

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Hidayat (2019:16), Sistem Informasi adalah suatu perangkat atau sarana yang digunakan untuk mengkonversi data menjadi informasi, yang bermanfaat bagi proses pengambilan keputusan. Sistem Informasi juga dapat dijelaskan sebagai suatu media untuk menyebarkan informasi kepada pengguna dengan cepat dan akurat.

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Jogianto dalam Hutahaean (2014) “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi”.

Merujuk pada kutipan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu sistem merupakan gabungan elemen-elemen yang saling berinteraksi demi mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini mampu menggambarkan berbagai peristiwa dan entitas yang nyata dalam kaitannya dengan objek-objek yang ada, seperti lokasi, objek, dan individu yang benar-benar terdapat dan terjadi dalam suatu situasi tertentu.

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut Hutahaean (2014) “Informasi adalah hasil pengolahan data menjadi bentuk yang lebih bermanfaat dan signifikan bagi penerima informasi. Sumber informasi berasal dari data, yaitu fakta-fakta yang menggambarkan peristiwa dan entitas nyata.”.

Dapat disimpulkan yaitu “Informasi adalah hasil pengolahan data yang awalnya tidak memiliki makna signifikan. Informasi menjadi lebih berguna dan memiliki nilai ketika data tersebut telah diolah menjadi bentuk yang dapat memberikan pemahaman, panduan, atau bantuan dalam membuat keputusan saat ini atau di masa depan. Data merupakan fakta-fakta yang menggambarkan kenyataan, sedangkan informasi adalah data yang telah diubah menjadi sesuatu yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan atau tindakan yang lebih baik. Dengan kata lain, informasi adalah data yang bermakna dan dapat memberikan manfaat bagi penerimanya”.

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Anggraeni & Irviani (2017) mengungkapkan bahwa sistem informasi merupakan suatu kombinasi terorganisir dari unsur manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data. Fungsinya adalah untuk melakukan proses pengumpulan, pengolahan, dan distribusi informasi dalam kerangka kerja organisasi.

Dapat di simpulkan yaitu "Sistem Informasi adalah hasil dari penggabungan elemen manusia, perangkat keras, dan perangkat lunak yang membentuk suatu sistem di dalam suatu organisasi. Sistem ini melibatkan proses pengumpulan, input, pengolahan, penyimpanan, pemrosesan, dan pelaporan data dengan tujuan menciptakan informasi yang mendukung pengambilan keputusan di dalam organisasi untuk mencapai sasaran tertentu."

2.1.4 Pengertian Rancang Bangun

Rancang bangun merupakan sebuah proses perencanaan, perancangan, dan pengembangan sistem yang terstruktur, termasuk komponen perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), serta aspek-aspek lain yang terkait, untuk mencapai tujuan bisnis atau tujuan tertentu.

2.1.5 Pengertian Guru

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 1 tentang guru, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

2.1.6 Pengertian Kinerja Guru

Menurut Masrum (2021) Kinerja dapat didefinisikan sebagai pencapaian, prestasi, dan kemampuan kerja yang dapat diukur. Dalam konteks guru, kinerja dapat dinilai dari bagaimana guru melaksanakan tugas dan kewajibannya dalam proses pengajaran di sekolah. Sebagai seorang profesional di bidang pendidikan, guru bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran. Dengan demikian, penilaian kinerja guru dapat dilakukan melalui observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas.

2.1.7 Pengertian Sistem Penunjang Keputusan

Menurut Setyaningsih (2015) SPK merupakan sistem informasi khusus yang bertujuan mendukung manajemen dalam mengambil keputusan terkait dengan masalah yang memiliki struktur yang tidak sepenuhnya pasti dengan cara yang

efisien dan efektif, tetapi tidak menggantikan peran pengambil keputusan dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut Turban dalam Setiyaningsih (2015), SPK memiliki karakteristik-karakteristik khusus yang membedakannya dari sistem informasi lainnya:

1. Membantu dalam pengambilan keputusan untuk menyelesaikan masalah yang tidak sepenuhnya terstruktur.
2. Menggabungkan model dan teknik analisis dengan menggunakan data yang ada dan fungsi pencarian informasi.
3. Dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna, dengan instruksi yang interaktif tanpa memerlukan keahlian khusus dalam komputer.
4. Dibuat dengan fleksibilitas tinggi untuk menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan dan kebutuhan pengguna.
5. Uniknyanya terletak pada kemampuannya untuk memasukkan intuisi dan penilaian pribadi pengambil keputusan sebagai bagian dari proses pengambilan keputusan.

2.1.8 Pengertian 360 Degree Feedback

Menurut karmawidjadja (2007) Metode 360 derajat adalah cara evaluasi kinerja yang melibatkan penilaian terhadap perilaku seseorang dari berbagai sudut pandang, termasuk dari atasan, rekan kerja, bawahan, anggota tim proyek, pelanggan, dan pemasok.

A. Kelebihan Penilaian 360 Degree Feedback

Kelebihan sistem penilaian kinerja 360 degree feedback menurut karmawidjadja (2007) adalah:

1. Penilaian kinerja melibatkan masukan dari berbagai pihak sebagai bentuk umpan balik.
2. Penilaian dari berbagai sumber lebih tepat sasaran, lebih valid dan dapat mengurangi bias.
3. Membantu proses pengembangan tim.

B. Kekurangan Penilaian *360 Degree Feedback*

Kekurangan sistem penilaian kinerja *360 degree feedback* menurut Fathoroni (2020 : 28) adalah:

1. Penilaian dapat menjadi tidak adil.
2. Ada kecenderungan untuk memberi penilaian tinggi kepada beberapa orang sementara yang lain dianggap biasa-biasa saja dan masih memerlukan pengembangan.
3. Sulit untuk mengenali di mana seseorang sudah baik dan di mana perlu ada peningkatan.
4. Penilaian dapat sangat dipengaruhi oleh sudut pandang pribadi, sehingga tidak akurat dalam mencerminkan kinerja sebenarnya dari seorang karyawan.
5. Metode penilaian kinerja 360 derajat mengharuskan partisipasi banyak pihak, yang menyebabkan peningkatan biaya operasional dan memakan waktu yang lebih banyak dalam proses penilaian.

2.1.9 Penerapan Metode 360 Degree Feedback

Perhitungan menggunakan metode 360 degree feedback pada umumnya yaitu menghitung jumlah skor dari penilaian yang telah diisi oleh seluruh penilai yang terlibat, Penelitian kali ini melibatkan 5 orang penilai yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan 3 orang guru rekan sejawat.

Kriteria penilaian yang diterapkan pada penelitian ini sesuai dengan standar kualifikasi yang telah ditetapkan oleh pemerintah melalui Permendikas No.16 Tahun 2007, Standar kompetensi guru ini disusun secara menyeluruh berdasarkan empat kategori kompetensi utama, yakni kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Rincian lengkap dari kompetensi tersebut dapat ditemukan pada tabel di bawah ini.

Kompetensi Pedagogik	
No	Kompetensi Inti Guru
1	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.
2	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
3	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.
4	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.
5	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.
6	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.
7	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.
8	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.
9	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.
10	Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Tabel 2. 1 Kompetensi Pedagogik

Kompetensi Kepribadian	
No	Kompetensi Inti Guru
1	Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
2	Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
3	Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa.
4	Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.
5	Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

Tabel 2. 2 Kompetensi Kepribadian

Kompetensi Sosial	
No	Kompetensi Inti Guru
1	Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.
2	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.
3	Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
4	Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

Tabel 2. 3 Kompetensi Sosiaal

Kompetensi Profesional	
No	Kompetensi Inti Guru
1	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu
2	Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu.
3	Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.
4	Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
5	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri.

Tabel 2. 4 Kompetensi Profesional

Bobot Nilai Kompetensi

No	Nama Kompetensi	Presentase (%)
1	Pedagogik	40%
2	Kepribadian	20%
3	Sosial	20%
4	Profesional	20%

Tabel 2. 5 Bobot Nilai Kompetensi

Indikator Nilai

Indikator	Nilai
Sangat Kompeten	4
Kompeten	3
Kurang Kompeten	2
Tidak Kompeten	1

Tabel 2. 6 Indikator Nilai

Langkah – langkah dalam menghitung nilai akhir dari penilaian 360 degree feedback pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Hitung total nilai Per Kompetensi
2. Hitung Nilai tiap penilai
3. Hitung nilai akhir dengan mencari rata rata dari total nilai yang sudah penilai berikan.

Contoh Perhitungan metode 360 degree feedback:

1. Hitung Nilai Per Kompetensi

Tabel 2. 7 Penilaian Pedagogik

Kompetensi Pedagogik		Penilai				
No	Kompetensi Inti Guru	Kepala Sekolah	Wakasek Kurikulum	Guru Penilai 1	Guru Penilai 2	Guru Penilai 3
1	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	3	3	4	4	3
2	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	4	3	4	4	3
3	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	4	4	3	3	3
4	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.	3	3	3	3	4
5	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.	3	4	4	3	4
6	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.	3	3	3	3	4
7	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	4	3	3	4	4
8	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi	4	3	4	3	3

	proses dan hasil belajar.					
9	Memfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.	3	4	3	4	3
10	Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.	3	4	4	4	3
Total		34	34	35	35	34

Tabel 2. 8 Penilaian Kompetensi Kepribadian

Kompetensi Kepribadian		Penilai				
No	Kompetensi Inti Guru	Kepala Sekolah	Wakasek Kurikulum	Guru Penilai 1	Guru Penilai 2	Guru Penilai 3
1	Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.	3	3	3	3	4
2	Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.	4	3	3	3	3
3	Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa.	4	3	4	4	3
4	Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.	4	3	3	4	3

5	Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.	3	2	3	3	2
Total		18	14	16	17	15

Tabel 2. 9 Penilaian Kompetensi Sosial

Kompetensi Sosial		Penilai				
No	Kompetensi Inti Guru	Kepala Sekolah	Wakasek Kurikulum	Guru Penilai 1	Guru Penilai 2	Guru Penilai 3
1	Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.	3	4	4	3	3
2	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.	3	4	3	4	3
3	Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.	4	4	3	3	3
4	Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.	3	4	4	3	4
Total		13	16	14	13	13

Tabel 2. 10 Penilaian Kompetensi Profesional

Kompetensi Profesional		Penilai				
No	Kompetensi Inti Guru	Kepala Sekolah	Wakasek Kurikulum	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3
1	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu	3	4	3	3	4
2	Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu.	3	4	3	3	4
3	Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.	4	3	4	4	4
4	Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.	3	3	4	3	3
5	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri.	2	2	2	3	3
Total		15	16	16	16	18

2. Hitung Nilai Tiap Penilai

Rekap Hasil Perhitungan

$$\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Kriteria}} \times \text{bobot Penilaian}$$

1. Kepala Sekolah

$$\text{Pedagogik} \left(\frac{34}{10} = 3,4 \times 40\% = 1,36 \right)$$

$$\text{Sosial } \left(\frac{13}{4} = 3,25 \times 20\% = 0,65 \right)$$

$$\text{Kepribadian } \left(\frac{18}{5} = 3,6 \times 20\% = 0,72 \right)$$

$$\text{Profesional } \left(\frac{15}{5} = 3 \times 20\% = 0,6 \right)$$

$$\text{Total Nilai Kepsek} = 1,36 + 0,65 + 0,72 + 0,6 = 3,33$$

2. Wakil Kepala Sekolah Kurikulum

$$\text{Pedagogik } \left(\frac{34}{10} = 3,4 \times 40\% = 1,36 \right)$$

$$\text{Sosial } \left(\frac{16}{4} = 4 \times 20\% = 0,8 \right)$$

$$\text{Kepribadian } \left(\frac{16}{5} = 3,2 \times 20\% = 0,64 \right)$$

$$\text{Profesional } \left(\frac{16}{5} = 3,2 \times 20\% = 0,64 \right)$$

$$\text{Total Nilai Wakil Kepala Sekolah} = 1,36 + 0,8 + 0,64 + 0,64 = 3,44$$

3. Guru Penilai 1

$$\text{Pedagogik } \left(\frac{35}{10} = 3,5 \times 40\% = 1,4 \right)$$

$$\text{Sosial } \left(\frac{14}{4} = 3,5 \times 20\% = 0,7 \right)$$

$$\text{Kepribadian } \left(\frac{16}{5} = 3,2 \times 20\% = 0,64 \right)$$

$$\text{Profesional } \left(\frac{16}{5} = 3,2 \times 20\% = 0,64 \right)$$

$$\text{Total Guru Penilai 1} = 1,4 + 0,7 + 0,64 + 0,64 = 3,38$$

4. Guru Penilai 2

$$\text{Pedagogik } \left(\frac{35}{10} = 3,5 \times 40\% = 1,4 \right)$$

$$\text{Sosial } \left(\frac{13}{4} = 3,25 \times 20\% = 0,65 \right)$$

$$\text{Kepribadian } \left(\frac{16}{5} = 3,2 \times 20\% = 0,64 \right)$$

$$\text{Profesional } \left(\frac{16}{5} = 3,2 \times 20\% = 0,64 \right)$$

$$\text{Total Guru Penilai 2} = 1,4 + 0,65 + 0,64 + 0,64 = 3,35$$

5. Guru Penilai 3

$$\text{Pedagogik} \left(\frac{34}{10} = 3,4 \times 40\% = 1,36 \right)$$

$$\text{Sosial} \left(\frac{13}{4} = 3,25 \times 20\% = 0,65 \right)$$

$$\text{Kepribadian} \left(\frac{15}{5} = 3 \times 20\% = 0,6 \right)$$

$$\text{Profesional} \left(\frac{18}{5} = 3,6 \times 20\% = 0,72 \right)$$

$$\text{Total Guru Penilai 3} = 1,36 + 0,65 + 0,6 + 0,72 = 3,33$$

3. Hitung Skor Akhir

Rumus dalam menghitung skor akhir yang dapat di gunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh penilai}}{\text{jumlah penilai}}$$

$$\frac{3,33 + 3,44 + 3,38 + 3,35 + 3,33}{5} = 3,36$$

Berikut ini adalah tabel dari perhitungan skor akhir:

Tabel 2. 11 Skor Akhir

Penilai	Kompetensi				Total
	Pedagogik	Sosial	Kepribadian	Profesional	
Kepala Sekolah	3,4	3,25	3,6	3	3,33
Wakasek Kurikulum	3,4	4	2,8	3,2	3,44
Guru Penilai 1	3,5	3,5	3,2	3,2	3,38
Guru Penilai 2	3,5	3,25	3,4	3,2	3,35
Guru Penilai 3	3,4	3,25	3	3,6	3,33
Total					3,36

2.1.10 Website

1. Web Browser

Menurut Sari (2019:5) Menginput web browser cukup mudah, cukup dengan memiliki alamat web yang ingin diakses, yang dikenal sebagai *Uniform Resource Locator (URL)*. Di dalam sistem operasi Windows, ada sebuah program web browser bawaan bernama Internet Explorer. Ada banyak opsi alternatif web browser yang kebanyakan dapat diunduh secara gratis, seperti Firefox, Opera, Safari, Chrome, dan lainnya.

2. Web Server

Menurut Sari (2019:2) Web Server adalah software yang berfungsi menerima permintaan dari klien melalui Protokol HTTP atau HTTPS, lalu mengirimkannya kembali dalam bentuk halaman web. Beberapa contoh dari web server termasuk Xampp, Apache2Triad, dan lainnya.

2.1.11 Basis Data

Menurut Fitri (2020) Basis data merupakan sekumpulan data yang terstruktur, biasanya disimpan dan diakses secara elektronik melalui suatu sistem komputer. Ketika basis data menjadi lebih kompleks, pengembangannya melibatkan penerapan teknik perancangan dan pemodelan yang lebih formal.

2.2 Peralatan Pendukung (Tools System)

Peralatan pendukung (alat sistem) adalah alat yang digunakan untuk menggambar model logis suatu sistem dengan menggunakan simbol, lambang atau diagram yang mewakili fungsi dan makna yang tepat. Fungsi alat pendukung (tool

system) adalah untuk menjelaskan kepada pengguna pengoperasian fungsi sistem informasi dalam bentuk model logis dan model fisik.

2.2.1 Pengenalan UML

Mulyani (2016:42) menjelaskan bahwa Unified Modeling Language (UML), yang disingkat sebagai UML, merupakan suatu metode pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai sarana untuk mendokumentasikan dan menentukan spesifikasi sistem.

1. Use Case Diagram

Menurut Hasanah & Untari (2020) Use Case merupakan gambaran fungsi dari sebuah sistem yang bertujuan agar pelanggan atau pengguna sistem dapat memahami dan mengenali manfaat dari sistem yang sedang dikembangkan. Diagram Use Case mencerminkan fitur-fitur yang diinginkan dari suatu sistem dengan fokus pada apa yang sistem dapat lakukan, bukan cara melakukannya.

2. Skenario

Menurut Munawar (2005), skenario merupakan dokumen kebutuhan fungsional suatu sistem. Format skenario merupakan penjelasan penulisan use case dari sudut pandang aktor. Setiap diagram use case dilengkapi dengan skenario, skenario use case merupakan alur proses use case dari sisi aktor dan sistem. Situasi normal adalah situasi dimana sistem beroperasi secara normal tanpa kesalahan atau kelalaian. Sedangkan skenario lainnya adalah sistem tidak berfungsi dengan baik atau mengalami error. Mungkin terdapat lebih dari satu skenario konvensional dan beberapa skenario alternatif.

3. Activity Diagram

Menurut Hasanah & Untari (2020) Activity Diagram dibuat berdasarkan use case atau beberapa use case dalam diagram use case. Activity Diagram berfungsi untuk menggambarkan langkah-langkah dalam sistem yang sedang dibuat, dari awal hingga akhir, serta menunjukkan proses yang mungkin terjadi dalam berbagai situasi. Activity Diagram tidak menunjukkan cara kerja dalam sistem tetapi lebih kepada proses dan langkah-langkah umum yang terjadi.

2.2.3 XAMPP

Menurut Fathoroni (2020), XAMPP adalah perangkat lunak gratis yang mendukung berbagai sistem operasi dan merupakan kumpulan dari beberapa program. XAMPP berfungsi sebagai alat yang menyajikan berbagai perangkat lunak dalam satu paket. Ini termasuk instalasi instan Apache, PHP, dan MySQL yang memudahkan proses instalasi ketiga produk tersebut. Dengan menginstal XAMPP, pengguna tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi manual untuk web server Apache, PHP, dan MySQL.

2.2.4 PHP

Menurut Anamisa dan Muffaroha (2020) PHP merupakan bahasa pemrograman yang disebut sebagai bahasa script server-side karena pengolahannya terjadi di komputer server. Dirancang khusus untuk pembangunan situs web, PHP saat ini menjadi salah satu bahasa pemrograman yang populer. PHP tersedia secara gratis dan merupakan perangkat lunak sumber terbuka (Open Source).

2.2.5 HTML

Menurut Sari (2019:9) HTML adalah sebuah bahasa pemrograman yang memungkinkan tampilan suatu situs web. Sebagai bahasa pemrograman gratis,

HTML bukan kepemilikan individu; pengembangannya melibatkan kolaborasi dari berbagai orang di berbagai negara, menciptakan sebuah bahasa yang dikembangkan secara global secara bersama-sama.

2.2.6 MYSQL

Menurut Solichin (2010), MySQL merupakan perangkat lunak manajemen database SQL yang mendukung fungsi multi-threaded dan multi-user dan memiliki lebih dari 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia secara gratis di bawah GNU General Public License (GPL), namun juga menawarkannya dalam bentuk komersial ketika penggunaan lisensi GPL tidak sesuai dalam situasi tertentu.

