



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Asropudin (2013:19), komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer.

Wahyudi (2012:3), komputer adalah peralatan (*device*) yang menerima data (*input*) dan menyimpan (*storage*) kemudian diproses (*process*) untuk menghasilkan data dalam bentuk lain (*output*).

Sutarman (2012:86), komputer adalah suatu rangkaian peralatan elektronik yang bekerja secara bersama-sama. Komputer dapat melakukan rangkaian pekerjaan secara otomatis melalui instruksi (program) yang diberikan dan alat pengolah data menjadi informasi melalui proses tertentu.

2.1.2. Pengertian Sistem

Ladjamudin (2013:1), sistem yaitu suatu urutan kegiatan yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Sutarman (2012:03), sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama.

Hartono (2013:10), sistem yakni suatu benda atau entitas (yaitu himpunan dari berbagai bagian atau komponen), dan sekaligus juga suatu proses atau metode atau cara untuk mencapai tujuan (yaitu saling berhubungan secara terorganisasi berdasar fungsi-fungsinya).

Jadi sistem adalah sekumpulan benda atau entitas yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.3. Karakteristik Sistem



Kristanto (2013:3), sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu:

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 diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.
4. **Penghubung Sistem**
Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem lainnya.
5. **Masukan Sistem**
Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem
6. **Keluaran Sistem**
Keluaran sistem adalah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.
7. **Pengolahan Sistem**
Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau system 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. Pengertian Aplikasi

Asropudin (2013:6), aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms-Word*, *Ms-Excel*.



Sutabri (2012:147), aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya.

Hendrayudi (2009:143), aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus).

2.2. Teori Judul

2.2.1. Pengertian Sistem

Ladjamudin (2013:1), sistem adalah suatu urutan kegiatan yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sutarman (2012:03), sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama.

Hartono (2013:10), sistem yakni suatu benda atau entitas (yaitu himpunan dari berbagai bagian atau komponen), dan sekaligus juga suatu proses atau metode atau cara untuk mencapai tujuan (yaitu saling berhubungan secara terorganisasi berdasar fungsi-fungsinya).

2.2.2. Pengertian Informasi

Ladjamudin (2013:9), informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun yang akan datang.

Sutarman (2012:14), informasi adalah sekumpulan fakta (data) diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima.

Hartono (2013:9), informasi adalah sehimpunan data yang telah diolah menjadi sesuatu yang memiliki arti dan kegunaan lebih luas.

2.2.3. Pengertian Sistem Informasi



Raymond dan George (2011:10), sistem informasi adalah suatu sistem virtual yang memungkinkan manajemen mengendalikan operasi sistem fisik perusahaan.

Ladjamudin (2013:13), sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

Hartono (2013:20), sistem informasi adalah rangkaian sistem yang terorganisasi dari sejumlah bagian/komponen yang secara bersama-sama berfungsi atau bergerak menghasilkan informasi.

2.2.4. Pengertian Daftar

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:229), daftar adalah catatan sejumlah nama atau hal yang disusun berderet dari atas ke bawah.

2.2.5. Pengertian Pendaftaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:228), pendaftaran adalah proses, cara, perbuatan mendaftar (mendaftarkan).

2.2.6. Pengertian Nikah

Tihami dan Sahrani (2009:07), nikah menurut bahasa: al-jam'u dan al-dhamu yang artinya kumpul. Makna nikah (zawaj) bisa diartikan aqdu al-tazwij yang artinya akad nikah.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:782), nikah adalah ikatan (akad) perkawinan yang dilakukan sesuai dengan ketentuan hukum dan ajaran agama.

2.2.7. Pengertian Berbasis Web

Berbasis Web berarti dapat diakses melalui internet atau intranet, dan pada sekarang ini ternyata lebih banyak dan lebih luas dalam pemakaiannya.

(<http://www.webarq.com/id/aplikasi-berbasis-web.html>)



2.2.8. Pengertian Kantor

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:410), kantor adalah ruang kerja, gedung/bangunan tempat mengurus segala sesuatu yang berkenaan dengan administrasi (jawatan/dinas/instansi, perusahaan, dsb).

2.2.9. Pengertian Urusan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:1253), urusan adalah sesuatu yang diurus, perkara, masalah, hal ihwal, persoalan bagian pekerjaan yang mengurus sesuatu.

2.2.10. Pengertian Agama

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:12), agama adalah ajaran, sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan kepribadian kepada Tuhan Yang Mahakuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan manusia serta lingkungannya.

2.2.11. Pengertian Sistem Informasi Pendaftaran Nikah Berbasis WEB pada kantor urusan Agama Kecamatan Seberang Ulu 1 Palembang.

Pengertian Sistem Informasi Pendaftaran Nikah Berbasis WEB pada kantor urusan Agama Kecamatan Seberang Ulu 1 Palembang adalah sebuah sistem berbasis *web* yang digunakan untuk melakukan pendaftaran pernikahan secara *online* yang bertujuan untuk mempermudah dalam mendaftarkan pernikahan bagi masyarakat, dan mempermudah dalam pengolahan data-data calon pasangan yang mendaftarkan pernikahan mereka pada Kantor Urusan Agama Kecamatan Seberang Ulu 1 Palembang.

2.3. Teori Khusus

2.3.1. Pengertian *Database*



Sutarman (2012:15), *database* merupakan sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan record-record yang menyimpan data dan hubungan di antaranya.

Ladjamudin (2013:21), *database* adalah kumpulan file yang saling terintegrasi, yang dapat diakses oleh siapapun dengan *software* aplikasi.

Kadir (2013:411), *database* adalah istilah yang menyatakan kumpulan data yang disimpan dalam bentuk yang mudah diakses oleh pemakai.

2.3.2. Pengertian Kamus Data

Ladjamudin (2013:70), kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakain dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

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

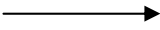
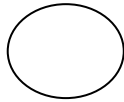
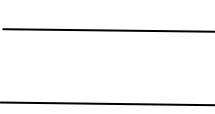
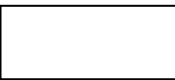
2.3.3. Data Flow Diagram

Raymond dan George (2011:214), data *flow* diagram adalah penyajian grafis dari sebuah system yang mempergunakan empat bentuk symbol untuk mengilustrasikan bagaimana data mengalir melalui proses-proses yang saling tersambung.

Sukamto dan Shalahudin (2013:70), *data flow diagram* (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Tabel 2.1. Simbol-simbol Data Flow Diagram



No.	Simbol DFD versi YOURDAN dan DE MARCO	Nama Simbol	Keterangan
1.		Arus Data	Tempat mengalirnya informasi dan digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem
2.		Proses	Apa yang dikerjakan oleh sistem. Proses dapat mengolah data atau aliran data keluar
3.		Penyimpanan data	Tempat penyimpanan data pengikat data yang ada dalam sistem
4.		Entitas Luar	Sesuatu yang berada diluar sistem, tetapi ia memberikan data ke dalam sistem atau memberikan data dari sistem, disimbolkan dengan suatu kotak notasi

2.3.3.1. Diagram Konteks

Ladjamudin (2013:64), diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem.

Raymond dan George (2008:216), diagram konteks adalah diagram yang menempatkan sistem dalam suatu konteks lingkungan.

2.3.3.2. Diagram Nol/Zero

Ladjamudin (2013:64), diagram nol adalah diagram yang menggambarkan proses dari data *flow* diagram. Diagram nol memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi



utama atau proses yang ada, aliran data dan eksternal *entity*. Pada level ini sudah dimungkinkan adanya/digambarkannya data store yang digunakan.

2.3.3.3. Diagram Rinci

Ladjamudin (2013:64), diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram *zero* atau diagram level di atasnya.

2.3.3.4. Flowchart

Ladjamudin (2013:263), *flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.

e-Wolf Community (2012:16), *flowchart* adalah simbol-simbol pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung. Jadi setiap simbol *flowchart* melambangkan pekerjaan dan instruksinya.

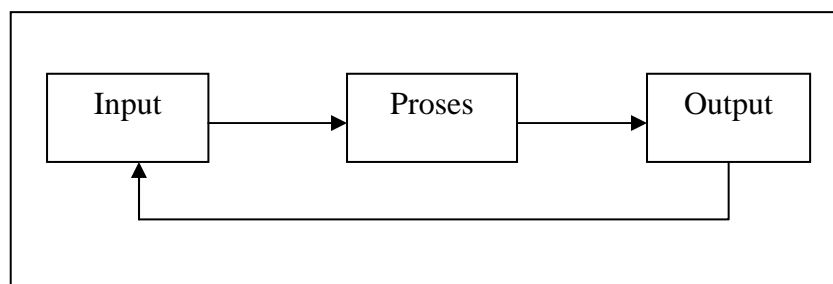
Tabel 2.2. Simbol-simbol Flowchart

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Input/Output	Simbol <i>input/output</i> mendefinisikan masukan dan keluaran proses
2.		Garis Alir (<i>Flow Line</i>)	Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol
3.		Magnetic Connector	Simbol konektor untuk menyambung proses pada sebuah pita magnetik
4.		Offline Connector Document	Simbol konektor untuk menyambung proses pada sebuah dokumen
5.		Process	Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja
6.		Display Manual	Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, printer, dll Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual
7.		Data Storage	Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu
8.		Terminal	Simbol <i>start</i> atau <i>end</i> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i>
9.		Sub Program	Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program)



2.3.3.5. Kaidah-Kaidah Pembuatan *Flowchart*

Dalam pembuatan *flowchart* tidak ada rumus atau kaidah baku yang bersifat mutlak. Karena *flowchart* merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisa suatu masalah dengan komputer, sehingga *flowchart* yang dihasilkan dapat bervariasi antara satu pemrogram dengan pemrogram lainnya. Setiap pengolahan selalu terdiri dari 3 (tiga) bagian utama, yaitu:



Gambar 2.1. Kaidah Pembuatan Flowchart

2.3.3.6. *Blockchart*

Kristanto (2008:75) menyatakan *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 digunakan dalam *blockchart* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3. Simbol-simbol Blockchart

No	Nama Simbol	Simbol	Arti Simbol
1.	<i>Document</i>		Simbol yang digunakan dalam menandakan suatu dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, berkas atau cetakan.



2.	<i>Multi Document</i>		Suatu simbol yang digunakan dalam menandakan suatu multi dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, berkas atau cetakan.
3.	<i>Manual Operation</i>		Suatu simbol yang digunakan dalam suatu proses yang dilakukan secara manual.
4.	<i>Process</i>		Suatu proses yang dilakukan dengan menggunakan komputer.
5.	<i>Merge</i>		Simbol yang digunakan dalam dokumen yang menandakan dokumen diarsipkan (arsip manual).
6.	<i>Magnetik Disk</i>		Suatu simbol yang digunakan dalam data penyimpanan (<i>data storage</i>).
7.	<i>Tampilan</i>		Layar peraga (monitor)
8.	<i>Connector</i>		Suatu simbol yang digunakan dalam terminasi yang mewakili simbol-simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
9.	<i>Alternate Process</i>		Simbol yang digunakan dalam terminasi yang menandakan awal; atau akhir dari suatu aliran.
10.	<i>Decision</i>		Suatu simbol yang digunakan dalam pengambilan keputusan akhir.
11.	<i>Off-Page Connector</i>		Suatu simbol yang digunakan dalam terminasi yang mewakili simbol-simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.




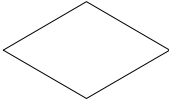
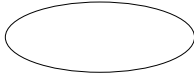

2.3.3.7. Entity Relationship Diagram (ERD)

Raymond dan George (2008:173), *ERD* adalah diagram yang berhubungan dengan data di dalam entitas dan hubungan antar entitas.

Simbol-simbol yang digunakan dalam *ERD*, yaitu:

Ladjamudin (2013:142), *ERD* adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak.

Tabel 2.4. Simbol-simbol ERD

Nama Simbol	Simbol	Keterangan
<i>Entitas</i>		Orang, tempat atau benda memiliki nama tunggal.
<i>Relationship</i>		Menunjukkan hubungan antar 2 entitas. Dideskripsikan dengan kata kerja.
<i>Atribut</i>		Properti dari entitas harus digunakan oleh minimal 1 proses bisnis dipecah dalam detail.
<i>Link</i>		Penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

2.4. Teori Program

2.4.1. PHP (Hypertext Processor)

2.4.1.1. Pengertian PHP

Madcoms (2011:216), *php* adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *webserver* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah *server*.



Wahana Komputer (2012:76), *php* merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses dan mengolah data secara dinamis.

Anhar (2010:3), *php* merupakan script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis”.

2.4.1.2. Penulisan Script PHP

Wahana Komputer (2010:01), seperti *web* yang lain, baik sisi *client* maupun *server*, *php* juga mempunyai *tag* awal (pembuka) dan *tag* akhir (penutup) untuk mengenali bahwasanya *script php* telah ditulis pada suatu halaman *web*. Terdapat 4 cara untuk memulai menuliskan *script php*, seperti *source code* berikut:

Source code: *tag* awal dan akhir *php* model pertama

```
<?php
```

```
Echo “Tag awal dan akhir menuliskan script PHP model ke-1
&lt;?php...?&gt;”;
```

```
?>
```

Source code: Tag awal dan akhir PHP model kedua

```
<?
```

```
Echo “Tag awal dan akhir menuliskan script PHP model ke-2
&lt;?...?&gt;”;
```

```
?>
```

Source code: *Tag* awal dan akhir model ketiga

```
<script language=”php”>
```

```
Echo “perintah model ketiga &lt;script language=”php”&gt;
...&lt;/script&gt;”;
```

```
</script>
```

Source code: *Tag* awal dan akhir model keempat



```
<%
Echo "Tag awal dan akhir menuliskan script PHP model ke-4
&lt;%...%&gt;";
%>
```

2.4.1.3. Teknik Penulisan Script *PHP*

Madcoms (2010:350) menyatakan, *Script php* harus selalu diawali dengan `<? Atau <?php` dan diakhiri dengan `?>`. sedangkan untuk menampilkan ke dalam *browser*, digunakan fungsi `echo"data"`. Semua teks yang diketik setelah tanda buka *script* (`<?`) dan tanda tutup *script* (`?>`) akan dieksekusi sebagai suatu *script PHP*. Contoh penulisan *script PHP* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5. *Script Dasar PHP*

<	Tempat penulisan <i>script PHP</i>
?>	
Atau	
<?php	
?>	
Dan untuk menampilkan ke <i>browser</i>	
<?php	
Echo "Welcome to PHP";	
?>	

Di dalam *script php* juga dapat membuat komentar dan komentar tersebut tidak akan dieksekusi sebagai sebuah *script*. Beberapa cara untuk memberi keterangan di dalam *script php* adalah sebagai berikut:

- Gunakan *tag /** dan akhiri *tag */* apabila jumlah keterangan lebih dari 1 baris.
- Gunakan *tag //*, *tag* ini digunakan untuk keterangan yang hanya terdiri dari 1 baris saja.
- Gunakan *tag #*, *tag* ini juga digunakan untuk 1 baris komentar saja.

Dalam penulisannya, baris perintah *script php* selalu diakhiri dengan



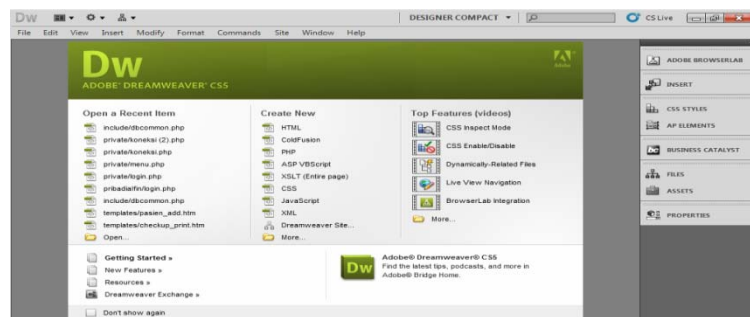
menuliskan tanda titik koma (;). Satu baris *script php* tidak harus berada dalam satu baris, melainkan dapat menuliskan perintah *script php* lebih dari satu baris.

2.4.2. Adobe Dreamweaver CS 5

2.4.2.1. Pengertian *Dreamweaver*

Madcoms (2011:2), *dreamweaver* adalah sebuah *HTML editor professional* untuk mendesain *web* secara *visual* dan mengelola situs atau halaman *web*.

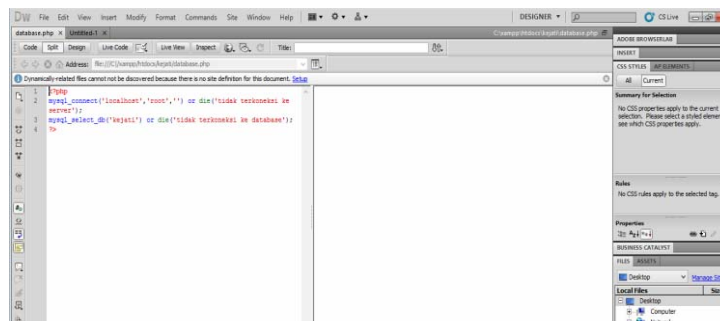
2.4.2.2. Tampilan Awal *Dreamweaver*



Gambar 2.2. Tampilan awal *Dreamweaver*

Dalam tampilan awal *Dreamweaver* terdapat pilihan *Open a Recent Item* (*file* yang pernah terbuka), *Create New* (buat file baru), dan *Getting Started* (tuntunan menggunakan *Dreamweaver*). Halaman *Welcome Screen* akan selalu ditampilkan saat program *Dreamweaver* dijalankan.

2.4.2.3. Ruang Kerja *Dreamweaver*



Gambar 2.3. Tampilan Ruang Kerja *Dreamweaver*



1. *Application Bar*

Berada di bagian paling atas jendela aplikasi *Dreamweaver CS5*. Baris ini berisi *workspace (workspace switcher)*, menu, dan aplikasi lainnya.

2. *Toolbar Document*

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan *Design* atau tampilan *Code*.

3. *Jendela Document*

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

4. *Workspace Switcher*

Digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) *Dreamweaver CS5*.

5. *Panel Groups*

Adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan.

6. *Tag Selector*

Diletakkan di bagian bawah jendela dokumen, satu baris dengan *status bar*. Bagian ini menampilkan hirarki pekerjaan yang sedang terpilih pada jendela dokumen, Dapat juga digunakan untuk memilih objek pada jendela desain berdasarkan jenis atau kategori objek tersebut.

7. *Panel Properti*

Digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai *property* objek atau teks pada jendela *design*.

8. *Toolbar Coding*

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

9. *Panel Insert*



Berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai jenis objek, seperti *image*, *table*, atau objek media ke dalam jendela dokumen. Masing-masing objek adalah suatu potongan *code HTML*.

10. Panel Files

Digunakan untuk mengatur *file-file* dan *folder-folder* yang membentuk situs *Web*. Selain itu, panel *files* dapat digunakan juga untuk melakukan *upload file* ke *server*, baik *server intranet* maupun *internet*.

2.4.3. MySQL

2.4.3.1. Pengertian MySQL

Wahana Komputer (2010:5), *MySQL* adalah program *database* yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan *multi-user*.

Kadir (2013:412), *MySQL* adalah nama sebuah *database server* yang menangani akses *database* yang selalu dalam bentuk pernyataan *SQL (Structured Query Language)* yaitu suatu bahasa yang digunakan untuk mengakses *database relasional*.

Anhar (2010:21), *MySQL (My Structure Query Language)* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL (Database Management System)* atau *DBMS* dari sekian banyak *DBMS*, seperti *Oracle*, *MS SQL*, *Postagre SQL*, dan lain-lain.

2.4.3.2. Fungsi-Fungsi MySQL

Untuk dapat menggunakan semua perintah *SQL* pada *PHP*, kita memerlukan fungsi *MySQL*. Fungsi ini berguna untuk mengantarkan perintah *SQL* pada *PHP* menuju ke *server* sehingga perintah tersebut dapat dieksekusi oleh semua *server MySQL*.

Fungsi-fungsi *MySQL* yang berawalan *mysql_* yang digunakan untuk mengakses *database server MySQL* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2. Fungsi-fungsi *MySQL* dalam *PHP*



No.	Fungsi MySQL	Penggunaan
1	<i>Mysql_connect()</i>	Membuat hubungan ke <i>database MySQL</i> yang terdapat pada suatu host
2	<i>Mysql_close()</i>	Menutup hubungan ke <i>database MySQL</i>
3	<i>Mysql_select_db()</i>	Memilih <i>database</i>
4	<i>Mysql_query()</i>	Mengeksekusi permintaan terhadap sebuah tabel atau sejumlah tabel
5	<i>Mysql_db_query()</i>	Menjalankan suatu permintaan terhadap suatu <i>database</i>
6	<i>Mysql_num_rows()</i>	Memperoleh jumlah baris dari suatu hasil permintaan yang menggunakan <i>SELECT</i>
7	<i>Mysql_affected_rows()</i>	Memperoleh jumlah baris yang dikenai operasi <i>INSERT, DELETE, UPDATE</i>
8	<i>Mysql_num_fields()</i>	Memperoleh jumlah kolom pada suatu hasil permintaan
9	<i>Mysql_fetch_row()</i>	Menghasilkan <i>array</i> /baris yang berisi seluruh kolom dari sebuah baris pada suatu himpunan hasil
10	<i>Mysql_fetch_array()</i>	Menghasilkan <i>array</i> /baris yang berisi seluruh kolom dari sebuah baris pada suatu himpunan hasil yang akan disimpan dua kali pada <i>array</i> hasil
11	<i>Mysql_fetch_field()</i>	Menghasilkan informasi suatu kolom
12	<i>Mysql_data_seek()</i>	Memindahkan pointer pada suatu himpunan hasil supaya menunjuk ke baris tertentu
13	<i>Mysql_field_seek()</i>	Memindahkan pointer pada suatu himpunan hasil supaya menunjuk ke kolom tertentu
14	<i>Mysql_create_db()</i>	Membuat <i>database MySQL</i>
15	<i>Mysql_drop_db()</i>	Menghapus <i>database MySQL</i>
16	<i>Mysql_list_dbs()</i>	Menghasilkan daftar <i>database MySQL</i>
17	<i>Mysql_list_tables()</i>	Memperoleh daftar nama tabel dalam suatu <i>database</i>
18	<i>Mysql_list_fields()</i>	Memperoleh daftar nama kolom dalam suatu <i>database</i>
19	<i>Mysql_fetch_assoc()</i>	Mendapatkan array baris dari suatu <i>recordset</i>
20	<i>Mysql_fetch_lengths()</i>	Mendapatkan panjang baris pada setiap isi <i>field</i>



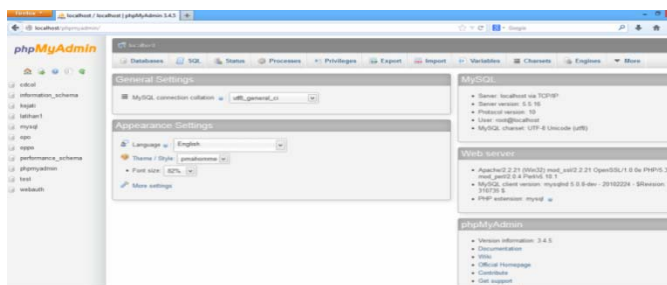
21	<i>Mysql_fetch_object()</i>	Menghasilkan baris dari <i>recordset</i> sebagai sebuah objek
22	<i>Mysql_field_len()</i>	Mendapatkan informasi panjang maksimum <i>field</i> dalam sebuah <i>recorset</i>
23	<i>Mysql_field_name()</i>	Mendapatkan informasi nama <i>field</i> dalam <i>recordset</i>
24	<i>Mysql_get_client_info()</i>	Mendapatkan informasi tentang <i>MySQL client</i>
25	<i>Mysql_get_host_info()</i>	Mendapatkan informasi tentang <i>MySQL client</i>
26	<i>Mysql_get_server_info()</i>	Mendapatkan informasi tentang <i>MySQL server</i>
27	<i>Mysql_info()</i>	Mendapatkan informasi tentang <i>query</i> terakhir
28	<i>Mysql_ping()</i>	Memeriksa koneksi <i>server</i> dan akan mencoba untuk melakukan koneksi ulang jika koneksi terputus
29	<i>Mysql_result()</i>	Mendapatkan nilai dari <i>field</i> dalam sebuah <i>recordset</i>
30	<i>Mysql_stat()</i>	Menghasilkan informasi status <i>server</i> terkini

(Sumber: Abdul Kadir (2008:360) dan eWolf Community (2012:157-168))

2.4.3.2. Langkah-Langkah Membuat Database dan Tabel

Madcoms (2011:290), untuk membuat *website* yang dinamis, pertama kali yang perlu disiapkan adalah sebuah *database* sebagai tempat untuk menyimpan data. Fungsi yang digunakan untuk membuat *database* ini adalah *mysql_create_db()*.

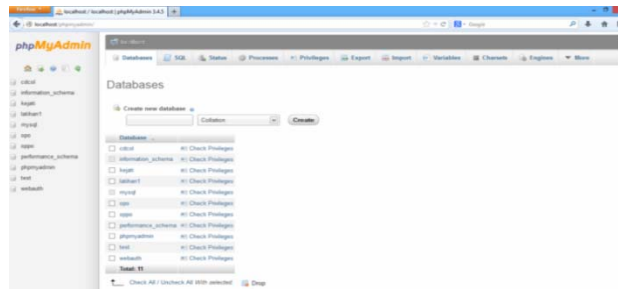
Jalankan jendela browser, dan masukkan alamat untuk membuka *phpMyAdmin*. Sebagai contoh penulis menggunakan alamat *localhost/sql*.





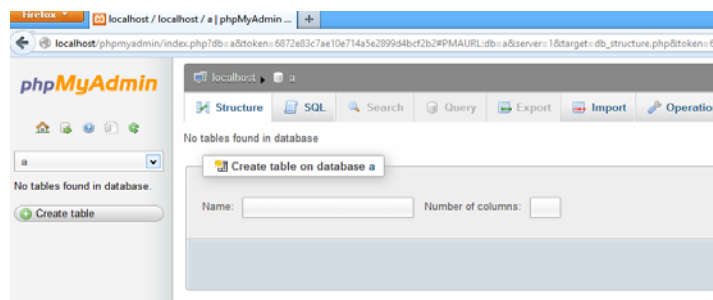
Gambar 2.4. Tampilan awal *php MyAdmin*

Ketik nama *file database* pada kotak *Create new database* misalnya *kejati*, kemudian tekan *create*.



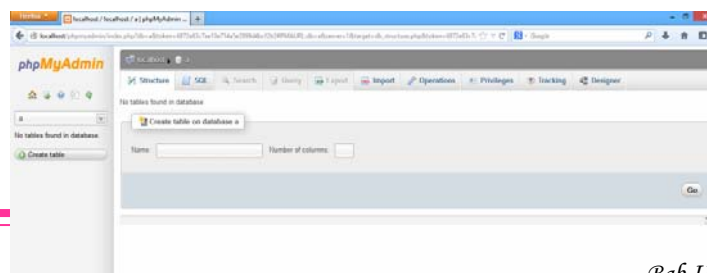
Gambar 2.5. Membuat *Datababase* Baru

Berikutnya akan tampil halaman untuk membuat tabel baru. Klik pada bagian *Database* untuk menguji apakah *file database* yang dibuat telah selesai.



Gambar 2.6. Tampilan *File Database*

Setelah membuat *database*, ketik nama tabel pada bagian *Create table on*. Tentukan jumlah *field*-nya, kemudian klik tombol *Go*.





Gambar 2.7. Membuat Tabel

Pada langkah berikutnya isi *field*, tipe data, dan informasi lainnya.

Column	Type	Length/Values ¹	Default ²
	INT		None
	INT		None
	INT		None
	INT		None
	INT		None

Gambar 2.8. Tipe Data

Klik tombol *save* untuk menyimpan tabel.

Table comments:

Storage Engine: InnoDB

Collation:

PARTITION definition:

Save Or Add 1 column(s) Go

Gambar 2.9. Menyimpan Tabel

Tampilan struktur table yang telah dibuat.

#	Column	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	id	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	id_sdp	int(11)			No	None		Change Drop More
3	nama_jaksa1	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
4	idp1	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
5	pangkat1	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
6	jabatan1	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
7	nama_jaksa2	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
8	idp2	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
9	pangkat2	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
10	jabatan2	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
11	nama_jaksa3	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
12	idp3	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
13	pangkat3	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
14	jabatan3	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More



Gambar 2.10. Tampilan Tabel