



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Umum

##### 2.1.1. Pengertian Aplikasi

Indrajani (2014:4), aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas khusus dari pemakai komputer.

Sugiar (2014:83), aplikasi adalah program yang dibuat untuk melaksanakan tugas tertentu yang dibutuhkan oleh pengguna komputer (*user*).

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

Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program yang difungsikan secara khusus dan terpadu untuk melaksanakan tugas tertentu yang dibutuhkan oleh pengguna komputer (*user*).

##### 2.1.2. Pengertian Data

Ladjamuddin (2013:8), data adalah kenyataan yang menggambarkan kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

Sutabri (2012:2), data adalah bahan mentah untuk diolah yang hasilnya kemudian menjadi informasi.

Wahyudi (2012:3), data adalah suatu *file* ataupun *field* yang berupa karakter atau tulisan dan gambar.

Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa data adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya suatu pengolahan.

##### 2.1.3. Pengertian Pengolahan Data

Ladjamuddin (2013:9), pengolahan data adalah massa atau waktu yang



digunakan untuk mendeskripsikan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan.

Kristanto (2008:8), pengolahan data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan.

Ashkaf (2014), pengolahan data adalah pengubahan atau transformasi simbol-simbol seperti nomor dan huruf untuk tujuan peningkatan kegunaannya.

Jadi berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengolahan data adalah manipulasi data ke dalam bentuk yang lebih berarti berupa informasi

#### **2.1.4. Pengertian Produksi**

Fuad dkk (2006:142), produksi adalah suatu kegiatan atau proses yang mentransformasikan masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*).

Mukminan dkk (2014:14), produksi adalah kegiatan yang menghasilkan atau menciptakan barang dan jasa.

Pujiastuti dkk (2007:34), produksi adalah kegiatan menghasilkan atau menciptakan barang dan jasa.

Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa produksi adalah suatu kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan.

#### **2.1.5. Pengertian Karet**

Tim Penulis PS (2008:85), karet adalah tanaman dengan pohon yang tumbuh tinggi dan berbatang cukup besar. Tanaman karet merupakan sumber utama bahan karet alam dunia.

Herlanti dkk (2007:128), karet adalah bahan yang bersifat lentur, sehingga karet dapat diregangkan, ditebuk, ditekan, dan kemudian kembali lagi ke bentuk semula. Bahan penyusun karet adalah getah pohon karet yang bersifat lengket.



Cahaya (2014), karet adalah polimer hidrokarbon yang terkandung pada lateks beberapa jenis tumbuhan.

Jadi berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karet adalah tanaman yang mengandung polimer hidrokarbon.

### **2.1.6. Pengertian PT**

Sempal (2013:12), perseroan terbatas adalah organisasi bisnis yang memiliki badan hukum resmi yang dimiliki oleh minimal dua orang dengan tanggung jawab yang hanya berlaku pada perusahaan tanpa melibatkan harta pribadi atau perseorangan yang ada di dalamnya. Tiap-tiap persero memiliki satu sero atau lebih yang mempunyai tanggung jawab terbatas hanya pada modal yang diikutsertakan dalam perusahaan. Sehubungan dengan itu, orang yang mempunyai tagihan terhadap PT tidak dapat langsung menagih kepada para pemegang saham, melainkan kepada PT, karena PT merupakan badan hukum.

Winarti dan Syahrizal (2012:1), PT adalah singkatan dari perseroan terbatas. Perseroan Terbatas adalah badan hukum yang merupakan persekutuan modal yang dilakukan oleh minimal dua orang dengan tanggung jawab yang hanya berlaku pada perusahaan saja, tanpa melibatkan harta pribadi atau perseorangan yang ada di dalamnya (para pemegang saham), didirikan berdasarkan perjanjian, melakukan kegiatan usaha dengan modal dasar yang seluruhnya terbagi dalam saham dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2007 Tentang Perseroan Terbatas serta peraturan pelaksanaannya.

Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa PT adalah suatu badan hukum untuk menjalankan usaha yang memiliki modal terdiri dari saham-saham, yang pemiliknya memiliki bagian sebanyak saham yang dimilikinya. Karena modalnya terdiri dari saham-saham yang dapat diperjualbelikan, perubahan kepemilikan perusahaan dapat dilakukan tanpa perlu membubarkan perusahaan.



### **2.1.7. Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Produksi Karet pada PT Sunan Rubber Palembang**

Aplikasi pengolahan data produksi karet pada PT Sunan Rubber Palembang adalah suatu perangkat lunak komputer yang dibangun untuk membantu staf administrasi produksi untuk mengolah data produksi karet harian pada PT Sunan Rubber.

### **2.1.8. Metode Pengembangan Sistem**

Kristanto (2008:41), menjelaskan siklus pengembangan sistem adalah kumpulan-kumpulan kegiatan dari analisis pendesain dan user dari sistem informasi yang dilaksanakan untuk dikembangkan dan diimplementasikan.

#### **1. Penyelidikan awal**

Pada tahap penyelidikan awal, analisis belajar dari pemakai mengenai apa yang diharapkan dari sebuah sistem informasi yang baru.

#### **2. Studi kelayakan**

Studi kelayakan merupakan tahap yang paling penting, karena di dalamnya menyangkut berbagai aspek sistem baru yang diusulkan. Laporan mengenai studi kelayakan harus disampaikan kepada manajemen, yang pada gilirannya akan memberikan beberapa perubahan, menyarankan untuk diadakan penelitian lebih mendalam atau memutuskan untuk segera dilaksanakan. Ada tiga aspek dalam kelayakan yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Kelayakan teknik merupakan jika tim penyusunan system dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan *hardware* dan *software* yang tersedia.
- b. Kelayakan operasi merupakan jika tim penyusunan sistem dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan personel dan prosedur yang tersedia.
- c. Kelayakan ekonomis merupakan jika tim penyusunan sistem dapat menyelesaikan masalah tersebut dalam waktu dan anggaran biaya yang masuk akal.



### 3. Penentuan kebutuhan-kebutuhan sistem

Kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dikembangkan meliputi input, output, operasi dan *resources*, untuk memenuhi kebutuhan organisasi masa kini dan masa mendatang.

### 4. Desain sistem

Untuk melakukan perbaikan terhadap sistem informasi, terlebih dahulu harus dipahami dengan jelas kondisi sistem yang ada sekarang dan yang dihadapi, setelah itu sasaran dan kebutuhan sistem di masa yang akan datang. Kemudian baru dapat dimasukkan ide-ide secara bersama-sama ke dalam suatu desain yang akan memenuhi tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

## 2.2. Teori Khusus

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

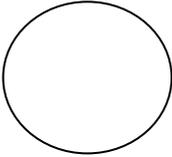
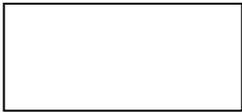
Indrajani (2015:27), *data flow diagram* adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut.

Sukamto dan Shalahudin (2014:70) menjelaskan 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. DFD menyediakan mekanisme untuk pemodelan fungsional ataupun pemodelan aliran informasi. Oleh karena itu, DFD lebih sesuai digunakan untuk memodelkan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan diimplementasikan menggunakan pemrograman terstruktur karena pemrograman terstruktur membagi-bagi bagiannya dengan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur.



Sukamto dan Shalahudin (2014:71) menjelaskan, notasi- notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1.** Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

No.	Notasi	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harus menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.
2.		<i>File</i> atau basis data atau penyimpanan ( <i>storage</i> ); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan. Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.
3.		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. Nama yang digunakan pada masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ) biasanya berupa kata benda.
4.		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> ). Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda.

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2014:71)



Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram*

DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di- *breakdown*.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

DFD Level 3, 4, 5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di-atasnya. *Breakdown* pada level 3, 4, 5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

Pada satu diagram DFD sebaiknya jumlah modul tidak boleh lebih dari 20 buah. Jika lebih dari 20 buah modul, diagram akan terlihat rumit dan susah untuk dibaca sehingga menyebabkan sistem yang dikembangkan juga menjadi rumit.

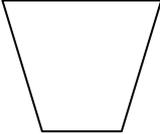
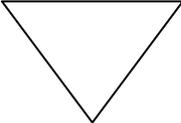
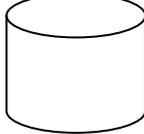
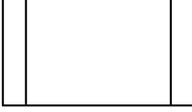
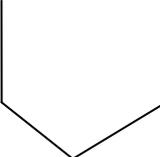
### 2.2.2. Pengertian *Blockchart*

Kristanto (2008:75) menjelaskan, *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.

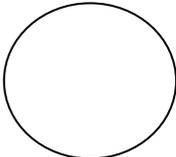
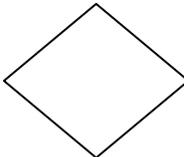
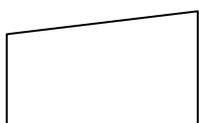


Kristanto (2008:75) menjelaskan, simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.2.** Simbol-simbol dalam *Block Chart*

No	Simbol	Nama Simbol
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen
3.		Proses Manual
4.		Proses dilakukan oleh computer
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (Storage)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.

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

No	Simbol	Nama Simbol
9.		Terminal yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminal yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11.		Pengambilan keputusan (Decision).
12.		Layar peraga (monitor).
13.		Pemasukkan data secara manual.

(Sumber: Kristanto, 2008:75)

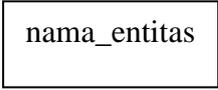
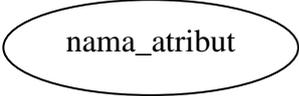
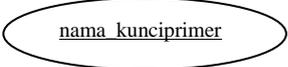
### 2.2.3. Pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Sukanto dan Shalahudin (2014:50) menjelaskan, pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen.



Sukamto dan Shalahudin (2014:50) menjelaskan, berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

**Tabel 2.3.** Simbol-simbol ERD dengan notasi Chen

No	Simbol	Keterangan
1.	Entitas/ <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
3.	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
4.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
5.	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2014:50)



ERD biasanya memiliki hubungan *binary* (satu relasi menghubungkan dua buah entitas). Beberapa metode perancangan ERD menoleransi hubungan relasi *ternary* (satu relasi menghubungkan tiga buah relasi) atau *N-ary* (satu relasi menghubungkan banyak entitas), tapi banyak metode perancangan ERD yang tidak mengizinkan hubungan *ternary* atau *N-ary*.

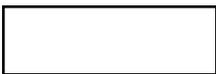
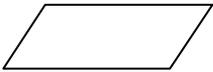
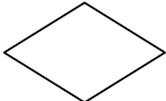
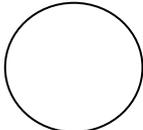
#### 2.2.4. Pengertian *Flowchart*

Indrajani (2015:36), *flow chart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.

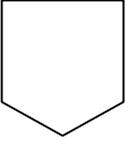
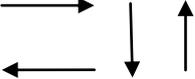
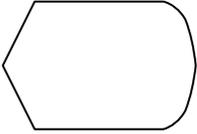
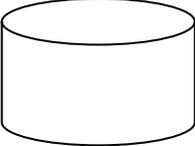
eWolf Community (2011:16), *flowchart* adalah simbl-simbol pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung.

eWolf Community (2011:17), menjelaskan simbol-simbol dalam *flowchart* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.4.** Simbol-simbol dalam *Flow Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol Start atau End yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i>
2.		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja
3.		Simbol Input/Output 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

Lanjutan **Tabel 2.4.** Simbol-simbol dalam *Flow Chart*

6.		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda
7.		Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar proses atau antar simbol
8.		Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, <i>printer</i> , dll
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 (subprogram)
12.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita magnetic
13.		Simbol <i>database</i> atau basis data

(*Sumber: Ewolf community, 2011:17*)



### 2.2.5. Pengertian Kamus Data

Sukamto dan Shalahuddin (2013:73) menjelaskan, kamus data (*data dictionary*) dipergunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada DFD. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada system perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan). Kamus data biasanya berisi:

- a. nama–nama dari data
- b. digunakan pada–merupakan proses-proses yang terkait data
- c. deskripsi–merupakan deskripsi data
  - informasi tambahan–seperti tipe data, nilai data, batas nilai data, dan komponen yang membentuk data

Sukamto dan Shalahuddin, (2013:73), menjelaskan simbol-simbol yang di gunakan dalam kamus data, yaitu :

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

No	Simbol	Arti
1	=	disusun atau terdiri atas
2	+	Dan
3	[]	baik ...atau...
4	{ } <sup>n</sup>	n kali diulang/ bernilai banyak
5	()	data operasional
6	*...*	batas komentar

(*Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2013:73*)

## 2.3. Teori Program

### 2.3.1. Pengertian Basis Data (*Database*)

Indrajani (2015:70), basis data adalah sekumpulan elemen data terintegrasi yang secara logika saling berhubungan.

Sukamto dan Shalahudin (2014:43), sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya



basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Sutanta (2011:35), basis data adalah sekumpulan dari berbagai macam-macam tipe *record* yang memiliki hubungan antar-*record* dan rincian data terhadap obyek tertentu.

Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan didalam computer secara sistematis untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

### **2.3.2. Pengertian *Hypertext Markup Language* (HTML)**

Saputra dkk (2012:1), HTML adalah suatu bahasa pemrograman *hyper text*. HTML ini memiliki fungsi untuk membangun kerangka ataupun format web berbasis html.

Jubile Enterprise (2015:135), *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah *script* pemrograman yang mengatur bagaimana menyajikan informasi di dunia internet dan bagaimana informasi itu membawa kita dari satu tempat ke tempat lainnya.

Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah sebuah bahasa *markup* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web.

### **2.3.3. Pengertian *MySQL***

Kadir (2013:15), *MySQL* adalah nama *database server*. *Database server* adalah *server* yang berfungsi untuk menangani *database*. Dengan menggunakan *MySQL*, kita bisa menyimpan data dan kemudian data bisa diakses dengan cara yang mudah dan cepat.

Sidik (2014:72), *MySQL* merupakan *software database* yang termasuk paling populer di lingkungan Linux, kepopuleran ini karena ditunjang *performansi query* dari *databasenya* yang saat itu bisa dikatakan paling cepat, dan jarang bermasalah. *MySQL* juga telah tersedia di lingkungan windows.



Jadi berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat *open source* dan paling populer saat ini.

#### **2.3.4. Pengertian PHP**

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*.

Saputra dkk (2012:2). PHP memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis.

Sidik (2014:4), PHP merupakan secara umum dikenal dengan bahasa pemrograman *script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di server web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side*.

Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

#### **2.2.5. Pengertian Adobe Dreamweaver**

Madcoms (2012:1), *Dreamweaver* adalah sebuah HTML editor professional untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman web.

Sadeli (2014:12), *Dreamweaver* adalah suatu perangkat lunak web editor keluaran adobe sistem yang digunakan untuk mengembangkan dan mendesain suatu *website* dengan fitur-fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya.

Bekti (2015:2), Adobe *dreamweaver* adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai *desain view*) dan ode editor dengan fitur standard



seperti *syntax highlighting*, *code completion* dan *code collapsing* serta fitur lebih canggih seperti *real-time syntax checking* dan *code introspection* untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode.

Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Dreamweaver* adalah program yang digunakan untuk membuat atau menyunting halaman web.

### **2.3.6. Pengertian XAMPP**

Sidik (2014:72), XAMPP (X/(Windows/Linux) Apache MySQL PHP dan Perl adalah paket *server web* PHP dan *database* MySQL yang paling populer dikalangan pengembang *web* dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasenya.

Nugroho (2013:1), XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat dipakai untuk belajar pemrograman web, khususnya PHP dan MySQL, paket ini dapat didownload secara gratis dan legal.

Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah web server yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman web yang dinamis.

### **2.3.7. Pengertian phpMyAdmin**

Nugroho (2013:71), phpMyAdmin adalah tools *MySQL Client* berlisensi *Freeware*, dapat diunduh secara gratis pada situs resminya di [www.phpmyadmin.net](http://www.phpmyadmin.net).