

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 GPS

2.1.1 Pengertian *Global Positioning System*

GPS (*Global Positioning System*) merupakan suatu sistem radio navigasi yang menggunakan satelit yang saling berhubungan dan beredar pada orbitnya. Satelit-satelit yang beredar pada bumi dan digunakan untuk sistem GPS tersebut merupakan milik Departemen Pertahanan (*Departemen of Defense*) Amerika Serikat yang pertama kali diperkenalkan mulai tahun 1978 dan pada tahun 1994 sudah memakai 24 satelit. Saat ini satelit tersebut sudah dapat digunakan untuk kepentingan umum. (Sumber : Abidin Hasanuddin Z , 2002 : 1)

Untuk mengetahui suatu posisi maka digunakanlah GPS *receiver* yang berguna untuk menangkap sinyal dari satelit. Setiap posisi pada permukaan bumi diwakilkan dengan titik koordinat berupa lintang dan bujur. Satelit-satelit inilah yang beredar mengelilingi bumi dan mengirimkan sinyal informasi berupa koordinat lintang dan bujur kepada GPS *receiver*.

2.1.2 Elemen-Elemen *Global Positioning System*

Pada sistem GPS (*Global Positioning System*) terdapat beberapa elemen yang saling berhubungan agar GPS bekerja dengan baik, yaitu :

1. *Space Segment*

Space Segment merupakan bagian yang terdiri dari 24 satelit yang saling bekerja sama memantau keberadaan GPS *receiver*. Ke 24 satelit tersebut mempunyai orbitnya masing-masing yang membutuhkan waktu 12 jam untuk satu kali memutar bumi, satu orbit terdiri dari 4 satelit, yang mana masing-masing satelit membentuk sudut 55 derajat terhadap arah jarum pandang lurus mata. Satelit terus menerus mengeset dirinya sendiri agar selalu menerima sumber energi yaitu dari matahari, masing-masing satelit memiliki clock yang sampai dengan 3 ns.

2. *Control Segment*

Control Segment merupakan bagian dimana terdapat pusat untuk mengontrol dan memonitor semua satelit yang ada agar memastikan semuanya bekerja dengan baik.

Semua informasi ini diproses di MCS (*Master Control Station*).

3. *User Segment*

User Segment terdiri dari *receiver-receiver* yang secara khusus didesain untuk menerima, menterjemahkan dan untuk memproses sinyal dari satelit GPS yang ada. Receiver-receiver tersebut bisa berdiri sendiri maupun sudah terintergrasi dengan sistem lain. Masing GPS receiver didesain berbeda-beda sesuai dengan kebutuhannya.

(Sumber : Abidin Hasanuddin Z ,2002 : 7)

2.2 Sistem Operasi Android

Android merupakan salah satu sistem operasi untuk perangkat mobile yang berbasis Linux dan bersifat terbuka atau *Open Sources*, dengan lisensi yang dimiliki Google. Untuk mengembangkan dan membangun sebuah aplikasi Android, mayoritas programmer atau pengembang Android ini membuat menggunakan aplikasi Eclipse yang dapat diunduh secara gratis.

Keunggulan lain dalam menggunakan Eclipse adalah dukungan langsung dari Google untuk dapat mengembangkan aplikasi Android.

(Sumber : P Hernita, 2013 : 1)



Gambar 2.1 Logo Android

(Winarno Edy dan Ali Zaki, 2011)

Untuk melakukan pemrograman dengan Android spesifikasi minimum hardware yang diperlukan sebagai berikut:

- Sistem operasi yang dapat Anda gunakan untuk menjalankan program Android, antara lain:
 - Windows XP (32 Bit), Windows Vista (32 atau 64 bit), Windows 7 (32 atau 64).
 - Mac OS X 10.5.8 atau yang lebih tinggi.
 - Linux.
- Space hard disk yang diperlukan minimal adalah 500 MB (Selain JDK dan Eclipse).

(Sumber: Winarno Edy dan Ali Zaki, 2011: 11)

2.2.1 Sejarah Android

Android pertama kali dikembangkan oleh sebuah perusahaan bernama Android Inc. Kemudian pada tahun 2005, Google mengakuisisi perusahaan ini sehingga industri IT ketika itu beranggapan akan muncul istilah gPhone dengan langkah Google tersebut.

Pada tahun 2007, Google dan beberapa perusahaan yang tergabung dalam Open Handset Alliance (Intel, Nvidia, Text Instrument) mengembangkan sistem operasi Android dan resmi menjadi *Open-source*.

Pada tahun 2008, Android SDK1.0 diluncurkan dan phone G1 yang diproduksi oleh HTC menggunakan sistem operasi tersebut.

Pada tahun 2009, versi terbaru dari sistem operasi Android diluncurkan mulai dari versi 1.5 (Cupcake), versi 1.6 (Donut), dan versi 2.0/2.1 (Eclair). Hal ini didukung dengan lebih dari 20 gadget yang menggunakan versi tersebut.

Pada tahun 2010, Android menjadi sistem operasi Blackberry dan menjadi sistem operasi terbaik pada platform smart-phone. Versi 2.2 (Froyo) diluncurkan dan lebih dari 60 gadget menggunakannya.

Pada tahun 2011, versi 2.3 (Gingerbread) dan 3.0 (Honeycomb) berturut-turut diluncurkan.

Sehingga saat ini, sistem operasi yang ada di segmen pasar *smartphone* yang beredar ada 4 macam , yaitu:

- Blackberry dengan sistem operasi Blackberry.
- iPhone dengan sistem operasi MacOS.
- Nokia dengan sistem operasi Symbian.
- Berbagai phone dengan sistem operasi Android.

Tabel 2.1 Versi Pengembangan Android

Versi	Nama
Android 1.0	Alpha
Android 1.1	Beta
Android 1.5	Cupcake
Android 1.6	Donut
Android 2.0	Eclair
Android 2.0.1	Eclair
Android 2.1	Eclair
Android 2.2	Froyo (Frozen Yogurt)
Android 2.3	Gingerbread
Android 2.3.3	Gingerbread
Android 3.0	Honey Comb
Android 4.1	Jelly Bean
Android 4.4	Kitkat
Android 5.0	Lolipop

(Winarno Edy dan Ali Zaki, 2011)

Berbagai versi android yang diluncurkan di atas diberi kode nama dengan nama makanan, gambarnya terlihat seperti dibawah ini.



Gambar 2.2 Berbagai makanan yang menjadi inspirasi versi Android

(Winarno Edy dan Ali Zaki, 2011)

2.2.2 Keuntungan Android

Beberapa keuntungan yang dimiliki sistem operasi Android sehingga menjadi alasan mengapa kita perlu belajar pemrograman android, antara lain:

- Bersifat *open source*, sehingga kita dapat mengkostumisasi aplikasi yang berbasis Android, dapat mempelajari bahkan membuat sendiri aplikasinya, tanpa harus membayar sejumlah uang tertentu.
- Implementasinya yang lintas platform. Karena ditulis dengan dasar pemrograman Java, maka dapat dijalankan pada berbagai macam *platform*, dengan menyertakan *Java Virtual Machine* yang disebut dengan *Dalvik Virtual Machine*.
- Android juga menyediakan SDK dan IDE yang semuanya gratis, sehingga makin memudahkan kita ketika akan mengembangkan aplikasi.
- Dukungan puluhan atau bahkan ratusan aplikasi yang gratis dan berbayar. Bahkan Google menyediakan wadah yang para pengguna Android dapat

mengunduh dan instal secara langsung aplikasinya, yaitu di Android Market. Di mana dalam Android Market, terdapat berbagai macam aplikasi yang semuanya telah diseleksi oleh Google, dan telah layak digunakan di pasaran.

Karena beberapa alasan seperti di atas, sistem operasi Android terutama proses pengembangan aplikasi yang berbasis Android diprediksi akan semakin meningkat ke depannya. Ada dua hal faktor yang bisa dijadikan indikator cerahnya prospek pemrograman berbasis Android, yaitu:

- Banyaknya aplikasi yang dikembangkan, seperti terlihat pada beberapa situs di internet yang menjual berbagai aplikasi berbasis Android.
- Karena banyaknya aplikasi berbasis Android yang dikembangkan, tentu akan membutuhkan banyak sumber untuk proses pengembangannya. Sehingga peluang untuk menjadi programmer pengembang aplikasi berbasis Android masih terbuka luas.

(Sumber: Winarno Edy dan Ali Zaki ,2011: 7)

2.3 Antarmuka Handphone Berbasis Android

Berikut ini secara umum, antarmuka yang biasanya ada pada *Handphone* berbasis Android, yaitu:

- *Home Screen*, antarmuka pertama pada sistem Android yang berisi widget dan wallpaper.



Gambar 2.3 Home Screen

(Screen shoot dari *Handphone* Penulis)

- *Messaging*, berfungsi untuk mengirim dan menerima sms (*short message services*) yang ditampilkan dalam bentuk percakapan, sehingga kita bisa mengetahui *history* pesan sms sebelumnya.



Gambar 2.4 Messaging

(*Screen shoot* dari *Handphone* Penulis)

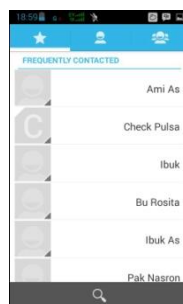
- *Dialler*, berfungsi untuk melakukan panggilan dan penerimaan telepon.



Gambar 2.5 Fungsi Dialler

(*Screen shoot* dari *Handphone* Penulis)

- *Contact*, berfungsi untuk menyimpan nama dan nomor kontak.



Gambar 2.6 Contact

(*Screen shoot* dari *Handphone* Penulis)

- *Setting*, berfungsi untuk melakukan *setting device* yang akan digunakan.



Gambar 2.7 Setting

(Screen shoot dari Handphone Penulis)

2.4 Perangkat Software pada Receiver

2.4.1 JDK (Java Development Kit)

Android ini sebenarnya berbasis bahasa Java maka kita memerlukan JDK untuk dapat mengembangkan aplikasi Android. JDK yang sudah termaksud di dalamnya JRE (Java Runtime Environment) untuk bisa menjalankan program yang dibuat. Anda bisa mengunduh JDK (sekalian termaksud JRE) dari alamat link berikut:

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>.



Gambar 2.8 Link download JDK

(Screen shoot dari PC Penulis)

Adapun Langkah-langkah yang dilakukan untuk instalasi Java JDK seperti berikut ini:

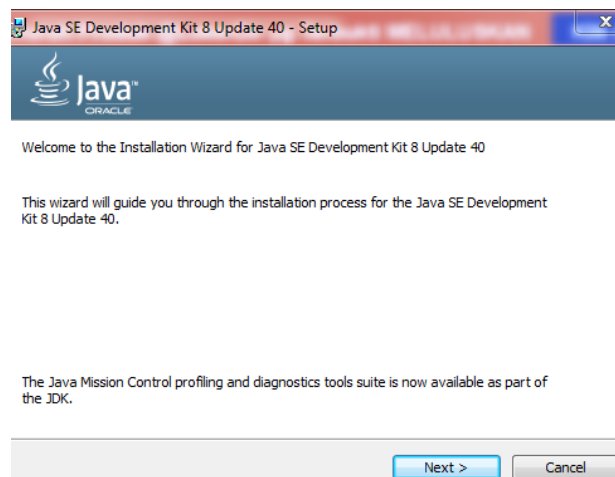
1. Akses situs *download* dari Oracle untuk mengunduh Java di <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>. Anda bisa memilih versi JDK yang Anda inginkan.
2. Klik pada *Accept Licences Agreement*, pilih download Windows x86 atau x64.

Java SE Development Kit 8u45		
You must accept the Oracle Binary Code License Agreement for Java SE to download this software.		
<input type="radio"/> Accept License Agreement <input checked="" type="radio"/> Decline License Agreement		
Product / File Description	File Size	Download
Linux x86	146.89 MB	jdk-8u45-linux-i586.rpm
Linux x86	166.88 MB	jdk-8u45-linux-i586.tar.gz
Linux x64	145.19 MB	jdk-8u45-linux-x64.rpm
Linux x64	165.24 MB	jdk-8u45-linux-x64.tar.gz
Mac OS X x64	221.98 MB	jdk-8u45-macosx-x64.dmg
Solaris SPARC 64-bit (SVR4 package)	131.73 MB	jdk-8u45-solaris-sparcv9.tar.Z
Solaris SPARC 64-bit	92.9 MB	jdk-8u45-solaris-sparcv9.tar.gz
Solaris x64 (SVR4 package)	139.51 MB	jdk-8u45-solaris-x64.tar.Z
Solaris x64	95.88 MB	jdk-8u45-solaris-x64.tar.gz
Windows x86	175.98 MB	jdk-8u45-windows-i586.exe
Windows x64	180.44 MB	jdk-8u45-windows-x64.exe

Gambar 2.9 Memilih JDK

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

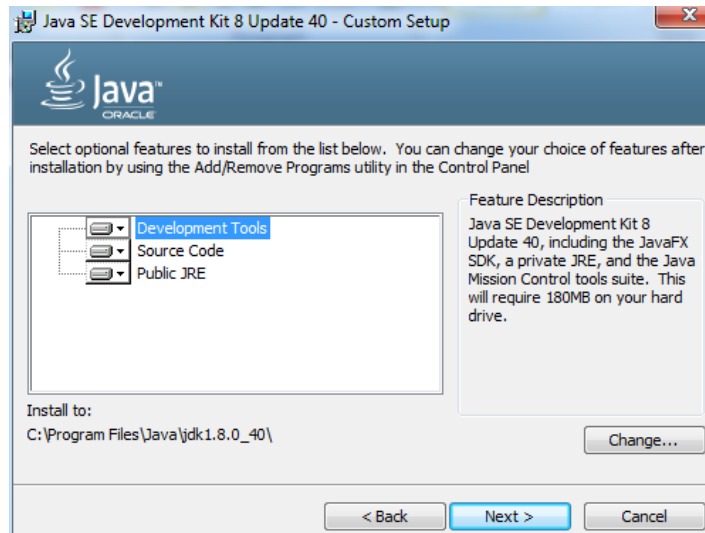
3. Eksekusi file yang sudah diunduh maka akan muncul *Welcom to The Installation Wizard*, **Klik Next**.



Gambar 2.10 Memulai proses instalasi

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

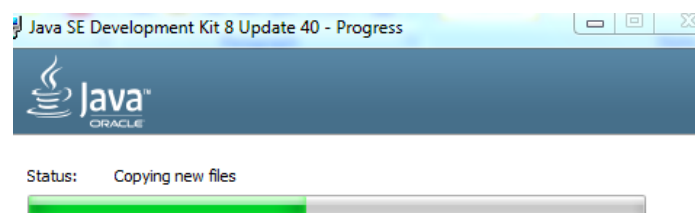
- Pilih paket yang akan diinstal, biarkan sesuai dengan *default*, lalu klik **Next**.



Gambar 2.11 Pemilihan Paket yang akan diinstal

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

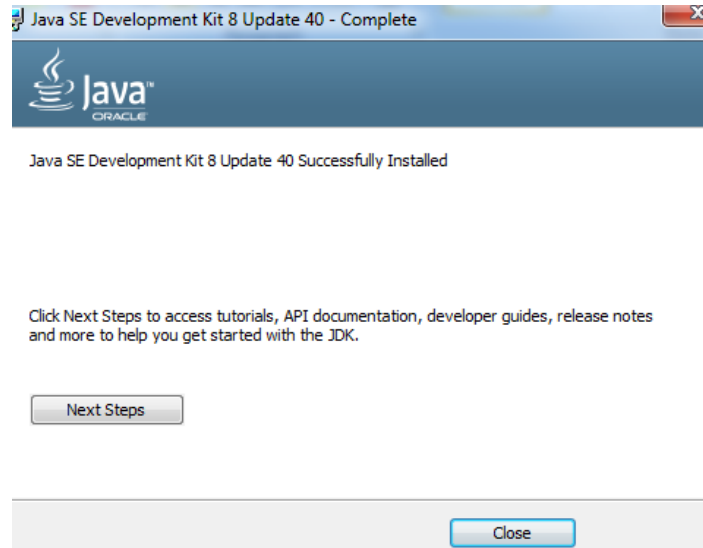
- Tunggu hingga instalasi selesai. Muncul progress bar dan detail proses instalasi.



Gambar 2.12 Proses instalasi berlangsung

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

6. Akhiri instalasi dengan klik tombol Close.

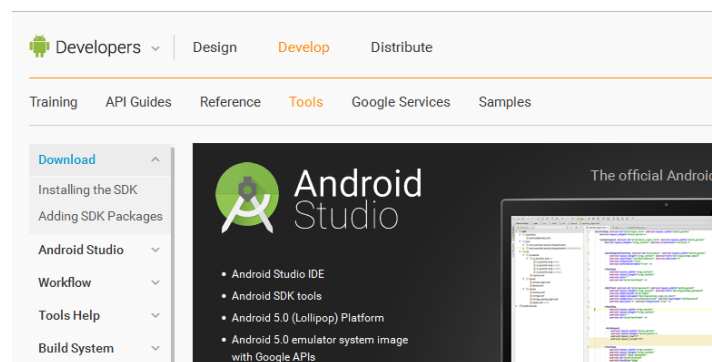


Gambar 2.13 Akhiri Instalasi Java JDK

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

2.4.2 SDK Android (Software Development Kit)

Untuk mengunduh SDK Android, Anda bisa mengakses link <http://developer.android.com/sdk/index.html>. *Download package* terbaru pada sistem operasi yang Anda gunakan.

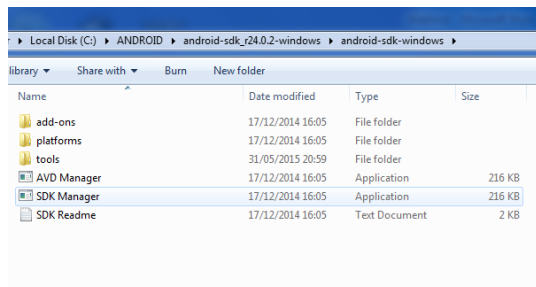


Gambar 2.14 Link Download SDK Android

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

Berikut ini langkah-langkah dalam menginstal SDK Android:

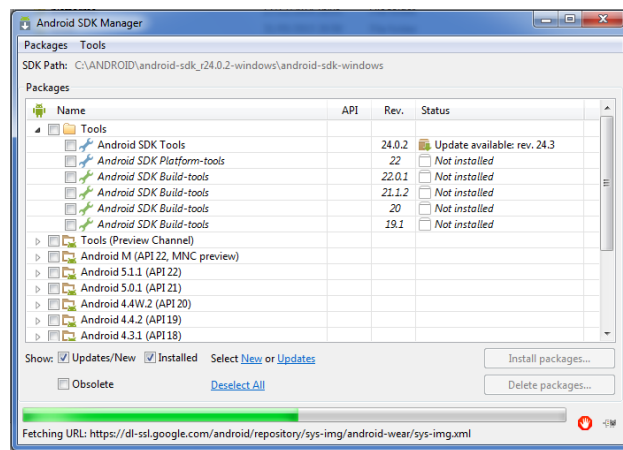
1. Setelah Anda mengunduh SDK Android dari alamat situs yang telah diberikan sebelumnya, ekstrak ke folder tertentu dalam komputer Anda dan selanjutnya klik dua kali pada file SDK Manager.



Gambar 2.15 Isi folder SDK Windows

(Screen shoot dari PC Penulis)

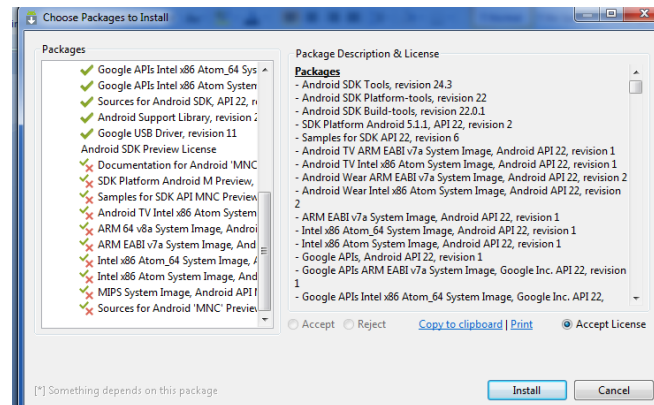
2. Klik dua kali pada file SDK Manager, tunggu sampai SDK Manager memeriksa paket apa saja yang dibutuhkan.



Gambar 2.16 SDK Manager memeriksa paket yang dibutuhkan

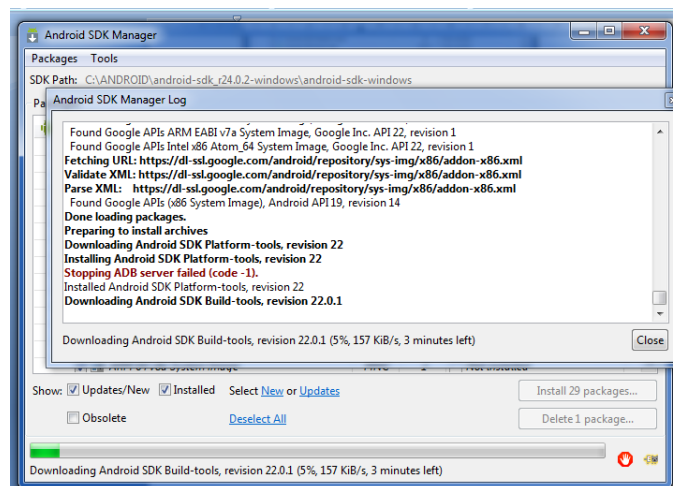
(Screen shoot dari PC Penulis)

3. Kemudian akan muncul kotak dialog paket-paket yang akan diinstal. Pilih dan setuju satu platform saja.



Gambar 2.17 Pilihan paket yang akan diinstal
(*Screen shoot* dari PC Penulis)

- Setelah Anda memilih salah satu platform yang akan digunakan, klik tombol **install** untuk memulai proses *download* dan instalasi, kemudian tunggu sampai proses selesai.



Gambar 2.18 Proses Download dan Instalasi Android SDK Platform
(*Screen shoot* dari PC Penulis)

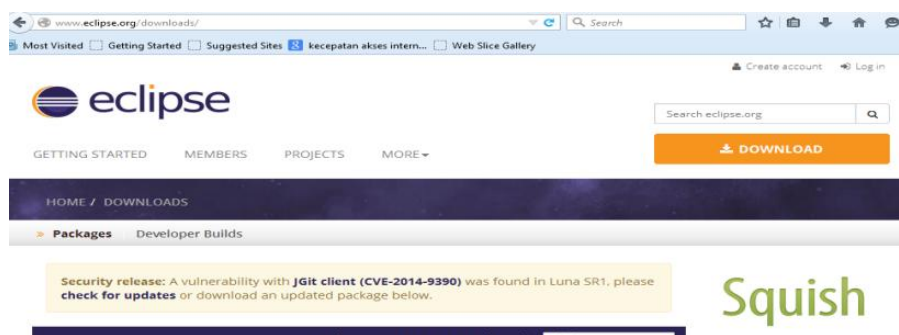
- Setelah selesai, pada bagian *installed packages* sudah ada paket-paket yang diinstal.

2.4.3 IDE (Integrated Development Environment)

Kita akan menggunakan IDE Eclipse untuk pemrograman Android. Ada beberapa alasan yang menjadi pertimbangan, kenapa kita menggunakan IDE Eclipse, antara lain :

- Eclipse telah menyediakan struktur dasar dalam pemrograman Android, sehingga kita tidak perlu menulis dari awal semua kode program.
- Eclipse telah mendukung Android Plugin, sehingga memudahkan kita dalam membuat, *compile*, serta *running* program karena terdapat emulator Android sehingga tidak perlu mencobanya pada device yang berbasis android. Untuk mengunduh IDE Eclipse, Anda bisa langsung mengakses ke alamat situsnya di : <http://www.eclipse.org/downloads/>

(Sumber: Winarno Edy dan Ali Zaki,2011: 12)



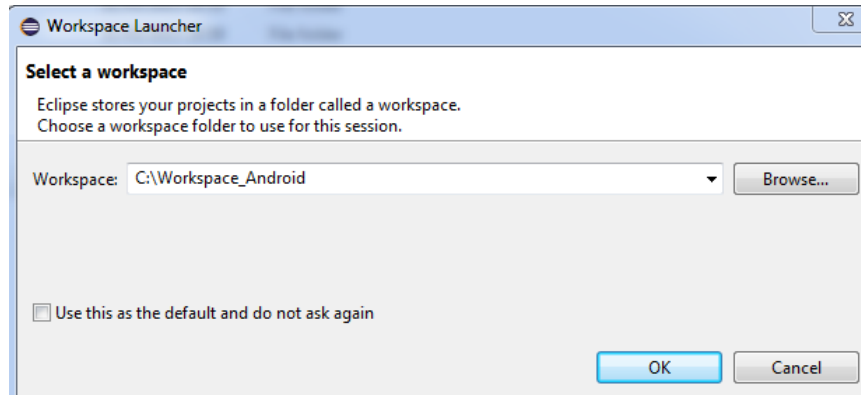
Gambar 2.19 Link Download IDE Eclipse

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

Langkah untuk instalasi Eclipse seperti berikut ini :

1. Setelah Anda mendapatkan file installer Eclipse dalam bentuk terkompres, ekstrak/unkompres file tersebut ke dalam folder tertentu.
2. Selanjutnya Anda sudah mendapatkan Eclipse yang sudah siap untuk digunakan.

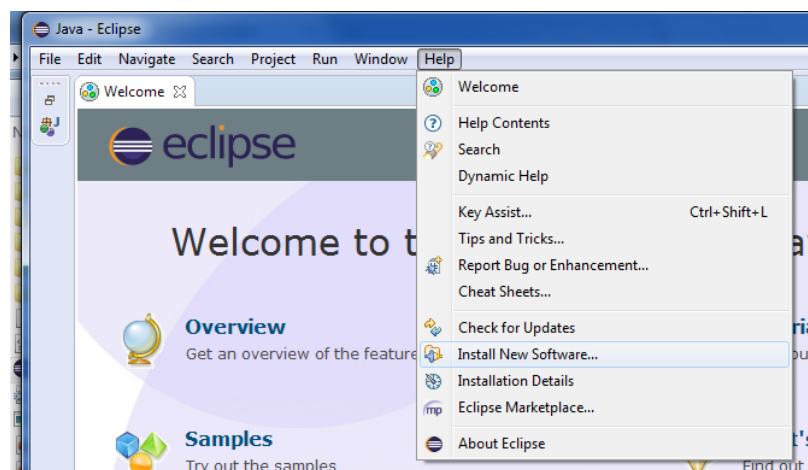
3. Ketika pertama kali dijalankan, Eclipse akan meminta kita menentukan di direktori mana lingkungan kerja / workspace yang digunakan. Anda bisa menentukan di mana saja sesuai keinginan.



Gambar. 2.20 Menentukan alamat workspace

(Screen shoot dari PC Penulis)

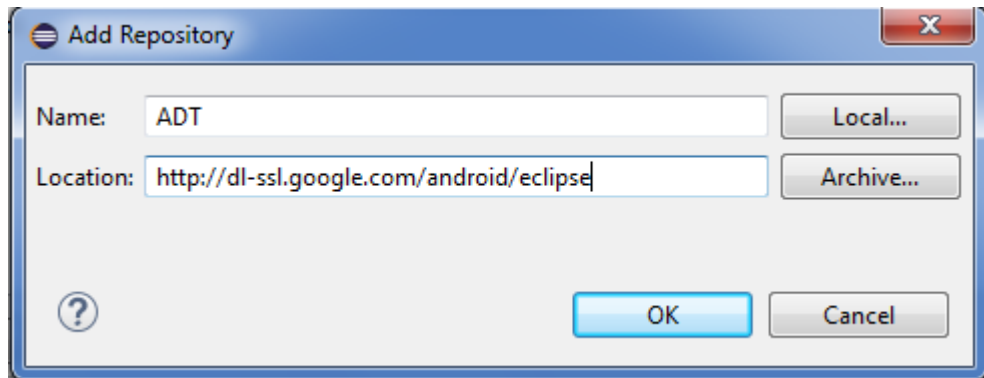
4. Untuk lebih memudahkan kita dalam proses *development*, kita perlu memahami IDE Eclipse yang akan digunakan.
5. Untuk lebih memudahkan pemrograman Android, kita perlu menginstal *Android plugin for Eclipse*. Klik pada menu **Help > Install New Software**.



Gambar 2.21 Opsi Install New Software

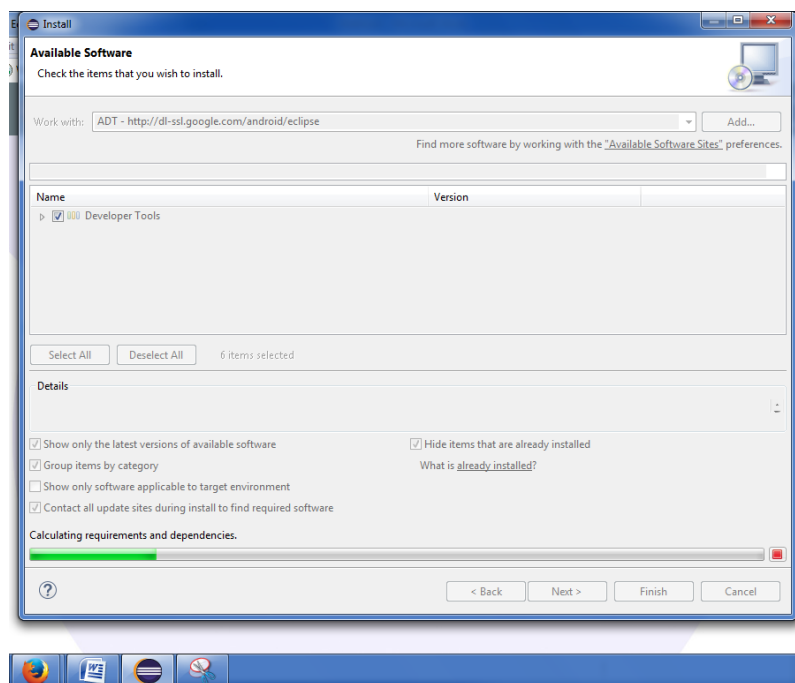
(Screen shoot dari PC Penulis)

6. Akan tampil kotak **install**, masukan alamat berikut pada bagian **Work with** : <http://dl-ssl.google.com/android/eclipse/>. Klik **Add**.



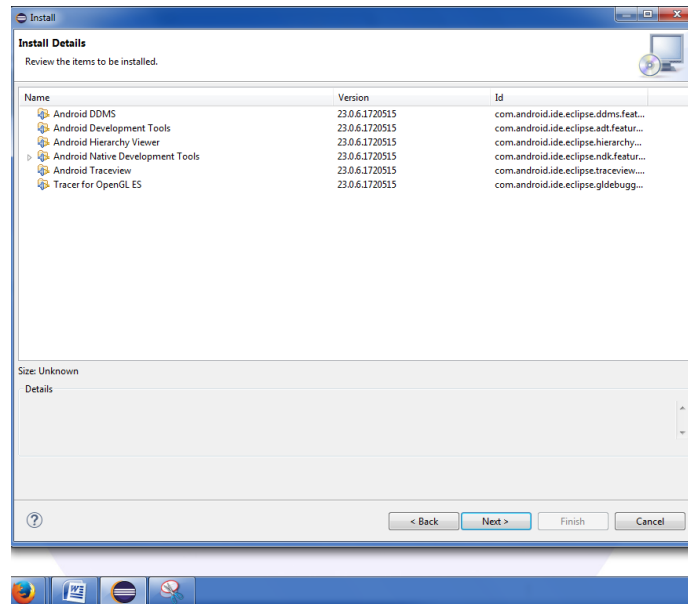
Gambar 2.22 Memasukan alamat untuk menginstall plugin Android
(*Screen shoot* dari PC Penulis)

7. Akifkan tanda centang. Klik **Next**. Tunggu sampai proses *download* dan instalasi selesai.



Gambar 2.23 Proses Kalkulasi space dan file yang diperlukan
(*Screen shoot* dari PC Penulis)

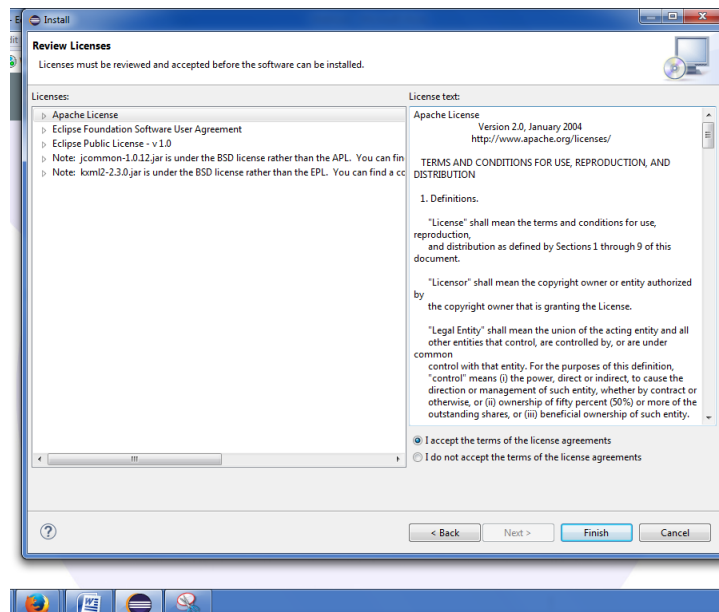
8. Sehingga sampai muncul pesan bahwa beberapa paket software telah siap untuk diinstal.



Gambar 2.24 Detail paket yang diinstallkan

(Screen shoot dari PC Penulis)

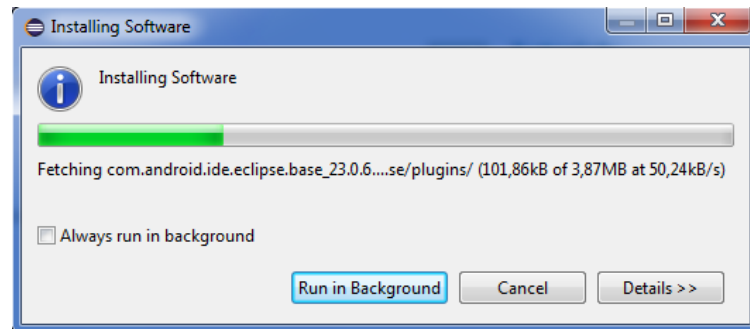
9. Klik tombol **Next** untuk melanjutkan ke proses berikutnya. Kemudian klik pada *bagian I Accept the term of the license agreement*.



Gambar 2.25 Lisensi Agreement / persetujuan

(Screen shoot dari PC Penulis)

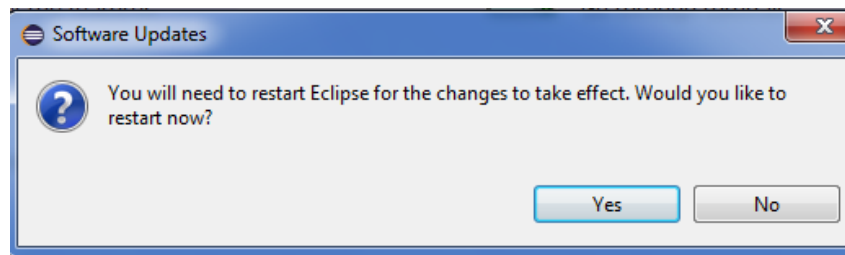
10. Klik tombol **Finish**, sehingga proses instalasi dijalankan.



Gambar 2.26 Proses Instalasi software

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

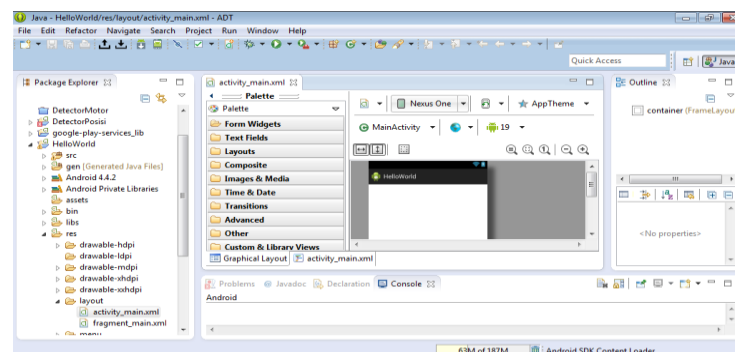
11. Setelah semua terinstal berarti ADT Pluggin telah berhasil diinstal pada IDE Eclipse. Selanjutnya restart Eclipse Anda.



Gambar 2.27 Pilihan untuk merestart Eclipse

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

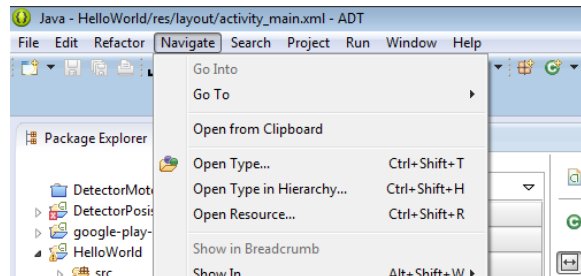
Apabila Eclipse sudah terinstal, maka kita dapat melihat bahwa di Eclipse terdapat beberapa antarmuka serta komponen yang digunakan untuk IDE Eclipse. Berikut adalah beberapa penjelasan dari antar muka Eclipse :



Gambar 2.28 Tampilan awal dari Eclipse

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

1. Bagian pertama adalah **Title bar** yang menampilkan file yang sedang dibuka



Gambar 2.29 Title bar dan menu yang sedang dibuka

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

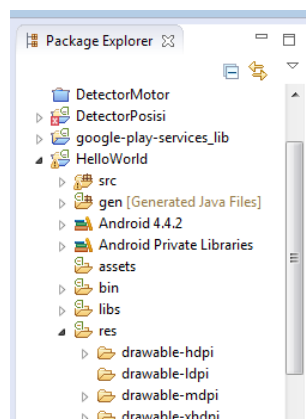
2. Di bawah title bar terdapat menu File, Edit dan sebagainya yang berguna untuk mengakses fungsi-fungsi Eclipse.
3. Di bawah menu utama terdapat toolbar dengan banyak button yang berisi shortcut untuk mengakses fungsi penting dari aplikasi.



Gambar 2.30 Toolbar dengan banyak button shortcut

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

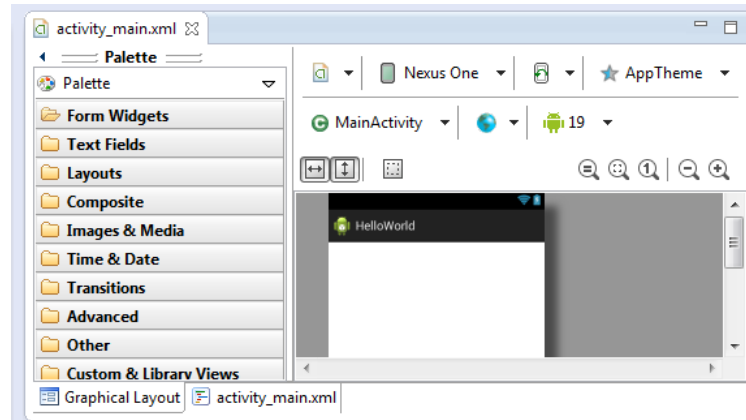
4. Di panel Package Explorer, terlihat nama-nama proyek yang ada dan pernah dibuka. Anda bisa klik pada nama proyek untuk membukanya. Di dalamnya akan terlihat nama-nama file dari proyek tersebut.



Gambar 2.31 Nama-nama file dari proyek

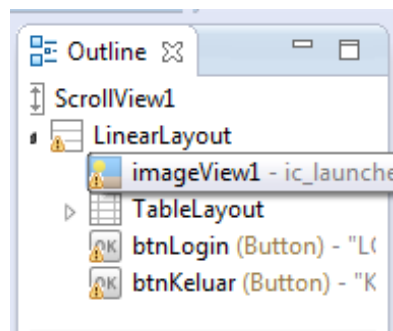
(*Screen shoot* dari PC Penulis)

5. Sementara bagian tengah adalah tabbed window yang membuka file-file yang dipilih atau terbuka dari jendela **Project**.



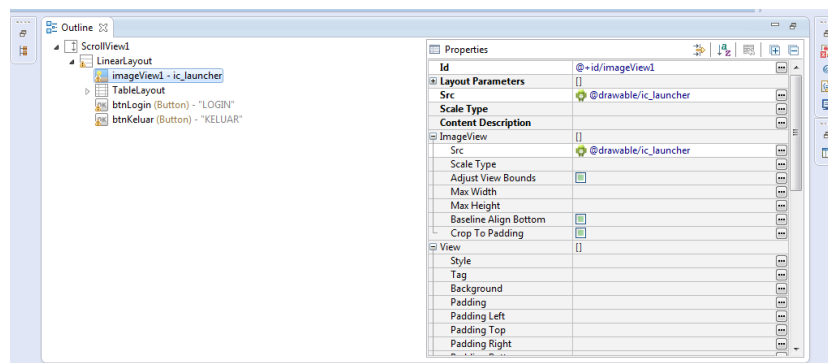
Gambar 2.32 Tampilan yang terpilih dari jendela **Project**
(*Screen shoot* dari PC Penulis)

6. Ada panel **Outline** yang menampilkan komponen-komponen dalam bentuk bertingkat yang ada di screen.



Gambar 2.33 Tampilan yang ada pada **Outline**
(*Screen shoot* dari PC Penulis)

7. Jika Anda mengklik ikon > yang ada di sebelah kiri panel Outline, komponen yang ada di bawahnya akan terlihat.



Gambar 2.34 Outline menampilkan objek-objek yang ada di bawahnya

(*Screen shoot* dari PC Penulis)

8. Di bagian atas tabbed Window, Anda bisa melihat versi Android yang akan digunakan atau dijadikan target.
9. Di tabbed window, ada banyak tab. Anda bisa klik pada tab lain untuk berpindah melihat item lain.

(Sumber : P. Hernita, 2013 : 11)

2.4.4 MySQL dan PHP MyAdmin

2.4.4.1 MySQL

MySQL (*My Structure Query Languge*) atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah sebuah program pembuat database yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. Saat kita mendengar *open source*, kita ingat dengan system operasi handal keturunan Unix, yaitu Linux.

MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux. Karena sifatnya yang *open source*, dia dapat dijalankan pada semua platform baik Windows maupun Linux. Selain itu, MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *Multi User* (Banyak Pengguna). Saat ini database MySQL telah digunakan hampir oleh semua programmer database, apalagi dalam pemrograman web.

Sebagai sebuah program penghasil database, MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (interface). MySQL dapat didukung oleh

hampir semua program aplikasi baik yang *open source* seperti PHP maupun yang tidak, yang ada pada platform Windows seperti Visual Basic, Delphi, dan lainnya.

(Sumber : Nugroho Bunafit, 2004 : 29)



Gambar 2.35 Logo MySQL

(www.mysql.com)

2.4.4.2 PHP MyAdmin

PhpMyAdmin adalah suatu program *open source* yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi PHP. Program ini digunakan untuk mengakses database MySQL. Dalam Tugas Akhir ini PHP MyAdmin merupakan program yang menghubungkan antara Android dan database pada MySQL.

(Sumber : Nugroho Bunafit, 2004 : 29)



Gambar 2.36 Logo PHPMyAdmin

(phpmyadmin.net)

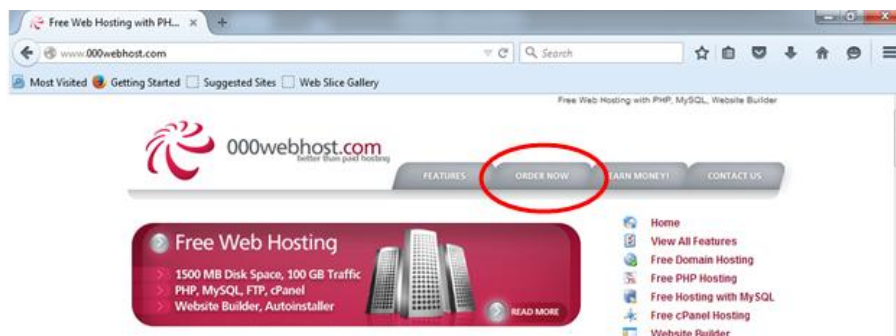
2.4.4.3 Pembuatan Database

Dalam tugas akhir ini untuk penyimpanan data dari *transmitter* digunakan database berupa MySQL yang menggunakan bahasa Php sebagai penghubung database untuk dapat diakses melalui internet. Sehingga aplikasi berbasis android

yang akan dihasilkan dapat mengakses data tersebut dan menampilkannya dalam bentuk tampilan peta.

Database ini dapat diakses dan diolah melalui web. dalam tugas Akhir ini kami menggunakan www.000webhost.com sebagai web hosting. Berikut ini langkah-langkah dalam pembuatan database:

1. Buka alamat web www.000webhost.com, kemudian pilih order untuk membuat akun web host.



Gambar 2.37 alamat web hosting 000.webhost.com
(www.000webhost.com)

2. Masukkan nama website yang akan kita buat. Masukkan pada kolom free subdomain untuk pembuatan web host gratis.

Order Free Web Hosting

I want to host my own domain (domain must be registered already)

www.

or, I will choose your free subdomain (recommended)

www. .net84.net

Your name

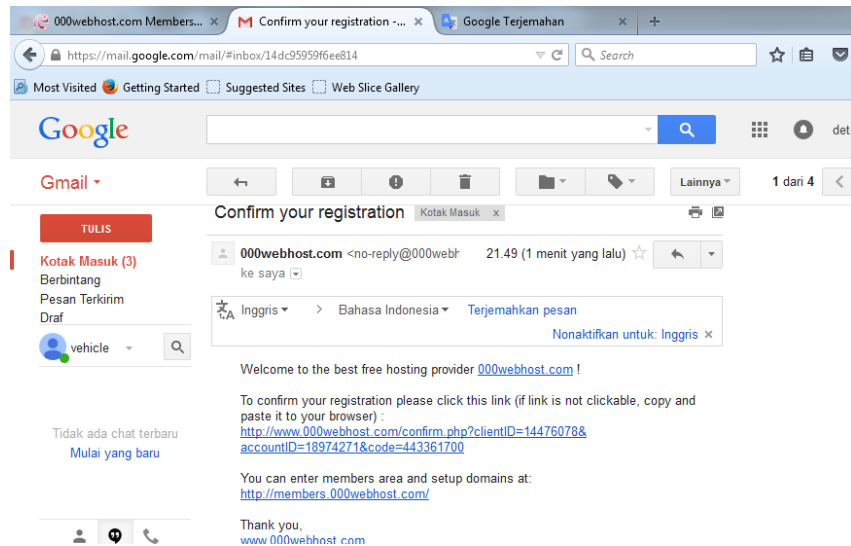
Your email (account details will be sent there)

Password (at least 6 symbols, both letters and numbers)

Type password again

Gambar 2.38 Memasukan nama web host yang diinginkan
(www.000webhost.com)

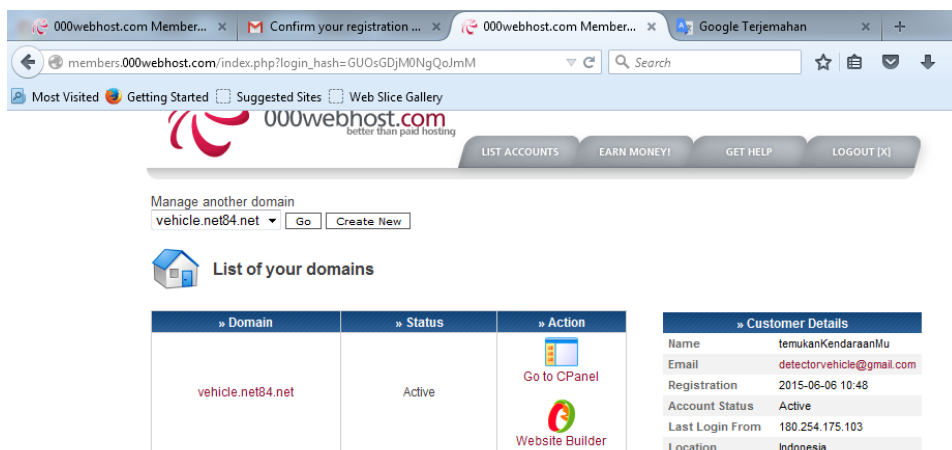
- Selanjutnya klik tombol submit pada bagian bawah. Kemudian buka email yang digunakan untuk memverifikasi dengan cara klik alamat link pada pesan masuk



Gambar 2.39 Proses Verifikasi

(www.gmail.com)

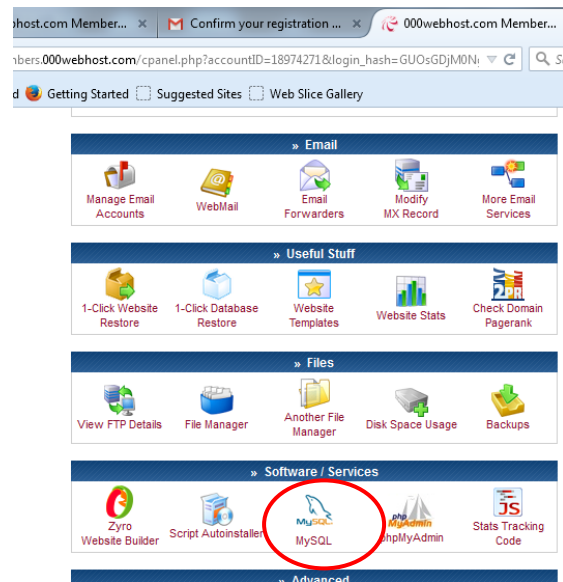
- Selanjutnya terbuka halaman utama pada web hosting. Didalam halaman utama ada 2 bagian yaitu Cpanel dan Zyrobuilder.



Gambar 2.40 Halaman Utama Web Hosting

(www.000webhost.com)

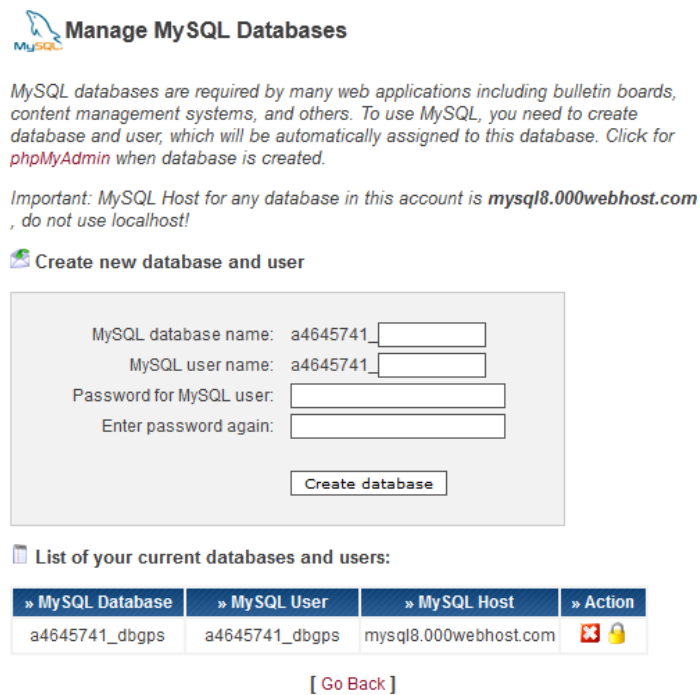
- Klik C panel kemudian pilih MySQL untuk membuat database.



Gambar 2.41 MySQL pada Cpanel

(www.000webhost.com)

6. Tentukan nama dan *password* yang diinginkan untuk membuat database. Selanjutnya tekan *create database*.




Gambar 2.42 Membuat nama dan password untuk database

(www.000webhost.com)

7. Setelah database dibuat akan muncul informasi mengenai database yang akan digunakan untuk pembuatan script PHP .

Manage another domain
 vehicle.net84.net

 **Information**

MySQL database will be created in 1 minute. Use these details for your PHP scripts:


```
$mysql_host = "mysql13.000webhost.com";
mysql_database = "a9807038_posisi";
mysql_user = "a9807038_posisi";
mysql_password = "amaamitaher210";
```

[\[Back to MySQL \]](#)
[\[Back to Control Panel \]](#)


Gambar 2.43 Informasi dari database yang baru dibuat
 (www.000webhost.com)

8. Kembali ke Cpanel dan klik Php MyAdmin untuk memulai pembuatan table dan script PHP. Selanjutnya pilih Enter phpMyAdmin.

Manage another domain
 vehicle.net84.net

 **phpMyAdmin Access**

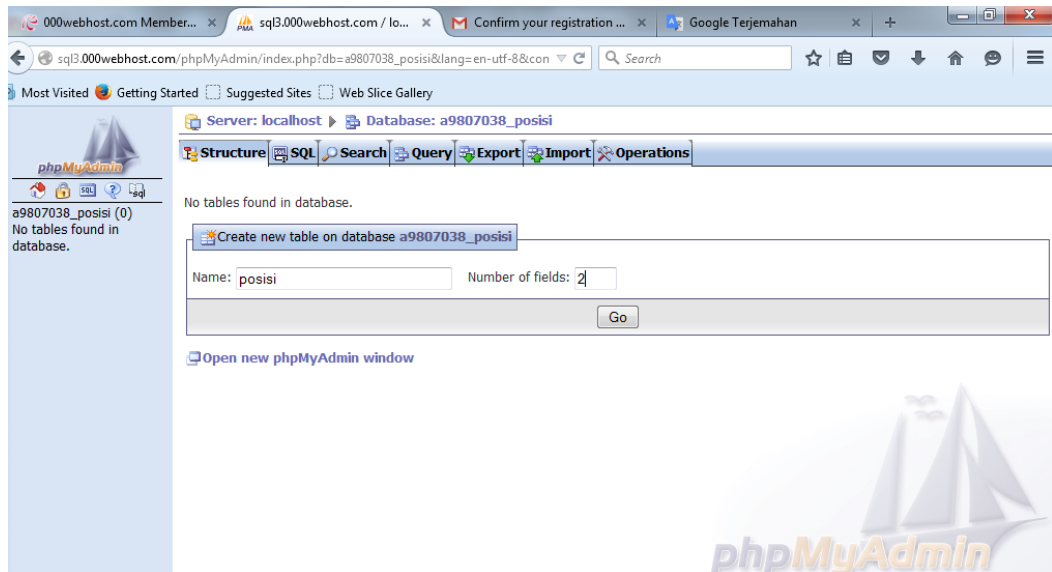
*phpMyAdmin is an open source tool written in PHP intended to handle the administration of MySQL over the Internet. Currently it can create/drop/alter tables, delete/edit/add fields, execute any SQL statement, and manage keys on fields. To create / drop MySQL databases go to **MySQL management**. **Important:** if you have just created new database it can take about 1 minute until phpMyadmin starts working!*

 **List of current databases:**

» MySQL Database	» MySQL User	» phpMyAdmin
a9807038_posisi	a9807038_posisi	Enter phpMyAdmin

Gambar 2.44 phpMyAdmin pada Cpanel
 (www.000webhost.com)

9. Tentukan nama dan jumlah kolom yang akan digunakan dalam pembuatan table database. Selanjutnya klik Go.



Gambar 2.45 Membuat table database

(www.000webhost.com)

10. Untuk membuat script PHP, kembali ke Cpanel dan pilih File Manager. Selanjutnya klik *public html* lalu pilih PHP Script untuk memulai pembuatan script.



Gambar 2.46 Public. Html

(www.000webhost.com)