



---

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Fauzi (2018:1), “Istilah komputer mempunyai arti yang luas dan berbeda bagi setiap orang. Istilah komputer yang berarti menghitung ( to compute atau to reckon).”

Menurut Kadir (2017:2), “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan manusia.”

Menurut Prawiro (2019:4), “ Komputer memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Data Input, komputer dapat menerima informasi atau data dari sumber lain.
2. Data Processing, salah satu fungsi utama komputer adalah untuk melakukan pengolahan data sehingga menghasilkan output, yaitu berupa informasi.
3. Data Output, fungsi komputer berikutnya adalah untuk menghasilkan output/informasi setelah melalui proses pengolahan data.
4. Data Storage, komputer juga dapat berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan data sehingga dapat ditemukan dengan mudah dan digunakan kembali.
5. Data Movement, fungsi lain dari komputer adalah untuk memindahkan data dari satu komputer ke komputer lainnya atau berbagai alat output lainnya.”

Disimpulkan bahwa komputer adalah alat elektronik yang dapat mengolah data dan menghitung data dan menghasilkan informasi atau output berdasarkan prosedur yang diperlukan.

##### 2.1.2 Pengertian Basis Data

Menurut Lubis (2016:2), “Basis data merupakan gabungan file data yang dibentuk dengan hubungan/relasi yang logis dan dapat diungkapkan dengan catatan serta bersifat independen.”

Menurut Ginantra Dkk (2020:8), “Dalam basis data terdapat komponen pendukung yang dapat mendukung proses system basis data bekerja. Komponen tersebut di antaranya: Hardware/perangkat keras, Sistem Operasi, Database, Database Management System (DBMS), User dan Aplikasi.”



---

Menurut Rosa dan Shalahudin (2013:43), "Basis data adalah sistem komputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan."

Menurut Rachmadi (2020:12), "Basis Data adalah himpunan kelompok data yang saling terhubung dan diorganisasi sedemikian rupa supaya kelak dapat dimanfaatkan kembali secara cepat dan mudah. Kumpulan data dalam bentuk file/tabel/arsip yang saling berhubungan dan tersimpan dalam media penyimpanan elektronik, untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilihan, pengelompokan dan pengorganisasian dan sesuai tujuan."

Jadi dapat disimpulkan, Basis data adalah sistem komputerisasi yang berfungsi sebagai media penyimpanan data dan informasi saat dibutuhkan.

### **2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak (Software)**

Menurut Kadir (2017:2), "Perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada computer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai."

Menurut Yurindra (2017:1), "Perangkat lunak merupakan transformasi informasi yang memproduksi, mengatur, memperoleh, memodifikasi, menampilkan, atau memancarkan informasi sehingga pekerjaan dapat menjadi lebih sederhana".

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:2), "Perangkat Lunak (Software) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (User Manual). Sebuah program komputer tanpa terasosiasi dengan dokumentasinya maka belum dapat disebut perangkat lunak (Software)."

Dapat disimpulkan bahwa Perangkat lunak adalah program komputer yang memproduksi, mengatur, memperoleh, memodifikasi, menampilkan, atau memancarkan informasi terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan.



---

#### **2.1.4 Pengertian Browser**

Menurut Permana dan Purnomo (2021:5), “Browser adalah suatu program atau software yang digunakan untuk menjelajah internet atau untuk mencari informasi yang dibutuhkan dari suatu web yang tersimpan dalam komputer.”

Menurut Frans (2013), “Browser merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengoperasikan internet, terutama sebagai media untuk melakukan browsing, surfing dan melakukan aktivitas di dunia maya lainnya.”

Menurut Juju (2008:13) “Browser adalah aplikasi yang bisa digunakan untuk menjelajah internet yang gunanya untuk mendapatkan berbagai informasi berharga.”

Menurut Limantara (2009:1), “Browser adalah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi dengan teks, image, video, games dan informasi lainnya yang berlokasi pada halaman web pada World Wide Web (WWW) atau Local Area Network (LAN).”

Jadi dapat disimpulkan bahwa Browser adalah suatu aplikasi atau program yang dijalankan pada perangkat komputer untuk melihat konten yang ada pada media dengan memanfaatkan jaringan internet.

## **2.2 Teori Judul**

### **2.2.1 Pengertian Aplikasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.”

Menurut Mulyani (2019:69), “Aplikasi Merupakan software yang mempunyai fungsi khusus sesuai dengan tujuan pembuatnya.”

Menurut Dhanta dalam Supardi, (2015:5), “Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugastugas tertentu. Misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel”.

Dari pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi dapat didefinisikan sebagai sebuah software penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data.



---

### **2.2.2 Pengertian Pemesanan**

Menurut Fajar dan Nabila (2020:7), “Pemesanan adalah proses pengolahan pemesanan/order melibatkan penyiapan pesanan untuk pengiriman dan penerimaan pesanan ketika pengiriman-pengiriman tiba.”

### **2.2.3 Pengertian Jasa**

Menurut Kotler dalam Lupiyoadi (2014:7) “Jasa adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan perpindahan kepemilikan apapun. Produksi jasa mungkin berkaitan dengan produk fisik atau tidak.”

### **2.2.4 Pengertian Travel**

Menurut damardjati dalam (yoeti, 2006), “Yang dimaksud dengan travel agency adalah perusahaan yang khusus mengatur dan menyelenggarakan perjalanan orang-orang, termasuk kelengkapan perjalanannya dari suatu ke tempat ke tempat lain, baik di dalam negeri, dari dalam negeri, keluar negeri atau negeri itu sendiri.”

### **2.2.5 Pengertian *Web Information System Development Methodologi(WISDM)***

*WISDM(Web Information System Development Methodologi)* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Selain itu *WISDM* juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan pemakai sulit untuk diidentifikasi. Ada 5 hal yang akan dibahas dalam methodology *WISDM* ini:

#### **1. Organizational analysis**

Pada tahap ini membahas tentang apakah nanti organisasi ini akan menghasilkan keuntungan atau sebaliknya. Untuk mengetahuinya peneliti mencoba menganalisis kebutuhan dengan cara melakukan survey dan data yang diperlukan yaitu data primer dan data sekunder.

#### **2. Information Analysis**



---

Pada tahap ini analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna berdasarkan data dan informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Untuk mengetahui kebutuhan pengguna pada tahap ini akan menggambarkan perancangan sistem dengan menggunakan pendekatan UML. Pada UML akan dapat menggambarkan class model, use case dan sequence diagram dan process oriented (activity diagram) model dari permasalahan yang dihadapi.

### 3. Work Design

Pada tahap ini dibicarakan tentang user satisfaction atau kepuasan pelanggan. Kepuasan pelanggan dapat dilihat dari berbagai segi, dan untuk mengetahui kepuasan pelanggan ini peneliti melakukan survey secara offline dengan cara memberikan pertanyaan pada user.

### 4. Technical Design

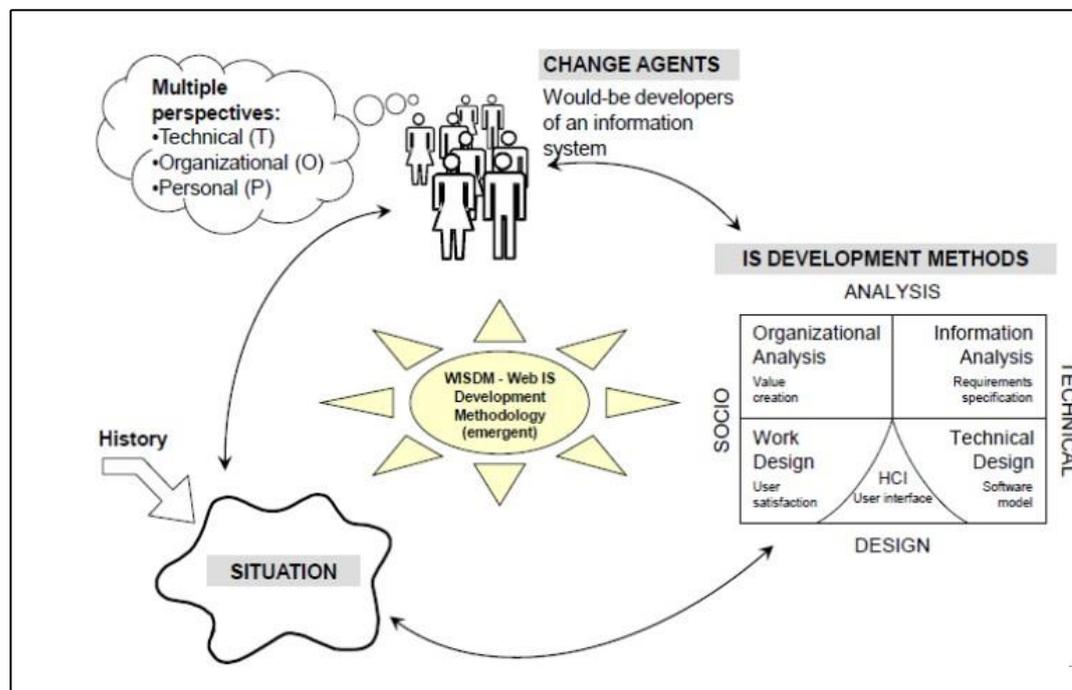
Setelah melakukan tahap sebelumnya, peneliti melanjutkan pada tahap Technical Design. Pada tahap ini akan dibahas software apa yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi berbasis web yang kemudian menghasilkan sebuah sistem yang sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, desain tampilan menggunakan CSS dan menggunakan Apache Server XAMPP versi 1.6.4.

### 5. Human Computer Interface (HCI)

Pada tahap ini merupakan bagian user interface dan disini juga akan dibagi pekerjaan pada bidang technical design dan work design supaya jangan terjadi overlapping.



Berikut ini merupakan gambaran mekanisme pengembangan sistem dengan menggunakan WISDM :



**Gambar 2.1 Mekanisme Model Metodologi WISDM**

*Sumber : (mawardi, 2012)*

### 2.2.6 Pengertian Website

Menurut Abdulloh (2018:1), “Website dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video, atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia.”

Menurut Sidiq (2017:89), “Website/situs merupakan sekumpulan informasi atau kumpulan halaman/page yang bias di akses lewat jalur internet.”

Menurut Arief (2011:7) “Website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan untuk



---

mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari.

### **2.2.7 Pengertian Aplikasi Pemesanan Jasa Travel Menggunakan Metode Web Information System Development Methodologi pada CV. Regintan Wisata Berbasis Website**

Aplikasi Pemesanan Jasa Travel Menggunakan Metode Web Information System Development Methodologi pada CV. Regintan Wisata Berbasis Website adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan proses pemesanan jasa travel, pengiriman paket, kursus mengemudi dan rental mobil, kemudian melakukan proses transaksi pembayaran, serta mencetak hasil laporan.

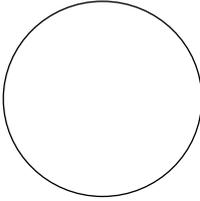
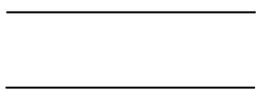
## **2.3. Teori Khusus**

### **2.3.1 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)**

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018:70-73) ”*Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam Bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).”

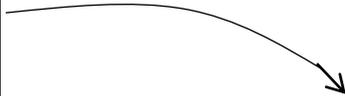


Notasi-notasi DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut: **Tabel 2.1.** Simbol-simbol pada DFD

No	Simbol	Keterangan
1.		<p>proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program</p> <p>catatan: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja</p>
2.		<p><i>File</i> atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>)</p> <p>Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>



Lanjutan Tabel 2.1. Simbol-simbol pada DFD

No	Simbol	Keterangan
3.		<p>entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakain/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan</p> <p>Catatan: nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda</p>
4.		<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>)</p> <p>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”</p>

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:71-72)

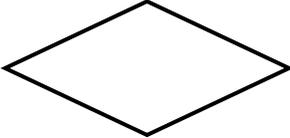
### 2.3.2 Pengertian *Flowchart*

Menurut Rusmawan (2019:48), “menyebutkan bahwa *Flow Chart* merupakan gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Berikut ini adalah simbol-simbol program flow chart menurut ANSI (*American National Standar Institute*).”

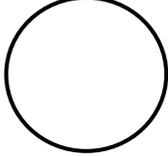
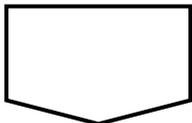


Berikut simbol- simbol yang ada pada *Flow Chart* :

**Tabel 2.2.** Simbol-simbol pada *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1.	Simbol terminal ( <i>terminal symbol</i> ) 	Digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari program.
2.	Simbol persiapan ( <i>preparation symbol</i> ) 	Digunakan untuk memberikan nilai awal pada suatu variabel atau counter
3.	Simbol pengolahan ( <i>processing symbol</i> ) 	Digunakan untuk pengolahan arthmatika dan pemindahan data
4.	Simbol keputusan ( <i>decision symbol</i> ) 	Digunakan untuk mewakili operasi perbandingan logika
5.	Simbol proses terdefinisi ( <i>predefined process symbol</i> ) 	Digunakan untuk proses yang detilnya dijelaskan terpisah, misalnya dalam bentuk sub-routine

Lanjutan Tabel 2.2. Simbol-simbol pada *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
6.	Simbol penghubung ( <i>connector symbol</i> ) 	Digunakan untuk menunjukkan hubungan arus proses yang terputus masih dalam halaman yang sama
7	Simbol penghubung halaman lain ( <i>off page connector symbol</i> ) 	Digunakan untuk menunjukkan hubungan arus proses yang terputus masih dalam halaman yang sama
8.	Simbol penjelasan ( <i>annotation flag symbol</i> ) 	Digunakan untuk memberikan keterangan-keterangan guna memperjelas simbol-simbol yang lain

Sumber : Rusmawan (2019:49)

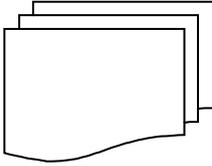
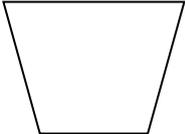
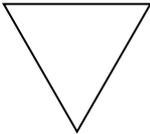
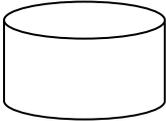
### 2.3.3 Pengertian *Blockchart*

Kristanto, Andri (2018:75), “Menyatakan bahwa *blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.”



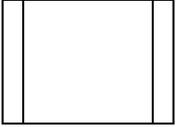
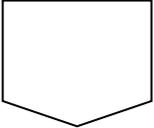
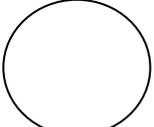
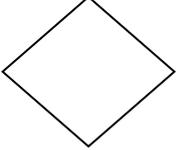
Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.3.** Simbol-simbol pada *Block Chart*

	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
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (data storage)



**Lanjutan Tabel 2.3.** Simbol-simbol pada *Block Chart*

	<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untu 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 (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

Sumber : Kristanto (2018:75)

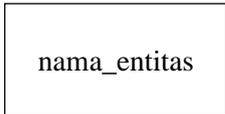
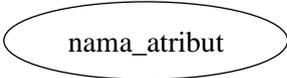


### 2.3.4 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Mulyani (2016:100), “Menjelaskan Kegunaan ERD yaitu “*Tools* yang digunakan untuk memodelkan struktur dengan menggambarkan entitas dan hubungan antara entitas (*relationship*) secara abstrak (konseptual).”

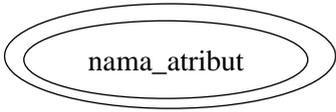
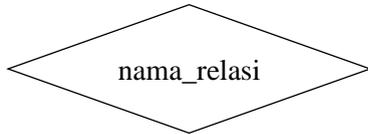
Adapun simbol-simbol dalam ERD dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 2.4** Simbol-simbol pada ERD

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas / entity 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).



Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol pada ERD

No.	Simbol	Deskripsi
4.	Atribut multinilai / <i>multivalue</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 ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.  Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas.

Sumber : Mulyani (2016:100)

### 2.3.5 Pengertian Kamus Data

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:73), “Kamus data adalah kumpula daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (input) dan keluaran (ouput) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).”

Menurut Gaol (2008:344), “Kamus data adalah catalog atau directory yang berbasis computer (computer based catalog or directory ) yang berisi data perubahan (metadata).”

Menurut Supardi (2015:7), “Kamus data merupakan model yang tidak menggunakan notasi grafis sebagaimana halnya DFD.”



Jadi dapat disimpulkan bahwa Kamus data adalah suatu penjelasan tertulis tentang suatu data yang berada di dalam database atau suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga user dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang input, output, dan komponen data store.

Berikut Simbol-Simbol Pada Kamus Data :

**Tabel 2.5** Simbol-simbol pada Kamus Data

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

Sumber : Supardi (2015:7-6)

## 2.4 Teori Program

### 2.4.1 Pengertian XAMPP



**Gambar 2.2** Logo XAMPP

Menurut Lusia dan Harry (2020:113), “XAMPP adalah perangkat lunak sumber terbuka yang dikembangkan oleh teman-teman Apache, Paket perangkat lunak XAMPP berisi distribusi Apache untuk server Apache, Maria DB, PHP dan




---

Perl.”

Menurut Gunawan (2010:17), “mengemukakan XAMPP adalah aplikasi web server instan yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi berbasis web. Fungsi XAMPP adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.”

Menurut Enterprise (2017:93),”menyatakan bahwa XAMPP merupakan tool yang digunakan untuk membantu kita bekerja menggunakan MySQL Server, namun dengan tampilan antarmuka grafis yang lebih ramah untuk siapa pun, terlebih bagi kalangan pemula.”

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

Kesimpulannya, XAMPP adalah program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemrograman web yang terdiri dari *Apache* (server), *MySQL* (database), *PHPMysqlAdmin*, Perl, Filezilla dan lain-lain.

#### **2..4.2 Pengertian HTML**

Menurut Rerung (2018:18), “HTML adalah singkatan dari Hypertext Markup Language. Disebut Hypertext karena di dalam HTML sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya dengan meng-klik text tersebut.

Menurut Faisal dan Abadi (2020:13), “HTML adalah Bahasa yang digunakan untuk membuat antarmuka antar web. Aplikasi web menggabungkan antarmuka yang dibuat HTML dengan Bahasa pemrograman yang berfungsi sebagai logika dan mengelola data.”

Menurut Abdullah (2016:2), “Menyatakan bahwa HTML singkatan dari Hypertext Markup Language yaitu skrip berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur website.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa HTML merupakan suatu bahasa



markah yang digunakan untuk membuat halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah web browser.

### 2.4.3 Pengertian PHP

Menurut Haqi dan Heri (2019:9), "Menyatakan bahwa PHP adalah bahasa script pemrograman yang dapat ditanam atau disisipkan ke dalam HTML."

Menurut Anhar (2010:1), "PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting)."

Menurut Betha (2017:32), "PHP secara umum dikenal sebagai Bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara on the fly yang duejsejsu du server web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML."

Menurut Winarno (2013:1), "PHP adalah bahasa pemrograman web bersifat server side, yang tujuannya untuk menghasilkan script yang akan di generate dalam kode HTML yang merupakan bahasa standar web."

Menurut Madcoms (2010:350-351), "mengemukakan, script PHP harus berdiri sendiri namun dapat disisipkan diantara kode HTML. Script PHP harus diawali dengan `<? Atau <?PHP` dan diakhiri dengan `?>.`"

Contoh penulisan *script PHP* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.6** *Script Dasar PHP*

<code>&lt;?</code>	
<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> ..... Tempat penulisan <i>script PHP</i>	
<code>?&gt;</code>	
Atau	
<code>&lt;?php</code>	
<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> ..... Tempat penulisan <i>script PHP</i>	
<code>?&gt;</code>	



---

#### 2.4.4 Pengertian MySQL



**Gambar 2.3 Logo MySQL**

Menurut Fitri (2020:2), “Menyatakan bahwa MySQL adalah DBMS Open Source dengan dua bentuk lisensi yaitu free software (perangkat lunak) dan shareware (perangkat lunak berpemilikan yang penggunaannya terbatas).”

Menurut Jubilee (2018:2), “MySQL merupakan server yang melayani database. Untuk membuat dan mengolah database, kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut query (perintah) SQL.”

Menurut Teguh (2015:19), “menyatakan bahwa MySQL adalah suatu perangkat lunak untuk relasi database (Relation Database Management System/RDMS) seperti halnya Oracle, PostgreSQL, Microsoft SQL.”

Menurut Mudzir (2018:217), “MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang sifatnya open source (terbuka) dan paling banyak digunakan saat ini.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau dalam bahasa Inggris disebut database management system (DBMS) yang multithread, multi-user.

#### 2.4.5 Pengertian CSS

Menurut Lewenusa (2020), “CSS secara sederhana adalah sebuah metode yang digunakan untuk mempersingkat penulisan tag HTML seperti font, color, text dan table menjadi lebih ringkas sehingga tidak terjadi pengulangan penulisan.”



---

Menurut Marisa (2017:107), “CSS adalah script pemrograman web yang berfungsi untuk mempercantik tampilan web.”

Menurut Suryana dan Koesheryatin (2014:101), “CSS (Cascading Style Sheet) adalah suatu Bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis huruf, warna dan semua yang berhubungan dengan tampilan. Pada umumnya CSS digunakan untuk menformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML.”

Menurut Sulystiawan Dkk (2008), “ CSS dapat mengubah besar kecilnya text, mengganti warna background pada sebuah halaman, atau dapat pula mengubah warna border pada tabel, dan masih banyak hal lagi yang dapat dilakukan oleh CSS.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa CSS adalah kepanjangan dari *Cascading Style Sheets* yang berguna untuk menyederhanakan proses pembuatan website dengan mengatur elemen yang tertulis dibahasa markup.



## Referensi Jurnal

Dalam Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa jurnal sebagai referensi. Dibawah ini akan diuraikan dari referensi jurnal tersebut.

**Tabel 2.7** Referensi Jurnal

No.	Judul/Penulis/Tahun	Masalah	Teori	Metode	Hasil
1.	PERANCANGAN WEB KELAS ONLINE DENGAN METODOLOGI WISDM BERBASIS LEARNING MANAJEMEN SYSTEM DI MAN PAMENGPEUK ISSN : 2302-7339 Vol. 09 No. 1 2012	Kurangnya minat belajar terhadap siswa dan guru juga tidak dapat memonitoring pembelajaran siswa	Perancangan, WISDM	WISDM	Aplikasi ini dapat memudahkan siswa untuk melakukan pembelajaran menggunakan LMS.
2.	SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA TOUR DAN TRAVEL BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMART TOUR) P-ISSN: 2337-8344 E-ISSN: 2623-1247 Vol :6 No.2 2018	Proses pemesanan tiket masih dilakukan secara manual, pelanggan harus datang terlebih dahulu untuk memesan tiket, sistem yang ada sebelumnya masih dicatat secara manual dan belum terkomputerisasi.	Aplikasi, WISDM	WISDM	mengelola data secara cepat, selain itu menyediakan jasa travel mobil agar pelanggan dapat langsung memesan travel mobil yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke kantor  mampu mengurangi resiko kesalahan pada pengelolaan data pada admin



3.	PENGEMBANGAN APLIKASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PADA PT. BUMI MENARA INTERNUSA TANJUNG BINTANG LAMPUNG SELATAN ISSN 2088-5555	memilih kelayakan karyawan berdasarkan kriteria, dan mengolah data dengan perangkat	Aplikasi, WISDM	WISDM	Membantu menentukan keputusan memilih karyawan yang layak mendapat insentif pada PT. Bumi Menara Internusa Tanjung Bintang Lampung Selatan
4.	PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE WISDM (WEB INFORMATION SYSTEM DEVELOPMNET METHODOLOGY) ISSN: 0216-9436 Vol. 14 No. 2 2017	Masih kurang efektifnya penjualan produk yang disediakan baik untuk pelanggan didalam kota Bandar Lampung maupun di wilayah lain	Aplikasi, WISDM	WISDM	dapat memperluas jangkauan pelanggan, sehingga dapat meningkatkan keuntungan perusahaan.  mempermudah petugas untuk memberikan laporan data penjualan meubel dengan cepat dan mudah, baik laporan perhari, perminggu, pertahun, pernomor transaksi.
5.	Analisis dan Studi Banding Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Tradisional dan Web (WISDM) Menuju Aplikasi Pengembangan Web (ISSN 2250-2459, Jurnal Bersertifikat ISO 9001:2008, Volume 3, Edisi 11, November 2013)	masalah untuk mengakomodasi aspek spesifik web dalam hal metode dan implementasinya.	Aplikasi, WISDM	WISDM	Menghasilkan metodologi yang berguna untuk keterampilan teknis dan pemikiran kreativitas pengembang web dan memudahkan proses pengembangan web.