



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Umum

##### 2.1.1. Pengertian Komputer

Sujatmiko (2012:156), komputer merupakan mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program.

Fahmi, dkk (2016:2), 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*.

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.

##### 2.1.2. Pengertian Software

Sukanto dan Shalahuddin (2013:2), *software* adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).

Sujatmiko (2012:256), *software* adalah kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya.

##### 2.1.3. Pengertian Program

Kristanto (2011:15), program dapat dianalogikan sebagai instruksi atau perintah-perintah untuk mengoperasikan atau menjalankan *hardware*.

Sutabri (2012:21), program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputer.



## 2.2. Teori Khusus

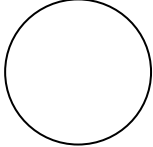
### 2.2.1. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Sukamto dan Shalahuddin (2013:70), menjelaskan *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*).

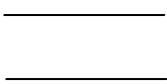
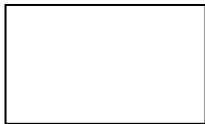
Kristanto (2011:55), menjelaskan *data flow diagram* merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Sukamto dan Shalahuddin (2013:71), menjelaskan notasi pada DFD adalah 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



No.	Simbol	Keterangan
2.		<p><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> <p>catatan : 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/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan</p> <p>catatan : nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) berupa kata benda</p>

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
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>

(*Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2013:71)*)

Sukamto dan Shalahuddin (2013:72), menjelaskan tentang tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan *data flow diagram* yaitu :

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 kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu 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


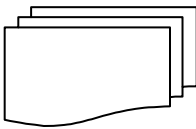
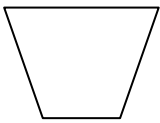

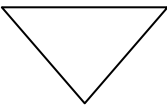
DFD Level 3,4,5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di-atasnya. *Breakdown* pada level 3,4,5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau 2.

#### 2.2.2. Pengertian *Blockchart*

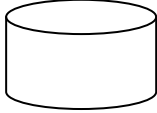
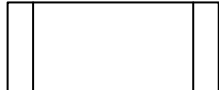
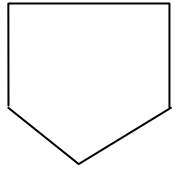
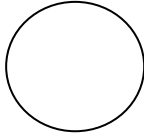
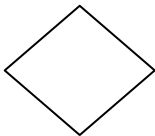


Kristanto (2011:65), *blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

Kristanto (2011:68) menjelaskan simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel 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 (arsip manual)

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
6.		Data penyimpanan ( <i>Storage</i> )
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
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 (2011:68))

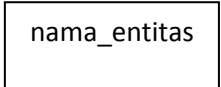
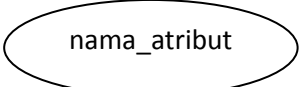
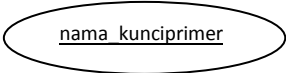
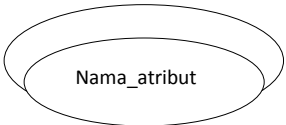


### 2.2.3. Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

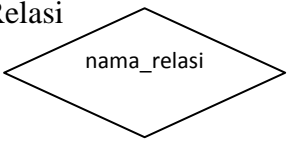

Sukamto dan Shalahuddin (2013:50), *entity relationship diagram* (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.

Sukamto dan Shalahuddin (2013:50), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu :

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

No	Simbol	Keterangan
1.	Entitas/ <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; 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 table
2.	Atribut 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
3.	Atribut kunci primer 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record 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 multivalu / multinilai 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu

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

No	Simbol	Keterangan
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 <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2008 :75))

#### 2.2.4. Pengertian *Flowchart*

Ladjamudin (2013:263), *flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.

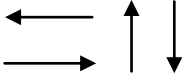

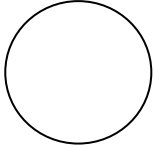
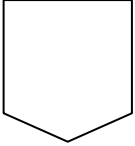
##### 2.2.4.1. Simbol-simbol *Flowchart*

*Flowchart* disusun dengan simbol. Simbol ini dipakai sebagai alat bantu menggambarkan proses di dalam program. Simbol-simbol yang digunakan dapat dibagi menjadi 3 kelompok adalah sebagai berikut :

1. *Flow Direction Symbols* (Simbol penghubung/alur)
2. *Processing Symbols* (Simbol proses)
3. *Input-output Symbols* (Simbol *Input-Output*)


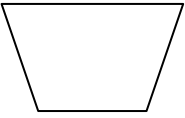


**Tabel 2.4** Simbol-simbol Penghubung/Alur (*Flow Direction Symbols*)

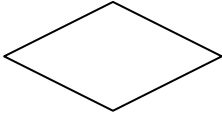
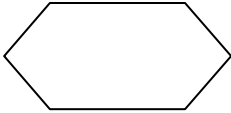


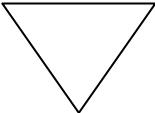
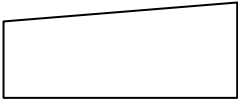
No.	Simbol	Deskripsi
1.		<b>Simbol Arus/Flow</b> menyatakan jalannya arus suatu proses
2.		<b>Simbol Communication Link</b> Menyatakan bahwa adanya transisi suatu data/informasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya
3.		<b>Simbol Connector</b> Menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam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

(Sumber : Ladjamudin (2013:263))

**Tabel 2.5** Simbol-simbol Proses (*Processing Symbols*)



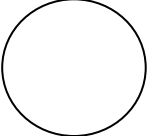



No.	Simbol	Deskripsi
1.		<b>Simbol Offline Connector</b> Menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang berbeda
2.		<b>Simbol Manual</b> Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer (manual)

Lanjutan Tabel 2.5 Simbol-simbol Proses (*Processing Symbols*)

No.	Simbol	Deskripsi
3.		<b>Simbol <i>Decision/Logika</i></b> Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya/tidak
4.		<b>Simbol <i>Predifined Proses</i></b> Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
5.		<b>Simbol <i>Terminal</i></b> Meyatakan permulaan atau akhir suatu program
6.		<b>Simbol <i>Keying Operation</i></b> Menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard
7.		<b>Simbol <i>Off-line Storage</i></b> Menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu
8.		<b>Simbol <i>Manual Input</i></b> Memasukkan data secara manual dengan menggunakan <i>online</i> keyboard

(Sumber : Ladjamudin (2013:263))


**Tabel 2.6** Simbol-simbol *Input-Output* (*Input-Output Symbols*)

No.	Simbol	Deskripsi
1.		<b>Simbol <i>Input-Output</i></b> Menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
2.		<b>Simbol <i>Punched Card</i></b> Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
3.		<b>Simbol <i>Magnetic-tape unit</i></b> Menyatakan input berasal dari pita magnetic atau output disimpan ke pita magnetic
4.		<b>Simbol <i>Disk Storage</i></b> Menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk
5.		<b>Simbol <i>Document</i></b> Untuk mencetak laporan ke printer
6.		<b>Simbol <i>Display</i></b> Menyatakan peralatan output yang digunakan berupa layar (video, komputer)

(Sumber : Ladjamudin (2013:263))

### 2.2.5. Pengertian Kamus Data

Kristanto (2011:66) kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau *file* di dalam sistem.

Sukamto dan Shalahuddin (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 (memiliki standar cara penulisan).



Sukamto dan Shalahuddin (2013:74), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam kamus data, yaitu :

**Table 3.7** Simbol-simbol dalam Kamus Data

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

(*Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2013:74)*)

## 2.3. Teori Judul

### 2.3.1. Pengertian Sistem

Kristanto (2011:1), sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Ladjamudin (2013:6), sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya.

#### 2.3.1.1. Karakteristik Sistem

Ladjamudin (2013:3), sistem mempunyai karakteristik sebagai berikut :

##### a. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

##### b. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.



c. Masukan Sistem

Masukkan sistem adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem supaya sistem dapat berjalan dan diproses untuk mendapatkan keluaran dari sistem.

d. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

e. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan.

f. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya.

g. Pengolahan Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem

Suatu sistem mempunyai sasaran atau tujuan, kalau sistem tidak mempunyai sasaran maka sistem tidak akan ada. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

### **2.3.1.2. Tahap Pengembangan Sistem**

Kristanto (2011:37), tahap-tahap pengembangan sistem adalah sebagai berikut :

a. Penyelidikan Awal

Pada tahap penyelidikan awal, analisis belajar dari pemakai mengenai apa yang diharapkan dari sebuah sistem informasi yang baru. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tahapan ini adalah :

1. Mencoba memahami dan menjelaskan apa yang diharapkan oleh pemakai (sistem informasi bagaimana yang mereka perlukan).
2. Menentukan ruang lingkup dari studi sistem informasi.



3. Menentukan kelayakan dari masing-masing alternatif dengan memperkirakan keuntungan/kerugian yang didapat.

b. Studi Kelayakan

Studi kelayakan merupakan tahap yang paling penting, karena di dalamnya menyangkut berbagai aspek sistem baru yang diusulkan. Laporan mengenai studi kelayakan harus disampaikan kepada manajemen, yang pada gilirannya akan memberikan beberapa perubahan, menyarankan untuk diadakan penelitian lebih mendalam atau memutuskan untuk segera dilaksanakan.

Adapun tujuan dilaksanakannya studi kelayakan adalah sebagai berikut :

1. Memperhitungkan sifat penyusunan sistem dengan memperhitungkan keberadaan masalah dan sifat masalah.
2. Memperhitungkan jangkauan masalah.
3. Mengajukan aksi-aksi yang dapat menyelesaikan masalah.
4. Memperhitungkan kelayakan penyusunan sistem yang diajukan.
5. Menyusun rencana detail untuk langkah analisis sistem
6. Menyusun rencana ringkasan untuk seluruh proyek penyusunan sistem.

### **2.3.2. Pengertian Informasi**

Kristanto (2011:6), informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

Hartono (2013:15), informasi adalah sehimpunan data yang telah diolah menjadi sesuatu yang memiliki arti dan kegunaan lebih luas.

### **2.3.3. Pengertian Sistem Informasi**

Kristanto (2011:11), sistem informasi merupakan kumpulan dari beberapa perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut.

Sutabri (2012:38), sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan



strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.

#### **2.3.4. Pengertian Pendistribusian**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:336), menjelaskan pendistribusian adalah proses, cara, perbuatan mendistribusikan.

#### **2.3.5. Pengertian Air Mineral**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:21), menjelaskan air mineral adalah air yang mengandung sejumlah besar garam mineral.

#### **2.3.6. Pengertian Website**

Nilasari (2014:2), *website* adalah kumpulan halaman web yang dijalankan dari satu alamat web domain.

Bekti (2015:35), *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam, atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

#### **2.3.7. Pengertian PT (Perseroan Terbatas)**

Nayla (2014:19), PT merupakan badan usaha yang mencantumkan besar modal di dalam anggaran dasar, PT didirikan oleh dua orang atau lebih dengan modal diperoleh dari para pemegang dan terpisah dari kekayaan pribadi.

##### **2.3.7.1. Jenis-jenis PT**

Nayla (2014:22), terdapat 5 jenis perseroan terbatas adalah sebagai berikut :

##### **a. PT Tertutup**

PT tertutup adalah jenis perseroan terbatas yang sahamnya hanya dikeluarkan untuk orang-orang tertentu biasanya masih memiliki hubungan kekerabatan atau relasi dekat.



b. PT Terbuka

PT Terbuka adalah perseroan terbatas yang sahamnya bebas dikeluarkan dan dimiliki oleh setiap orang.

c. PT Kosong

PT Kosong adalah perseroan terbatas yang sudah tidak beroperasi atau berhenti menjalankan usahanya.

d. PT Asing

PT Asing adalah perseroan terbatas yang didirikan di negara lain dengan mengikuti semua kebijakan atau peraturan yang berlaku di negara tempat PT didirikan.

e. PT Domestik

PT Domestik adalah perseroan terbatas yang didirikan serta menjalankan seluruh kegiatan operasional di dalam negeri dengan mengikuti semua kebijakan atau peraturan yang diberlakukan oleh pemerintah.

### **2.3.8. Pengertian Sistem Informasi Pendistribusian Air Mineral Berbasis Web pada PT. Tirta Osmosis Sampurna Palembang**

Sistem Informasi Pendistribusian Air Mineral Berbasis Web pada PT. Tirta Osmosis Sampurna Palembang adalah suatu sistem yang memberikan informasi mengenai pendistribusian air mineral berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *database MySQL* pada PT. Tirta Osmosis Sampurna Palembang.

## **2.4. Teori Program**

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

Kadir (2014:2018), basis data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi.

Kristanto (2011:73), basis data adalah kumpulan data yang dapat digambarkan sebagai aktifitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi.





#### **2.4.2. Pengertian MySQL**

MADCOMS (2016:17), menjelaskan *MySQL* adalah sistem manajemen *database SQL* yang bersifat *open source* dan paling populer saat ini.

#### **2.4.3. Pengertian HTML**

MADCOMS (2016:15), menjelaskan *hyper text markup language (HTML)* adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet dan formating *hypertext* sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.

#### **2.4.4. Pengertian CSS (Cascading Style Sheet)**

MADCOMS (2016:15), menjelaskan *cascading style sheet (CSS)* merupakan salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.

#### **2.4.5. Pengertian PHP (HypertextPreprocessor)**

Badiyanto (2013:32), *PHP* adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam *HTML/PHP* banyak dipakai untuk membuat situs *web* dinamis.

#### **2.4.6. Skrip PHP**

Badiyanto (2013:32), *PHP* merupakan bahasa scripting yang terpasang pada *HTML*, dan skrip *HTML (Hyper Text Markup Language)* adalah bahasa standar untuk membuat halaman *web*. Berikut contoh kode *PHP* yang berada di dalam kode *HTML* (disimpan dengan ekstensi *.php*) :

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Belajar PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
```



```

<p>Belajar PHP</p>
<?php
    $kata="selamat datang";

    Echo $kata;
    ?>
</BODY>
</HTML>

```

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



**Gambar 2.1** Tampilan *PHP* Sederhana

#### 2.4.7. Pengertian *Dreamweaver*

ELCOM (2013:1), *dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh desainer *web* dan *programmer web* untuk mengembangkan suatu situs *web*.

#### 2.4.8. Pengertian *XAMPP*

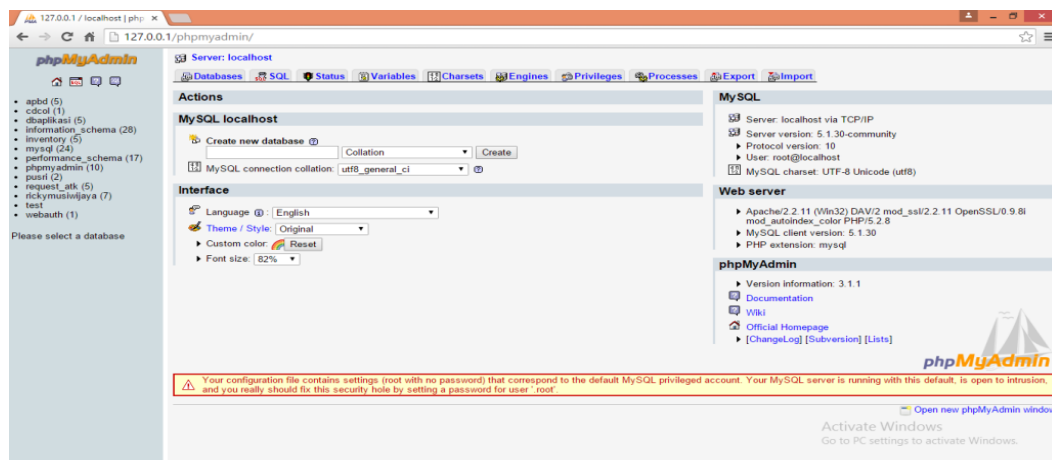
Winarno, Edy., dkk (2014:1), *XAMPP* adalah *software web server* yang bias dipakai untuk mengkomodasi sistem operasi yang anda pakai (X), *Apache* (A), *MySQL* (M), *PHP* (P), *Perl* (P).



### 2.4.9. Pengertian *PhpMyAdmin*

MADCOMS (2016:148), menjelaskan *PhpMyAdmin* adalah sebuah aplikasi *open source* memudahkan manajemen *MySQL*.

Anda dapat mengunduhnya secara gratis pada situs resminya di [www.phpmyadmin.net](http://www.phpmyadmin.net). *PhpMyAdmin* harus dijalankan disisi server *web* (misalnya : *Apache web server*) dan pada komputer harus tersedia *PHP*, karena berbasis *web*.



**Gambar 2.2** Tampilan *PhpMyAdmin*