



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teori Umum**

##### **2.1.1. Teori Komputer**

Pangera *et.al* (2010:3) menjelaskan, “Komputer adalah perangkat elektronik, beroperasi di bawah perintah pengendali yang disimpan pada memori komputer, dapat menerima data, memproses data berdasarkan aturan tertentu, mencetak hasilnya, dan menyimpan data untuk penggunaan di masa depan”.

Mulyono (2008:1) menjelaskan, “Komputer adalah seperangkat alat elektronik yang terdiri atas peralatan input, alat yang mengolah *input*, dan peralatan *output* yang memberikan informasi, serta bekerja secara otomatis”.

##### **2.1.2. Sistem**

###### **2.1.2.1. Pengertian Sistem**

Fatta (2007:3) menjelaskan, “Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain”.

Kristanto (2008:1) menjelaskan, “Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”.

Sutabri (2012:6) menjelaskan, “Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu”.

###### **2.1.2.2. Karakteristik Sistem**

Sutabri (2012:13) menjelaskan tentang karakteristik sistem sebagai berikut:

Model sebuah sistem terdiri dari *input*, proses, dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Selain itu sebuah sistem juga memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa



hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. **Komponen Sistem (*Components*)**  
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan.
- b. **Batasan Sistem (*Boundary*)**  
Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya.
- c. **Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)**  
Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan lingkungan luar sistem.
- d. **Penghubung Sistem (*Interface*)**  
Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface*.
- e. **Masukan Sistem (*Input*)**  
Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).
- f. **Keluaran Sistem (*Output*)**  
Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.
- g. **Pengolah Sistem (*Procces*)**  
Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.
- h. **Sasaran Sistem (*Objective*)**  
Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik.

### 2.1.2.3. Klasifikasi Sistem

Sutabri (2012:15) menjelaskan tentang klasifikasi sistem sebagai berikut:

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, seperti contoh sistem yang bersifat abstrak, sistem alamiah, sistem yang bersifat deterministik, dan sistem yang bersifat terbuka dan tertutup.

- a. **Sistem abstrak dan sistem fisik**  
Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu suatu sistem yang berupa pemikiran tentang hubungan antara manusia dengan Tuhan; sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, seperti sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia.



- b. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia  
Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang dan malam, dan pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan hubungan manusia dengan mesin, yang disebut *human machine system*. Sistem informasi berbasis komputer merupakan contohnya, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.
- c. Sistem *deterministik* dan sistem *probabilistik*  
Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem *deterministik*. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan. Sedangkan sistem *probabilistik* adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi, karena mengandung unsur probabilitas.
- d. Sistem terbuka dan sistem tertutup  
Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa ada campur tangan dari pihak luar. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya, yang menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

### 2.1.3. Pengertian Informasi

Pangera *et.al* (2010:3) menyatakan, “Informasi merupakan data yang telah diproses oleh komputer yang menyampaikan arti dan berguna bagi manusia”.

### 2.1.4. Pengertian PT (Perseroan Terbatas)

PT (Perseroan Terbatas) adalah adalah suatu badan hukum untuk menjalankan usaha yang memiliki modal terdiri dari saham-saham, yang pemiliknya memiliki bagian sebanyak saham yang dimilikinya. Karena modalnya terdiri dari saham-saham yang dapat diperjualbelikan, perubahan kepemilikan perusahaan dapat dilakukan tanpa perlu membubarkan perusahaan.

### 2.1.5. Pengertian Jasa

Laksana (2008:68) menjelaskan, “Jasa merupakan kegiatan, manfaat atau kepuasan yang ditawarkan untuk dibeli”.

Gitosudarmo (2008:221) menjelaskan, “Jasa ialah produk yang tidak berwujud yang biasanya berupa pelayanan yang dibutuhkan oleh konsumen”.

### 2.1.6. Pengertian Web

Sidik *et.al* (2012:1) menjelaskan, “Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam Internet, dengan menggunakan teknologi *hyperteks*, pemakai



dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *browser web*".

Setiawan (2006:15) menjelaskan, "*Web* adalah sebuah layanan yang didapat oleh pemakai komputer apabila komputernya tersambung dengan internet".

#### **2.1.7. Pengertian Promosi**

Winardi (2000:101) menjelaskan, "Promosi adalah aktivitas-aktivitas sebuah perusahaan yang dirancang untuk memberi informasi, membujuk, atau mengingatkan pihak lain tentang perusahaan yang bersangkutan dan barang-barang serta jasa-jasa yang ditawarkan olehnya".

#### **2.1.8. Pengertian Pemesanan**

Winardi (2000:109) definisi pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan. Jadi, berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemesanan adalah cara seseorang untuk melakukan pemesanan.

Jadi sistem informasi pemesanan jasa travel pada PT. Mitra Buana Kasih Palembang adalah sistem berbasis *web* yang menyajikan data berupa informasi yang berhubungan dengan travel dan penyediaan jasa di bidang travel.

### **2.2 Teori Khusus**

#### **2.1.1. Pengertian Basis Data (*Database*)**

Kristanto (2008:79) menjelaskan, "Basis Data (*Database*) adalah kumpulan data, yang dapat digambarkan sebagai aktifitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi".

Pangera *et.al* (2010:10) dikemukakan bahwa, "Basis Data (*Database*) terdiri dari 2 suku kata, yaitu data dan *base/basis*. Data dapat diartikan sebagai representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek, misalnya manusia, hewan, barang, peristiwa, konsep dan lain sebagainya yang direkam dalam bentuk huruf, teks, simbol, angka, suara, gambar dan lainnya. Sedangkan *basis/base* dapat diartikan sebagai tempat berkumpul, sarang atau gudang untuk menyimpan sesuatu. Dengan demikian, basis data (*database*) dapat diartikan sebagai tempat



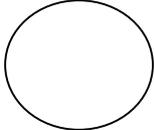
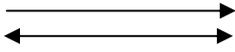
berkumpul menyimpan data-data suatu benda atau kejadian yang saling berhubungan”.

### 2.2.2. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Kristanto (2008:61) menjelaskan, “*Data Flow Diagram* (DFD) adalah model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut”.

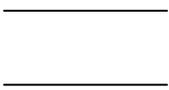
**Tabel 2.1**

Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No.	Notasi	Keterangan
1.		<i>External Entity</i> , adalah kesatuan ( <i>entity</i> ) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan <i>input</i> atau menerima <i>output</i> dari sistem.
2.		Proses, kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.
3.		<i>Data Flow</i> , menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukkan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.



### Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No.	Notasi	Keterangan
4.		Data Store, merupakan simpanan dari data yang dapat berupa file, arsip, kotak, tabel, agenda atau buku, dll.

(Sumber : Kristanto, 2008:61)

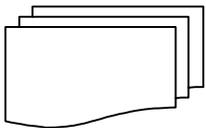
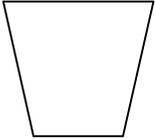
### 2.2.3. Pengertian Blockchart

Kristanto (2008:75) menjelaskan, “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *Blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

Kristanto (2008:75) menjelaskan, simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

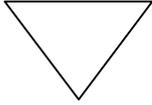
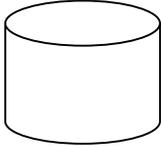
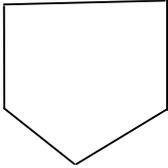
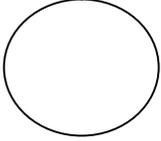
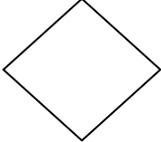
**Tabel 2.2**

Simbol-simbol dalam *Blockchart*

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



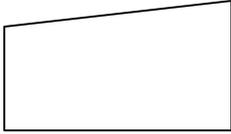
**Lanjutan Tabel 2.2** Simbol-simbol dalam *blockchart*

No.	Simbol	Keterangan
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan ( <i>data storage</i> )
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktifitas fisik.
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11.		Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> ).
12.		Layar peraga ( <i>monitor</i> ).




---

**Lanjutan Tabel 2.2** Simbol-simbol dalam *blockchart*

No.	Simbol	Keterangan
13.		Pemasukan data secara manual.

(Sumber : Kristanto, 2008 :75)

#### 2.2.4. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

Al Fatta (2007:121) menjelaskan, "ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis".

Al Fatta (2007:124) menjelaskan tentang komponen-komponen Diagram Hubungan Entitas:

##### 1. Entitas

Entitas bisa berupa orang, kejadian, atau benda di mana data akan dikumpulkan.

##### 2. *Relationship*

- a. Hubungan antar 2 entitas.
- b. Entitas pertama dalam *relationship* disebut entitas induk, entitas kedua disebut sebagai entitas anak.
- c. *Relationship* harus memiliki nama yang berupa kata kerja.
- d. *Relationship* berjalan 2 arah.

##### 3. Atribut

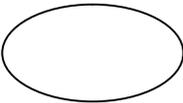
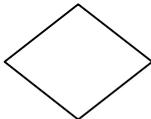
- a. Informasi yang diambil tentang sebuah entitas.
- b. Hanya yang digunakan oleh organisasi yang dimasukkan dalam model.
- c. Nama atribut harus merupakan kata benda.



Al Fatta (2007:124) menjelaskan notasi-notasi yang digunakan dalam ERD yaitu:

**Tabel 2.3**

Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No.	Simbol	Keterangan
1.		<i>Entity Name</i> , adalah Orang, tempat, atau benda dimana data akan dikumpulkan.
2.		<i>Attribute</i> , adalah properti dari entitas harus digunakan oleh minimal 1 proses bisnis dipecah dalam detail.
3.		<i>Relationship</i> , menunjukkan hubungan diantara sejumlah entitas.
4.		Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

(Sumber : Al Fatta, 2007 :124)

### 2.2.5. Pengertian *Flowchart*

Ladjamudin (2013:263) menjelaskan, “*Flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah”.

Ladjamudin (2013:266) menjelaskan, *Flowchart* disusun dengan simbol. Simbol ini dipakai sebagai alat bantu menggambarkan proses didalam program.



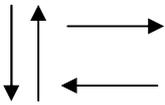
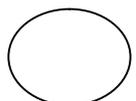
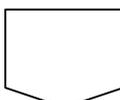
Simbol-simbol yang digunakan dapat dibagi menjadi 3 (Tiga) kelompok, yakni sebagai berikut:

#### 1. *Flow direction symbols*

Digunakan untuk menghubungkan simbol satu dengan yang lain. Berikut simbol *Flow direction symbols* seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.4**

Simbol-simbol *Flow direction symbols*

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		<b>Garis Alir</b> <i>(Flow Line)</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses.
2.		<b>Communication Link</b>	Digunakan untuk memberikan nilai awal pada suatu variabel atau counter.
3.		<b>Connector</b>	Digunakan untuk menunjukkan hubungan arus proses yang terputus masih dalam halaman yang sama.
4.		<b>Offline Connector</b>	Digunakan untuk menunjuk-kan hubungan arus proses yang terputus masih dalam halaman yang sama.

(Sumber : Ladjamudin, 2013 :266)

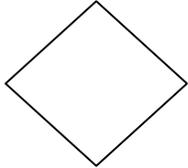
#### 2. *Processing symbols*

Menunjukkan jenis operasi pengolahan dalam suatu proses / prosedur.



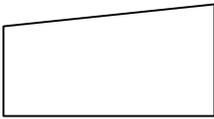
Berikut simbol *Processing symbols* seperti pada tabel di bawah ini :

**Tabel 2.5**  
Simbol-simbol *Processing symbol*

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		<b><i>Process</i></b>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
2.		<b><i>Manual</i></b>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer.
3.		<b><i>Decision</i></b>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya/tidak.
4.		<b><i>Predefined Process</i></b>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
5.		<b><i>Terminal</i></b>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
6.		<b><i>Keying Operation</i></b>	Menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai <i>keyboard</i> .
7.		<b><i>Offline Storage</i></b>	Menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu.



**Lanjutan Tabel 2.5** Simbol-simbol *Proccesing Symbol*

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
8.		<i>Manual Input</i>	Memasukkan data secara manual dengan menggunakan <i>online keyboard</i>

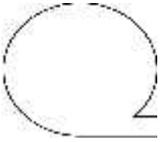
(Sumber : Ladjamudin, 2013:267)

### 3. *Input / Output symbols*

Menunjukkan jenis peralatan yang digunakan sebagai media input atau output.

**Tabel 2.6**

Simbol-simbol *Input / Output symbols*

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
2.		<i>Punched Card</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.
3.		<i>Magnetic Tape</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari pita magnetis atau <i>output</i> disimpan ke pita magnetis.
4.		<i>Disk Storage</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari dari disk atau <i>output</i> disimpan ke disk.



**Lanjutan Tabel 2.6** Simbol-simbol *Input / Output symbols*

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
5.		<i>Document</i>	Digunakan untuk mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer).
6.		<i>Display</i>	Digunakan untuk mencetak keluaran dalam layar monitor.

(Sumber : Ladjamudin, 2013:267)

### 2.2.6. Pengertian Kamus Data

Kristanto (2008:72) menjelaskan, "Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau file di dalam sistem".

Kristanto (2008:72) menjelaskan Simbol-simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.7**

Simbol-simbol dalam Kamus Data

No.	Notasi	Arti
1.	=	Terdiri atas
2.	+	AND atau dan
3.	()	Opsional
4.	[ ]	Memilih salah satu alternatif
5.	**	Komentar
6.	@	identifikasi atribut kunci
7.		Pemisah alternatif simbol [ ]

(Sumber : Kristanto, 2008:72)

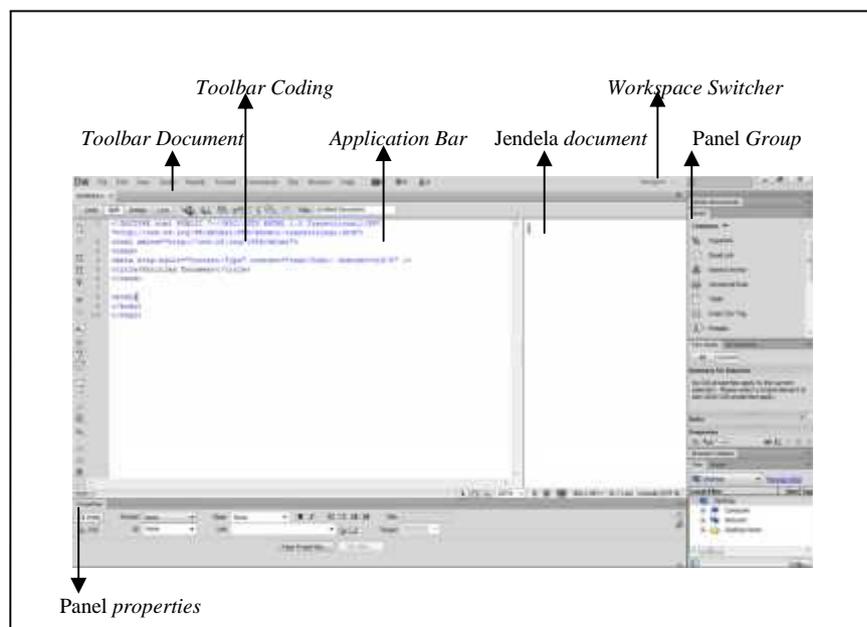


## 2.3 Teori Program

### 2.3.1. Mengenal Pemrograman *Dreamweaver CS6*

Madcoms (2011:2) menjelaskan, “*Dreamweaver* adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*. *Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *web desainer* maupun *web programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*, karena *dreamweaver* mempunyai ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs *web*”

Tampilan *Menu Utama* pada *Dreamweaver CS6* adalah sebagai berikut :



**Gambar 2.1**

Tampilan *Menu Utama Dreamweaver CS6*

Penjelasan :

#### a. *Application Bar*

Berada di bagian paling atas jendela aplikasi *dreamweaver CS6*. Baris ini berisi tombol *workspace*, menu dan aplikasi lainnya.



**Gambar 2.2**

*Application Bar*

b. *Toolbar Document*

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan *design* atau tampilan *code*. Juga dapat digunakan untuk operasi-operasi umum, misalnya untuk melihat hasil sementara halaman *web* pada jendela *browser*.



**Gambar 2.3**

*Toolbar Document*

c. *Jendela Document*

Adalah lembar kerja tempat anda membuat dan mengedit *design* halaman *web*.



**Gambar 2.4**

*Jendela Document*

d. *Workspace Switcher*

Digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) *Dreamweaver* CS6. Sebagai contoh mengubah tampilan menjadi *classic*, yaitu tampilan ruang kerja *Dreamweaver* versi sebelumnya.



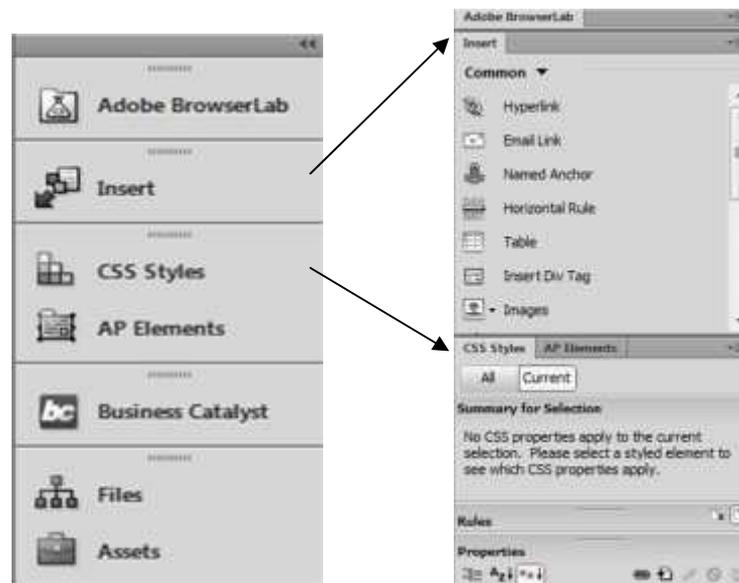
**Gambar 2.5**

*Workspace Switcher*

e. *Panel Group*

Adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Secara *default*, panel *group* berisi panel *insert*, *CSS styles*, *Asset*, *AP Element* dan *Files*.

Tampilan *Panel Group* pada *Dreamweaver CS6* adalah sebagai berikut :



**Gambar 2.6**

*Panel Group*

f. *Panel Properties*

Digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai *property* objek teks pada jendela *design*. *Property* untuk satu objek dengan objek lain selalu berbeda-beda. Jendela ini tidak dapat diuraikan pada tampilan jendela *code*.

Anda dapat mengatur *property* masing-masing objek dalam panel *properties*. Untuk menampilkan atau menyembunyikan panel *properties* klik



menu **window - Properties**. Dalam panel *properties* terdapat dua pilihan yaitu **HTML** dan **CSS**.



**Gambar 2.7**

Panel *Properties*

g. *Toolbar Coding*

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan operasi kode-kode standar. *Toolbar* ini hanya tampil pada jendela *code*.

Tampilan *Toolbar Coding* pada *Dreamweaver CS6* adalah sebagai berikut :

```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
2 "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
3 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
4 <head>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
6 <title>Untitled Document</title>
7 </head>
8 <body>
9 </body>
10 </html>

```

**Gambar 2.8**

*Toolbar Coding*

### 2.3.2. Pengertian HTML

Kadir (2008:3) menjelaskan, “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa standar untuk membuat halaman-halaman *web*”. Sebagai contoh, berikut adalah kode HTML :

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Latihan Pertama</TITLE>
</HEAD>

```




---

<BODY>

Selamat Belajar PHP <BR>

</BODY>

</HTML>

Sidik *et.al* (2012:9) menjelaskan, “HTML kependekan dari *Hypertext Markup Language*. Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang”.

### 2.3.3. PHP

#### 2.3.3.1. Pengertian PHP

Madcoms (2011:216) menjelaskan, “PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *web server* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah *server*”.

Kadir (2008:2) menyatakan, “PHP merupakan singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa pembentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*”.

#### 2.3.3.2. Menulis *Script Program PHP* dalam *Adobe Dreamweaver CS6*

Madcoms (2011:219) menjelaskan cara menulis *script* program PHP dalam *Dreamweaver CS6* sebagai berikut:

1. Buat file baru pada *Dreamweaver*, pada pilih **Page type** pilih **PHP** kemudian klik tombol **Create**.
2. Aktifkan jendela **Code** pada bagian **<Body>**, masukkan *code* program PHP.
3. Simpan file PHP, dengan nama **latihan.1.php**, untuk folder penyimpanan secara otomatis akan diarahkan pada *site* yang sudah anda buat sebelumnya.
4. Untuk melihat hasilnya buka *browser*, ketik URL tujuan pada bagian **Address** yaitu <http://localhost/latihan.1.php>, sehingga akan tampil dibuat.

### 2.3.4. MySQL

#### 2.3.4.1. Pengertian MySQL

Kadir (2008:2) menyatakan, “MySQL merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*”.



Sunarfrihantono (2003:65) menjelaskan, “MySQL adalah *multiuser database* yang menggunakan bahasa *Structured Query Language (SQL)*”.

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

#### 2.3.4.2. Kelebihan MySQL

Kadir (2008:2) menjelaskan mengenai kelebihan MySQL, antara lain:

1. MySQL tersedia pada beberapa *platform* (Windows, Linux, Unix dan lain-lain).
2. MySQL tergolong sebagai *database server* (server yang melayani permintaan terhadap *database*) yang andal, dapat menangani *database* yang besar dengan kecepatan tinggi, mendukung banyak sekali fungsi untuk mengakses *database*, dan sekaligus mudah untuk digunakan.
3. MySQL mendukung pengamanan *database* dengan berbagai kriteria pengaksesan.
4. MySQL mendukung konektivitas ke berbagai *software*. Sebagai contoh, dengan menggunakan ODBC (*Open Database Connectivity*), *database* yang ditangani MySQL dapat diakses melalui program yang dibuat dengan *Visual Basic*.
5. MySQL dapat diakses melalui aplikasi berbasis *Web*; misalnya dengan menggunakan PHP.

#### 2.3.4.3. Cara Menghubungkan PHP ke Database MySQL

Madcoms (2011:288) menjelaskan,

Untuk dapat mengakses data yang ada di *database* program PHP, Anda harus melakukan koneksi dengan *database* MySQL terlebih dahulu, adapun *coding*-nya sebagai berikut :

```
<?php
Mysql_Connect>Nama host, Nama User, Password);
?>
```



Keterangan :

- a. *Host* adalah lokasi dimana MySQL dipublikasikan.
- b. *Username* adalah *string* dengan isi data nama *user* yang terdaftar dalam MySQL yang digunakan untuk mengakses data pada MySQL.
- c. *Password* adalah *string* yang berisikan *password* yang digunakan untuk mengakses *database*.

Apabila nama *host* tidak dideklarasikan, maka *host* akan otomatis berisi ***localhost***. Nama *user default* adalah ***root*** sedangkan untuk *password*-nya kosong. Fungsi *mysql\_connect()* akan menghasilkan nilai ***True*** jika koneksi berhasil dan akan bernilai ***false*** jika koneksi gagal.

### 2.3.5. Pengertian *Cascading Style Sheet* (CSS)

Berdasarkan buku Komputer Wahana (2010:124) dikemukakan bahwa, “*Cascading Style Sheet* (CSS) adalah salah satu bahasa untuk mengatur tampilan halaman *web* yang berfungsi memisahkan antara desain dengan *content*”.

### 2.3.6. Pengertian XAMPP

Nugroho (2013:1) menjelaskan, “XAMPP adalah paket program *web* lengkap yang dapat digunakan untuk belajar pemrograman *web*, khususnya PHP dan MySQL, paket ini dapat didownload secara gratis dan legal”.

### 2.3.7. Pengertian PhpMyAdmin

Nugroho (2004:65) menjelaskan, “*PhpMyAdmin* adalah suatu program *open source* yang berbasis *web* yang dibuat menggunakan aplikasi PHP”.

Berdasarkan buku Komputer Wahana (2004:118) dikemukakan bahwa, “*PhpMyAdmin* adalah sebuah aplikasi *open source* berbasis *web* yang digunakan untuk mempermudah tugas pengelolaan *database* MySQL bagi pengembangan *web* dinamis berbasis PHP”.

### 2.3.8. Membuat *Database* dengan phpMyadmin pada XAMPP

Membuat *Database* dengan phpMyadmin pada XAMPP:

1. Jalankan *browser*, ketikkan *localhost*, kemudian klik PhpmyAdmin.
2. Untuk membuat *database*, ketik nama *database* pada kotak *create new database*, kemudia tekan tombol *create*.