

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya) untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Kajian yang mempunyai relasi atau keterkaitan dengan kajian ini antara lain :

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Metode
1.	Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Inap Pada Hotel Tjimahi Bandung [2]	Andri Sahata, S.Kom., M.Kom	Persamaan penelitian ini dengan yang sedang dibuat ialah sama-sama membuat sistem informasi.	Perbedaan penelitian ini dengan yang penulis lakukan adalah metode pendekatan terstruktur yang digunakan sedangkan penulis menggunakan metode OOP ( <i>Object Oriented Programming</i> )	Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah <i>prototype</i> dan metode pendekatan terstruktur dengan alat bantu <i>Flowmap</i> , Diagram Konteks, DFD ERD Kamus Data, Normalisasi, Relasi Tabel. Sedangkan penulis menggunakan metode OOP dengan alat bantu Diagram UML

2.	Sistem Informasi pembelian dan Penjualan Obat (Kasus : apotek Adi Cipta Parma Jl. Sirnarasa No. 49 Cimahi) [3]	Bella Hardiyana, S.Kom., M.Kom	Persamaan penelitian ini dengan yang sedang dibuat ialah membahas transaksi penjualan.	Perbedaan penelitian ini dengan yang penulis lakukan adalah metode pendekatan terstruktur yang digunakan sedangkan penulis menggunakan metode OOP ( <i>Object Oriented Programming</i> )	Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah <i>prototype</i> dan metode pendekatan terstruktur dengan alat bantu <i>Flowmap</i> , Diagram Konteks, DFD ERD Kamus Data, Normalisasi, Relasi Tabel. Sedangkan penulis menggunakan metode OOP dengan alat bantu Diagram UML
----	--	--------------------------------	--	--	--

## 2.2 Konsep Dasar Sistem

Pengertian sistem sangatlah luas dan mempengaruhi semua aspek kehidupan. Sistem sangat diperlukan dalam melakukan kinerja yang baik dan terstruktur terhadap manajemen. Keterpaduan sistem ini memungkinkan terciptanya kerjasama untuk menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

### 2.1.1. Pengertian sistem

Sistem ialah suatu elemen atau prosedur yang saling berkaitan satu dengan lainnya dan berkerja sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu untuk mencapai tujuan tertentu [4].

### 2.1.2 Klasifikasi sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa sudut pandang : [4,p.7]

A. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak dan sistem fisik :

#### 1. Sistem Abstrak (*Abstract system*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran-pemikiran atau ide-ide

yang tidak tampak secara fisik.

2. Sistem fisik (*physical system*)

Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

B. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia:

1. Sistem alamiah (*Natural System*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Misalnya sistem perputaran bumi.

2. Sistem buatan manusia (*Human Made System*)

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin (*human machine system*).

C. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu dan sistem tak tentu :

1. Sistem tertentu (*Deterministic System*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, sebagai keluaran sistem yang dapat diramalkan.

2. Sistem tak tentu (*Probalistic System*)

Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitistik.

D. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka:

1. Sistem tertutup (*Close System*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terpengaruh dan tidak berhubungan dengan lingkungan luar, sistem bekerja otomatis tanpa ada turut campur lingkungan luar. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanya *relatively closed system*.

2. Sistem terbuka (*Open System*)

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan

lingkungan luarnya. Sistem ini menerima *input* dan *output* dari lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem terbuka terpengaruh lingkungan luar maka harus mempunyai pengendali yang baik.

### **2.1.3 Karakteristik sistem**

Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung (*interprest*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*) dan sasaran (*objective*) dan tujuan (*goal*) [4,p.3].

#### **1. Komponen Sistem (*System Components*)**

Komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem baik besar maupun kecil, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu yang lebih besar yang disebut *supra system*.

#### **2. Batas Sistem (*System Boundary*)**

Batas sistem merupakan daerah-daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

#### **3. Lingkungan Luar Sistem (*System Environment*)**

Lingkungan luar sistem dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem yang dapat bersifat menguntungkan dan dapat pula merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

#### 4. Penghubung Sistem (*System Interprest*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung akan terjadi interaksi antar subsistem, sehingga membentuk satu kesatuan.

#### 5. Masukan Sistem (*System Input*)

Masukan adalah suatu energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

#### 6. Keluaran Sistem (*System Output*)

Keluaran (*Output*) merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

#### 7. Pengolah Sistem (*System Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya, yang bertugas untuk merubah masukan menjadi keluaran.

#### 8. Sasaran Sistem (*System Objective*)

Suatu sistem pasti memiliki tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Suatu operasi sistem akan berguna dan berhasil apabila mencapai sasaran atau tujuannya. Sasaran sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

### **2.3 Konsep Dasar Informasi**

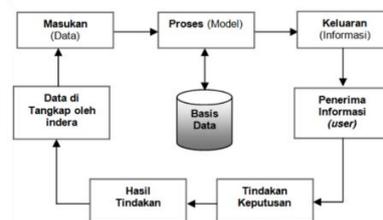
Konsep dasar informasi tak dapat dilepaskan dari definisi atau pengertian informasi, yaitu hasil pengolahan data menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya. Jadi, sumber informasi adalah data. Berikut ini akan penulis jelaskan konsep dasar dari informasi :

### 2.3.1 Pengertian informasi

Informasi adalah data yang diinput dan diolah oleh sistem yang dapat menghasilkan sesuai yang berguna bagi yang menerimanya [4].

### 2.3.2 Siklus informasi

Siklus informasi adalah sebuah gambaran dari alur data input yang diolah melalui sebuah model yang melalui beberapa tahapan dan dilakukan secara berulang sehingga membentuk suatu siklus. Untuk lebih jelas tentang siklus informasi dijelaskan pada gambar sebagai berikut : [4,p.9].



**Gambar 2.1 Siklus Informasi**

(Sumber : Analisis & Desain [4])

### 2.3.3 Kualitas informasi

Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan dari tiga hal diantaranya :  
[4,p.10]

#### 1. Akurat (*accuracy*)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bisa atau menyesatkan, dan harus jelas mencerminkan maksudnya. Ketidakakuratan dapat terjadi karena sumber informasi (data) mengalami gangguan atau kesengajaan sehingga merusak atau merubah data-data asli tersebut.

#### 2. Tepat waktu (*timeliness*)

Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang usang tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga kalau digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan berakibat fatal atau kesalahan dalam keputusan dan tindakan. Kondisi demikian menyebabkan mahalnya nilai suatu informasi, sehingga

kecepatan untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya memerlukan teknologi terbaru.

### 3. Relevan (*relevancy*)

Relevan berarti informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi berbeda-beda untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya.



**Gambar 2.2 Kualitas Informasi**

(Sumber : Analisis & Desain [4])

## 2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi

Berikut ini akan penulis jelaskan konsep dasar dari sistem informasi :

### 2.4.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah gabungan dari orang, teknologi informasi dan prosedur yang mengolah, menyimpan, mengubah dan menyebarkan informasi hasil pengolahan data dalam suatu organisasi [4,p.11].

### 2.4.2 Komponen sistem informasi

Sistem Informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Keenam blok tersebut harus saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai sasaran dalam satu kesatuan : [4,p.12].

#### 1. Blok Masukan

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

## 2. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

## 3. Blok Keluaran

Produk yang dihasilkan dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang baik serta bermanfaat dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen semua pemakai sistem.

## 4. Blok Teknologi

Teknologi merupakan sebuah tool-box dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima masukan, menjalankan model, menyimpan, dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

## 5. Blok Basis

Data Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan untuk mengakses atau memanipulasinya digunakan perangkat lunak yang disebut dengan DBMS (*Database Management Systems*). Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Perlu dilakukan pengorganisasian terhadap basis data yang ada agar informasi yang dihasilkannya baik dan efisiensi kapasitas penyimpanannya.

## 6. Blok Kendali (kerapihan nomor dibuat otomatis)

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan yang terjadi di dalam sistem, ketidakefisienan, sabotase,

dan lain sebagainya. Sehingga beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan – kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

## **2.5 Pengertian Toko**

Definisi toko adalah bangunan yang digunakan sebagai tempat berusaha, tempat menjual barang dan jasa yang menghasilkan pendapatan bagi pemiliknya. Pengertian toko itu sendiri adalah salah satu *public space* yang dipergunakan sebagai tempat berbisnis yang sifatnya sendiri adalah sebagai aktifitas memajang, menyimpan dan menjual, juga sebagai area pertemuan antara pengusaha dengan konsumen yang mampu membuat keuntungan bagi pengelola maupun pemiliknya [5].

## **2.6 Pengertian Bahan Bangunan**

Bahan bangunan adalah suatu bahan yang digunakan untuk tujuan konstruksi. Banyak bahan alami, seperti tanah liat, pasir, kayu dan batu, bahkan ranting dan daun telah digunakan untuk membangun bangunan. Selain dari bahan alami, produk buatan banyak digunakan, dan beberapa lagi kurang sintetik. Industri pembuatan bahan bangunan didirikan di banyak negara dan penggunaan bahan - bahan tersebut biasanya dibagi ke dalam perdagangan khusus tertentu, seperti pertukangan, pipa, atap dan pekerjaan isolasi. Acuan ini berhubungan dengan tempat tinggal manusia dan struktur termasuk rumah [5].

## **2.7 Pengertian Penjualan**

**Pengertian penjualan** adalah barang-barang atau material yang bertujuan untuk menghasilkan uang/dana melalui pedagang dan dibeli oleh pembeli dengan uang yang sah [6].

## **2.8 Pengertian Pemesanan**

Pemesanan adalah suatu perjanjian yang dilakukan oleh 2 (dua) pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa atau barang untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengusahakan barang atau jasa tersebut sehingga dapat digunakan [7].

Pemesanan dapat juga dikatakan sebagai memesan, pesanan, maupun permintaan dengan pembelian jasa ataupun barang kepada penjual. Hal ini biasanya dilakukan pada saat transaksi jual beli. Langkah-langkah pemesanan yakni melakukan kontak secara langsung dengan penjual dan konsumen akan memesan barang yang ingin dibeli. Setelah barang yang dipesan ada maka barulah konsumen melakukan pembayaran.

## **2.9 Pengertian DBMS**

*Database* atau basis data yang merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan dengan yang lainnya, tersimpan dalam simpanan luar komputer dan membutuhkan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasi atau menghubungkannya. Kumpulan database dengan perangkat lunak aplikasi yang berbasis database tersebut dinamakan *Database Management System (DBMS)*.

DBMS merupakan koleksi terpadu dari database dan program-program komputer yang digunakan untuk mengakses dan memelihara database. Tujuan pengolahan data dalam *database* adalah agar dapat memperoleh atau menemukan kembali data yang ingin dicari dengan cepat mudah selain itu juga pengolahan data dan tujuan-tujuan yang lainnya. Berikut tujuan *database* : [8]

1. Kecepatan dan kemudahan
2. Efisien ruang penyimpanan
3. Keakuratan
4. Ketersediaan
5. Kelengkapan
6. Keamanan

## 7. Kebersamaan pemakai

### 2.10 Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah dua atau lebih perangkat komputer yang saling terhubung atau terkoneksi antara satu dengan yang lain dan digunakan untuk berbagai sumber data [9].

Setiap titik akhir dalam suatu jaringan memiliki tanda pengenal, yang biasa disebut dengan alamat IP atau alamat *media access control*. Endpoint dapat mencakup server, komputer, telepon, dan perangkat keras (*hardware*) jaringan yang lain. Jaringan komputer (jarkom) dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari teknologi kabel dan *wireless*.

Jaringan dapat bersifat private maupun publik. Dalam penggunaan jaringan private, biasanya memerlukan akses user untuk memasukkan kredensial berupa kata sandi yang dimasukkan secara manual oleh administrator atau diperoleh langsung oleh pengguna. Untuk penggunaan jaringan publik seperti internet, tidak membatasi suatu akses.

#### 2.10.1 Jenis-Jenis Jaringan Komputer

Berikut ini merupakan jenis-jenis jaringan komputer : [9]

##### 1. PAN (*Personal Area Network*)

Jenis jaringan ini mencakup wilayah yang lebih kecil, misalnya saja pada kantor, dan rumah. Biasanya, banyak digunakan hanya untuk keperluan internet, serta printer. Dan tidak memerlukan resources yang besar untuk menggunakan jaringan PAN.

##### 2. LAN (*Local Area Network*)

Jaringan LAN berfungsi untuk menghubungkan perangkat jaringan dalam kondisi jangkauan yang relatif kecil. Contoh penerapan jaringan LAN yaitu sistem jaringan pada sekolah, kantor, maupun rumah. Banyak orang yang cenderung menggunakan konektivitas tertentu, terutama pada token ring dan ethernet. Selain itu, LAN juga menyediakan teknologi jaringan wireless dengan menggunakan Wifi dan lebih dikenal dengan WLAN (*Wireless Local Area Network*).

### 3. CAN (*Campus Area Network*)

Jaringan CAN dapat dibayangkan memiliki kesamaan dengan MAN, namun lebih terbatas dalam ruang lingkup kampus atau akademisi. Untuk jaringan ini, lebih banyak digunakan untuk keperluan praktek lab, email, pembaruan kelas, dan lain sebagainya.

### 4. MAN (*Metropolitan Area Network*)

MAN adalah jaringan yang menghubungkan antara satu perangkat komputer dengan perangkat yang lain dalam ruang lingkup kota pada jaringan yang sama. Jenis jaringan ini lebih besar dari jaringan LAN.

### 5. WAN (*Wide Area Network*)

WAN merupakan kumpulan dari LAN yang tersebar secara geografis. Jaringan WAN cenderung untuk menggunakan teknologi seperti ATM, X.25, serta Frame Relay untuk konektivitas jarak yang lebih jauh lagi.

### 6. Internet

Internet adalah jaringan komputer terbesar yang pernah diciptakan oleh manusia. Ruang lingkup dari internet mencakup hampir seluruh penjuru dunia. Siapapun dapat mengakses berbagai sumber informasi dalam berbagai perangkat komputer, seperti PC, smartphone, laptop, tablet, TV, dan lain sebagainya.

### 7. VPN (*Virtual Private Network*)

VPN merupakan salah satu solusi untuk menyediakan koneksi internet yang lebih aman. VPN dapat membuat jalur aman untuk kebutuhan transmisi data. Saat ini, banyak sekali platform yang menjual VPN secara gratis, maupun menyediakan akses premium.

## **2.11 Perangkat Lunak Pendukung**

Perangkat lunak pendukung sangatlah dibutuhkan dalam membangun sistem aplikasi ini, karena sistem aplikasi ini membutuhkan beberapa program aplikasi yang akan digunakan

untuk menghasilkan program aplikasi yang lengkap sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna.

### **2.11.1 Pengertian PHP**

PHP adalah bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan didalam *server* dan diproses di *server*. PHP dapat dijabarkan juga dengan bahasa pemrograman *script* yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain [10,p,105].

Beberapa keunggulan yang dimiliki program PHP adalah :

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. PHP memiliki tingkat akses yang lebih cepat dan bersifat *free* atau gratis
3. PHP mampu berjalan di beberapa server yang ada, misalnya Apache, Microsoft IIS, PWS, AOLserver, phtpd, fhttpd, dan Xitami.
4. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis – milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
5. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.
6. PHP juga mendukung akses ke beberapa database yang sudah ada, baik yang sifatnya gratis ataupun komersial. Database itu antara lain MySQL, PosgreSQL, mSQL, Informix, dan microsoftSQL server.
7. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

### **2.11.2 Pengertian XAMPP**

Xampp adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL *database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Setelah menginstall xampp, kita bisa memulai pemrograman PHP dikomputer sendiri maupun mencoba menginstal aplikasi-aplikasi web [10].

### **2.11.3 Pengertian MySQL**

MySQL sebagai salah satu jenis database *server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. Selain itu, MySQL bersifat *open source* pada berbagai platform kecuali untuk jenis *enterprise* yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya, yaitu SQL (*Structured Query Language*).

SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relation Database management Sistem*). Itulah sebabnya istilah seperti table, baris, dan kolom digunakan pada MySQL. Pada MySQL sebuah database mengandung salah satu atau sejumlah tabel [11,p,160].

### **2.11.4 Pengertian Sublime**

Sublime adalah penyunting teks atau *text editor* untuk banyak bahasa pemrograman, sama halnya seperti notepad, notepad++, kate, leafpad, dan lain sebagainya. Sublime juga merupakan teks editor yang banyak digunakan saat ini karena beberapa kelebihanannya, dan salah satu faktor penting adalah sifatnya yang *multi-platform* artinya kita dapat menggunakannya baik di GNU /Linux atau ketika menggunakan OS lainnya [11,p,180].