



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Umum

##### 2.1.1. Pengertian Komputer

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

Wahyudi (2012:3), “komputer adalah peralatan (*device*) yang menerima data (*input*) dan menyimpan (*storage*) kemudian di proses (*process*) untuk menghasilkan data dalam bentuk lain (*output*).”

Secara keseluruhan, komputer merupakan alat bantu pemrosesan data elektronik yang menerima data (*input*) dan menyimpan (*storage*) kemudian di proses (*process*) untuk menghasilkan data dalam bentuk lain (*output*).

##### 2.1.2. Pengertian Data

Asropudin (2013:22), “data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Data dapat diolah sehingga menghasilkan informasi.”

Sutabri (2012:16), “data adalah bentuk mentah yang belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut.”

Secara keseluruhan, data merupakan kumpulan angka-angka, huruf-huruf, simbol-simbol khusus atau gabungan darinya yang belum memiliki arti sehingga dapat diolah untuk menghasilkan suatu informasi.

##### 2.1.3. Pengertian Sistem

Sutabri (2012:3), “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.”

Pratama (2014:3), “sistem adalah sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama.”



Secara keseluruhan, sistem merupakan sekumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang saling terhubung satu sama lain untuk melakukan suatu tugas bersama-sama.

#### **2.1.3.1. Karakteristik Sistem**

Sutabri (2012:13), mengatakan bahwa 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*)

#### **2.1.3.2. Klasifikasi Sistem**

Sutabri (2012:22), mengatakan bahwa 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

#### **2.1.3.3. Pengembangan Sistem**

Shalahudin Et-al (2014:28), menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. Metode air terjun sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air

terjun menyediakan pendekatan alur hidup terurut mulai dari analisi, desain, pengodean, pengujian, dan pemeliharaan.

#### 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 stuktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

#### 3. Pengkodean

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

#### 4. Pengujian

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

#### 5. Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah sistem mengalami perubahan ketikan dikirimkan keuser. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau sistem haru beradaptasi dengan lingkungan baru.

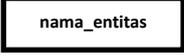
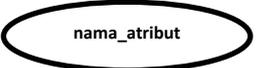
### 2.2. Teori Khusus.

#### 2.2.1. Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

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

Shalahuddin Et-al (2014:50), Menjelaskan bahwa ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen). Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen. Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen.

**Tabel 2.1** 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 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.
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 beberapakolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
4	Atribut multinilai/ <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.

No	SIMBOL	KETERANGAN
5	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
6	Asosiasi/association 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.

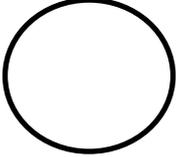
### 2.2.2. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

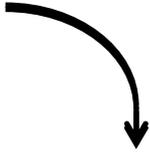
Sutabri (2012:117), “Data Flow Diagram adalah suatu network yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya”.

Shalahuddin Et-al (2014:70), “*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*)

notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.2** Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

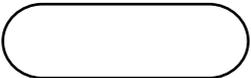
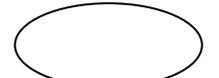
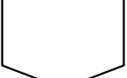
NO	NOTASI	KETERANGAN
1		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program (Berupa Kata Kerja).
NO	SIMBOL	DESKRIPSI
2		File atau basis 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 ( <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> , <i>Conceptual Data Model (CMD)</i> , <i>Physical Data Model (PDM)</i> ).
3		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.  Catatan: Nama yang digunakan pada masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> )

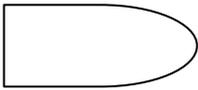
NO	SIMBOL	KETERANGAN
4		Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ). Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa”

### 2.2.3. Pengertian *Flowchart*

Supardi (2012:58), “Flowchart merupakan Diagram Alur yang sering digunakan sistem analis dalam membuat atau menggambarkan logika program”.

**Tabel 2.3** Simbol-simbol dalam *Flow Chart*

NO.	SIMBOL	KETERANGAN
1.		Terminal menyatakan awal atau akhir darisuatu 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.

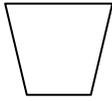
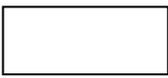
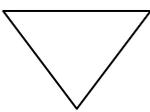
NO	SIMBOL	KETERANGAN
8.		Menyatakan pencetakan (dokumen) pada kertas.
16.		Delay (penundaan atau kelambatan).

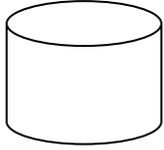
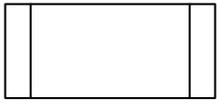
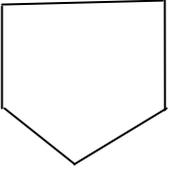
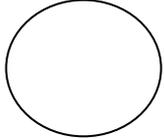
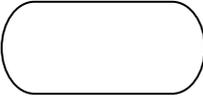
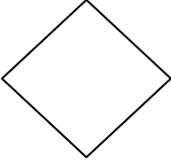
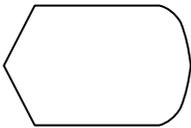
#### 2.2.4. Pengertian *Block Chart*

Kristanto (2008:75) menyatakan, “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu.”

Kristanto (2008:75) juga menjelaskan tentang simbol-simbol yang sering digunakan 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.
3.		Proses manual.
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)

NO	SIMBOL	KETERANGAN
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> ).
12.		Layar peraga ( <i>monitor</i> ).
13.		Pemasukan data secara manual



### 2.2.5. Pengertian Kamus Data

Shalahuddin Et-al (2014:73), “kamus Data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan dan keluaran dapat dipahami secara umum.”

Shalahuddin Et-al (2014:74), Menjelaskan bahwa Simbol-simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.5.** Simbol-simbol Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	disusun atau terdiri dari
+	Dan
[   ]	baik...atau...
{ } <sup>n</sup>	n kali diulang/bernilai banyak
( )	data opsional
*..*	batas komentar

## 2.3. Pengertian Judul

### 2.3.1. Pengertian Aplikasi

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

Tata Sutabri (2012:285), “aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya”.

### 2.3.2. Pengertian Permohonan

Yuniar (2013:414), “permohonan adalah permintaan kepada orang yang lebih tinggi kedudukannya dan sebagainya.”

### 2.3.3. Pengertian Lelang

Yuniar (2013:372), “lelang adalah penjualan di hadapan orang banyak (dengan tawaran yang atas-mengatasi) dipimpin oleh pejabat lelang.”



#### 2.3.4. Pengertian *Online*

Asropudin (2013:89), “*online* adalah keadaan komputer yang terkoneksi/terhubung ke jaringan Internet. Sehingga apabila komputer kita *Online* maka dapat mengakses *internet/browsing*.”

#### 2.3.5. Pengertian Aplikasi Permohonan Lelang Secara *Online* pada Kantor Pelayanan Kekayaan Negara dan Lelang

Dari uraian di atas dapat kami simpulkan bahwa pengertian Aplikasi Pemohonan Lelang secara *Online* pada Kantor Pelayanan Kekayaan Negara dan Lelang Palembang merupakan suatu perangkat lunak yang dibuat untuk memudahkan pemohon dan pejabat lelang pada saat proses permohonan lelang pada Kantor Pelayanan Kekayaan Negara dan Lelang Palembang

### 2.4. Teori Program

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

Pratama (2014:13), “Basis data berfungsi sebagai media untuk menyimpan data dan informasi yang dimiliki oleh sistem informasi bersangkutan.”.

Sutarman (2012:15), “Database adalah sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau sekumpulan record-record yang menyimpan data dan hubungan diantaranya”.

#### 2.4.2. Pengertian pemrograman *PHP*

Winarno (2014:140), “*PHP* adalah bahasa pemrograman untuk web yang menganut client server”.



Gambar 2.1 Tampilan Logo *PHP*

---

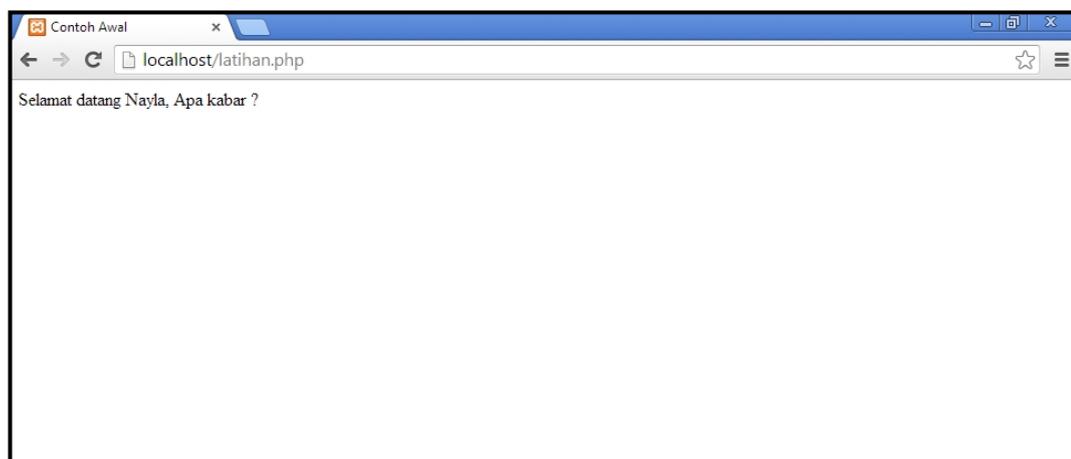
#### 2.4.2.1. Script PHP

*PHP* adalah program yang fleksibel, artinya *script-script PHP* dapat Anda tuliskan pada sela-sela tag *HTML*. Karena *PHP* memiliki sifat yang dapat berinteraksi dengan program lain, maka kita tidak usah bingung dalam menuliskan skripnya. Jadi, kita dapat membuat sebuah program *PHP* yang di dalamnya berupa tag-tag *HTML* murni yang kemudian disisipi *script PHP*. Akan tetapi, *PHP* juga dapat berdiri sendiri sehingga tidak memerlukan *HTML* murni untuk meletakkan *script-scriptnya*.

##### Contoh *script*

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Contoh Awal </TITLE>
</HEAD>
<?php
    Print ("Selamat datang Nayla, Apa kabar ? ");
?>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

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



**Gambar 2.2.** Contoh *Script PHP*

---



#### 2.4.2.2. Teknik Penulisan *PHP*

Ada beberapa cara menuliskan *script PHP*:

- a. `<? ... Script PHP disini... ?>` atau
- b. `<?php ... Script PHP disini... ?>` atau
- c. `<% ... Script PHP disini... %>` atau
- d. `<SCRIPT language='php'> ... Script PHP disini... </SCRIPT>`

Jadi, semua kata dan *script* yang diletakkan pada daerah *script* akan dianggap sebagai perintah *PHP* sehingga jika terjadi kesalahan atau kata-katanya tidak sesuai dengan program akan dianggap salah dan akan mengakibatkan program yang kita buat menjadi *error*.

Adapun kriteria yang harus diperhatikan dalam penulisan *script PHP* adalah sebagai berikut:

- a. Setiap halaman yang mengandung *script PHP* harus disimpan dengan EXTENSI *PHP* sesuai dengan program *PHP* yang mendukungnya (nama\_file.php, atau nama\_file.php3, nama\_file.php4).
- b. Setiap *script PHP* harus didahului dengan pembuka *PHP* (`<?php` dan lain-lain) dan kemudian diakhiri dengan penutup (`?>`).
- c. Setiap baris *script* harus didahului pernyataan cetak atau dalam program pascal kita sebut *write* atau *REM*, sedangkan dalam *PHP* pernyataan cetak dibedakan menjadi dua yaitu *Print* dan *Echo*. Adapun kriteria penulisannya sebagai berikut:

**Print** ( “ Isi Perintah “ )

**Printf** ( “ Isi Perintah “ )

**Echo** “ Isi Perintah “

**Echo** Perintah

- d. Setiap akhir baris perintah harus diakhiri dengan titik koma (;) misalnya kita akan menuliskan “Hello, Nama Saya Nayla”, maka *script* yang harus anda tuliskan adalah sebagai berikut:

`<?php`

`Echo “Hello, Nama Saya Nayla”;`

`?>`



- e. Semua variabel harus diberi tanda string dolar (\$) pada penulisan awalnya. Sebagai contoh, kita akan menuliskan nama sebagai variabel yang isinya Nayla, maka kita harus menuliskan sebagai berikut:

**\$nama = Nayla;**

- f. Penulisan *comment* atau keterangan didahului dengan pembuka `/*` dan diakhiri dengan `*/`. Biasanya kita menggunakan ini untuk memberikan *comment* yang berbentuk kalimat. Sebagai contoh, kita akan memberi keterangan penulisan nama diatas.

Contoh *Script*:

```
<?php
```

```
/* Untuk menuliskan komentar, biasanya komentar yang berbentuk kalimat */
```

```
Echo "Hello, Nama Saya Nayla";
```

```
?>
```

- g. Selain menggunakan tanda `/*`, penulisan *comment* juga dapat menggunakan tanda *slash* ganda (`//`). Tanda ini hanya digunakan untuk menuliskan pesan yang hanya berisi satu baris saja.

Contoh *Script*:

```
<?php
```

```
// Untuk menuliskan komentar satu baris
```

```
Echo "Hello, Nama Saya Nayla";
```

```
?>
```

- h. Semua *script HTML* yang akan digabungkan dalam *script PHP* harus dihilangkan tanda petiknya (" "). Sebagai contoh, jika kita ingin memberi warna *background* pada halaman kita, maka perintah yang kita gunakan dalam *HTML* adalah `<BODY bgcolor="#000000">`. Akan tetapi, jika kita letakkan dalam *PHP*, maka *script* tersebut harus diubah menjadi `<BODY bgcolor=#000000>`. Untuk lebih jelasnya, lihatlah contoh berikut.

**Script pada HTML:**

```
.....
<BODY bgcolor="#000000">
<?php
Print ("Nama Saya Nayla") ;
?>
.....
```

**Script pada PHP:**

```
<?
Echo (" <BODY bgcolor=#3366FF? ");
Print ("Halo Nayla, apa kabar");
?>
```

**2.4.3. MySQL**

Kadir (2008:2), "MySQL (baca: mai-se-kyu-el) merupakan *software* yang tergolong *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".

Kelebihan dari *MySQL* adalah dapat digunakan untuk aplikasi *multi-user* (banyak pengguna) dan menggunakan bahasa *query* (permintaan) standar *SQL (Structured Query Language)*.

Kekurangan dari *MySQL* adalah untuk koneksi ke bahasa pemrograman *visual* seperti *VB, Delphi, dan Foxpro, MySQL* kurang *support*, karena koneksi ini menyebabkan *field* yang dibaca harus sesuai dengan koneksi dari program visual tersebut, dan ini yang menyebabkan *MySQL* jarang dipakai dalam program visual serta data yang ditangani belum begitu besar.



### 2.4.3.1. Fungsi-fungsi MySQL

Untuk dapat menggunakan semua perintah *SQL* pada *PHP*, kita memerlukan fungsi bawaan *PHP* (*reserved word*) dengan beragam kemampuan, mulai dari menampilkan informasi, memanipulasi informasi, keperluan kondisional, keperluan perulangan, sampai pengaksesan berbagai *database*, termasuk *MySQL*.

Berikut adalah daftar beberapa fungsi *PHP* yang secara khusus digunakan untuk mengakses dan mengelola *database MySQL*.

**Tabel 2.6.** Fungsi-fungsi *MySQL*

No	Nama Fungsi	Kegunaan	Bentuk Pemanggilan
1	<i>MySQL_connect()</i>	Membuat hubungan ke <i>database MySQL</i> yang terdapat pada suatu <i>host</i> .	<i>mysql_connect</i> ( <i>host</i> , <i>nama_pemakai</i> , <i>password</i> )
2	<i>MySQL_close()</i>	Menutup hubungan ke <i>database MySQL</i> .	<i>mysql_close</i> ( <i>pengenal_hubungan</i> )
3	<i>MySQL_select_db()</i>	Memilih <i>database</i>	<i>mysql_select_db</i> ( <i>database</i> , <i>pengenal_hubungan</i> )
4	<i>MySQL_query()</i>	Mengeksekusi permintaan terhadap sebuah tabel atau sejumlah tabel.	<i>mysql_query</i> ( <i>permintaan</i> , <i>pengenal_hubungan</i> )
5	<i>MySQL_db_query()</i>	Menjalankan suatu permintaan terhadap suatu <i>database</i> .	<i>mysql_db_query</i> ( <i>database</i> , <i>permintaan</i> , <i>pengenal_hubungan</i> )
6	<i>MySQL_num_rows()</i>	Memperoleh jumlah baris dari suatu hasil permintaan ( <i>query</i> ) yang menggunakan <i>SELECT</i> .	<i>mysql_num_rows</i> ( <i>pengenal_hasil</i> )
7	<i>MySQL_affected_rows()</i>	Memperoleh jumlah baris yang dikenai operasi <i>INSERT</i> , <i>DELETE</i> , dan <i>UPDATE</i> .	<i>mysql_affected_rows</i> ( <i>[pengenal_hubungan]</i> )
8	<i>MySQL_num_fields()</i>	Memperoleh jumlah kolom pada suatu hasil permintaan.	<i>mysql_num_fields</i> ( <i>pengenal_hasil</i> )



No	Nama Fungsi	Kegunaan	Bentuk Pemanggilan
9	<i>MySQL_fetch_row()</i>	Menghasilkan suatu array yang berisi seluruh kolom dari sebuah baris pada suatu himpunan hasil.	<code>mysql_fetch_row (pengenal_hasil)</code>
10	<i>MySQL_fetch_array()</i>	Mempunyai kegunaan serupa dengan <code>mysql_fetch_row()</code> . Hanya saja, setiap kolom akan disimpan dua kali pada array hasil.	<code>mysql_fetch_array (pengenal_hasil)</code>
11	<i>MySQL_fetch_field()</i>	Memperoleh informasi suatu kolom.	<code>mysql_fetch_field (pengenal_hasil [ , nomor_kolom ])</code>
12	<i>MySQL_data_seek()</i>	Memindah <i>pointer</i> pada suatu himpunan hasil supaya menunjuk ke baris tertentu.	<code>mysql_data_seek (pengenal_hasil, nomor_baris)</code>
13	<i>MySQL_field_seek()</i>	Memindah <i>pointer</i> pada suatu himpunan hasil supaya menunjuk ke kolom tertentu.	<code>mysql_data_seek (pengenal_hasil, nomor_kolom)</code>
14	<i>MySQL_create_db()</i>	Menciptakan <i>database MySQL</i> .	<code>mysql_create_db (database [ , pengenal_hubungan ])</code>
15	<i>MySQL_drop_db()</i>	Menghapus <i>database MySQL</i> .	<code>mysql_drop_db (database [ , pengenal_hubungan ])</code>
16	<i>MySQL_list_dbs()</i>	Menghasilkan daftar <i>database MySQL</i> .	<code>mysql_list_dbs ( [pengenal_hubungan ] )</code>
17	<i>MySQL_list_tables()</i>	Memperoleh daftar nama tabel dalam suatu <i>database</i> .	<code>mysql_list_tables (database [ , pengenal_hubungan ])</code>
18	<i>MySQL_list_fields()</i>	Memperoleh daftar nama kolom dalam suatu <i>database</i> .	<code>mysql_list_fields (database [ , pengenal_hubungan ])</code>



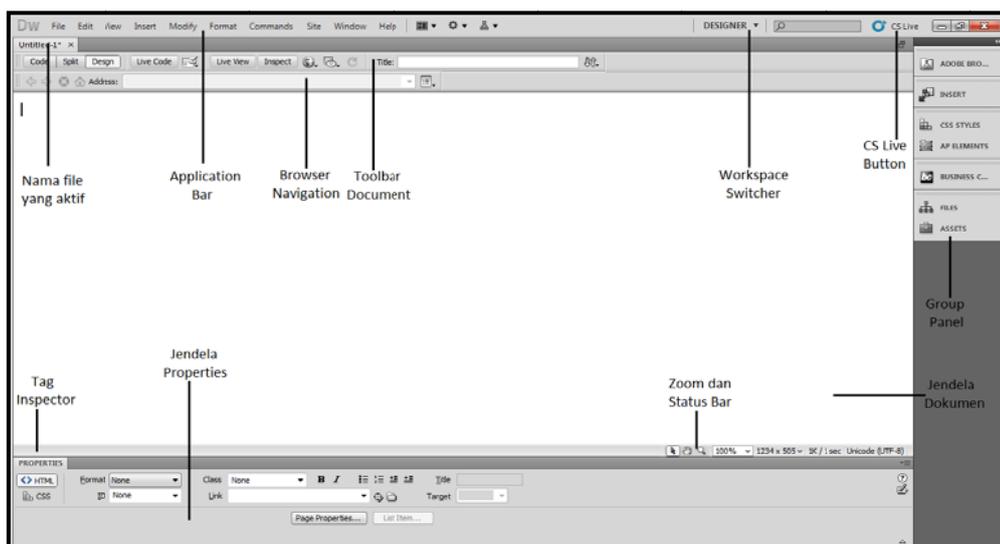
#### 2.4.4. Adobe Dreamweaver CS3

Madcoms (2011:2), “*dreamweaver* adalah sebuah *HTML editor* profesional untuk mendesain *Web* secara *visual* dan mengelola situs atau halaman *Web*”. Pada *dreamweaver CS5*, terdapat beberapa kemampuan bukan hanya sebagai *software* untuk desain *Web* saja tetapi juga untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi *Web* dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman *Web*.



**Gambar 2.3.** Logo *Dreamweaver CS5*

Tampilan utama ruang kerja *Adobe Dreamweaver CS5* adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.4.** Tampilan Ruang Kerja *Adobe Dreamweaver CS5*

### 1. *Application Bar*

Berada di bagian paling atas jendela aplikasi *Dreamweaver CS5*. Baris ini berisi tombol *workspace (workspace switcher)*, *CS Live*, menu dan aplikasi lainnya.



**Gambar 2.5.** Tampilan *Application Bar*

### 2. *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 2.6.** Tampilan *Toolbar Document*

### 3. Jendela Dokumen

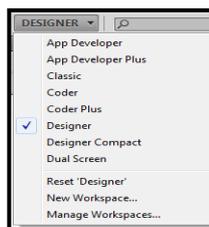
Adalah lembar kerja tempat membuat dan mengedit desain halaman *web*.



**Gambar 2.7.** Jendela Dokumen

### 4. *Workspace Switcher*

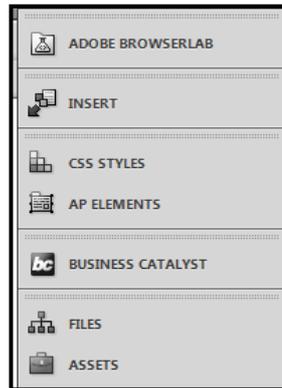
Digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) *Adobe Dreamweaver CS5*.



**Gambar 2.8.** Tampilan *Workspace Switcher*

### 5. *Panel Groups*

Merupakan kumpulan-kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan.



**Gambar 2.9.** Tampilan *Panel Groups*

### 6. *Tag Selector*

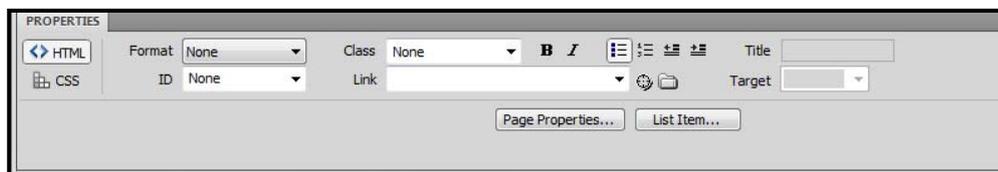
Bagian ini menampilkan hirarki pekerjaan yang sedang terpilih pada jendela dokumen, dapat juga digunakan untuk memilih objek pada jendela desain berdasarkan jenis atau kategori objek tersebut.



**Gambar 2.10.** *Tag Selector*

### 7. *Panel Property*

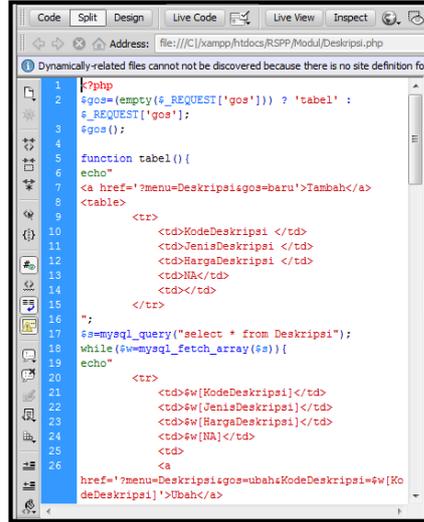
Digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai properti objek atau teks pada jendela *design*.



**Gambar 2.11.** Tampilan Jendela *Properties*

## 8. *Toolbar Coding*

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan operasi kode-kode standar. Jendela ini hanya akan tampil pada jendela *Code* dan *Split*.



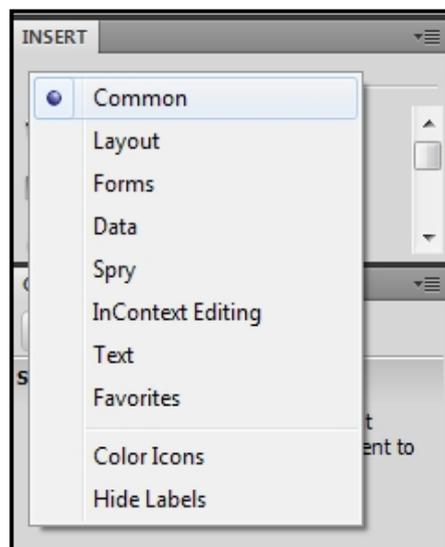
```

1 <?php
2 $gos=(empty($_REQUEST['gos']) ? 'tabel' :
3 $_REQUEST['gos']);
4 $gos();
5
6 function tabel() {
7     <a href=?menu=Deskripsi&gos=baru>Tambah</a>
8     <table>
9
10         <tr>
11             <td>KodeDeskripsi </td>
12             <td>JenisDeskripsi </td>
13             <td>HargaDeskripsi </td>
14             <td>NA</td>
15         </tr>
16     ",
17     $s=mysql_query("select * from Deskripsi");
18     while($w=mysql_fetch_array($s)) {
19         echo "
20         <tr>
21             <td>$w[KodeDeskripsi]</td>
22             <td>$w[JenisDeskripsi]</td>
23             <td>$w[HargaDeskripsi]</td>
24             <td>$w[NA]</td>
25         <td>
26         <a
27         href=?menu=Deskripsi&gos=ubah&KodeDeskripsi=$w[Ko
28         deDeskripsi]>Ubah</a>
  
```

**Gambar 2.12.** Tampilan *Toolbar Coding*

## 9. *Panel Insert*

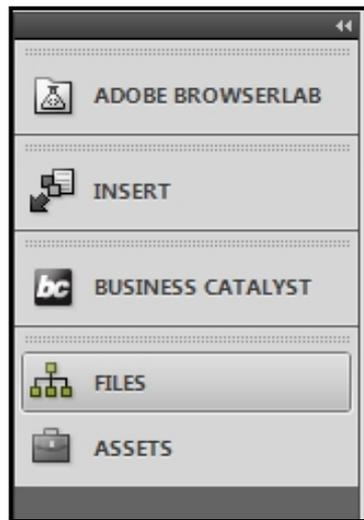
Berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai jenis objek, seperti *image*, tabel, atau objek media ke dalam jendela dokumen.



**Gambar 2.13.** Tampilan *Panel Insert*

#### 10. *Panel Groups*

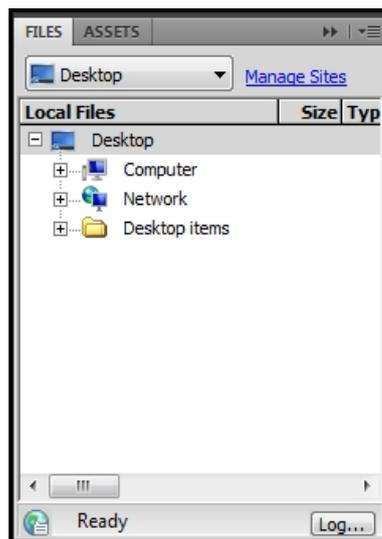
Kumpulan panel yang saling berkaitan satu sama lainnya yang dikelompokkan dibawah satu judul, seperti: *Insert*, *Files*, *CSS Styles*, dan sebagainya.



**Gambar 2.14.** Tampilan *Panel Groups*

#### 11. *Panel Files*

Digunakan untuk mengatur *file-file* dan *folder-folder* yang membentuk situs *Web* Anda.



**Gambar 2.15.** Tampilan *Panel Files*