Markup Language* yang artinya adalah sebuah teks berbentuk link dan mungkin juga foto atau gambar yang saat diklik, akan membawa pengakses internet dari satu dokumen ke dokumen lainnya.”

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa “HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa yang mengatur bagaimana tampilan dan isi dari situs web, di halaman HTML ada tag-tag dimana, tag berfungsi menyediakan informasi berkaitan dengan sifat dan struktur konten serta referensi untuk gambar media lainnya.”

2.4.2 Pengertian XAMPP

Menurut Haqi dan Setiawan (2019:8), menyatakan bahwa “XAMPP adalah perangkat lunak bebas (*free Software*) yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kombinasi dari beberapa program. Fungsi XAMPP sendiri sebagai server yang tersendiri-sendiri (*localhost*), yang terdiri dari beberapa program, antara lain: *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan Penerjemah Bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.” Menurut Riyanto (2015:1), XAMPP adalah paket PHP dan MySQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP, XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket.

Menurut Kerendi dan Dadan (2015:28), “Xampp adalah salah satu aplikasi *web server apache* yang terintegrasi dengan *MySQL* dan *phpMyAdmin*. XAMPP adalah singkatan dari X, *Apache Server*, *MySQL*, *phpMyAdmin*, dan *python*. Huruf X di depan menandakan XAMPP bisa diinstal di berbagai operating system. XAMPP dapat diinstal pada windows, linux, dan solaris. XAMPP berfungsi untuk



melayani dan menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolahan data MySQL dikomputer Local.”

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa “XAMPP adalah paket PHP dan MySQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP, XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda kedalam satu paket.”

2.4.3 Pengertian *MySql*

Menurut Harianto,Pratiwi, dkk (2019:13), menyatakan bahwa “MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang database sebagai sumber dan pengetahuan.”

Menurut Anhar (2010:45), menyatakan bahwa “MySQL adalah salah satu database Management System (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti oracle, MS SQL, Postagre SQL dan lainnya.MySQL berfungsi untuk mengolah database menggunakannya secara gratis.Pemograman PHP juga sangat mendukung/support dengan database MySQL.”

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa MySQL adalah suatu perangkat lunak untuk relasi database seperti halnya oracle, postgresQL, Microsoft SQL dan digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web yang database sebagai sumber dan pengetahuan.”

2.4.4 Pengertian *PHP*

Menurut Haqi dan Setiawan (2019:9), “PHP adalah bahasa skrip pemograman yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.PHP banyak dipakai untuk pemograman situs web dinamis.”

Menurut EMS (2016:1), ”PHP adalah “PHP adalah singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessing* merupakan bahasa scripting untuk web yang cukup populer. Dengan PHP, bisa membuat web dinamis di mana kode PHP diselipkan diantara script kode-kode HTML yang merupakan bahasa *markup* standar untuk dunia web. PHP sangat populer dan dapat dipakai untuk mem-program sistus web dinamis tipe apa pun, bahkan PHP dapat digunakan untuk membangun CMS.”



Menurut Abdullah (2019:127), “PHP merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessing* yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam script HTML dan bekerja disisi sever.”

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa “PHP merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessing* yaitu salah satu bahasa pemogramam yang menggunakan editor HTML untuk membuat halaman web 25 menjadi lebih interlaktif dan bertujuan untuk membantu para pengembang web dalam membuat web dinamis dengan cepat.”

2.4.5 Pengertian Sublime Text

Rachmanto (2019: 21), Sublime text merupakan teks editor kedua yang juga sering digunakan untuk belajar, Sublime text terkadang digunakan untuk penulisan coding theme. Sama seperti Notepad++, Sublime Text juga memiliki ragam fitur pendukung untuk para programmer. Text editor ini tersedia untuk sistem operasi Windows, Mac, dan Linux.

Tarmizi (2015) beberapa fitur yang diunggulkan dari aplikasi Sublime Text, yaitu:

- a. Goto Anything : Fitur yang sangat membantu dalam membuka file ataupun menjelajahi isi dari file hanya dengan beberapa keystrokes.
- b. Multiple Selections : Fitur ini memungkinkan user untuk mengubah secara interaktif banyak baris sekaligus, mengubah nama variabel dengan mudah, dan memanipulasi file lebih cepat dari sebelumnya.
- c. Command Pallette : Dengan hanya beberapa keystorkes, user dapat dengan cepat mencari fungsi yang diinginkan, tanpa harus menavigasi melalui menu.
- d. Distraction Free Mode : Bila user memerlukan fokus penuh pada aplikasi ini, fitur ini dapat membantu user dengan memberikan tampilan layar penuh.
- e. Split Editing : Dapatkan hasil yang maksimal dari monitor layar lebar dengan dukungan editing perpecahan. Mengedit sisi file dengan sisi, atau mengedit dua lokasi di satu file.



- f. Instant Project Switch : Menangkap semua file yang dimasukkan kedalam project pada aplikasi ini. Terintegrasi dengan fitur Goto Anything untuk menjelajahi semua file yang ada ataupun untuk beralih ke file dalam project lainnya dengan cepat.

2.5 Penelitian Terdahulu

Kinerja karyawan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam menunjang dalam dunia kerja suatu perusahaan. Dengan adanya kinerja karyawan maka tercipta penilaian-penilaian tertentu untuk mengukur suatu kemampuan kerja karyawan. Sistem pendukung keputusan yang akan dibuat ini memberikan alternatif jawaban kepada mereka para karyawan yang ingin mengetahui faktor-faktor yang paling berpengaruh dapat meninggalkan kualitas kinerja. Dalam sistem Pendukung keputusan ini digunakan metode Multi Attribute Utility Theory (MAUT). Aplikasi ini memiliki tujuan untuk memberikan suatu penilaian terhadap suatu kinerja karyawan yang telah dijalankan, dan suatu pertimbangan alternatif terbaik dari berbagai pilihan yang ada. Pengolahan nilai terhadap hasil dari penilaian menggunakan metode maut maka akan diperoleh hasil akhir dengan rangking tertinggi.