



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

wahyudi (2012:3), Komputer adalah peralatan (*device*) yang menerima data (*input*) dan menyimpan (*storage*) kemudian di proses (*process*) untuk menghasilkan data dalam bentuk lain (*output*). Data adalah suatu file ataupun field yang berupa karakter atau tulisan dan gambar.

Hartono (2013:27), Komputer adalah sebuah mesin yang dapat dikendalikan melalui perintah (*programmable machine*) yang dirancang untuk secara otomatis melakukan serangkaian urutan penghitung (*arithmetic*) atau proses-proses yang diturunkan secara logis.

2.1.2. Pengertian Internet

Internet adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*Packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.
<http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologo>

Internet adalah metode untuk menghubungkan berbagai komputer ke dalam satu jaringan komputer global, melalui protokol yang disebut *Transmission Control Protocol/ Internet Protokol (TCP/ IP)*. Protokol adalah suatu petunjuk yang menunjukkan pekerjaan yang akan pengguna lakukan dengan internet, apakah akan mengakses situs *web* melakukan transfer file, mengirim *email*, dan sebagainya.

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20020/4/Chapter%20II.pdf>



2.1.3. Pengertian Web

Raharjo (2011:2), *Web* adalah suatu layanan di dalam jaringan yang berupa ruang informasi. Dengan adanya *web*, *user* dapat memperoleh atau menemukan informasi yang diinginkan dengan cara mengikuti *link (Hyperlink)* yang disediakan di dalam dokumen yang ditampilkan oleh aplikasi *web browser*.

2.1.4. Pengertian Sistem

Mulyanto (2010:1), Sistem merupakan sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan.

Sutabri (2012:152), Sistem merupakan sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.5. Karakteristik Sistem

Sutabri (2012:13), suatu sistem mempunyai karakteristik adalah sebagai berikut:

1. **Komponen Sistem (*Components*)**
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
2. **Batasan Sistem (*Boundary*)**
Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi anatar sistem dengan sisitem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya.
3. **Lingkungan Luar Sistem**
Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut. lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan.
4. **Penghubung Sistem (*interface*)**



Media yang berhubungan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau interface. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain.

5. **Masukan Sistem (*Input*)**
Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Sebagai contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, “program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputer.
6. **Keluaran Sistem (*Output*)**
Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain.
7. **Pengolah Sistem (*Procces*)**
Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.
8. **Sasaran sistem (*Objective*)**
Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya.

2.1.6. Pengertian Informasi

Mulyanto (2010:12), Informasi merupakan salah satu sumber daya yang sangat diperlukan dalam suatu organisasi. Suatu sistem apabila tidak ada informasi yang cukup tentu saja tidak akan bertahan lama.

Sutabri (2012:148), Informasi merupakan makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan.

2.1.7. Pengertian Sistem Informasi

Kristanto (2008:16), Sistem Informasi merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam suatu organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan aliran informasi. cara, perbuatan mengolah.

Sutabri (2012:152), Sistem Informasi merupakan kombinasi dari teknologi informasi data aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen.



2.1.8. Pengertian Pengolahan Data

Pengolahan data adalah suatu system yang akan mengolah berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

Sumber: <http://id.shvoong.com/internet-and-technologies/2119539-pengertian-pengolahan-data/#ixzz31V8XrhqM>

2.1.9. Pengertian Data

Mulyanto (2010:15), Data merupakan representasi dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya.

Dhanta (2009:212), Data merupakan segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra manusia. Berbeda dengan data dalam pengertian pada ilmu komputer, dimana data adalah sesuatu yang dapat dilambangkan, dikodekan atau digitalisasi ke dalam lambang-lambang atau kode-kode yang mengerti oleh komputer.

2.1.10. Pengertian Siaran

Jones (2009:51), Pembelian adalah Proses Transaksi yang digunakan untuk membeli barang dan jasa.

Siaran adalah pesan atau rangkaian pesan dalam bentuk suara, gambar atau suara dan gambar atau yang berbentuk grafis, dan karakter lainnya yang dapat diterima melalui pesawat penerima siaran radio, televisi atau perangkat elektronik lainnya, baik yang bersifat interaktif maupun tidak, dengan atau tanpa alat bantu.

<http://penelutihukum.org/tag/pengertian-siaran/>

2.1.11. Pengertian Jasa

Sudarsono (2009:194), Jasa adalah pembuatan yang baik atau berguna dan bernilai bagi orang lain, negara, instansi, dan sebagainya.

Arief (2009:13), Jasa merupakan semua aktivitas ekonomi yang hasilnya tidak merupakan produk dalam bentuk fisik atau konstruksi, yang biasanya



dikonsumsi pada saat yang sama dengan waktu yang dihasilkan dan memberikan nilai tambah, seperti kenyamanan, hiburan, kesenangan, atau kesehatan atau pemecahan masalah yang dihadapi konsumen.

2.1.12. Pengertian Tarif

Sudarsono (2009:486), Tarif adalah daftar harga, sewa, ongkos, baik untuk barang atau lainnya.

Sudarsono (2009:486), Tarif Iklan adalah harga iklan menurut ruang atau waktu baik yang dimuat dalam media cetak maupun dalam media elektronik atau menurut ukuran lain sesuai kesempatan pihak-pihak yang terlibat di dalamnya.

2.1.13. Pengertian Sistem Informasi Tarif Jasa Siaran dan Non Jasa Siaran pada LPP RRI Palembang Berbasis Web.

Sistem informasi tarif jasa siaran dan non jasa siaran pada LPP RRI Palembang Berbasis Web. adalah suatu sistem yang dibangun untuk mengolah data pemasangan iklan dan mengetahui tentang pemakain prasarana yang ada di RRI Palembang.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pengertian DataBase

Kristanto (2008:14), database atau basis data merupakan kumpulan data – data yang saling berhubungan satu dengan yang lain yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah menggunakan perangkat lunak. Basis data sendiri merupakan kumpulan file – file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk satu bangunan data.

2.2.2. Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus data adalah elemen–elemen atau simbol–simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau



file didalam sistem. Simbol–simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Simbol–simbol dalam kamus data

NO	SIMBOL	ARTI
1	=	Terdiri Atas
2	+	Dan
3	()	Opsional
4	[]	Memilih salah satu alternatif
5	**	Komentar
6	@	Identifikasi atribut kunci
7		Pemisah alternatif simbol []
8	{ }	Pengulangan

Sumber : Kristanto (2008:72)

2.2.3. Diagram Konteks

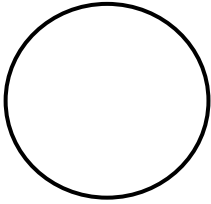
Merupakan sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entiti luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

Simbol-simbol yang terdapat dalam diagram konteks, sebagai berikut:

Tabel 2.2. simbol pada diagram konteks

No.	Simbol	Keterangan
1.		Entitas adalah Pihak-pihak yang berada diluar sistem, tetapi secara langsung berhubungan dengan sistem dalam hal memberi data atau menerima informasi.



2.		Proses merupakan isi mengenai sistem yang akan dibuat
3.		Berisi data atau informasi yang mengalir dari satu pihak ke sistem dan sebaliknya.

Sumber : Kristanto (2008:70)

2.2.4. Data Flow Diagram (DFD)

Al Fatta (2007:119), *Data Flow Diagram* merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses-proses yang terjadi pada sistem yang akan dikembangkan.

Kristanto (2008:61), DFD adalah suatu 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.

Beberapa petunjuk yang dapat dipakai dalam proses pembuatan simbol DFD. Petunjuk-petunjuk itu adalah sebagai berikut:

1. Penamaan yang jelas
 - a. Sebaiknya menggunakan nama yang mengacu pada fungsi, yaitu gabungan antara kata kerja yang spesifik.
 - b. Jangan menggunakan nama terlalu umum
 - c. Gunakan nama yang mudah dimengerti oleh pemakai
2. Memberi nomor pada proses



Nomor yang diberikan pada proses tidak harus menjadi nomor urut. Penomoran dimaksudkan sebagai identifikasi proses dan memudahkan penurunan (level yang lebih rendah) ke proses berikutnya.

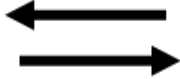
3. Penggambaran kembali
 - a. Ukuran dan bentuk lingkaran tetap sama
 - b. Panah yang melengkung dan lurus tidak menjadi masalah.
4. Hindarilah proses yang mempunyai masukan tetapi tidak mempunyai keluaran begitu pula sebaliknya, hindarilah proses yang mempunyai keluaran tetapi tidak mempunyai masukan.
5. Hati-hati dengan aliran data dan proses yang tidak dinamai. Aliran proses yang tidak diberi nama dapat mengakibatkan elemen data yang saling tidak berhubungan akan menjadi satu.

Teknik dasar *DFD* yang umum digunakan yaitu sebagai berikut:

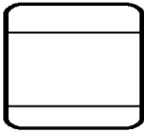
1. Teknik *Gane* dan *Sarson*

Beberapa simbol *DFD* yang dipakai untuk menggambarkan data beserta proses transformasi data menurut teknik *Gane* dan *Sarson* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3. Simbol-simbol *Data Flow Diagram Gane* dan *Sarson*

No	Simbol		Keterangan
1.			Entiti Luar Sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem
2.			Aliran Data Menggambarkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya.



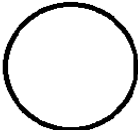
3.			Proses Proses atau fungsi yang mentransfortasikan data secara umum.
4.			Berkas atau tempat penyimpanan Komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file.

Sumber : Kristanto (2008:62)

2. Teknik Yourdon dan De Marco

Beberapa simbol *DFD* yang dipakai untuk menggambarkan data beserta proses transformasi data menurut teknik Yourdon dan De Marco adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4. Simbol-simbol *Data Flow Diagram* Yourdon dan De Marco

No	Simbol	Keterangan
1.		Entiti Luar Sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem
2.		Aliran Data Menggambarkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya.
3.		Proses Proses atau fungsi yang mentransfortasikan data secara umum.



4.		Berkas atau tempat penyimpanan Komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file.
----	---	--

Sumber : Kristanto(2008:64)

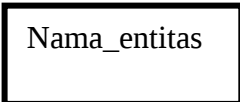
Aturan-aturan dalam pembuatan *Data Flow Diagram* adalah sebagai berikut:

- Di dalam *data flow diagram* tidak boleh menghubungkan antara *entity* luar (*external entity*) dengan *entity* luar (*external entity*) lainnya secara langsung.
- Di dalam *data flow diagram* tidak boleh menghubungkan *data store* yang satu dengan *data store* yang lainnya secara langsung.
- Di dalam *data flow diagram* tidak boleh menghubungkan *data store* dengan *entity* luar secara langsung.
- Setiap proses harus ada memiliki *data flow* yang masuk dan ada juga *data flow* yang keluar.

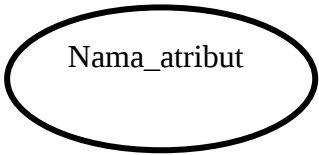
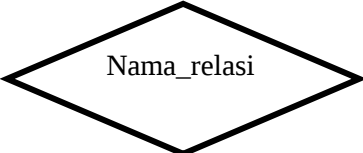
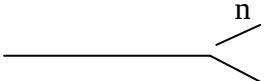
2.2.5. Entity Relationship Diagram (ERD)

Sholahuddin (2013:50), ERD adalah dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.

Tabel 2.5. Simbo - simbol ERD

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1		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		Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3		Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
4		Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas.

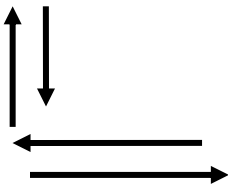
Sumber: Shalahuddin (2013:50)

2.2.6. Flowchart

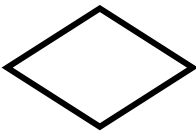
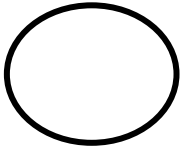
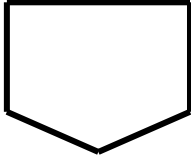
Ewolf Communitas (2011:16), *Flowchart* adalah simbol-simbol pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung. Jadi, setiap simbol *flowchart* melambangkan pekerjaan dan instruksinya. Simbol-simbol flowchart adalah standar yang ditentukan oleh America National Standard Institute Inc.

Adapun simbol–simbol dalam flowchart adalah sebagai berikut :

Tabel 2.6. simbol – simbol Flowchart

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1		Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol
2		Simbol Start atau End yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> .



3		Simbol Input/output yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.
4		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
5		simbol yang menyatakan bagian dari program (sub-program).
6		Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi
7		Simbol konektor untuk menyambungkan proses pada lembar kerja yang sama.
8		Simbol konektor untuk menyambungkan proses pada lembar kerja yang berbeda.

Sumber : eWolf Community(2011:16)

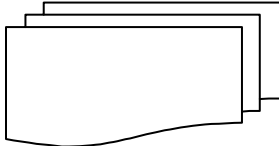
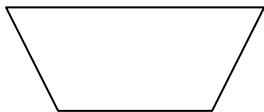


2.2.7. Blockchart

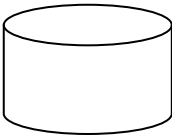
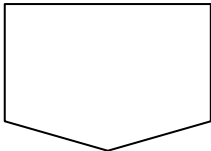
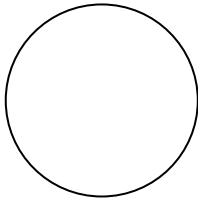
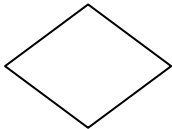
Kristanto (2008:75), *Blockchart* adalah suatu model logika data yang berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart*, yaitu:

Tabel 2.7. Simbol-simbol Blockchart

No.	Simbol	Keterangan
1	<i>Document</i> 	<i>Document</i> Suatu simbol yang digunakan dalam menandakan suatu dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/benda/berkas atau cetakan.
2	<i>Multi Document</i> 	<i>Multi Document</i> Suatu simbol yang digunakan dalam menandakan Multi Dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/benda/berkas atau cetakan.
3	<i>Manual Operational</i> 	<i>Manual Operational</i> Suatu simbol yang digunakan dalam bentuk proses yang dilakukan secara manual.
4.	<i>Predefined Proses</i> 	<i>Predefined Proses</i> Suatu simbol yang digunakan dalam proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.



5	Magnetic Disc 	Magnetic Disc Suatu simbol yang digunakan dalam data penyimpanan (data storage).
6	Process 	Process Suatu proses yang dilakukan dengan menggunakan komputer.
7	Off-Page Connector 	Off-Page Connector Suatu simbol yang digunakan dalam termisi yang mewakili simbol-simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
8	Connector 	Connector Suatu simbol yang digunakan dalam terminasi yang mewakili simbol-simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
9	Decision 	Decision Suatu simbol yang digunakan dalam pengambilan keputusan.
10	Manual Input 	Manual Input Suatu simbol yang digunakan dalam pemasukan data secara manual.

Sumber : Kristanto (2008:75)



2.3. Teori Program

2.3.1. Pengenalan PHP

Nugroho (2013:153) PHP (*PHP : Hypertext Presprocessor*) adalah bahasa program yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *web* (*website*, *blog*, atau aplikasi *web*).

Dalam membuat *website* ataupun aplikasi berbasis *web*, bukan hanya kode PHP saja yang dibutuhkan, tapi kita juga akan menggunakan kode **HTML** (*Hyper Text Markup Language*) untuk desain tampilan, yaitu untuk mengatur teks, tabel dan juga membuat form. Selain itu, kita juga akan butuh **CSS** (*Cascading Style Sheets*) sebagai kode pemanis *web*, juga bisa jadi pengganti HTML.

Kadir (2013:120), PHP merupakan bahasa pemrograman yang ditujukan untuk membuat aplikasi *web*. Ditinjau dari pemrosesannya, PHP tergolong berbasis *server side*. Artinya, pemrosesan dilakukan di server. Hal ini berkebalikan dengan bahasa seperti *javaScript*, yang pemrosesannya dilakukan di sisi klien (*client side*).

Macdoms (2010:341), PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang bekerja dalam sebuah *webserver*. *Script-script* PHP dibuat harus tersimpan dalam sebuah server dan dieksekusi atau diproses dalam server tersebut. Dengan menggunakan program PHP, sebuah *website* akan lebih interaktif dan dinamis.

a. Skrip Dasar PHP

Dalam penulisannya, skrip PHP tidak harus berdiri sendiri namun dapat disisipkan diantara kode HTML. Skrip PHP harus selalu diawali dengan `<? atau <?php` dan diakhiri dengan `?>`.

Contoh penulisan skrip PHP sebagai berikut:

`<?`

..... [tempat penulisan skrip PHP]

`?>`



Atau

```
<?php
```

```
..... [tempat penulisan skrip PHP]
```

```
?>
```

Sedangkan untuk menampilkan ke dalam browser, digunakan fungsi `echo "data";`

```
<?php
```

```
Echo "laporan akhir";
```

```
?>
```

Semua teks yang diketik setelah tanda buka skrip (`<?`) dan tanda tutup skrip (`?>`) akan dieksekusi sebagai suatu skrip PHP. Anda dapat membuat keterangan atau komentar di dalam skrip PHP dan komentar tersebut tidak akan dieksekusi sebagai sebuah skrip.

Beberapa cara untuk memberi keterangan di dalam skrip PHP adalah:

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

Dalam penulisannya, baris perintah skrip PHP selalu diakhiri dengan menuliskan tanda titik koma (`;`).

b. Fungsi-Fungsi PHP

Beberapa fungsi-fungsi dasar PHP yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Date

PHP menyediakan fungsi `date` untuk menampilkan tanggal sekarang. Bentuk fungsi : `date(format penulisan tanggal);` Di bawah ini adalah keterangan format penulisan tanggal:

**Tabel 2.6** Format Penulisan Tanggal

Argumen	Hasil
D	Tanggal dengan format 2 digit. Contoh: 01-31
D	Nama hari dengan panjang 3 karakter. Contoh: Sun, Mon, Tue.
F	Nama bulan dengan format lengkap. Contoh: January
M	Nama bulan dengan format 2 digit. Contoh: 01
M	Nama bulan dengan format 3 karakter. Contoh: "Jan".
N	Nama bulan tanpa 0 di depan. Contoh: 1
Y	Tahun dalam format 4 digit. Contoh: 2008
Y	Tahun dalam format 2 digit. Contoh: 08

2. Fungsi Time

Fungsi ini digunakan untuk membaca data waktu dalam hitungan detik dari tanggal 1 Januari 1970 jam 00:00:00 sampai waktu skrip ini diakses atau dijalankan. Bentuk fungsi : `time()`;

3. Fungsi Include

Fungsi ini digunakan untuk memanggil file yang sudah dibuat. Bentuk fungsi : `include("nama_file.php")`;

2.3.2 Pengenalan XAMPP

Nugroho (2013:1), *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, Perl. *XAMPP* adalah paket program *web* lengkap yang dapat dipakai untuk belajar pemrograman *web*, khususnya PHP dan MySQL.

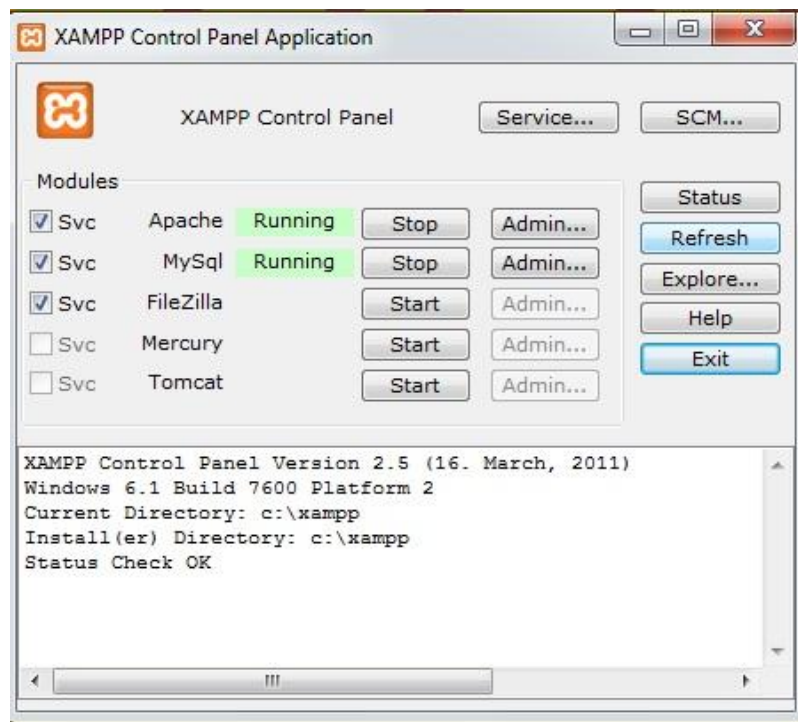
a. Memahami Folder XAMPP

Dibawah folder utama *xampp*, terdapat beberapa folder penting yang perlu diketahui. Penjelasan fungsinya sebagai berikut:

- a. **apache** : Folder utama dari *Apache Webserver*.



- b. **Htdocs** : Folder utama untuk menyimpan data-data latihan *web*, baik PHP maupun HTML biasa. Pada folder ini, anda dapat membuat subfolder sendiri untuk mengelompokkan file latihannya. Semua folder dan file program di htdocs bisa diakses dengan mengetikkan alamat <http://localhost/> di browser.
- c. **manual** : Berisi subfolder yang di dalam terdapat manual program dan *database*, termasuk manual PHP dan MYSQL.
- d. **mysql** : Folder utama untuk *database* MYSQL server. Di dalamnya terdapat subfolder data (lengkapnya: **C:\xampp\mysql\data**) untuk merekam semua nama *database*, serta subfolder bin yang berisi *tools* klien dan server MYSQL.
- e. **php** : Folder utama untuk program PHP.



Gambar 2.1 XAMPP control panel application



2.3.3 Pengenalan MySQL

Prasetio (2012:182), SQL (dibaca “ess-que-el”) merupakan kependekan dari *Structured Query Language*. SQL digunakan untuk berkomunikasi dengan sebuah *database*. SQL merupakan bahasa standar untuk sistem manajemen *database* relasional.

a. Syntaxquery MySQL

Syntaxquery MySQL dimulai dengan salah satu perintah berikut :

- f. ADD
- g. DROP
- h. CREATE
- i. INSERT
- j. SELECT
- k. UPDATE
- l. REPLACE
- m. DELETE

Kadir (2013:15), MySQL adalah nama *database server*. Database server adalah *server* yang berfungsi untuk menangani *database*. *Database* adalah suatu pengorganisasian data dengan tujuan memudahkan penyimpanan dan pengaksesan data.

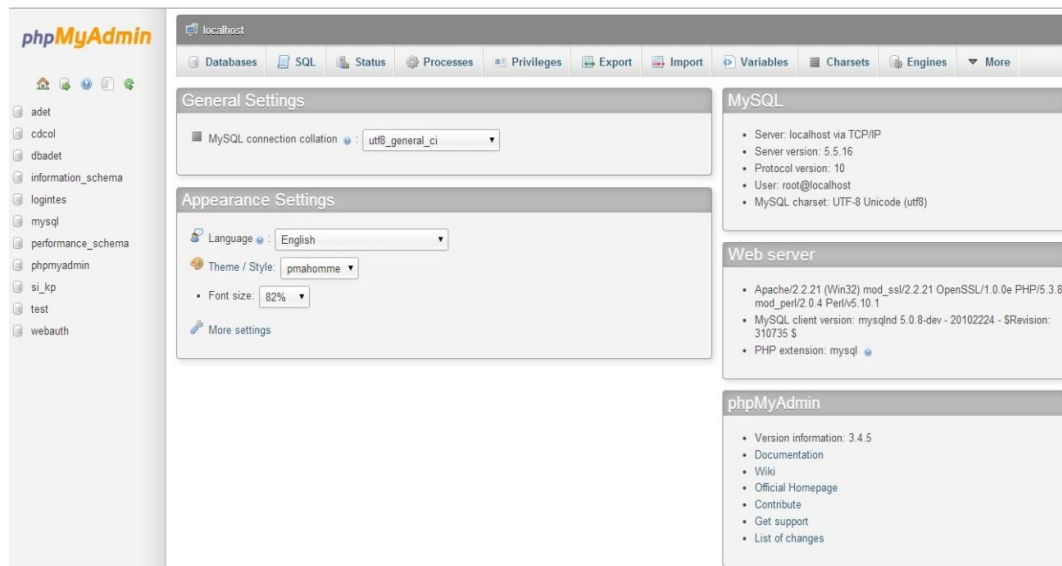
2.3.4 PHPMYAdmin

Nugroho (2013:71), **PhpMyAdmin** merupakan sebuah program bebas yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi *PHP*, *tools MySQL Client* berlisensi *Freeware*, anda dapat mengunduhnya secara gratis pada situs resminya di www.phpmyadmin.net.

PhpMyAdmin dapat digunakan dengan mudah untuk manajemen *database MySQL* secara visual, dan *Server MySQL*, sehingga tidak lagi menulis *query SQL* setiap ingin melakukan perintah operasi *database*. *PhpMyAdmin* harus



dijalankan di sisi server web (misalnya: *Apache web server*) dan pada komputer harus tersedia PHP, karena berbasis web.



Gambar 2.2 PHPMYAdmin