



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

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

##### **2.1.1. Pengertian Komputer**

Blissmer dalam Jogiyanto (1999:01), komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai berikut: menerima input, memproses input tadi sesuai dengan programnya, menyimpan perintah – perintah dan hasil dari pengolahan, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.

Mulyono (2010:1) 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.

Febrian (2004:108) menjelaskan, “Komputer adalah perangkat elektronik yang dapat dipakai untuk mengolah data dengan perantaraan sekumpulan program dan mampu memberikan informasi dari hasil pengolahan tersebut”.

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

Sutarman (2012:5) menjelaskan, sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama.

Kusrini (2007:11) menjelaskan, sistem adalah sebuah tatanan yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan tugas/fungsi khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bersetujuan untuk memenuhi suatu proses/pekerjaan tertentu.

Kristanto (2008:01) menjelaskan, suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

##### **2.1.3. Karakteristik Sistem**

Ladjamudin (2013:3) menjelaskan, suatu sistem mempunyai karakteristik sebagai berikut:

---



---

#### 1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan.

#### 2. Batasan Sistem

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

#### 3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

#### 4. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya.

#### 5. Masukan Sistem

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem.

#### 6. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

#### 7. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya.

#### 8. Sasaran Sistem

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran, kalau sistem tidak mempunyai sasaran maka sistem tidak akan ada.

### 2.1.4. Klasifikasi Sistem

Kristanto (2008:05) menjelaskan, sistem dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu :

#### a. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak merupakan sistem yang tidak bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sistem ini berupa pemikiran atau ide-ide. Contoh dari sistem abstrak ini adalah filsafat. Sistem fisik merupakan sistem yang bisa dilihat secara mata

---



biasa dan biasanya sering digunakan oleh manusia. Contoh dari sistem fisik ini adalah sistem akuntansi, sistem computer dan sebagainya.

b. Sistem alamiah dan sistem buatan

Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi karena pengaruh alam.

Misalnya sistem rotasi bumi, sistem gravitasi dan sebagainya. Sistem buatan merupakan sistem yang dirancang dan dibuat oleh manusia. Misalnya, sistem pengolahan gaji.

c. Sistem tertutup dan sistem terbuka

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan bagian luar sistem dan biasanya tidak terpengaruh oleh kondisi di luar sistem. Sedangkan sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dengan bagian luar sistem.

### 2.1.5. Metode Pengembangan Sistem

Jogiyanto (2009:433) menjelaskan, pengembangan sistem teknologi informasi (STI) dapat dilakukan dengan beberapa cara. Pengembangan STI konvensional menggunakan metode siklus hidup pengembangan sistem atau *sistem development life cycle* (SDLC). Istilah konvensional ini bukan berarti kuno, tetapi lebih ke metode yang sudah ada sebelumnya. Metode siklus hidup pengembangan sistem atau *sistem development life cycle* (SDLC) mempunyai beberapa tahapan. Sesuai dengan namanya, SDLC dimulai dari suatu tahapan sampai tahapan terakhir dan kembali lagi ke tahapan awal membentuk suatu siklus atau daur hidup.

Tahapan-tahapan dalam metode SDLC adalah sebagai berikut ini :

1. Analisis sistem (*sistem analysis*)

a. Studi pendahuluan

Kegiatan awal dari analisis sistem adalah studi awal atau studi pendahuluan tentang jenis, ruang lingkup dan pemahaman awal dari proyek pengembangan STI ini. Dari studi pendahuluan ini dapat diperoleh hasil pemahaman sistem secara awal, perkiraan biaya yang dibutuhkan dan waktu yang diperlukan untuk pengembangan STI ini.

b. Studi kelayakan



Setelah studi pendahuluan dilakukan, langkah berikutnya yang diperlukan oleh analisis sistem adalah melakukan studi kelayakan (*feasibility study*). Studi kelayakan ini dimaksudkan bahwa secara teknologi, ekonomi, legal, operasi dan sosial, pengembangan STI dapat dilakukan dan layak. Pengembangan STI layak secara teknologi jika teknologi yang dibutuhkan dapat tersedia dan diperoleh. Pengembangan STI dikatakan layak secara ekonomis jika manfaat yang diperolehnya lebih besar dari biaya yang dikeluarkannya dan dana yang digunakan untuk membangunnya tersedia. Pengembangan STI dikatakan layak secara legal jika tidak melanggar peraturan dan hukum yang berlaku. Pengembangan STI dikatakan layak secara operasi jika STI yang dihasilkan dapat dioperasikan dan dijalankan. Pengembangan STI dikatakan layak secara sosial jika hasil dari STI tidak mempunyai pengaruh negatif terhadap lingkungan sosialnya.

c. Mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan informasi pemakai

Langkah selanjutnya jika STI layak dikembangkan adalah mengidentifikasi masalah di sistem lama supaya dapat diperbaiki di sistem yang baru. Mengidentifikasi masalah dilakukan dengan mengidentifikasi penyebab masalahnya. Penyebab masalah merupakan sumber dari permasalahannya yang harus diperbaiki. Setelah diketahui sumber dan tempat permasalahannya, langkah selanjutnya adalah memahami sistem yang ada untuk mendapatkan data dan menganalisis permasalahannya. Memahami sistem yang ada dapat dilakukan dengan melakukan penelitian untuk mendapatkan data tentang sistem yang ada.

d. Memahami sistem yang ada

Memahami sistem yang ada dapat dilakukan dengan melakukan penelitian untuk mendapatkan data tentang sistem yang ada.

e. Menganalisis hasil penelitian

Setelah penelitian dilakukan dan hasil penelitian dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil penelitian ini. Menganalisis hasil



---

penelitian terdiri dari menganalisis kelemahan sistem yang lama dan menganalisis kebutuhan informasi pemakai.

## 2. Perancangan sistem (*sistem design*)

### a. Perancangan awal

Yang dirancang di tahap ini adalah menggambarkan bentuk dari sistem teknologi informasinya secara logika atau secara konsep dan mengidentifikasi komponen-komponen dari sistem teknologi informasinya.

### b. Perancangan rinci

Perancangan ini dimaksudkan untuk menggambarkan bentuk secara fisik dari komponen-komponen STI yang akan dibangun oleh pemrogram dan ahli teknik lainnya.

## 3. Implementasi sistem (*sistem implementation*)

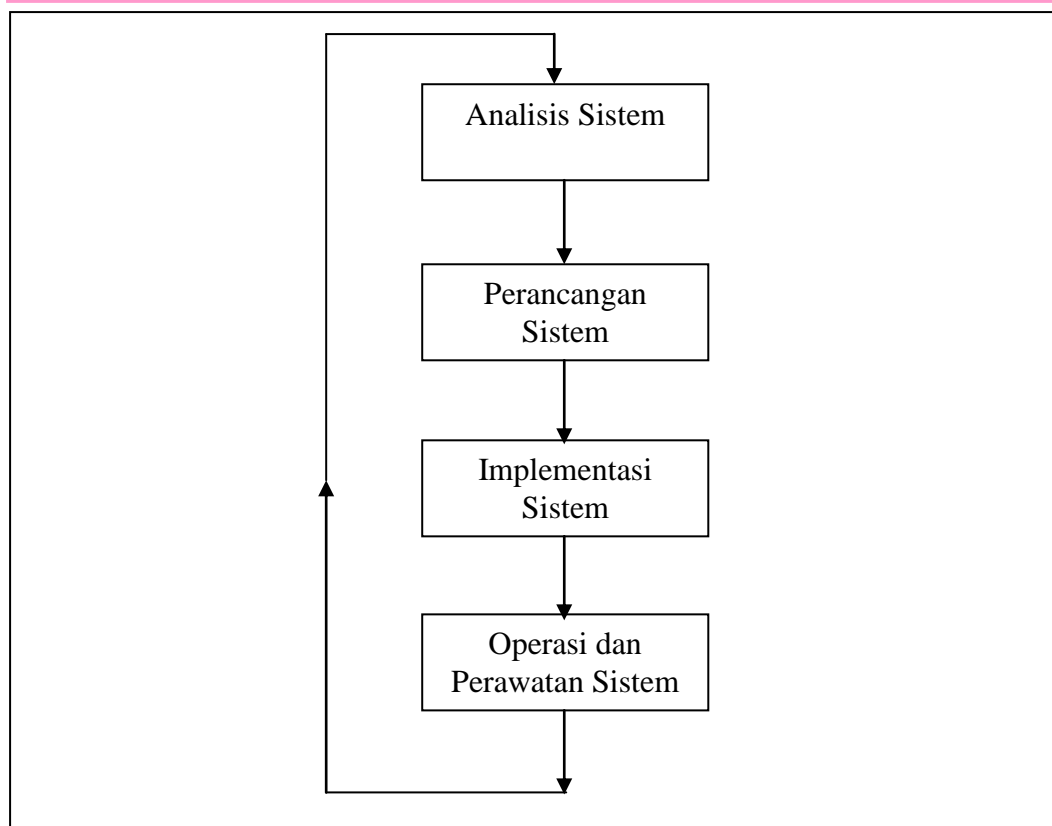
Tahap berikutnya setelah sistem selesai dirancang dan dibangun adalah tahap implementasi sistem. Implementasi sistem adalah tahap meletakkan sistem supaya siap dioperasikan.

## 4. Operasi dan perawatan sistem (*sistem operation and maintenance*)

Setelah sistem diimplementasi dengan berhasil, sistem akan dioperasikan dan dirawat. Tahap ini disebut dengan operasi dan perawatan sistem. Sistem perlu dirawat Karena beberapa hal, yaitu sebagai berikut ini :

- a. Sistem mengandung kesalahan yang dulunya belum terdeteksi, sehingga kesalahan-kesalahan sistem perlu diperbaiki.
- b. Sistem mengalami perubahan-perubahan karena permintaan baru dari pemakai sistem.
- c. Sistem mengalami perubahan karena perubahan lingkungan luar.
- d. Sistem perlu ditingkatkan.

Siklus atau daur hidup pengembangan sistem tampak jika sistem yang sudah dikembangkan dan dioperasikan tidak dapat dirawat lagi, sehingga dibutuhkan pengembangan sistem kembali yang tampak di gambar berikut ini :



(Sumber : Jogiyanto, 2009:433) **Gambar 2.1.** Siklus hidup pengembangan sistem

### 2.1.6. Pengertian Database

Jogiyanto (2009:46), basis data (*database*) adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

Kusrini (2007:02) menjelaskan, basis data adalah kumpulan data yang saling berelasi.

Dianing (2012:57) menjelaskan, *database* adalah tempat dimana kita akan menyimpan data yang dibutuhkan web kita.

## 2.2. Teori Khusus

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

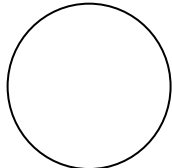
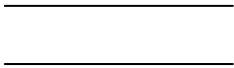
Rosa AS (2013:70), DFD (*Data Flow Diagram*) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran




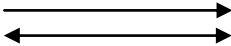
(*output*). DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD dapat dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail.

Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Notasi – notasi *Data Flow Diagram***

| No | Notasi  | 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 :</p> <p>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 ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel – tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)).</p> <p>Catatan :</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</p> |

Lanjutan Tabel : **Tabel 2.1 Notasi – notasi Data Flow Diagram**

| No | Notasi  | Keterangan   |
|----|---|--|
| 3. |    | <p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai / berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p> <p>Catatan :</p> <p>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 :</p> <p>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 : Rosa AS, 2013:71)



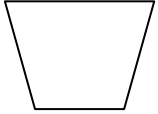

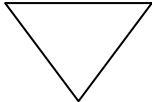
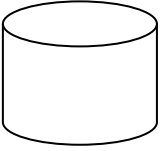

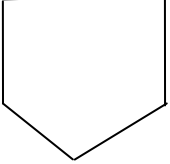
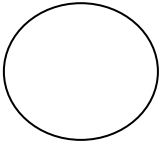
### 2.2.2. Pengertian Blockchart

Kristanto (2008:75), *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.


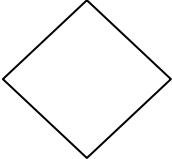
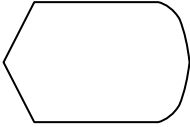
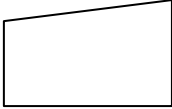
Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:



Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam *Block Chart*

| 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.   |
| 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. |

Lanjutan Tabel : **Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam *Block Chart***

| No. | Simbol  | Keterangan  |
|-----|---|---|
| 10  |    | Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran. |
| 11  |    | Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> ).                  |
| 12  |    | Layar peraga ( <i>monitor</i> ).                            |
| 13  |  | Pemasukan data secara manual.                               |


(Sumber : Kristanto, 2008:75)

### 2.2.3. Pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*)

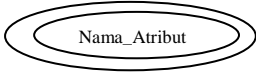
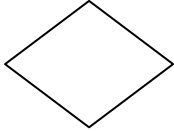
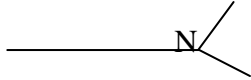
Rosa AS (2013:50), ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah diagram yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan dalam pemodelan basis data relasional.

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

**Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)**

| No | Simbol   | Keterangan  |
|----|--|---|
| 1. | Entitas / <i>entity</i><br> | 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. |

Lanjutan Tabel : Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

| No | Notasi   | Keterangan   |
|----|--|--|
| 2. | Atribut multivalai /<br><i>multivalue</i><br> | <i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.  |
| 3. | Relasi<br>                                    | Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.   |
| 4. | Asosiasi/ <i>association</i><br>              | 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. Misalkan ada kardinalitas 1 ke M atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B maka. |



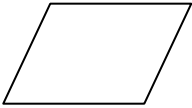
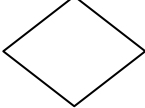
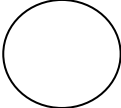
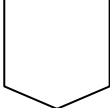
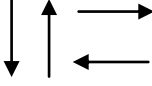
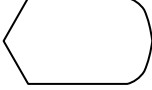
(Sumber : Rosa AS, 2013:50)

#### 2.2.4. Pengertian *Flowchart*

eWolf Community (2012:16) *flowchart* adalah simbol-simbol pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung. Jadi, setiap simbol *flowchart* melambangkan pekerjaan dan instruksinya. Dengan menggunakan *flowchart*, logika pemrograman lebih mudah dipahami dan dianalisis, sehingga anda dapat menentukan kode-kode pemrograman yang sesuai dengan pekerjaannya.

Berikut beberapa simbol standar *flowchart* yang sering digunakan dalam pemrograman komputer:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flow Direction Symbols*

| No | Simbol  | Arti   |
|----|---|--|
| 1. |    | Simbol <b>Start</b> atau <b>End</b> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> |
| 2. |    | Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja  |
| 3. |    | Simbol <b>Input/Output</b> yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses                           |
| 4. |   | Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu  |
| 5. |  | Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama                                  |
| 6. |  | Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda                               |
| 7. |  | Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol  |
| 8. |  | Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, printer, dll                         |

Lanjutan Tabel : **Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flow direction symbols***

| No  | Simbol | Arti   |
|-----|--------|--|
| 9.  |        | Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual |
| 10. |        | Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen       |
| 11. |        | Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program)       |
| 12. |        | Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita magnetik |
| 13. |        | Simbol <b>database</b> atau basis data                         |

(Sumber : eWolf Community, 2012:17)

### 2.2.5. Pengertian Kamus Data

Rosa AS (2013 : 73), kamus data (*data dictionary*) digunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada DFD. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan. Kamus data biasanya berisi nama-nama dari data,, digunakan pada, deskripsi dan informasi tambahan.

Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi



tambahan sebagai berikut:

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

| No | Simbol           | Keterangan                     |
|----|------------------|--------------------------------|
| 1. | =                | Terdiri atas                   |
| 2. | +                | AND atau dan                   |
| 3. | [   ]            | Baik ...atau...                |
| 4. | { } <sup>n</sup> | n dikali ulang/bernilai banyak |
| 5. | ( )              | Data opsional                  |
| 6. | *...*            | Batas komentar                 |

(Sumber : Rosa AS, 2013 : 74)

## 2.3. Teori Judul

### 2.3.1. Pengertian Rancang Bangun

Menurut Jogiyanto (2005:197), Rancang Bangun (desain) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem.

### 2.3.2. Pengertian Web

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

Sarwono dan Prihartono (2012:40) menjelaskan, *web* merupakan sistem yang menghubungkan dokumen-dokumen dengan *hypertext* dan yang dapat diakses melalui internet dengan bantuan browser.



### **2.3.3. Pengertian Informasi**

Davis dalam Ladjamudin (2013:8) menjelaskan, informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun yang akan datang.

Kristanto (2008:07) menjelaskan, informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

Jogiyanto (1999:03) menjelaskan, informasi adalah hasil dari kegiatan pengolahan data yang lebih berarti dari suatu kejadian.

### **2.3.4. Pengertian Kependudukan**

Kependudukan adalah hal ihwal yang berkaitan dengan jumlah, struktur, umur, jenis kelamin, agama, kelahiran, perkawinan, kehamilan, kematian, persebaran, mobilitas dan kualitas serta ketahanannya yang menyangkut politik, ekonomi, sosial, dan budaya.

### **2.3.5. Pengertian Rancang Bangun Website Informasi Kependudukan pada Kantor Camat Ilir Barat II Palembang**

Rancang Bangun *Website* Informasi Kependudukan pada Kantor Camat Ilir Barat II Palembang adalah sebuah *website* yang berisi tentang informasi kependudukan pada Kantor Camat Ilir Barat II Palembang, yang dapat digunakan masyarakat untuk mengetahui informasi terbaru mengenai jumlah penduduk, angka kelahiran, angka kematian, jumlah perpindahan pada setiap bulannya, prosedur pembuatan Kartu Tanda Penduduk sementara, prosedur pembuatan KTP-EL, prosedur pembuatan Kartu Keluarga, prosedur perubahan Kartu Keluarga, prosedur pencetakan ulang Kartu Keluarga karena hilang, prosedur pembuatan surat pindah dan tata cara pengaduan masyarakat



## 2.4. Teori Program

### 2.4.1. Pengertian *PHP*

Dianing (2012:05), *PHP* merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML.

Afriyudi (2008:01), *PHP* merupakan *script* untuk pemrograman berbasis *web server-side*. Dengan menggunakan *PHP* maka *maintenance* suatu situs *web* menjadi lebih mudah.

#### 2.4.1.1. Teknik untuk Mulai Menuliskan script *PHP*

Menurut Sunarfrihantono (2003:24), ada 4 macam pasangan tag *PHP* yang dapat digunakan untuk menandai blok *script PHP* :

1. `<?php`

Script PHP anda

`?>`

2. `<?`

Script PHP anda

`?>`

3. `<script language = "php">`

Script PHP anda

`</script>`

4. `<%`

Script PHP anda

`%>`

Contoh script *PHP* :

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Contoh Penulisan Script PHP</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<h1>Teks ditulis dari script PHP</h1>
```

```
<?
```

```
echo "Hai, saya dari script PHP!";
```






---

```
?>
<br>
<?php
echo "Hai, saya dari script PHP!";
?>
<br>
<%
echo "Selamat Datang di Script PHP";
$str="Selamat Datang di Script PHP";
%>
<br>
<%= $str; %>
</body>
</html>
```

#### 2.4.1.2. Tipe Data PHP

*PHP* mengenal beberapa macam tipe data, mulai dari integer, float, string, dan array. Tipe data integer meliputi semua bilangan bulat, float meliputi semua bilangan pecahan, string untuk karakter atau kumpulan karakter, array untuk kumpulan data.

#### 2.4.2. Pengertian MySQL

Nugroho (2013:26) menjelaskan, *MySQL* adalah software atau program database server.

Dianing (2012:58) menjelaskan, *MySQL* adalah sebuah sistem database yang terdiri dari *server* dan *client* yang umum digunakan untuk membuat web dengan dukungan *PHP* dan *Web Server Apache*.

#### 2.4.3. Pengertian Xampp

Nugroho (2013:01) menjelaskan, *XAMPP* adalah paket program web lengkap yang dapat dipakai untuk belajar pemrograman web, khususnya *PHP* dan *MySQL*.

Menurut Yogi wicaksono (2008:7) “*XAMPP* adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis *PHP* dan menggunakan pengolah



data *MySQL* dikomputer local”. XAMPP berperan sebagai *server web* pada komputer anda. XAMPP juga dapat disebut sebuah *CPanel server virtual*, yang dapat membantu anda melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan internet.

#### **2.4.4. Pengertian phpMyAdmin**

Nugroho (2013:15) menjelaskan, *phpMyAdmin* adalah aplikasi manajemen database server *MySQL* berbasis web.

Utdirartatmo (2002:119) menjelaskan, “*phpMyAdmin* merupakan sekumpulan *script PHP* yang dipergunakan untuk mengelola *database MySQL*”.