



---

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Teori Umum

#### 2.1.1. Pengertian Komputer

Sugiar (2014:13) menyatakan, kata komputer itu berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata *to compute* yang berarti alat hitung.

Sebagai sebuah istilah, komputer telah didefinisikan dalam banyak cara, seperti pendapat Blissmer yang dikutip dalam Sutanta (2011:1), mendefinisikan bahwa komputer sebagai alat elektronik yang mampu melaksanakan beberapa tugas, yaitu menerima *input*, memproses *input* sesuai dengan programnya, menyimpan perintah dan hasil dari pengolahan, serta menyediakan *output* dalam bentuk informasi.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PNRI) menjelaskan, komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer ([www.pnri.go.id/IstilahKomputer.aspx](http://www.pnri.go.id/IstilahKomputer.aspx), diakses pada tanggal 28 April 2015 pukul 12.11 WIB).

Dari ketiga pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah suatu alat elektronik yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan.

#### 2.1.2. Pengertian Aplikasi

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

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

Dari kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah alat terapan atau program yang dibuat dan difungsikan secara khusus untuk melaksanakan tugas tertentu sesuai dengan kebutuhan *user*.



### **2.1.3. Pengertian Data**

Sutabri (2012:1) menyatakan, data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

Mengenai pengertian data, Longkutoy dalam bukunya *Pengenalan Komputer*, seperti yang dikutip oleh Sutabri (2012:2) mendefinisikan sebagai berikut.

Istilah data adalah suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol, gambar-gambar, angka-angka, huruf-huruf, atau simbol-simbol yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi dan lain-lain. Jelasnya, data itu bisa berupa apa saja dan dapat ditemui di mana saja. Kegunaan data sebagai bahan dasar yang objektif (relatif) di dalam proses kebijaksanaan dari keputusan oleh pimpinan organisasi.

Indrajani (2015:69) menjelaskan, data adalah sebuah sumber yang harus dikontrol dan dikelola dan data juga adalah fakta-fakta atau observasi yang mentah, biasanya mengenai kejadian atau transaksi bisnis. Dari ketiga pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa data adalah kejadian atau kenyataan yang dapat dijadikan sebuah acuan dalam menyusun suatu informasi.

### **2.1.4. Pengertian Proyek Konstruksi**

Wahidin (2013) berpendapat, proyek konstruksi adalah rangkaian kegiatan untuk membangun konstruksi atau bangunan yang bersifat unik.

### **2.1.5. Pengertian Pupuk NPK**

Badan Standarisasi Nasional (2010) menyatakan bahwa pupuk NPK adalah pupuk buatan berbentuk padat yang mengandung unsur hara utama nitrogen, fosfor dan kalium.

### **2.1.6. Pengertian Sistem Informasi *Document Requirement List* pada *Department Site Document Control PT Timas Suplindo Project***



---

## Nitrogen Phosfat dan Kalium (NPK)-Fusion Pupuk Sriwidjaja Palembang

Pengertian Sistem Informasi *Document Requirement List* pada *Department Site Document Control* PT Timas Suplindo Project Nitrogen Phosfat dan Kalium (NPK)-Fusion Pupuk Sriwidjaja Palembang adalah sebuah sistem terintegrasi yang digunakan untuk pengolahan kumpulan dokumen yang berkaitan dengan proyek konstruksi NPK-Fusion oleh *Department Site Document Control* PT Timas Suplindo.

### 2.2. Teori Khusus

#### 2.2.1. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Sukanto dan Shalahuddin (2014:25) menjelaskan bahwa dalam pengembangan perangkat lunak biasa disebut dengan *Software Development Life Cycle* (SDLC). SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan dan tahapan prosesnya, salah satunya adalah Model *Waterfall*.

Model *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung. Berikut penjelasannya:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan *user*.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan proses pengodean.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian



Pengujian focus kepada perangkat lunak secara dari segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian suda diuji.

### 2.2.2. Pengertian *Black-Box Testing*

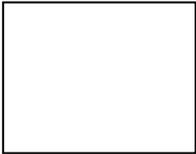
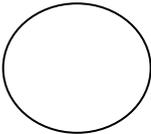
Sukanto dan Shalahuddin (2014:275) menjelaskan, *Black-Box Testing* (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

### 2.2.3 Pengertian *DFD (Data Flow Diagram)*

Sutabri (2012:117) menjelaskan, *Data Flow Diagram (DFD)* adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. Keuntungan penggunaan *DFD* adalah memungkinkan untuk menggambarkan sistem dari level yang paling tinggi kemudian menguraikannya menjadi level lebih rendah (dekomposisi).

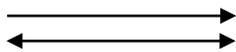
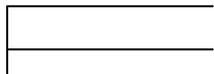
Sutabri (2012:117) menyatakan bahwa ada empat buah simbol yang menyusun suatu *DFD*, yaitu:

**Tabel 2.1.** Simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)*

No.	Notasi	Keterangan
1.		<i>External Entity</i> , simbol ini digunakan untuk menggambarkan asal atau tujuan data.
2.		Proses, simbol ini digunakan untuk proses pengolahan atau transformasi data.



**Lanjutan Tabel 2.1.** Simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)*

No.	Notasi	Keterangan
3.		<i>Data Flow</i> , simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan.
4.		<i>Data Store</i> , simbol ini digunakan untuk menggambarkan data <i>flow</i> yang sudah disimpan atau diarsipkan.

(Sumber : Sutabri, 2012:117)

Sutabri (2012:120), menjelaskan tentang tahapan pada *Data Flow Diagram* yaitu:

a. Diagram Konteks

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan sumber serta tujuan data yang akan diproses atau dengan kata lain diagram tersebut digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum/ global dari keseluruhan sistem yang ada.

b. Diagram Nol

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan tahapan proses yang ada di dalam diagram konteks, yang penjabarannya lebih terperinci.

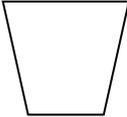
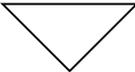
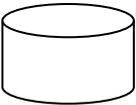
#### 2.2.4. Pengertian *Block Chart*

Kristanto (2008:75) menjelaskan, *block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.



Kristanto (2008:75) menjelaskan, simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* 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 yang dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsifkan (arsif manual)
6.		Data penyimpanan ( <i>data storage</i> )
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktifitas fisik.



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

No	Simbol	Nama Simbol
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang ain.
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11.		Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> ).
12.		Layar peraga ( <i>monitor</i> ).
13.		Pemasukan data secara manual.

(Sumber : Kristanto, 2008:75)

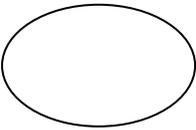
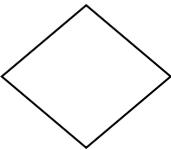
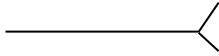
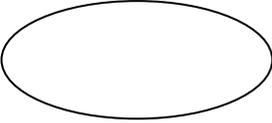
### 2.2.5. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

Sutanta (2011:91) menjelaskan, *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah bentuk diagram untuk menggambarkan *Entity Relationship Model (ERM)* yang X digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara *logic*.



Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada *Entity Relationship Diagram (ERD)*:

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

No	Simbol	Keterangan
1.	 Persegi Panjang	<i>Entity</i> / Entitas menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait di dalam sistem. Obyek dasar dapat berupa orang, benda, atau hal yang keterangannya perlu disimpan di dalam basis data.
2.	 Elips	Atribut sering pula disebut sebagai <i>property</i> ( <i>property</i> ), merupakan keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dalam basis data.
3.	 Belah Ketupat	Kerelasian Antar Entitas ( <i>Relationship</i> ) mendefinisikan hubungan antara dua buah entitas. Kerelasian adalah kejadian atau transaksi yang terjadi di antara dua buah entitas yang keterangannya perlu disimpan dalam basis data. Nama kerelasian berupa kata kerja aktif (diawali dengan awalan <i>me-</i> ), tunggal.
4.		Asosiasi merupakan penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.
5.		Atribut kunci primer merupakan <i>field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa <i>id</i> ; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)

(Sumber : Sutanta, 2011:92)



Adapun jenis-jenis Kereliasian Antar Entitas (*Relationship*), yaitu:

1. Kereliasian jenis 1-ke-1 / satu ke satu (*one to one*)

Kereliasian jenis ini terjadi jika kejadian atau transaksi di antara dua entitas yang berhubungan hanya memungkinkan terjadi sebuah kejadian atau transaksi pada kedua entitas.

2. Kereliasian jenis n-ke-1 / banyak ke satu (*many to one*) atau 1-ke-n / satu ke banyak (*one to many*).

Kereliasian jenis ini terjadi jika kejadian atau transaksi di antara dua entitas yang berhubungan hanya memungkinkan terjadi satu kali dalam entitas pertama dan dapat terjadi lebih dari satu kali kejadian atau transaksi pada entitas kedua.

3. Kereliasian jenis n-ke-n / banyak ke banyak (*many to many*)

Kereliasian jenis ini terjadi jika kejadian atau transaksi di antara dua entitas yang berhubungan memungkinkan terjadi lebih dari satu kali dalam entitas pertama dan entitas kedua.

### 2.2.6. Pengertian *Flowchart*

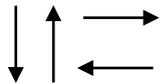
Saputra (2014:14) menjelaskan, *flowchart* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alur kerja suatu sistem.

Simbol-simbol yang digunakan dapat dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok, yakni sebagai berikut:

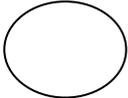
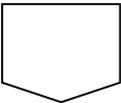
1. *Flow direction symbols*

Digunakan menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain.

**Tabel 2.4.** Simbol-simbol *Flow direction symbols*

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Arus ( <i>Flow</i> )	Menyatakan jalannya arus suatu proses.

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

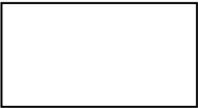
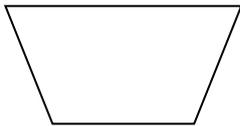
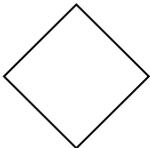
No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
2		<b>Communication Link</b>	Menyatakan bahwa adanya transisi suatu data/informasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya.
3		<b>Connector</b>	Menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman / lembar yang sama.
4		<b>Offline Connector</b>	Menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman / lembar yang berbeda.

(Sumber: Ladjamudin, 2005:266)

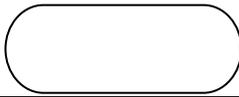
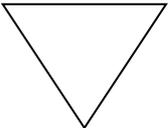
## 2. Processing symbols

Menunjukkan jenis operasi pengolahan dalam suatu proses / prosedur. Berikut simbol *Processing symbols* seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.5. Simbol-simbol *Processing symbols*

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		<b>Offline Connector</b>	Menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman / lembar yang berbeda.
2.		<b>Manual</b>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer.
3.		<b>Decision</b>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya/tidak.

Lanjutan Tabel 2.5. Simbol-simbol *Processing symbols*

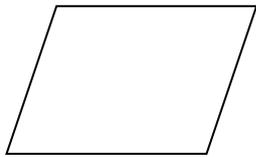
No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
4.		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
5.		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
6.		<i>Keying Operation</i>	Menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai <i>keyboard</i> .
7.		<i>Offline Storage</i>	Menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu.
8.		<i>Manual Input</i>	Memasukkan data secara manual dengan menggunakan <i>online keyboard</i> .

(Sumber: Ladjamudin, 2005:267)

### 3. Input / Output symbols

Menunjukkan jenis peralatan yang digunakan sebagai media *input* atau *output*.

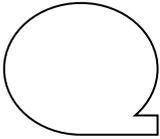
Tabel 2.6. Simbol-simbol *Input / Output symbols*

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.




---

**Lanjutan Tabel 2.6. Simbol-simbol *Input / Output symbols***

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
2.		<b><i>Punched Card</i></b>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.
3.		<b><i>Magnetic Tape</i></b>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari pita magnetic atau <i>output</i> disimpan ke pita magnetic.
4.		<b><i>Disk Storage</i></b>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari dari <i>disk</i> atau <i>output</i> disimpan ke <i>disk</i> .
5.		<b><i>Document</i></b>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui <i>printer</i> ).
6.		<b><i>Display</i></b>	Menyatakan peralatan <i>output</i> yang digunakan berupa layar (video, komputer).

(Sumber: Ladjamudin, 2005:268)

### 2.2.7. Pengertian Kamus Data

Sukanto dan Shalahuddin (2014 : 73) menjelaskan, kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).



Sukamto dan Shalahuddin (2014:74) menjelaskan bahwa kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.7.** Simbol-simbol dalam Kamus Data

No	Notasi	Arti
1.	=	Terdiri atas
2.	+	AND atau dan
3.	()	Opsional
4.	[ ]	Memilih salah satu alternatif
5.	**	Komentar
6.	@	identifikasi atribut kunci
7.		Pemisah alternatif simbol [ ]

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2014:74)

## 2.3. Teori Program

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

Sukamto dan Shalahuddin (2014:43) menjelaskan bahwa basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

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

Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa basis data adalah media untuk menyimpan sekumpulan dari data-data atau *record* terhadap obyek tertentu agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

### 2.3.2. Pengertian *HTML*

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

Sibero (2014:19) berpendapat, *HTML* adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen *web*.



Struktur dokumen *HTML* sebagai berikut:

```
<html>
  <head>
    <title> </title>
  </head>
</html>
```

Dari kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *HTML* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menyajikan informasi atau dokumen ke dunia internet.

### **2.3.3. *Cascading Style Sheet (CSS)***

Madcoms (2012:54) menyatakan bahwa *Cascading Style Sheet (CSS)* kumpulan kode-kode yang digunakan untuk mengendalikan tampilan isi suatu halaman *web*.

Sibero (2014:112) berpendapat bahwa *Cascading Style Sheet (CSS)* dikembangkan untuk menata gaya pengaturan halaman *web*.

Dari kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Cascading Style Sheet (CSS)* adalah kumpulan kode-kode yang digunakan untuk pengaturan halaman *web*.

### **2.3.4. *Java Script***

Sibero (2014:150) menyatakan, *Java Script* adalah suatu bahasa pemrograman yang dikembangkan untuk dapat berjalan di *web browser*.

Sibero (2014:150) juga berpendapat bahwa *Java Script* adalah bahasa skrip, yaitu kumpulan instruksi perintah yang digunakan untuk mengendalikan beberapa bagian dari sistem operasi.

Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Java Script* adalah bahasa pemrograman yang memiliki sekumpulan perintah khusus yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web* yang lebih responsif dan interaktif.



### 2.3.5. Sekilas Tentang *MySql*

#### 2.3.5.1. Pengertian *MySql*

Sibero (2014:97) menjelaskan, *MySQL* atau dibaca 'My Sekuel' dengan adalah suatu *RDBMS (Relation Database Management System)* yaitu aplikasi sistem yang menjelaskan fungsi pengolahan data.

Berikut tipe-tipe data pada *MySQL*:

**Tabel 2.8.** Tipe Data pada *MySQL*

<b>Tipe Data</b>	<b>Ukuran (Bytes)</b>
TINYINT	1
SMALLINT	2
MEDIUM	3
INT	4
BIGINT	8
FLOAT(p)	4
FLOAT	4
DOUBLE	8
REAL	8
DECIMAL (L,D)	L + 1
NUMERIC (L,D)	L + 1
BIT (L)	8
DATE	3
TIME	3
TIMESTAMP	4
YEAR	1
CHAR (L)	L
BINARY(L)	L + 1
VARCHAR (L)	L + 1
VARBINARY (L)	L + 1
TINYBLOB	L + 1
BLOB	L + 2



**Lanjutan Tabel 2.8.** Tipe Data pada *MySQL*

<b>Tipe Data</b>	<b>Ukuran (Bytes)</b>
TEXT	L + 2
MEDIUMBLOB	L + 3
MEDIUMTEXT	L + 3
LOBLOB	L + 4
LONGTEXT	L + 4
ENUM ('nilai1',...)	1 – 2
SET ('nilai1',...)	1 – 8

Saputra et. all (2012:2), berpendapat bahwa *MySQL* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Bersifat *open source*, yang memiliki kemampuan untuk dapat dikembangkan lagi.
2. Menggunakan bahasa *SQL (Structure Query Language)*, yang merupakan standar bahasa dunia dalam pengolahan data.
3. *Super performance* dan *reliable*, tidak bisa diragukan, pemrosesan database-nya sangat cepat dan stabil.
4. Sangat mudah dipelajari (*easy of use*).
5. Memiliki dukungan support (group) pengguna *MySQL*.
6. Mampu lintas *Platform*, dapat berjalan di berbagai sistem informasi.
7. *Multiuser*, di mana *MySQL* dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami konflik.

### **2.3.6. Sekilas Tentang PHP**

#### **2.3.6.1. Pengertian PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)**

Madcoms (2012:206) menyatakan, “*PHP* adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *webserver* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah *server*.”



Sibero (2014:09) berpendapat, “*PHP* adalah suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah *open source*, yaitu pengguna dapat mengembangkan kode-kode fungsi *PHP* sesuai kebutuhannya.”

Wahana Komputer (2012:76) menjelaskan bahwa *PHP* dapat dikatakan sebagai sebuah *server-side embedded script language*, artinya sintak-sintak dan perintah program yang ditulis akan sepenuhnya dijalankan oleh *server* tetapi dapat disertakan pada halaman *HTML* biasa.

Dari ketiga pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *PHP* adalah salah satu bahasa pemrograman yang dirancang untuk bekerja atau membangun sebuah aplikasi berbasis *web*.

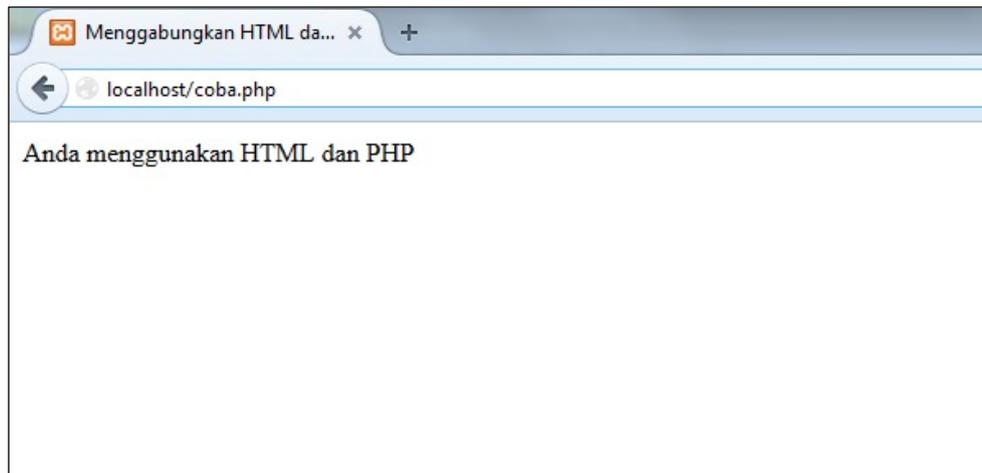
#### **2.3.6.2. Sintaks *PHP***

Wahana Komputer (2012:76) menjelaskan bahwa untuk menuliskan sintaks *PHP*, harus diawali dengan tag `<?>` dan diakhiri dengan tag `?>/` sedangkan sintaks untuk menampilkan dalam *web browser* dapat menggunakan perintah *print* atau *echo*. Selain itu *PHP* juga bisa dituliskan dalam skrip *HTML*. Lebih jelasnya perhatikan kode program berikut:

```
<html>
<head>
<title> Menggabungkan HTML dan PHP</title>
</head>
<body>
    <?php
    echo “Anda menggunakan HTML dan PHP”;
    ?>
</body>
</html>
```



Pada saat dijalankan pada *browser*, tampilannya sebagai berikut:

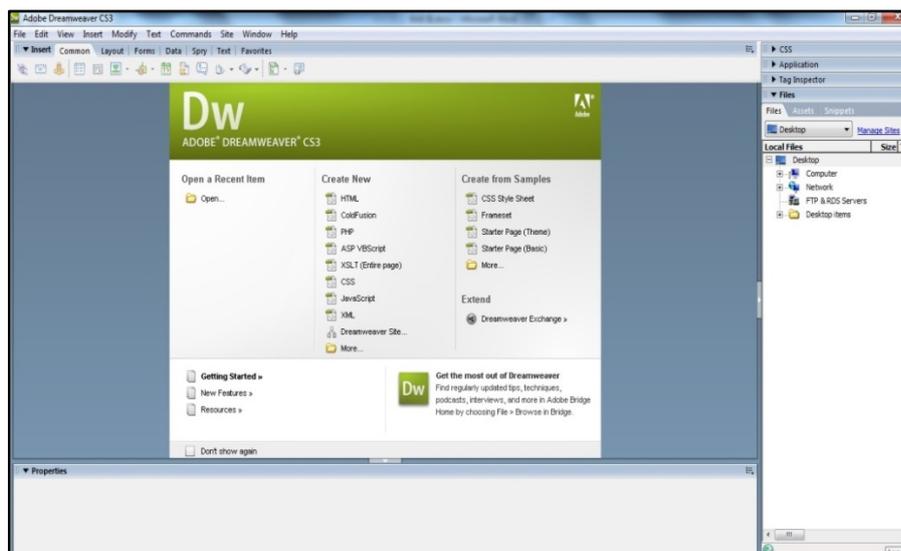


Gambar 2.1. Tampilan *PHP* sederhana

### 2.3.7. Sekilas Tentang *Adobe Dreamweaver*

#### 2.3.7.1. Pengertian *Adobe Dreamweaver*

Sibero (2014:384) menjelaskan bahwa *Adobe Dreamweaver* adalah suatu produk *Web Developer* yang dikembangkan oleh *Adobe System Inc.*, sebelumnya produk *Dreamweaver* dikembangkan oleh *Macromedia Inc.*, yang kemudian sampai dengan saat ini pengembangannya diteruskan oleh *Adobe System Inc.* Setelah diambil alih oleh *Adobe System Inc.*, *Dreamweaver* dikembangkan dan dirilis dengan kode nama *Creative Suit (CS)*.

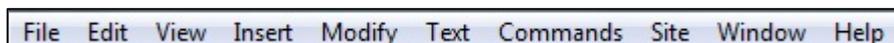


Gambar 2.2. Tampilan Utama *Adobe Dreamweaver CS3*



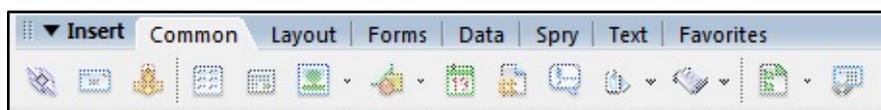
### 2.3.7.2. Ruang Kerja (*Workspace*) Adobe Dreamweaver CS3

- a. **Welcome Screen**, adalah layar pada *workspace* yang digunakan untuk memudahkan pengguna membuat *file* yang pernah digunakan.
- b. **Menu**, adalah media yang digunakan untuk melakukan atau menjalankan perintah pada *Dreamweaver*. Menu berisi perintah untuk pembuatan, pengaturan, manipulasi dan konfigurasi pada *Dreamweaver*.



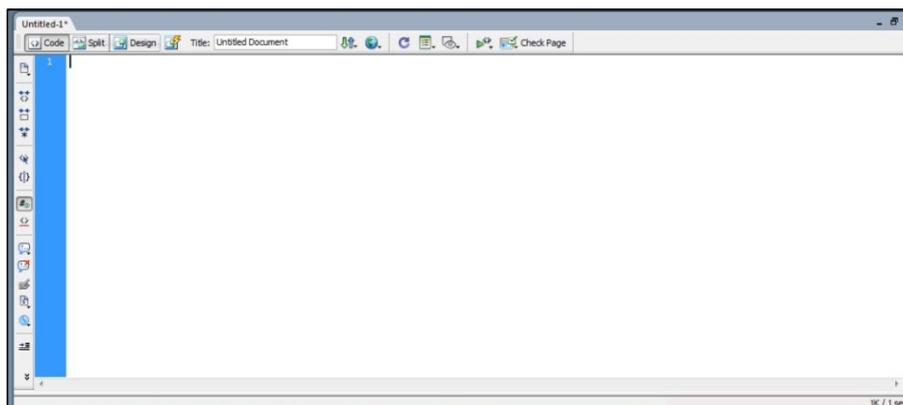
**Gambar 2.3.** Tampilan Menu *Adobe Dreamweaver CS3*

- c. **Insert Bar**, adalah suatu bentuk *toolbar* yang berisi perintah untuk menambahkan suatu elemen pada dokumen.



**Gambar 2.4.** Tampilan Insert Bar *Adobe Dreamweaver CS3*

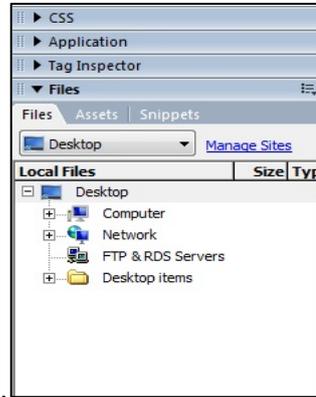
- d. **Document Window**, adalah editor *text* atau visual pada ruang kerja. *Document Window* menyajikan bentuk dokumen secara kode maupun visual.



**Gambar 2.5.** Tampilan *Document Window* *Adobe Dreamweaver CS3*

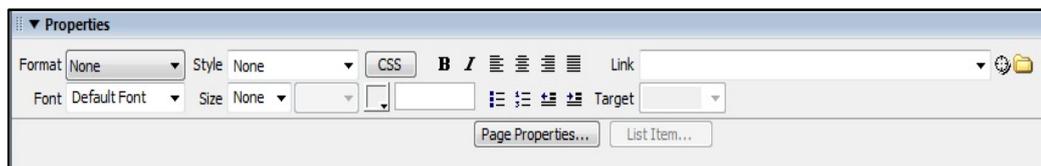


- e. **Panel Group**, adalah bagian ruang kerja *Dreamweaver* yang berisikan kumpulan *panel*. *Panel Group* terdiri dari kumpulan beberapa *panel control*



**Gambar 2.6.** Tampilan *Panel Group* Adobe *Dreamweaver* CS3

- f. **Property Inspector**, digunakan untuk menampilkan informasi *property* elemen *HTML* tertentu yang sedang dipilih.



**Gambar 2.7.** Tampilan *Property Inspector* Adobe *Dreamweaver* CS3