



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Hasyim (2008:1), “Komputer adalah alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima *input*, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan *output* dalam bentuk informasi.”

Blissmer dikutip dalam Pratama (2014:16), “Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan berbagai tugas, yang mampu melakukan keempat tugas berikut: menerima inputan, memproses inputan, menyimpan perintah dan hasil pemrosesan, serta menyediakan output berupa informasi.”

Jogiyanto (2005:2), “Komputer adalah alat elektronik, dapat menerima input data, dapat mengolah data, dapat memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori computer (*stores program*), dapat menyimpan program dan hasil pengolahan dan bekerja secara otomatis.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah seperangkat alat elektronik yang terdiri atas peralatan *input*, alat yang mengolah *input*, dan peralatan *output* yang memberikan informasi, serta bekerja secara otomatis.

2.1.2. Data

Fatta (2007:9), “Data merupakan nilai, keadaan, atau sifat yang berdiri sendiri lepas dari konteks apapun.”

Kristanto (2008:7), “Data adalah Penggambaran dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi.”

Sutabri (2012:18), “Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu kesatuan yang nyata.”

Jadi, Data adalah suatu pemaparan kejadian yang dialami secara langsung atau dapat dikatakan sebagai pencapaian suatu keputusan dari kesimpulan yang dihasilkan berdasarkan fakta-fakta yang didapat.



2.1.3. Pengertian Internet

Nugroho (2004:1), “Internet merupakan suatu media informasi yang berjalan dalam suatu computer. Akan tetapi, tidak semua computer yang ada bisa terhubung karena suatu computer dapat dikatakan sebagai internet jika sudah terhubung dengan suatu jaringan.”

Febrian (2006:2), “Internet merupakan tempat terhubungnya berbagai mesin komputer yang mengolah informasi di dunia ini, baik berupa *server*, komputer pribadi, *handphone*, komputer genggam, PDA, dan lain sebagainya.”

Rafi’i (2008:1), “Internet merupakan kepanjangan dari *Interconnection Networking*. Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung ke seluruh dunia tanpa mengenal batas teritorial, hukum, dan budaya.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa internet adalah jaringan yang saling menghubungkan perangkat keras di seluruh dunia untuk mengolah dan mendapatkan informasi.

2.1.4. Pengertian Perangkat Lunak

Pratama (2014: 12), “Perangkat lunak mencakup semua perangkat lunak yang digunakan di dalam sistem informasi. Adanya komponen perangkat lunak ini akan membantu sistem informasi di dalam menjalankan tugasnya dan untuk dapat dijalankan sebagaimana mestinya. Komponen perangkat lunak melakukan proses pengolahan data, penyajian informasi, penghitungan data, dan lain-lain.”

Pressman (2012:5), “Perangkat lunak adalah:

1. instruksi-instruksi (program komputer) yang ketika dijalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi, dan kinerja-kinerja yang kehendaki
2. struktur data yang memungkinkan program-program memanipulasi informasi, dan
3. informasi deskriptif pada salinan tercetak dan bentuk-bentuk maya yang menggambarkan pengoperasian dan penggunaan program-program.”



Jadi, dapat disimpulkan bahwa Perangkat lunak sangat dibutuhkan oleh sistem informasi dalam hal mengolah dan menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan didalam sistem informasi tersebut.

2.1.5. Pengertian Program

Jogiyanto (2005:2), "Program adalah kumpulan dari instruksi atas perintah terperinci yang sudah dipersiapkan supaya computer dapat melakukan fungsinya dengan cara yang sudah tertentu."

2.1.6. Karakteristik Sistem

Al Fatta (2007:5), Karakteristik Sistem terdiri dari:

a. Batasan (*boundary*)

Penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang di luar sistem.

b. Lingkungan (*environment*)

Segala sesuatu di luar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.

c. Masukan (*input*)

Sumber daya (data, bahan baku, perlatan, energy) dari lingkungan yang di konsumsi dan di manipulasi oleh suatu sistem.

d. Keluaran (*output*)

Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar komputer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.

e. Komponen (*component*)

Kegiatan_kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentranspormasikan input menjadi bentuk setengah jadi (*output*).

Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem.

f. Penghubung (*interface*)

Tempat di mana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu dan



berinteraksi.

g. Penyimpanan (*storage*)

Area yang di kuasai dan di gunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga di antara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.

2.1.7. Metodologi Pengembangan Sistem

Al Fatta (2007:25), Siklus pengembangan sistem yaitu:

a. Analisis

Bertujuan untuk memahami dan mendokumentasikan kebutuhan bisnis dan persyaratan proses dari sistem baru.

b. Desain

Bertujuan untuk mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil.

c. Implementasi

Bertujuan untuk mengimplementasikan sistem yang baru.

d. Pemeliharaan

Bertujuan agar sistem dapat berjalan secara optimal.

2.2 Teori Judul

2.2.1. Pengertian Sistem

Fatta (2007:3), “Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain.”

Pratama (2014:7), “Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama.”



Sutabri (2012:6), “Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Sistem merupakan sekumpulan unsure yang hubungannya saling berkaitan dan terhubung yang berfungsi untuk mencapai tujuan bersama.

2.2.2. Pengertian Informasi

Pratama (2014:9), “Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat.”

Sutabri (2012:22), “Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diimplementasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sesuatu yang berguna dan digunakan untuk proses pengambilan keputusan.

2.2.3. Pengertian Sistem Informasi

Pratama (2014:10), “Sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlatih.”

Sutabri (2012:22) “Sistem Informasi adalah suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk menyediakan laporan-laporan yang diperlukan”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi merupakan organisasi dari gabungan berbagai bagian yang mendukung fungsi organisasi sehingga menghasilkan informasi ataupun laporan yang berguna.



2.2.4. Pengertian Penjualan

Sujarweni (2015:79), “Penjualan adalah suatu sistem kegiatan pokok perusahaan untuk memperjual – belikan barang dan jasa yang perusahaan hasilkan”.

2.2.5. Pengertian Sparepart

Richardus Eko Indrajit dan Richardus Djokopranoto dikutip dalam Dyanthy (2014:16), “Suku cadang atau sparepart adalah suatu alat yang mendukung pengadaan barang untuk keperluan peralatan yang digunakan dalam proses produksi.”.

2.2.6. Pengertian Sistem Informasi Pengolahan dan Penjualan Sparepart Kapal pada PT DOK dan Perkapalan Kodja Bahari

Sistem Informasi Pengolahan dan Penjualan Sparepart Kapal pada PT DOK dan Perkapalan Kodja Bahari merupakan sistem yang akan digunakan pada PT DOK dan Perkapalan Kodja Bahari untuk dapat memudahkan pemesan atau pelanggan yang ingin memesan sparepart untuk memperbaiki kapal tanpa harus datang dan memesan langsung. Dengan menggunakan sistem yang lebih efisien dan mudah ini pemesan dapat mengetahui stok dari spare part yang di inginkan.

2.3 Teori Khusus

2.3.1. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Sutabri (2012:117), “DFD adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya di susun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya”.

Rosa dan Shalahuddin (2014:70), “*Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang

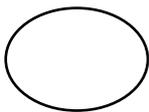
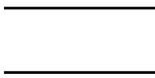


diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa DFD (*Data Flow Diagram*) merupakan gambaran dari suatu sistem yang di susun dalam bentuk kumpulan komponen yang saling berhubungan dan digunakan untuk merancang maupun untuk merencanakan sistem yang baru.

Rosa dan Shalahuddin (2014:71), menjelaskan notasi yang digunakan dalam membuat DFD ada empat buah, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1. Simbol-simbol *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. catatan: 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, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> , <i>Conceptual Data Model (CDM)</i> , <i>Physical Data Model (PDM)</i>)



		<p>catatan:</p> <p>nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya berupa kata benda.</p>
3.		<p>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.</p> <p>catatan:</p> <p>nama yang diberikan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>
4.		<p>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>).</p> <p>catatan:</p> <p>nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.</p>

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014:72), 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*.

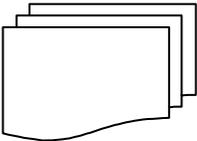
4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

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.

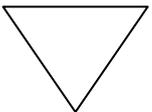
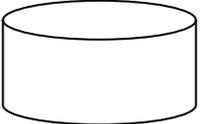
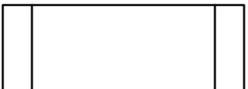
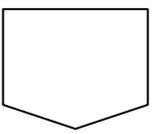
2.3.2. Pengertian Blockchart

Kristanto (2011:68), "*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.

Tabel 2.2. Simbol-simbol *Blockchart*

No	Simbol	Arti
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 diarsipkan (arsip manual).
6		Data penyimpanan (data 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.

Sumber: Buku Karangan Kristanto Tahun 2008 Halaman 68

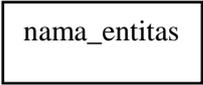
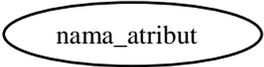
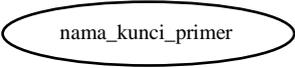
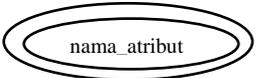
2.3.3. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

Rosa dan Shalahuddin (2014:50), “*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional.”

Rosa dan Shalahuddin (2014:50), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu:



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

No	Simbol	Keterangan
1.	Entitas/entity 	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 computer; 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.	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 dengan kata kerja.
6.	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 one to many menghubungkan entitas A dan entitas B.
--	--	---

2.3.4. Pengertian *Flowchart*

Supardi (2013:51) flowchart merupakan diagram alur yang sering digunakan sistem analisis dalam membuat atau menggambarkan logika program. Namun, flowchart juga dapat menggambarkan jalannya sistem.

Tabel 2.4 *Flowchart*

No	Simbol	Arti
	simbol titik terminal 	Simbol titik terminal (terminal point symbol) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari seluruh proses
	simbol proses 	Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses
	Simbol input/ output 	Simbol input/ output digunakan untuk mewakili data input atau output
	Simbol keputusan 	Simbol keputusan digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi didalam program
	Simbol penghubung 	Simbol penghubung digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagian alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman lainnya
	Simbol garis alir 	Simbol garis alir digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
	Simbol display 	Simbol display digunakan untuk menunjukkan output yang di tampilkan di monitor



Simbol kegiatan manual 	Simbol kegiatan manual digunakan untuk menunjukkan pekerjaan manual
Simbol dokumen 	Simbol dokumen menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau computer
Simbol proses terdefinisi 	Simbol proses terdefinisi digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
Simbol pita magnetik 	Simbol pita magnetik menunjukkan input/output menggunakan pita magnetic

2.3.5. Pengertian Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2014:73), “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).”

Rosa dan Shalahuddin (2014:74), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam kamus data, yaitu:

Tabel 2.5 Simbol-simbol dalam kamus data

No	Simbol	Keterangan
1	=	Disusun atau terdiri dari
2	+	Dan
3	[]	Baik...atau...
4	{ } ⁿ	n kali diulang/ bernilai banyak
5	()	Data opsional
6	*...*	Batas komentar



2.4 Teori Program

2.4.1. Pengertian Basis Data (*Database*)

Fathansyah (2004:2) menyatakan, basis data dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti:

1. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
3. Kumpulan file/table/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Kadir (2008:3), “Basis data dapat dianggap sebagai suatu penyusunan data yang terstruktur yang disimpan dalam media pengingat (harddisk) yang tujuannya adalah agar data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Basis Data merupakan suatu susunan data yang terstruktur dan saling berhubungan, disimpan dalam media penyimpanan elektronik/pengingat (harddisk) agar data dapat di akses secara mudah dan cepat.

2.4.2. Pengertian *HTML*

Wahana Komputer (2014: 2), “HTML adalah singkatan dari Hyper Text Markup Language. HTML merupakan bahasa (kode) yang digunakan untuk membuat halaman web.”

2.4.3. Pengertian *Cascading Style Sheet (CSS)*

Wahana Komputer (2014:5), “CSS merupakan bahasa pemrograman yang khusus menangani tampilan tiap elemen di dalam dokumen HTML.”

Suryana dan Koesheryatin (2014:101), “CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website,



baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa CSS merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengatur seluruh tampilan tiap elemen suatu website.

2.4.4. Pengertian MySQL

Nugroho (2004:29), “MySQL (My Structure Query Language) atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah sebuah program pembuat database yang bersifat open source, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal.”

Kadir (2008:2), “MySQL merupakan software yang tergolong sebagai DBMS (Database Management System) yang bersifat Open Source. Open Source menyatakan bahwa software ini dilengkapi dengan source code (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain tentu saja bentuk executable-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara men-download (mengunduh) di Internet secara gratis.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa MySQL sebuah program pembuat database yang bersifat open source, bentuk executable-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi.

Kadir, berikut ini merupakan sintaks yang digunakan dalam MySQL:

Tabel 2.6 Sintaks MySQL

No	Nama Fungsi	Kegunaan	Contoh
1.	INSERT	Untuk memasukkan data baru kedalam database atau lebih khususnya untuk menyimpan data ke tabel penyimpanan.	INSERT INTO nama_tabel (kolomA, kolomB, ..., kolomN) VALUES ('data_kolomA', 'data_kolom B', ..., 'data_kolomN');



2.	SELECT	Untuk melihat atau menampilkan isi data di dalam tabel. Jadi, semua data yang sudah kita masukkan tadi dengan perintah INSERT bisa kita lihat dengan perintah SELECT.	SELECT*FROM nama_tabel;
3.	UPDATE	Untuk mengubah isi data di dalam tabel. dengan menggunakan perintah ini, anda dapat memperbaiki isi data yang dianggap salah, atau data yang kurang sempurna. Penggunaan perintah UPDATE berdampingan tentang klausa WHERE, dimana perintah ini untuk memilih atau sebagai kondisi data mana yang akan diperbaiki	UPDATE nama_tabel SET kolomA='data isi' , kolomB='data isi' , ... kolomN='data isi' WHERE kondisi;
4.	DELETE	Untuk menghapus data di dalam tabel. Perintah ini juga dijalankan bersamaan dengan klausa WHERE sebagai kondisi penentuan data yang akan dihapus sehingga data lain tidak terhapus.	DELETE FROM nama_tabel WHERE kondisi;

Sumber: Buku Kadir Tahun 2008 Halaman 26-31



2.4.4.1. Koneksi MySQL dengan PHP

Nugroho (2004:164), menjelaskan bahwa berikut merupakan fungsi-fungsi MySQL untuk menyambungkan ke PHP.

Tabel 2.7 Fungsi-fungsi MySQL

No.	Fungsi MySQL	Penggunaan
1	<i>mysql_connect</i>	Membuka koneksi dengan <i>database</i> MySQL server
2	<i>mysql_error</i>	Menampilkan pesan kesalahan dalam bentuk teks dari server MySQL
3	<i>Mysql_fetch_array</i>	Menghasilkan data berupa array dalam bentuk angka dari isi tabel MySQL
4	<i>mysql_fetch_row</i>	Menghasilkan <i>array</i> atau baris dengan keluaran nama <i>field</i> pada tabel MySQL
5	<i>mysql_num_rows</i>	<i>Get number of rows in result</i>
6	<i>mysql_query</i>	Mengirimkan perintah perintah SQL
7	<i>mysql_select_db</i>	Masuk pada <i>database</i> MySQL

(Sumber: Nugroho, 2004:164)

2.4.5. Pengertian Javascript

Wahana Komputer (2014:15), “Javascript adalah bahasa pemrograman script pada browser, atau biasa disebut dengan istilah client side programming.”

Suryana dan Koesheryatin (2014:181), “JavaScript adalah bahasa script berdasar pada objek yang memperbolehkan pemakai untuk mengendalikan banyak aspek interaksi pemakai pada suatu dokumen HTML, Di mana objek tersebut dapat berupa suatu window, frame, URL, dokumen, form, button, atau item yang lain.”

2.4.6. Sekilas Tentang PHP

2.4.6.1. Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Sidik (2006:3) “PHP merupakan script untuk pemrograman script web server-side, script yang membuat dokumen HTML secara on the fly, dokumen



HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML”.

Wahana Komputer (2014:33), “PHP merupakan bahasa berbentuk script yang ditempatkan didalam server baru kemudian diproses. Kemudian hasil pemrosesan dikirimkan kepada web browser klien. Bahasa pemrograman ini dirancang khusus untuk membentuk web dinamis.”

Sidik (2006:23), “Setiap program PHP disebut dengan script. Script berupa file teks, yang dapat dibuat dengan menggunakan program editor file teks biasa seperti notepad atau pun lainnya”.

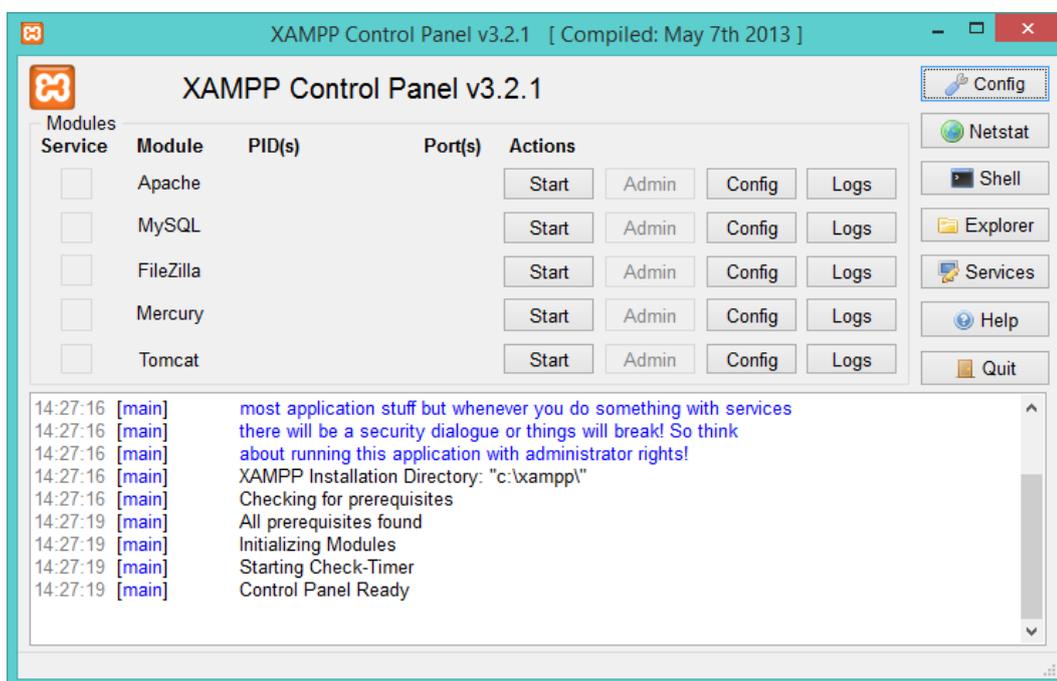
Script PHP diawali dengan tag `<?>` Kemudian diakhiri dengan tag `?>`.

```
<html>
<head>
    <title> Contoh</title>
</head>
<body>
<?php echo “Hai, saya dari script PHP !”;
?>
</body>
</html>
```

Sumber: Sidik Tahun 2006 Halaman 23

2.4.7. Pengertian XAMPP

Wahana Komputer (2014: 72), “XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP adalah tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket.”



Sumber: Wahana komputer Tahun 2014 Halaman 72

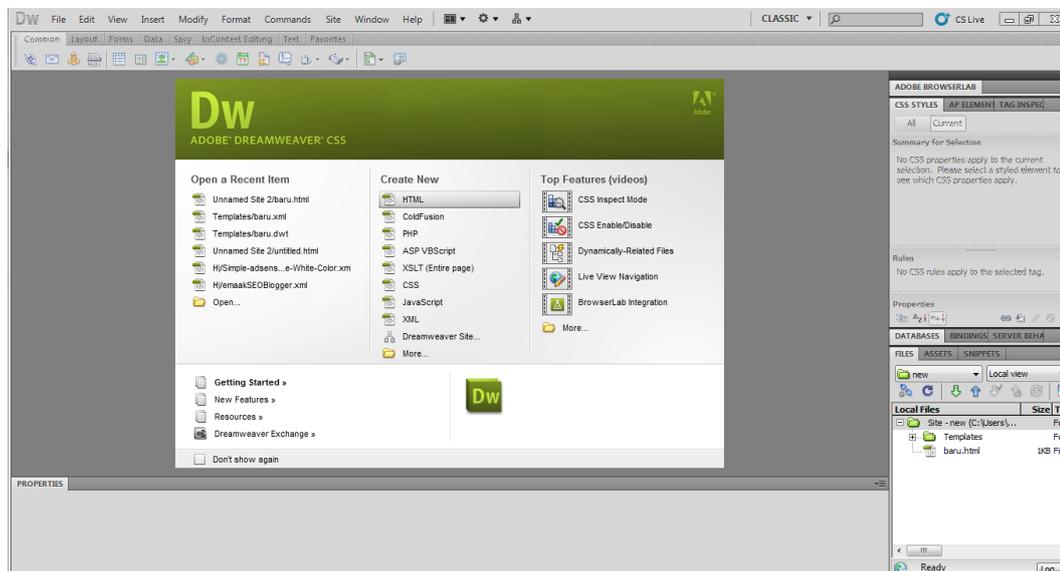
Gambar 2.1 Tampilan XAMPP

2.4.8. Sekilas Tentang Adobe Dreamweaver CS5

2.4.8.1. Pengertian Adobe Dreamweaver CS5

Wahana Komputer (2012:2), “*Adobe Dreamweaver CS5* merupakan versi terbaru dari Adobe Dreamweaver yang sebelumnya adalah *Adobe Dreamweaver CS4*. *Adobe Dreamweaver CS5* memberikan tampilan yang lebih baik dan tentu saja semakin mudah dalam penggunaannya. Aplikasi ini mengintegrasikan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan website, termasuk pembuatan halaman web dan pengelolaannya”.

2.4.8.2. Startting Page



Sumber: Wahana komputer Tahun 2012 Halaman 4

Gambar 2.2. Tampilan Awal Adobe Dreamweaver CS5

Jendela diatas menampilkan 4 menu pilihan, yaitu:

1. *Open a Recent Item*

Menu ini menampilkan daftar nama dokumen yang pernah dibuka oleh *Adobe Dreamweaver CS5*. Dokumen tersebut dapat dibuka dengan cara memilih nama dokumen yang ada.

2. *Create New*

Menu ini digunakan untuk membuat dokumen *web* yang baru. Dokumen *web* dapat dibuat dengan beberapa tipe yang disediakan oleh *Adobe Dreamweaver CS5*.

3. *Help online*

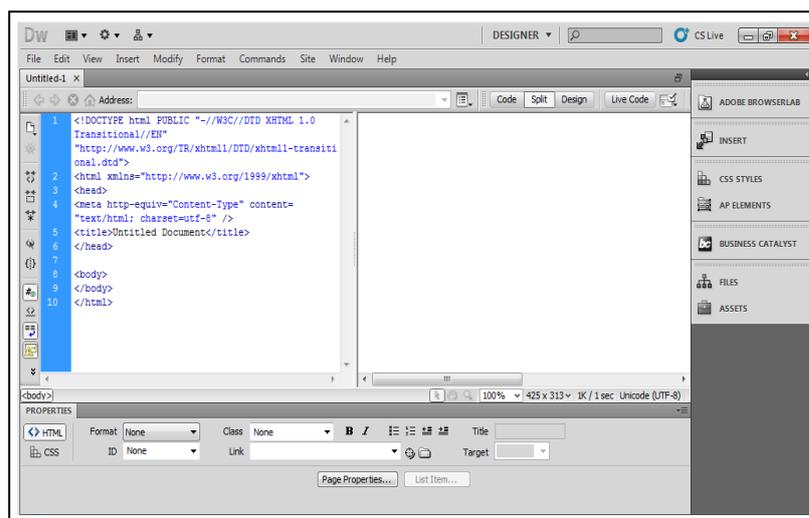
Merupakan menu pilihan untuk menampilkan fasilitas *help* secara *online* melalui *internet*.



2.4.8.3. Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS5

Saat pertama kali menjalankan *Dreamweaver* dengan, akan ditampilkan sebuah kotak dialog *Workspace Setup* yang digunakan untuk memilih tampilan ruang kerja.

1. **Document Window**, menampilkan dokumen dari halaman web yang aktif atau dokumen yang sedang diedit.
2. **Show Code view**, adalah Tampilan layar code hanya akan menampilkan kode-kode script halaman web. Disebelah kiri layar terdapat coding tool yang digunakan untuk mengedit atau script tersebut.



Gambar 2.3. Tampilan Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS5