



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Aplikasi

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

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

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

Jadi, aplikasi adalah sebuah software yang dibuat untuk melaksanakan tugas tertentu yang dibuat sebagai alat terapan yang difungsikan untuk melaksanakan tugas tertentu.

2.1.2. Pengertian STNK

Susanti (2013:1023) menyatakan, STNK adalah surat tanda nomor kendaraan yang merupakan tanda bukti pendaftaran dan pengesahan suatu kendaraan bermotor berdasarkan identitas dan kepemilikan yang telah didaftar menurut persyaratan dan sebagaimana yang telah diatur oleh ketentuan dan perundang-undangan yang berlaku.

Saputro (2013:877) menjelaskan dalam jurnalnya, Surat Tanda Nomor Kendaraan (STNK) adalah tanda bukti pendaftaran dan pengesahan suatu kendaraan bermotor berdasarkan identifikasi dan kepemilikan yang telah didaftar. STNK diterbitkan oleh Sistem Administrasi Manunggal Satu Atap (Samsat) yakni tempat pelayanan penerbitan/pengesahan STNK oleh 3 (tiga) instansi yaitu Polri, Dinas Pendapatan Provinsi dan PT. Jasa Raharja. STNK merupakan titik tolak kepemilikan yang sah atas sebuah kendaraan bermotor.

Jadi, Surat Tanda Nomor Kendaraan (STNK) adalah suatu surat yang dikeluarkan sebagai tanda bukti pendaftaran, pengesahan dan kepemilikan suatu kendaraan.



2.1.3. Pengertian Data

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.

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

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.

Jadi, data adalah sumber mentah yang merupakan kenyataan yang harus dikelola dan dikontrol.

2.1.4. Pengertian Pengolahan Data

Sutabri (2012:6) menjelaskan, pengolahan data terdiri dari kegiatan-kegiatan penyimpanan data dan penanganan data. Penyimpanan data meliputi pengumpulan, pencarian, dan pemeliharaan. Sedangkan penanganan data meliputi berbagai kegiatan seperti pemeriksaan, perbandingan, pemilihan, peringkasan, dan penggunaan.

Jadi, pengolahan data adalah suatu proses pengolahan data yang ada untuk mengubah data mentah menjadi informasi berguna.



2.1.5. Pengertian Pajak

Pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tiada mendapat jasa timbal (kontrapretasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum (Soemitro dalam Mardiasmo, 2011:1).

Pajak adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan undang-undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat (Lubis, 2011:9-10).

Jadi, pajak adalah iuran yang wajib dibayarkan kepada negara yang bersifat memaksa berdasarkan undang-undang dengan tidak mendapat timbal balik.

2.1.6. Pengertian Aplikasi Pengolahan Data STNK dan Perhitungan Pajak pada Kantor UPTD/Samsat DISPENDA Kota Pagaram

Pengertian Aplikasi Pengolahan Data STNK dan Perhitungan Pajak pada Kantor UPTD/Samsat DISPENDA Kota Pagaram adalah sebuah aplikasi yang khusus dibangun untuk membantu penyimpanan data-data STNK dan juga menghitung pembayaran pajak.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Analisis dan Desain Sistem

Sukamto dan Shalahuddin (2014:17) menjelaskan, analisis sistem adalah mendefinisikan kebutuhan terkait sistem yang dikembangkan.

Sukamto dan Shalahuddin (2014:23) menyatakan, desain atau perancangan dalam pembangunan perangkat lunak merupakan upaya untuk mengkonstruksi sebuah sistem.



2.2.2. Pengembangan Sistem

Sukanto dan Shalahuddin (2014:28) menjelaskan salah satu model SDLC yaitu model air terjun (*waterfall*). Berikut adalah tahapan dalam model *waterfall* :

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 oleh *user*.

2. Desain

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

3. Pembuatan kode program

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

4. Pengujian

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

2.2.3. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

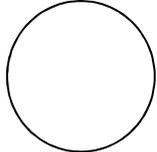
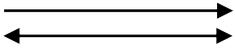
Sutabri (2012:117) menjelaskan, *Data Flow Diagram (DFD)* adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. Keuntungan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

Sukanto dan Shalahuddin (2014:70) menyatakan, *Data Flow Diagram (DFD)* atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran(*output*).



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.
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.

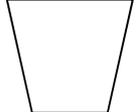
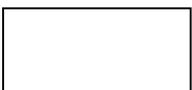
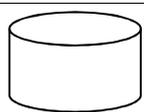


2.2.4. Pengertian *Block Chart*

Kristanto (2008:68) 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 (2008:68) 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, 2008:68)

2.2.5. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

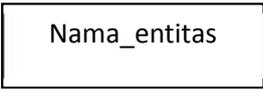
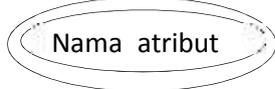
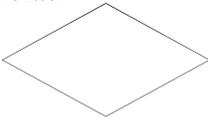
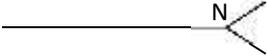
Sutanta (2011:91) menjelaskan, *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah bentuk diagram untuk menggambarkan *Entity Relationship Model (ERM)* yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara *logic*.

Sukanto dan Shalahuddin (2014:53) menyatakan, ERD adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional.



Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD:

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

No	Simbol	Keterangan
1.	Entitas / <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data;
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.
4.	Atribut multivalai / <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali kata kerja;
6.	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antar relasi dan entitas dimana ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

(*Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2014:50*)

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

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

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

2. Kerelasian 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*

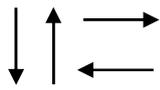
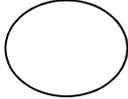
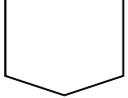
Saputra (2014:14) menjelaskan, *flowchart* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alur kerja suatu sistem.”

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

1. *Flow direction symbols*

Digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Berikut simbol *Flow direction symbols* seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.4. Simbol-simbol *Flow direction symbols*

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Arus (Flow)	Menyatakan jalannya arus suatu proses.
2		Communication Link	Menyatakan bahwa adanya transisi suatu data/informasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya.
3		Connector	Menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman / lembar yang sama.
4		Offline Connector	Menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman / lembar yang berbeda.

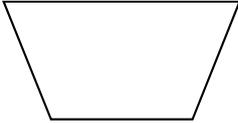
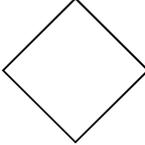
(**Sumber:** Ladjamudin, 2005:266)



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.		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman / lembar yang berbeda.
2.		<i>Manual</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer.
3.		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya/tidak.
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.

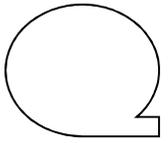
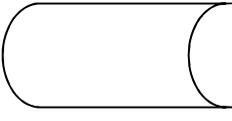
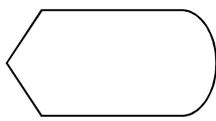
(Sumber: Ladjamudin, 2005:267)



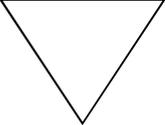
3. Input / Output symbols

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.
2.		<i>Punched Card</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.
3.		<i>Magnetic Tape</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari pita magnetic atau <i>output</i> disimpan ke pita magnetic.
4.		<i>Disk Storage</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari <i>disk</i> atau <i>output</i> disimpan ke <i>disk</i> .
5.		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui <i>printer</i>).
6.		<i>Display</i>	Menyatakan peralatan <i>output</i> yang digunakan berupa layar (video, komputer).
7.		<i>Keying Operation</i>	Menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai <i>keyboard</i> .

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

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
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, 2005:268)

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).

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



Lanjutan Tabel 2.7. Simbol-simbol dalam Kamus Data

No	Notasi	Arti
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.

Kadir(2003:70) mengatakan bahwa basis data (*database*) merupakan sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.

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*

Jubilee 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*

Tipe Data	Ukuran (Bytes)
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
DATETIME	8
TIMESTAMP	4
YEAR	1
CHAR (L)	L
BINARY(L)	L + 1
VARCHAR (L)	L + 1
VARBINARY (L)	L + 1
TINYBLOB	L + 1



Lanjutan Tabel 2.8. Tipe Data pada *MySQL*

Tipe Data	Ukuran (Bytes)
TINYTEXT	L + 1
BLOB	L + 2
TEXT	L + 2
MEDIUMBLOB	L + 3
MEDIUMTEXT	L + 3
LOB	L + 4
LONGTEXT	L + 4
ENUM ('nilai1',...)	1 – 2
SET ('nilai1',...)	1 – 8

Saputra et. all (2012:8), 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 (2014:49) 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*.

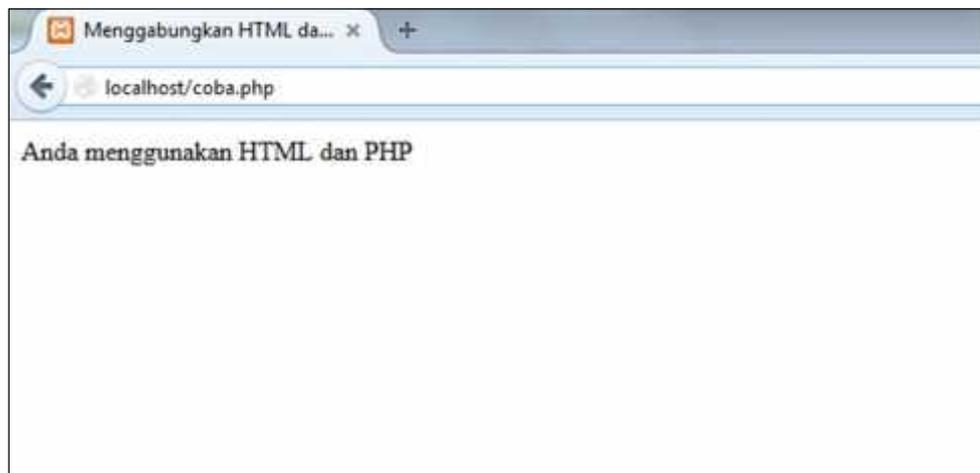
2.3.6.2. Sintaks *PHP*

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)*.

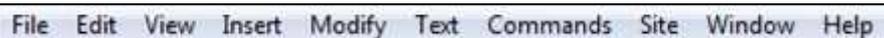


Gambar 2.2. Tampilan Utama *Adobe Dreamweaver CS3*



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*.



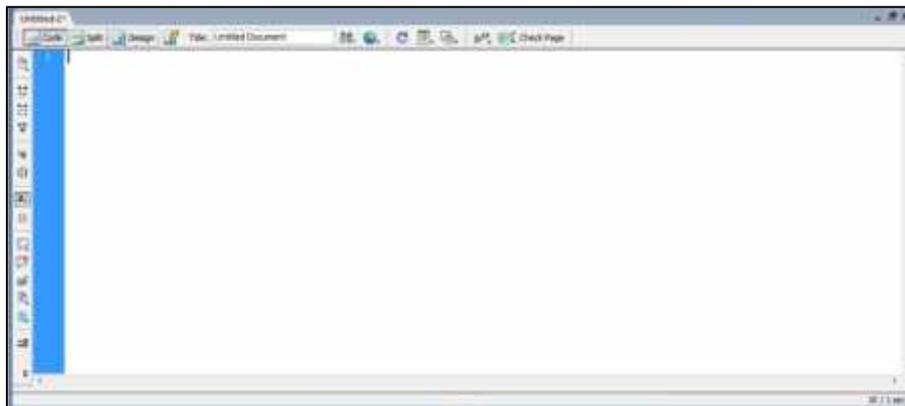
Gambar 2.3. Tampilan Menu *Adobe Dreamweaver CS3*

- 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*

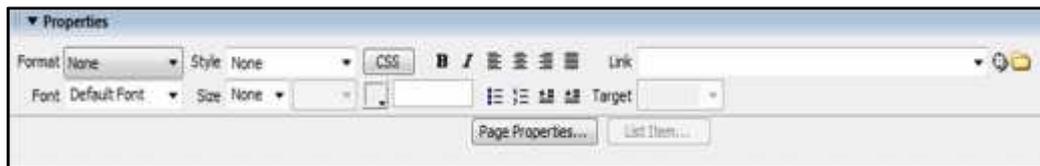


- e. **Panel Group**, adalah bagian ruang kerja *Dreamweaver* yang berisikan kumpulan *panel*. *Panel Group* terdiri dari kumpulan beberapa *panel control*



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