



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Sutanta (2011:01), “Komputer adalah alat elektronik yang mampu melaksanakan beberapa tugas, yaitu menerima *input*, memproses *input* sesuai dengan programnya, menyimpan perintah dan hasil pengolahan, serta menyediakan *output* dalam bentuk informasi.”

Asropudin (2013:19), “Komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer.”

Sibero (2014:09), “Komputer berasal dari kata “*Compute*” yang juga berasal dari bahasa latin “*Computare*” yang artinya menghitung.”

Dari ketiga pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa komputer adalah alat elektronik yang digunakan untuk memproses data dan menghasilkan informasi yang berguna.

2.1.2. Pengertian *Software*

Sukamto, *et.al* (2013:2), “*Software* adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).”

Ladjamudin (2013:20) menjelaskan bahwa, “*Software* merupakan kumpulan dari perintah/fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas tertentu”.

Ferdiana (2012:23) menjelaskan bahwa, “*Software* adalah sesuatu yang bersifat *continuous improvement (kaizen)* titik selesainya suatu pengembangan *software* dapat dikatakan *infinite*”.

Dari ketiga pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa perangkat lunak adalah kumpulan fungsi yang berisi perintah dan aturan yang



digunakan untuk memerintahkan komputer melakukan suatu tugas tertentu seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).

2.1.3. Pengertian Program

Kadir (2012:2), “Program adalah kumpulan instruksi yang digunakan untuk mengatur komputer agar melakukan suatu tindakan tertentu.”

Kurniawan (2011:65), “Program adalah kumpulan instruksi yang disusun dengan urutan nalar yang tepat untuk menyelesaikan suatu persoalan.”

Kesimpulannya, program adalah kumpulan intruksi yang akan diberikan kepada komputer agar komputer melakukan aktivitas yang diinginkan oleh pembuat intruksi.

2.1.4. Pengertian Aplikasi

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

Asropudin (2013:6), “Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel*.”

Kesimpulannya, aplikasi merupakan bagian dari *software* yang dibuat untuk melakukan tugas tertentu.

2.1.5. Pengertian Monitoring dan Evaluasi

Leewuis (2009:511), “Monitoring adalah proses yang terus-menerus dari pengawasan periodik terhadap implementasi sebuah proyek, untuk menjamin bahwa penyampaian input, jadwal kerja, output target dan aksi yang diperlukan lain merupakan cara kerja menurut apa yang telah direncanakan. Sedangkan, Evaluasi merupakan proses sistematis yang berupaya untuk menilai seobjektif mungkin tentang relevansi, keefektivan dan dampak sebuah proyek dalam konteks tujuan proyek.

Paul J. Gertler, *et.al* menjelaskan monitoring adalah proses yang berkelanjutan yang menelusuri hal-hal yang terjadi dalam suatu program dengan



menggunakan data yang dikumpulkan untuk menginformasikan implementasi program dan pengelolaannya. Sedangkan, evaluasi adalah analisis tujuan yang bersifat periodik dari suatu proyek, program, ataupun kebijakan yang sudah direncanakan, sedang berjalan, maupun telah dilaksanakan/telah selesai. Evaluasi digunakan untuk menjawab pertanyaan spesifik yang berkaitan dengan rancangan, implementasi, dan hasil.

<http://ebookinga.com/pdf/kerangka-monitoring-amp-evaluasi-mampe-the-world-116361021.html> diakses pada tanggal 20 Juni 2016.

2.1.6. Pengertian Izin

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989: 341), Izin adalah pernyataan mengabulkan (tiada melarang dan sebagai berikut); persetujuan membolehkan.

Izin (vergunning) adalah suatu persetujuan dari penguasa berdasarkan Undang -Undang atau peraturan pemerintah untuk dalam keadaan tertentu menyimpang dari ketentuan - ketentuan larangan peraturan perundang - undangan (Sutedi Adrian, 2011,167-168).

<http://e-journal.uajy.ac.id/4821/3/2MIH01448.pdf> diakses pada tanggal 15 Juni 2016

2.1.7. Pengertian Investasi

Widoatmodjo, *et.al* (2007:02) menjelaskan bahwa, “Investasi adalah komitmen menanamkan sejumlah dana pada satu atau lebih aset selama beberapa periode pada masa mendatang (Jones, 2004).”

Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer, kata investasi diartikan lebih jelas, yaitu penanaman uang atau modal di suatu proyek atau perusahaan dengan tujuan untuk mencari untung di masa yang akan datang (Salim, 1991).

<http://jurnal.stiesemarang.ac.id/index.php/JSS/article/view/74> diakses pada tanggal 20 Juni 2016



2.1.8. Pengertian Online

Online adalah keadaan komputer yang terkoneksi terhubung ke jaringan internet. Sehingga apabila komputer kita online maka dapat mengakses internet/browsing, mencari informasi-informasi di internet.

<http://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-online-online-adalah-online.html/> diakses pada tanggal 15 Juni 2016

2.1.9. Pengertian Aplikasi Monitoring dan Evaluasi Perizinan Investasi secara Online pada Kantor Badan Promosi, Perizinan dan Penanaman Modal Daerah Provinsi Sumatera Selatan

Aplikasi Monitoring dan Evaluasi Perizinan Investasi secara Online pada Kantor Badan Promosi, Perizinan dan Penanaman Modal Daerah Provinsi Sumatera Selatan adalah Aplikasi yang berguna bagi investor dalam mengajukan data kegiatan investasi yang dapat diakses melalui online serta mempermudah pegawai dalam memantau kegiatan investasi dan membuat laporan dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

2.1.10. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Sukamto, *et.al* (2013:25) menjelaskan bahwa dalam pengembangan perangkat lunak atau sering disebut *Software Development Life Cycle (SDLC)*. SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan dan tahapan prosesnya, salah satunya adalah model *Waterfall*.

Model Air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*Support*).

1. Analisis

Tahap analisis dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.



2. Desain

Tahap desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pengkodean

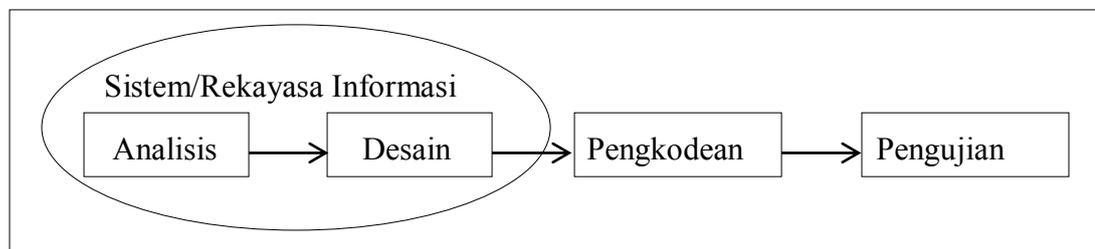
Pada tahap pengkodean, desain harus ditranslasikan ke dalam program sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Tahap pengujian fokus pada sistem dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung

Tidak menutup kemungkinan sebuah sistem mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau sistem harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan sistem yang sudah ada, tapi tidak untuk sistem baru.



(Sumber : Sukamto dan Shalahudin, 2013:28)

Gambar 2.1. Ilustrasi Model *Waterfall*



2.1.11. Metode Pengujian Analisis PIECES

Al Fatta (2007:51), menyatakan bahwa metode yang digunakan untuk melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan dengan metode analisis Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service (PIECES) yaitu sebagai berikut :

1. Performance (Analisis Kinerja Sistem)

Kinerja adalah suatu kemampuan sistem dalam menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai.

2. Information (Analisis Informasi)

Informasi merupakan hal penting karena dengan informasi tersebut dapat digunakan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh manajemen dalam pengambilan keputusan.

3. Economic (Analisis Ekonomi)

Pemanfaatan biaya yang digunakan dari pemanfaatan informasi. Peningkatan terhadap kebutuhan ekonomis mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat.

4. Control (Analisis Pengendalian)

Analisis ini digunakan untuk membandingkan sistem yang dianalisa berdasarkan pada segi ketepatan waktu, kemudahan akses, dan ketelitian.

5. Efficiency (Analisis Efisiensi)

Efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut dapat digunakan secara optimal.

6. Service (Analisis Pelayanan)

Peningkatan pelayanan memperlihatkan kategori yang beragam. Proyek yang dipilih merupakan peningkatan pelayanan yang lebih baik bagi manajemen, user dan bagian lain yang merupakan simbol kualitas dari suatu sistem informasi.



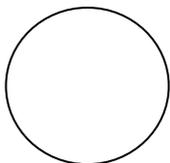
2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

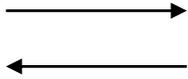
Sutabri (2012:117) menjelaskan “Data Flow Diagram adalah network yang menggambarkan suatu sistem automat/ komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.”

Sukanto, *et.al* (2013:71), menjelaskan notasi pada DFD adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Simbol-simbol dalam *Data Flow Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.
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, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram, Conceptual Data Model, Physical Data Model</i>) Catatan : Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.

Lanjutan Tabel : **Tabel 2.1** Simbol-simbol dalam *Data Flow Diagram*

No	Simbol	Keterangan
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 Catatan : Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) 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>) Catatan : Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.

(Sumber : Sukanto, et.al (2013:71))

2.2.2. Pengertian Diagram Konteks

Saputra (2014:7) menjelaskan bahwa diagram konteks merupakan diagram alir tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan, dan keluaran untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan. Diagram ini berisi siapa saja yang memberikan data (inputan) ke sistem serta kepada siapa data informasi itu diberikan (melalui sistem).

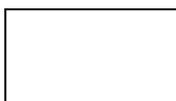
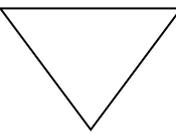
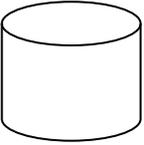


2.2.3. Pengertian *Blockchart*

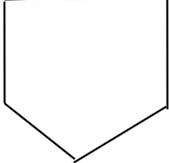
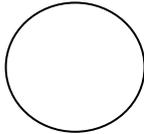
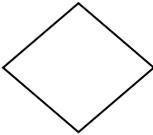
Kristanto (2003:68), “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *Blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.”

Simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel 2.2. berikut ini:

Tabel 2.2. Simbol-simbol dalam *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan
2.		Multi dokumen
3.		Proses Manual
4.		Proses dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsipmanual)
6.		Data penyimpanan (<i>Storage</i>)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.

Lanjutan Tabel: **Tabel 2.2.** Simbol-simbol dalam *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
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 (<i>Decision</i>).
12.		Layar peraga (<i>monitor</i>).
13.		Pemasukkan data secara manual.

Sumber: Kristanto (2003:68)

2.2.4. Pengertian *Flowchart*

Siallagan (2009:6), “*Flow chart* adalah suatu diagram alir yang mempergunakan simbol atau tanda untuk menyelesaikan masalah.”

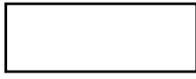
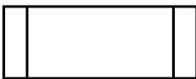
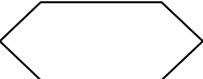
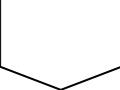
Fungsi *Flowchart* adalah untuk mengetahui alur sistem yang akan dilakukan oleh *user* dalam hal yang bertindak sebagai *user* adalah admin, karyawan dan pimpinan perusahaan sehingga kita dapat mengetahui proses yang dilakukan admin untuk memasukkan data rencana kerja perusahaan dan proses yang



dilakukan karyawan dan pimpinan untuk mendapatkan data rencana kerja perusahaan pada sistem informasi yang telah kami buat.

Simbol-simbol yang digunakan *flowchart* dapat dilihat di dalam table 2.4 berikut:

Tabel 2.3. Simbol-simbol dalam *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Terminal menyatakan awal atau akhir dari suatu algoritma.
2.		Menyatakan proses.
3.		Proses yang terdefinisi atau sub program.
4.		Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
5.		Menyatakan masukan dan keluaran (<i>input/output</i>).
6.		Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam satu halaman.
7.		Menyatakan penyambung ke halaman lainnya.
8.		Menyatakan pencetakan (dokumen) pada kertas.
9.		Menyatakan <i>desicion</i> (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program.
10.		Menyatakan media penyimpanan drum magnetik.
11.		Menyatakan <i>input/output</i> menggunakan disket.

Lanjutan Tabel: **Tabel 2.3.** Simbol-simbol dalam *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
12.		Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual.
15.		<i>Multidocument</i> (banyak dokumen).
16.		<i>Delay</i> (penundaan atau kelambatan).

(Sumber : Siallagan (2009:6))

2.2.5. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

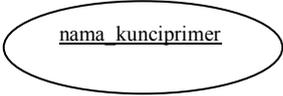
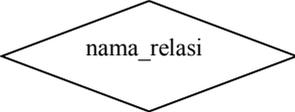
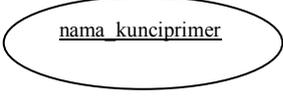
Sukanto, *et.al* (2013:50), *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional.

Simbol-simbol yang digunakan dalam ERD dapat dilihat di dalam table 2.4 berikut:

Tabel 2.4. 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; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya adar 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.

Lanjutan Tabel 2.4. Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Keterangan
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.
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)

Sumber: Sukamto et.al (2013:50)



2.2.6. Pengertian Kamus Data

Sukamto, *et.al* (2013:73), “Kamus Data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum

Simbol-simbol yang di gunakan dalam kamus data dapat dilihat di dalam table 2.5. berikut:

Table 2.5. Simbol-simbol dalam Kamus Data

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

Sumber: Sukamto, et.al (2013:74)

2.3. Teori Program

2.3.1. Pengertian Basis Data

Tim EMS (2014:54), “Database adalah tempat untuk menyimpan data dan nantinya data ini bias diambil lagi.”

Badiyanto (2013:57), “Database adalah suatu kumpulan dari data yang tersimpan dalam tabel dan diatur atau diorganisasikan sehingga data tersebut bias diambil atau dicari dengan mudah dan efisien.”

2.3.2. Pengertian Tabel

Madcoms (2012:286), “Tabel dibuat di dalam sebuah database yang berfungsi untuk mengatur dan menyimpan informasi. Di dalam table tersebut mengandung *field-field* data.”



2.3.3. Pengertian *HTML*

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

Asropudin (2013:44), “*Hyper Text Markup Language* adalah bahasa komputer yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *webpage*.”

2.3.4. Pengertian *MySQL*

Saputra, *et.al* (2012:7), “*MySQL* merupakan standar penggunaan database di dunia untuk pengolahan data.”

Yudhanto, *et.al* (2014:67), *MySQL* adalah *software* yang termasuk dalam sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau dikenal juga dengan *DBMS* yang *multithread* dan *multi-user*.

2.3.5. Pengertian *PHP (Hypertext Preprocessor)*

Saputra, *et.al* (2012:02), “*PHP* merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu *website* dinamis.”

Nugroho (2013:153), “*PHP* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *web* (*website*, *blog*, atau aplikasi *web*).”

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

2.3.6. Tipe Data *PHP*

Tim EMS (2014:73) menjelaskan tipe data yang dapat diakomodasi di *PHP*, yaitu :

1. Boolean

Boolean adalah tipe data paling standar, ini hanya menyatakan kebenaran, apakah *TRUE* (benar) atau *FALSE* (salah). Untuk menyatakan sebuah boolean, anda bisa menggunakan kata kunci *TRUE* atau *FALSE*.



2. Integer

Sebuah integer adalah bilangan bulat (bukan pecahan), baik negatif atau positif. Misalnya {...,-2, -1, 0, 1, 2, ...}.

Integer bisa dituliskan dalam satuan desimal (berbasis 10), heksadesimal (berbasis 16), atau oktal (berbasis 8) dan bisa juga ditambahi tanda plus atau minus (- atau +) tapi penandaan ini opsional saja.

3. Floating Point

Floating point atau nomor pecahan atau juga bilangan real, bisa didefinisikan dengan syntax berikut ini :

```
<?php
$a = 3.652;
$b = 3.2.e3;
$c = 7E - 10;
?>
```

4. String

String adalah untaian karakter, sehingga karakter sama seperti byte. Ada 256 karakter yang bisa dijadikan string. Sebuah string bisa didefinisikan dengan berbagai cara, tapi yang paling mudah adalah dengan satu petik.

5. Null

Nilai NULL mempresentasikan variabel tanpa value. NULL adalah nilai yang mungkin untuk NULL. Sebuah variabel akan menjadi null jika :

- a. Di alokasikan konstanta NULL
- b. Variabel yang belum diset ke nilai apapun.
- c. Menerima unset().

2.3.7. Skrip PHP

Utomo (2014:18), “PHP merupakan *embedded language* pada HTML. PHP dapat dimasukkan pada kode HTML dalam satu file. Berikut ini contoh sintaks dasar penggunaan PHP :

```
<!doctype html>
<HTML>
```

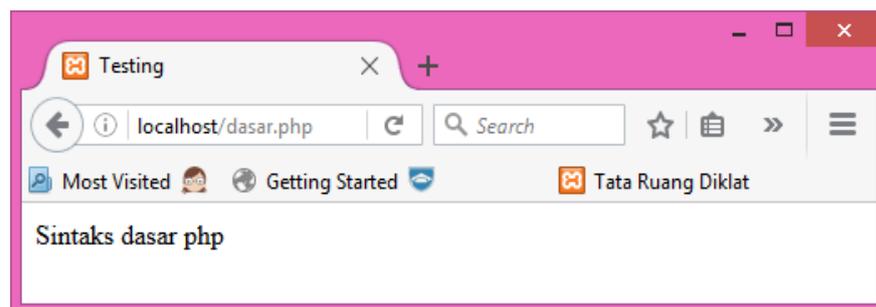


```

<HEAD>
<META charset="utf-8">
    <TITLE>Testing</TITLE>
</HEAD>
<?php
    Echo "Sintaks dasar php";
?>
<BODY>
</BODY>
</HTML>

```

Bila dijalankan melalui *browser*, kode tersebut membentuk tampilan seperti berikut:



Gambar 2.2. Tampilan PHP Sederhana

2.3.8. Pengertian *Adobe Dreamweaver*

Madcoms (2012:2), "*Dreamweaver* adalah sebuah *HTML* editor professional untuk mendesain *web* secara *visual* dan mengelola situs atau halaman web. *Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *web designer* maupun *web programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*."

2.3.9. Ruang Kerja *Adobe Dreamweaver CS5*

Madcoms (2012:03) menjelaskan tampilan ruang kerja *Adobe Dreamweaver CS5* adalah sebagai berikut:



1. *Application Bar*

Berada di bagian paling atas jendela aplikasi *Dreamweaver CS5*. Baris ini berisi tombol *Workspace (Workspace Swithcer)*, *Menu* dan aplikasi-aplikasi dari *Dreamweaver*.

2. *Toolbar Document*

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan jendela *design* atau tampilan jendela *code*.

3. *Jendela Dokumen*

Jendela Dokumen adalah lembar kerja tempat anda membuat dan mengedit desain halaman *web*.

4. *Workspace Swithcer*

Digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) *Dreamweaver CS6*. Sebagai contoh mengubah tampilan menjadi tampilan *Classic*.

5. *Panel Groups*

Panel Groups dalah kumpulan panel yang saling berkaitan, Panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Secara default, *panel group* berisi *panel insert*, *CSS styles*, *Asset*, *AP Element*, dan *Files*.

6. *Tag Selector*

Diletakkan di bagian bawah jendela dokumen, satu baris dengan status bar. Bagian ini menampilkan hirarki pekerjaan yang sedang terpilih pada jendela dokumen, dapat juga digunakan untuk memilih objek pada jendela desain berdasarkan jenis atau kategori objek tersebut.

7. *Panel Property*

Panel Property berfungsi untuk melihat dan mengubah berbagai *property* objek atau teks pada jendela *design*.

8. *Toolbar Coding*

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan operasi *code-code* standar.



9. *Panel Insert*

Berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai jenis objek, seperti *image*, *table*, atau objek media ke dalam jendela dokumen.

10. *Panel group*

Kumpulan *panel* yang saling berkaitan satu sama lainnya yang dikelompokkan di bawah satu judul, seperti: *insert*, *files*, *css styles*, dan sebagainya.

11. *Panel Files*

Digunakan untuk mengatur *file-file* dan folder-folder yang membentuk situs *web* anda.