



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Fahmi, *et al* (2015:2), "Komputer, *to compute* (bahasa Inggris) atau *computare* (bahasa Latin) yang artinya menghitung, adalah sekumpulan alat logic yang dapat menerima data, mengolah data, dan menyimpan data, dengan menggunakan program yang terdapat pada memori sistem komputer kemudian memberikan hasil pengolahan tersebut dalam bentuk *output*".

Abidin (2010:6), "Komputer secara bahasa adalah sebuah alat untuk melakukan proses perhitungan aritmatika."

Kadir (2013:2), "Komputer adalah mesin serbaguna yang dapat dikontrol oleh program, digunakan untuk mengolah data menjadi informasi."

Dari ketiga pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah sekumpulan alat elektronik yang digunakan untuk mengolah serta menghasilkan data berupa informasi (*output*) bagi pemakainya.

2.1.2. Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Ferdiana (2013:23), "*Software* adalah suatu yang bersifat *continuous improvement* (*kaizen*) titik selesainya suatu pengembangan *software* dapat dikatakan *infinite*."

Ladjamudin (2013:20), "*Software* merupakan kumpulan dari perintah/fungsi yang ditulis lebih lanjut untuk menghasilkan informasi".

2.1.3. Pengertian Sistem

Sutabri (2012:10) "Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung, satu sama lain".



Sugiyanto (2013:2),” Sistem merupakan kegiatan-kegiatan yang saling bergantung dan prosedur-prosedur yang saling berhubungan yang melaksanakan dan mempermudah kegiatan-kegiatan utama organisasi”.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu komponen yang saling berhubungan antara satu sama lainnya yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.4. Karakteristik Sistem

Menurut Sutabri (2012:20), suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bias dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Komponen sistem (*Components*)
2. Batasan sistem (*Boundary*)
3. Lingkungan luar sistem (*Environment*)
4. Penghubung sistem (*Interface*)
5. Masukan sistem (*Input*)
6. Keluaran sistem (*Output*)
7. Pengolahan sistem (*Proses*)
8. Sasaran sistem (*Objective*)

2.1.5. Klasifikasi Sistem

Sutabri (2012:22), sistem dapat diklarifikasikan dari beberapa sudut pandang di antaranya:

1. Sistem abstrak dan sistem fisik
2. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia
3. Sistem determinasi dan sistem probabilistik
4. Sistem terbuka dan tertutup



2.2. Pengertian Judul

2.2.1. Pengertian Aplikasi

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

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

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan aplikasi yaitu perangkat alat lunak (*software*) yang berisi *file-file* data yang digunakan untuk proses aplikasi.

2.2.2. Pengertian Penjualan

Putra (2012:37), “Penjualan merupakan satu kegiatan di dalam pemasaran.”

Sugiyanto (2013:2), “Penjualan adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi.”

2.2.3. Pengertian Stok

Sholihin (2016:170), “Stock adalah suatu kumpulan (akumulasi) bahan-bahan mentah, barang setengah jadi ataupun barang-barang yang siap untuk dijual.”

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa stok adalah kumpulan bahan atau barang yang siap untuk di jual.

2.2.4. Pengertian Barang

Sholihin (2016:20), “Barang adalah setiap benda bergerak atau tidak bergerak, berwujud atau tidak berwujud, dapat dihabiskan, yang dipakai, digunakan, dan dapat dimanfaatkan.”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa barang merupakan semua jenis benda yang bergerak atau tidak, dapat dipakai atau digunakan serta bisa dimanfaatkan.



2.2.5. Pengertian E-Commerce

Asropudin (2013:28), "*Electronic Commerce (E-Commerce)* adalah istilah yang digunakan untuk menyatakan perdagangan atau transaksi perbankan elektronik di internet, baik *Business to Business E-Commerce* maupun *Business to Costumer E-Commerce*."

Kadir (2013:371), "*E-commerce* adalah segala bentuk kegiatan pembelian dan penjualan, pemasaran produk, jasa, dan informasi yang dilakukan secara elektronik."

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan *E-commerce* adalah bentuk perdagangan yang dilakukan secara elektronik."

2.2.6. Pengertian Aplikasi Penjualan dan Stok Barang pada Puzzy Pet Shop Palembang Berbasis E-Commerce

Aplikasi penjualan dan stok barang pada Puzzy Pet Shop Palembang berbasis *E-Commerce* adalah suatu alat (*software*) yang digunakan dalam proses pemasaran dan informasi kumpulan barang atau benda pada Puzzy Pet Shop Palembang yang bersifat penjualan secara elektronik.

2.3. Teori Khusus

2.3.1. Pengertian Kamus Data

Kristanto (2011:66), "Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian sebuah field atau file di dalam sistem."

Ladjamudin (2013:70), "Kamus data sering disebut juga dengan sistem data *dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi."



Shalahuddin, *et al* (2014:66), “Simbol-simbol yang ada dalam kamus data dalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Simbol-simbol Kamus Data

No	Simbol	Penjelasan
1	=	artinya adalah terdiri atas
2	+	artinya adalah dan
3	()	artinya adalah opsional
4	[]	artinya adalah memilih salah satu alternative
5	**	artinya adalah komentar
6	@	artinya adalah identifikasi atribut kunci
7		artinya adalah pemisah alternatif symbol []

2.3.2. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

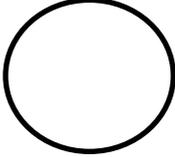
Supardi (2012:5), “DFD sering juga disebut DAD (Diagram Alur Data). DAD adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Shalahuddin, *et al* (2014:288), “*Data Flow Diagram* atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman berorientasi objek.”

Supardi (2013:8), menjelaskan notasi atau simbol pada DFD adalah sebagai berikut:



Tabel 2.2 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No	NOTASI	KETERANGAN
1.		<p>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.</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.</p>
2.		<p>File 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 basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel basis data</p> <p>(<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CMD)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>).</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya 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 atau 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 digunakan 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 Supardi (2013:9) Tahapan-tahapan dengan DFD dapat di lakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Membuat **DFD level 0** atau sering juga disebut **CD (Context Diagram)**.
2. Membuat **DFD level 1** merupakan hasil uraian (*breakdown*) DFD level 0 yang sebelumnya sudah dibuat, dan seterusnya.

2.3.3. Pengertian Flow Chart

Supardi (2012:51), “Flowchart merupakan Diagram Alur yang sering digunakan sistem analis dalam membuat atau menggambarkan logika program”.

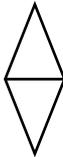
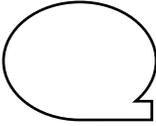
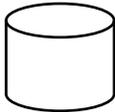


Supardi (2013:53) menjelaskan tentang beberapa simbol yang digunakan dalam *flowchart* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-simbol dalam *Flow Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol dokumen yang menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.		Simbol kegiatan manual yang menunjukkan pekerjaan manual.
3.		Simbol simpanan offline yang berupa file non komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>)
4.		Simbol simpanan offline yang berupa file non-komputer yang diarsip urut huruf (<i>alphabetical</i>).
5.		Simbol simpanan offline yang berupa file non-komputer yang diarsip urut tanggal (<i>chronological</i>).
6.		Simbol kartu plong yang menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong (<i>punched card</i>).



No.	Simbol	Keterangan
7.		Simbol proses yang menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
8.		Simbol operasi luar luar yang menunjukkan operasi yang dilakukan di luar porses operasi komputer.
9.		Simbol pengurutan offline yang menunjukkan proses pengurutan data dari luar proses komputer.
10.		Simbol pita magnetik yang menunjukkan bahwa <i>input/output</i> menggunakan pita magnetik.
11.		Simbol hard disk yang menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>hard disk</i> .
12.		Simbol diskette yang menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>diskette</i> .
13.		Simbol drum magnetik yang menunjukkan bahwa <i>input/output</i> menggunakan drum magnetik.
14.		Simbol pita kertas terhubung yang menunjukkan bahwa <i>input/output</i> menggunakan pita kertas terhubung.



No.	Simbol	Keterangan
15.		Simbol keyboard yang menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
16.		Simbol display yang menunjukkan <i>output</i> yang ditampilkan di monitor.
17.		Simbol pita kontrol yang menunjukkan penggunaan pita kontrol (<i>control tape</i>) dalam <i>batch control total</i> untuk pencocokan di proses <i>batch processing</i> .
18.		Simbol hubungan komunikasi yang menunjukkan proses transmisi data melalui <i>channel</i> komunikasi.
19.		Simbol penjelasan yang menunjukkan penjelasan dari suatu proses.
20.		Simbol penghubung yang menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.
21.		Simbol <i>input/output</i> yang digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i> .
22.		Simbol garis alir yang digunakan untuk menunjukkan arus dari proses



No.	Simbol	Keterangan
24.		Simbol proses terdefinisi yang digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
25.		Simbol persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
26.		Simbol titik terminal yang digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses.

2.3.4. Pengertian *Block Chart*

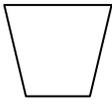
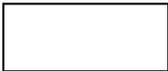
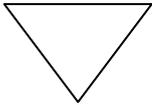
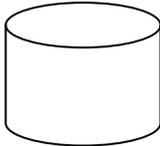
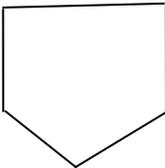
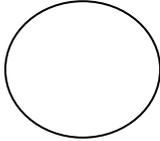
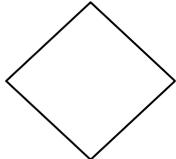
Kristanto (2011:68) menyatakan, “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.”

Kristanto (2011:68) juga menjelaskan tentang simbol-simbol yang seringdigunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.4 Simbol-simbol dalam *Block Chart*

NO	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen.



No.	Simbol	Keterangan
3.		Proses manual.
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6		Data penyimpanan (<i>data storage</i>).
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktifitas fisik.
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
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>).



No.	Simbol	Keterangan
12.		Layar peraga (<i>monitor</i>).
13.		Pemasukan data secara manual

2.3.5. Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

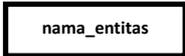
Supardi (2013:13), “ERD merupakan model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar-penyimpanan (dalam DFD).”

Ladjamudin (2013:142), “ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam istem yang abstrak.”

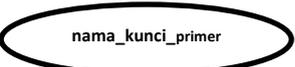
Salahuddin (2014:289), “Entitiy Relationship Diagram (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional.”

Salahuddin (2014:50), menjelaskan tentang beberapa simbol-simbol pada *Entitiy Relational Diagram* (ERD).

Tabel 2.5 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	SIMBOL	DESKRIPSI
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 komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
No.	Simbol	Keterangan



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 multinilai/ <i>multivalued</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> N 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana 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.



2.3. Teori Program

2.3.1. Sekilas Tentang Basis Data (*Database*)

Pramono (2013:1) menjelaskan, secara sederhana database atau basis data dapat diartikan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan computer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat. Jadi database adalah sebuah tempat dimana semua data berkumpul saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.”

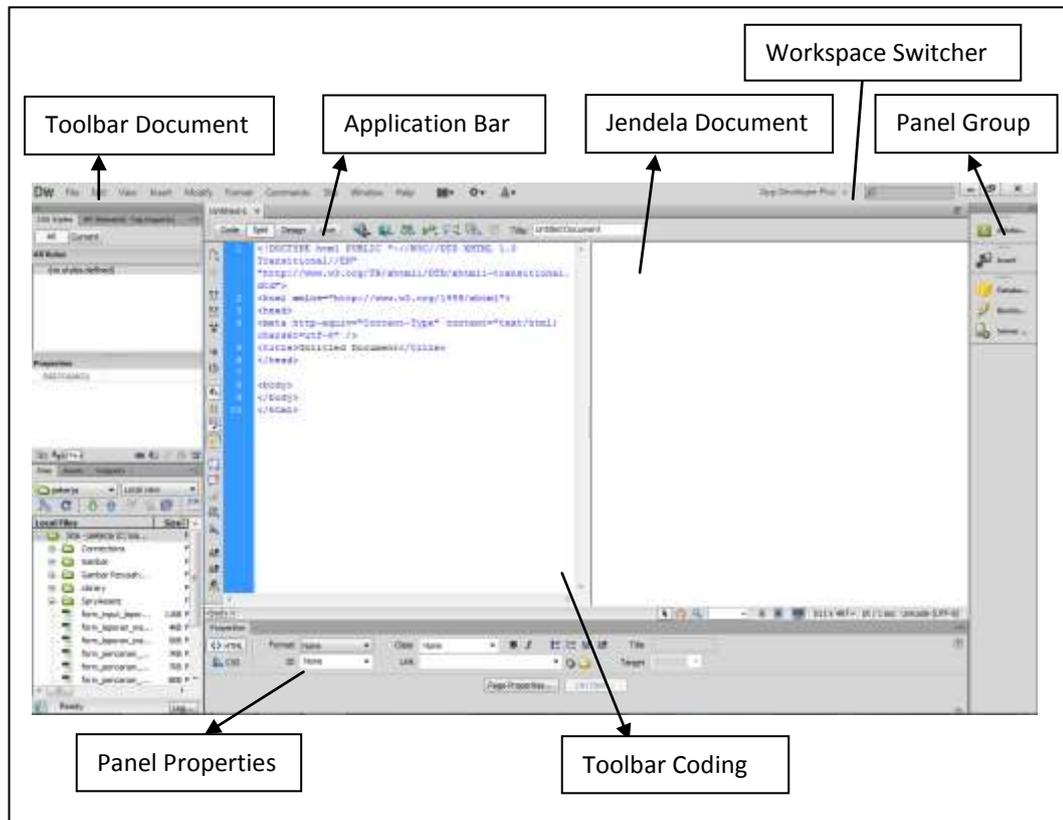
Sukanto dan Shalahuddin (2014:43) menjelaskan, sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

2.3.2. Adobe Dreamweaver CS6

Wahana Komputer (2013:2) menjelaskan, Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) visual (lebih dikenal sebagai *Design View*) dan kode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, code completion, dan code collapsing. Selain itu aplikasi ini disertakan fitur lebih canggih seperti real time syntax checking dan code introspection yang menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. Tata letak tampilan **Designer** memfasilitasi desain cepat dan pembuatan kode seperti memungkinkan pengguna dengan cepat membuat tata letak dan manipulasi elemen HTML.



Menu yang ditampilkan sebagai berikut:

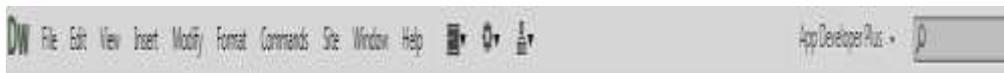


Gambar 2.1 Tampilan Halaman Dreamweaver CS6

Penjelasan:

a. *Application Bar*

Berada di bagian paling atas jendela aplikasi dreamweaver CS6. Baris ini berisi tombol workspace, menu dan aplikasi lainnya.



Gambar 2.2 Tampilan *Application Bar*

b. *Toolbar Document*

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan design atau tampilan code. Juga dapat digunakan untuk operasi-operasi umum, misalnya untuk melihat hasil sementara halaman web pada jendela browser.



Gambar 2.3 Tampilan *Toolbar Document*

c. *Jendela Document*

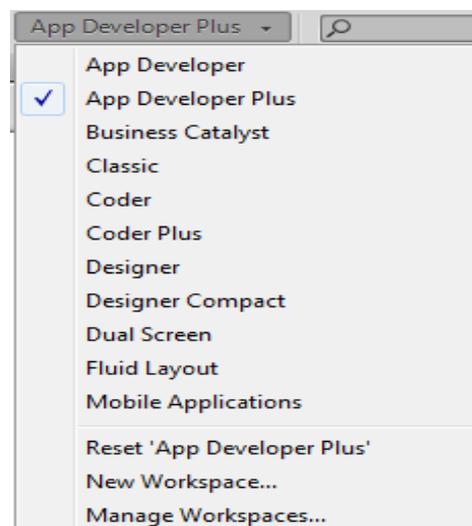
Adalah lembar kerja tempat anda membuat dan mengedit design halaman *web*.



Gambar 2.4 Tampilan *Jendela Document*

d. *Workspace Switcher*

Digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) dreamweave CS6. Sebagai contoh mengubah tampilan menjadi *classic*, yaitu tampilan ruang kerja Dreamweaver versi sebelumnya.





Gambar 2.5 Tampilan *Workspace Switcher*

e. Panel *Group*

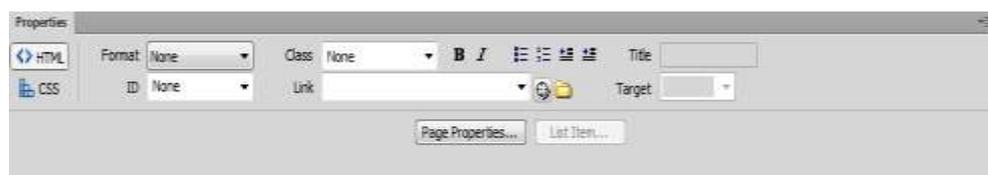
Adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Secara default, panel *group* berisi panel *insert*, *CSS style*, *Asset*, *AP Element* and *Files*.



Gambar 2.6 Tampilan *Panel Group*

f. Panel *Properties*

Digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai property objek teks pada jendela *design*. *Property* untuk satu objek dengan objek lainnya selalu berbeda-beda. Jendela ini tidak dapat diuraikan pada tampilan jendela *code*. Anda dapat mengatur *property* masing-masing objek dalam panel *properties*. Untuk menampilkan atau menyembunyikan panel *properties* klik menu **window – Properties**. Dalam panel *properties* terdapat dua pilihan yaitu **HTML** dan **CSS**.



Gambar 2.7 Tampilan *Panel Properties*



g. *Toolbar Coding*

Berisi tombol- tombol yang digunakan untuk melakukan operasi kode- kode standar. *Toolbar* ini hanya tampilan pada jendela *code*.

```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
  "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
5 <title>Untitled Document</title>
6 </head>
7
8 <body>
9 </body>
10 </html>

```

Gambar 2.8 Tampilan *Toolbar Coding*

2.3.2. Pengertian HTML

Madcoms (2016:15) “Menjelaskan, HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet dan formatting hypertext sederhana yang di tulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.”

Pola dasar dokumen HTML adalah sebagai berikut :

<html>

<head>

<title>Judul Halaman</title>

</head>

<body>

.....

</body>

</html>



2.3.3. PHP

2.3.3.1. Pengertian PHP

Mediakom (2013:32), “Menjelaskan, *PHP* adalah bahasa *script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML/*PHP* banyak dipakai untuk membuat situs *web* dinamis. *PHP* dapat juga digunakan untuk membangun sebuah CMS. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa *C*, *Java*, dan *Perl*, ditambah beberapa fungsi *PHP* yang spesifik. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancangan dan menulis halaman *web* menjadi dinamis dengan cepat.”

2.3.3.2. Kelebihan PHP

TIM EMS (2016:5) “Menjelaskan, *PHP* makin populer dan banyak digunakan karena punya banyak kelebihan”. Kelebihan yang dimiliki *PHP*, antara lain:

- a. Aksesnya cepat karena ditulis di tengah kode HTML sehingga waktu respon programnya lebih cepat.
- b. Murah, bahkan gratis. Anda tidak perlu membayar *software* ini untuk menggunakannya.
- c. Mudah dipakai, fitur dan fungsinya lengkap, serta cocok dipakai untuk membuat halaman web dinamis
- d. Dapat dijalankan di berbagai sistem operasi, seperti Windows, Linux, Mac OS, dan berbagai varian Unix.
- e. Dukungan teknis banyak tersedia. Banyak forum dan situs disediakan untuk *trouble shooting* berbagai masalah seputar *PHP*.
- f. Aman, pengunjung tidak akan bisa melihat kode *PHP*.
- g. Mendukung banyak database.
- h. Bisa Anda atur ulang atau *customize* karena *software* ini *open source*

2.3.3.3. Menulis Script Program PHP dalam Adobe Dreamweaver CS6

Mediakom (2013:32) menjelaskan cara menulis *script* program *PHP* dalam *Dreamweaver CS6* sebagai berikut:

Suatu *script* akan dikenal sebagai *script PHP* bila diapit oleh tanda sebagai berikut:

1. Tag awal dan akhir PHP model pertama

```
<?php
echo”Tag awal dan akhir menuliskan script PHP
model;?php...?&gt;”;
```

```
?>
```
2. Tag awal dan akhir PHP model kedua

```
<?
echo “Tag awal dan akhir menuliskan script PHP model ke-2
&lt;?...&gt;”;
```
3. Tag awal dan akhir PHP model ketiga



```
<script language="php">
echo "Perintah model ketiga &lt;script
language="php"&gt;...&lt;script&gt;";
</script>
```

4. Tag awal dan akhir PHP model keempat

```
<%
echo "Tag awal dan akhir menuliskan script PHP model ke-4
&lt;%...%&gt;";
%>
```

Perintah-perintah *PHP* dapat disisipkan dibagian manapun dalam HTML yang perlu anda lakukan adalah menyisipkan di script HTML dan menyimpan sebagai **.php*.

Sebelum belajar *script PHP*, anda harus tahu tempat penyimpanan semua file yang anda buat supaya bisa ditampilkan dalam jendela browser. Misalnya, penulis menyimpan semua file dalam disk local (C:..)

Untuk penulisan script program *PHP* dalam Dreamweaver, sebagai berikut:

1. Buat file baru pada Dreamweaver, pada pilihan page type pilih *PHP* kemudian klik tombol create.
2. Aktifkan jendela *code* pada bagian `<body>` masukan script program *PHP*.
3. Simpan file *PHP*, dengan nama latihan.1. *php*, untuk folder penyimpanan secara otomatis akan diarahkan pada site yang sudah anda buat sebelumnya.
4. Untuk melihat hasilnya buka browser, ketik URL tujuan pada bagian *Address* yaitu <http://localhost/latihan1.php> , sehingga akan ditampilkan hasil yang dibuat.

2.3.4. Pengertian *MySQL*

Mediakom (2013:15), “Menjelaskan, *MySQL* adalah nama *database server*. *Database server* adalah *server* yang berfungsi untuk menangani *database*. *Database* adalah suatu pengorganisasian data dengan tujuan memudahkan penyimpanan dan pengaksesan data. Dengan menggunakan *MySQL*, kita bisa menyimpan data kemudian data bisa diakses dengan cara yang mudah dan cepat.”

2.3.5. Pengertian *Cascading Style Sheets (CSS)*

Bekti (2016:47) “Menjelaskan, *CSS (Cascading Style Sheets)* adalah bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mempercantik halaman web dan mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.”



2.3.6. Pengertian XAMPP

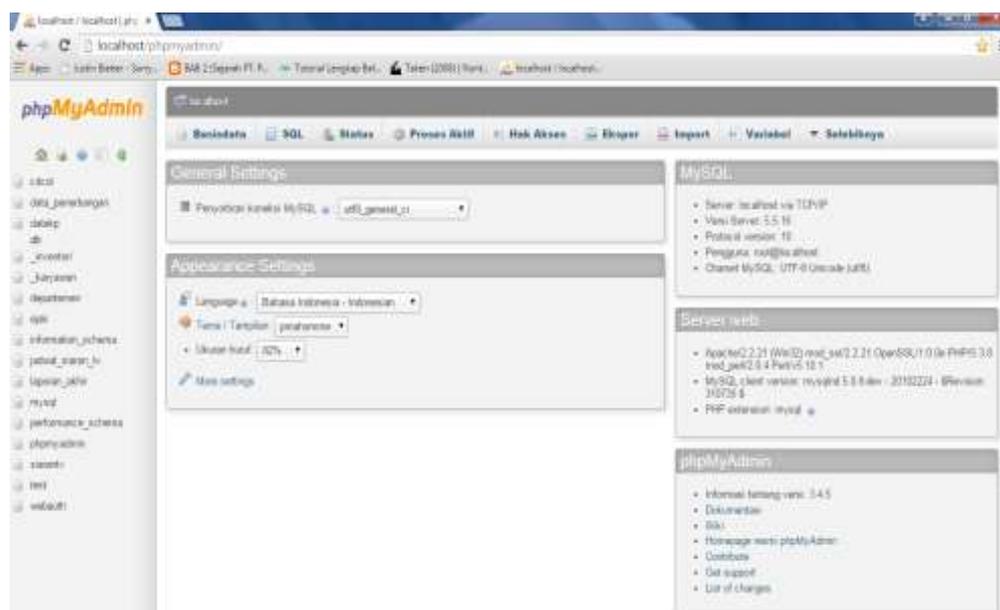
Sidik (2012:72) “Menjelaskan, Xampp merupakan sebuah aplikasi *web server*. *Web server* sendiri adalah sebuah aplikasi tempat anda menyimpan file-file maupun data-data untuk membuat *website*. Juga sering diartikan sebagai layanan data pada *web browser*. Fungsi dari *web server* sebagai penerima permintaan berupa halaman *client* dan mengirimkan kembali hasil yang diminta dalam halaman *web*.”

2.3.7. Pengertian JavaScript

Badiyanto (2013:27) “Menjelaskan, Bahasa pemrograman java, perintah-perintahnya ditulis dengan kode yang disebut script. Java adalah Bahasa pemrograman berorientasi objek, sedangkan *script* adalah serangkaian instruksi program. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengelolaan pemrograman JavaScript, diantaranya JavaScript mengenali kode secara *case sensitive*, yang artinya JavaScript membedakan huruf besar dan huruf kecil.”

2.3.8. Pengenalan PHPMYAdmin

Nugroho (2013:71), “*PhpMyAdmin* adalah tools *MySQL* Client berlisensi *Freeware*”. Anda dapat mengunduhnya secara gratis pada situs resminya di www.phpmyadmin.net. *PhpMyAdmin* harus dijalankan di sisi server *web* (misalnya: *Apache web server*) dan pada komputer harus tersedia PHP, karna berbasis *web*.



Gambar 2.9 Tampilan PHPMYAdmin