



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Sujatmiko (2012:156) menyatakan, “Komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program”.

Hartono (2013:27) menyatakan, “Komputer adalah sebuah mesin yang dapat dikendalikan melalui perintah (*programmable machine*) yang dirancang untuk secara otomatis melakukan serangkaian urutan perhitungan (*arithmetic*) atau proses-proses yang di urutkan secara logis”.

Irwansyah dan Moniaga (2014:2) menyatakan, “Komputer merupakan perangkat elektronik, yang beroperasi di bawah kendali instruksi yang memiliki memori, dapat menerima dan mengolah data sesuai dengan aturan yang diterapkan, menghasilkan hasil atau informasi dan menyimpan hasil tersebut untuk digunakan di masa depan atau di kemudian hari”.

Penulis menyimpulkan komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dan juga perangkat elektronik yang dapat dikendalikan melalui perintah (*programmable machine*) dan beroperasi sesuai perintah yang dirancang secara otomatis.

2.1.2. Pengertian Software

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

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

Irwansyah dan Moniaga (2014:13) menyatakan, “*Software* adalah deretan dari perintah yang berhubungan dan teratur untuk mencapai tujuan tertentu yang memberitahu komputer apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya”.



Penulis menyimpulkan software merupakan kumpulan perintah dan program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak yang dieksekusi untuk mencapai tujuannya.

2.1.3. Pengertian Program

Sujatmiko (2012:223) menyatakan, “Program adalah serangkaian petunjuk berupa perintah-perintah yang disusun sedemikian rupa melaksanakan suatu tugas yang akan dikerjakan oleh komputer”.

Sutarman (2012:3) menyatakan, “Program adalah barisan perintah/instruksi yang disusun sehingga dapat dipahami oleh komputer dan kemudian dijalankan sebagai barisan perhitungan numerik, dimana barisan perintah tersebut berhingga, berakhir, dan menghasilkan output”.

Suryana (2012:20) menyatakan, “Program adalah daftar besar perintah untuk dilakukan oleh komputer, dengan data di dalam tabel”.

Penulis menyimpulkan program merupakan serangkaian perintah atau instruksi yang disusun oleh komputer dan dijalankan sebagai barisan perhitungan numerik untuk melaksanakan suatu tugas.

2.1.4. Pengertian Basis Data

Sujatmiko (2012:40) menyatakan, “Basis data (*database*) adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut”.

Raharjo (2015:2) menyatakan, “*Database* merupakan kumpulan data yang berintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat”.

TIM EMS (2016:54) menyatakan, “*Database* adalah tempat untuk menyimpan data dan data tersebut bisa diambil lagi”.

Penulis menyimpulkan basis data merupakan kumpulan informasi dan tempat penyimpan dari sekumpulan data yang dimana data-data tersebut dapat diolah kembali.



2.1.5. Pengertian Sistem

Hartono (2013:9) menyatakan, “Sistem adalah suatu himpunan dari berbagai bagian atau elemen yang saling berhubungan secara terorganisasi berdasarkan fungsi-fungsinya, menjadi suatu kesatuan”.

Rochaety, Ridwan, Setyowati (2013:3) menyatakan, “Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan”.

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

Penulis menyimpulkan sistem merupakan sekelompok unsur dan juga suatu himpunan dari elemen yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.6. Pengertian Informasi

Sujatmiko (2012:135) menyatakan, “Informasi adalah serangkaian simbol yang jika disusun menurut aturan tertentu dapat menyampaikan suatu pesan”.

Hartono (2013:15) menyatakan, “Informasi adalah sehimpunan data yang telah di olah menjadi sesuatu yang memiliki arti dan kegunaan lebih luas”.

Rochaety, Ridwan, Setyowati (2013:6) menyatakan, “Informasi merupakan kumpulan data yang telah diolah baik bersifat kualitatif maupun kuantitatif dan memiliki arti luas”.

Penulis menyimpulkan informasi merupakan sekumpulan data dan serangkaian simbol yang disusun berdasarkan aturan yang telah diolah, memiliki arti dan kegunaan yang luas

2.1.7. Pengertian Sistem Informasi

Sujatmiko (2012:251) menyatakan, “Sistem Informasi adalah sistem pengiriman data melalui fasilitas telekomunikasi dari satu lokasi ke pusat pengolahan data tetapi data yang dikirimkan tidak langsung diproses oleh CPU”.



Hartono (2013:16) menyatakan, “Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan, yang bekerja untuk mengumpulkan dan menyimpan data serta mengolahnya menjadi informasi untuk digunakan”.

Rochaety, Ridwan, Setyowati (2013:5) menyatakan, “Sistem informasi merupakan kumpulan komponen dalam sebuah perusahaan yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi”.

Penulis menyimpulkan sistem informasi merupakan kumpulan komponen yang saling berhubungan dan mengolahnya menjadi informasi atas suatu sistem pengiriman data melalui fasilitas telekomunikasi.

2.1.8. Pengertian Data

Sujatmiko (2012:76) menyatakan, “Data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti”.

Triyono (2015:30) menyatakan, “Data adalah informasi yang berupa angka tentang karakteristik (ciri-ciri khusus) suatu populasi”.

Ibrahim (2015:182) menyatakan, “Data adalah segala bentuk fakta, data dan informasi yang digali dari subjek penelitian yang berkenan”.

Penulis menyimpulkan data merupakan kumpulan dari angka ataupun karakter dan segala bentuk fakta dan data informasi dari subjek penelitian.

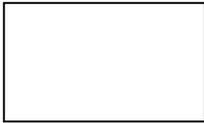
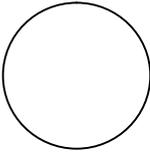
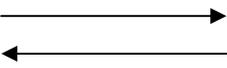
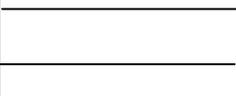
2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Sutabri (2012:116), DFD adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. Ada empat buah simbol yang menyusun suatu DFD, yaitu :



Tabel 2.1. Simbol DFD

No	Simbol	Keterangan
1.		<i>EXTERNAL ENTITY</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan asal atau tujuan data.
2.		PROSES Simbol ini digunakan untuk proses pengolahan atau transformasi data.
3.		<i>DATA FLOW</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan
4.		<i>DATA STORE</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan data <i>flow</i> yang sudah disimpan atau diarsipkan.

Sumber: Sutabri (2012:117)

Rosa 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



runci 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 *Block Chart*

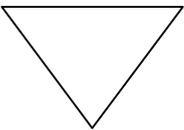
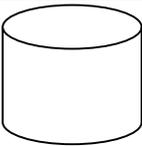
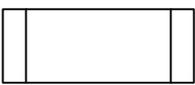
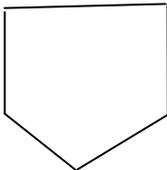
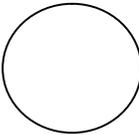
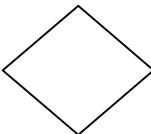
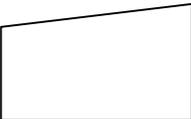
Kristanto (2008:75), *blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

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

Tabel 2.2. Simbol *Blokchart*

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.

Lanjutan Tabel 2.2. Simbol *Blokchart*

No	Simbol	Keterangan
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (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.
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 (Decision).
12.		Layar peraga (monitor).
13.		Pemasukkan data secara manual.

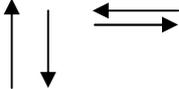
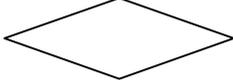
(Sumber: Kristanto, 2008:75)



2.2.3. Pengertian *Flowchart*

Supardi (2013:58), *flowchart* merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *Flowchart*, yaitu:

Tabel 2.3. Simbol-simbol dalam *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.	Simbol <i>input/output</i> 	Simbol <i>input</i> atau <i>output</i> (<i>input/output symbol</i>) digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i>
2.	Simbol proses 	Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses
3.	Simbol garis alir 	Simbol garis alir (<i>flow lines symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
4.	Simbol penghubung 	Simbol penghubung (<i>connector symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman lainnya
5.	Simbol keputusan 	Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
6.	Simbol proses terdefinisi 	Simbol proses terdefinisi (<i>predefined process symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain
7.	Simbol persiapan 	Simbol persiapan (<i>preparation symbol</i>) digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran
8.	Simbol titik terminal 	Simbol titik terminal (<i>terminal point symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses

(Sumber: Supardi, 2013:58)

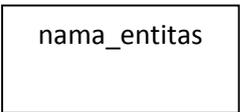
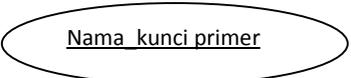
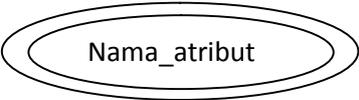


2.2.4. Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Rosa dan Shalahuddin (2013:50), ERD (*Entity Relationship Diagram*) digunakan untuk pemodelan basis data relasional.

Sukanto dan Shalahuddin (2013:05), menjelaskan simbol-simbol ERD sebagai berikut:

Tabel 2.4. Simbol ERD

No	Simbol	Deskripsi
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
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 sebuah 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/ multivalue 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2013:50)

2.2.5. Pengertian Kamus Data

Rosa 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).

**Table 2.5.** Simbol-simbol dalam Kamus Data

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

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin, 2013:74)

2.2.6. Tahap Pengembangan Sistem

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

1. 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 :

- a. Mencoba memahami dan menjelaskan apa yang diharapkan oleh pemakai (sistem informasi bagaimana yang mereka perlukan).
- b. Menentukan ruang lingkup dari studi sistem informasi.
- c. Menentukan kelayakan dari masing-masing alternatif dengan memperkirakan keuntungan kerugian yang didapat.

2. Studi Kelayakan

Studi kelayakan merupakan tahap yang paling penting, karena didalamnya 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 :

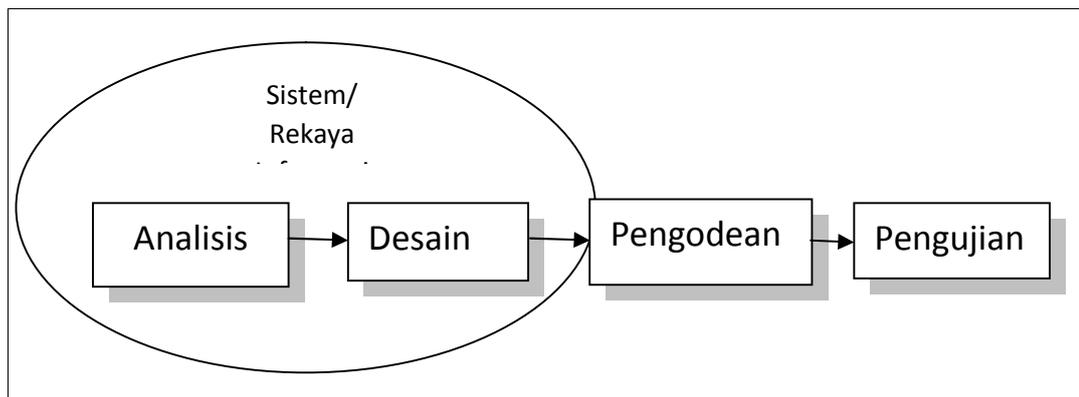
- a. Memperhitungkan sifat penyusunan sistem dengan memperhitungkan keberadaan masalah dan sifat masalah.



- b. Memperhitungkan jangkauan masalah.
- c. Mengajukan aksi-aksi yang dapat menyelesaikan masalah.
- d. Memperhitungkan kelayakan penyusunan sistem yang diajukan.
- e. Menyusun rencana detail untuk langkah analisis sistem.
- f. Menyusun rencana ringkasan untuk seluruh proyek penyusunan sistem.

2.2.7. Model Waterfall

Sukanto dan shalahuddin (2013:28) menyatakan, “Model SLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut ini adalah gambar model air terjun :



Gambar 2.1. Model Waterfall

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami [erangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, srditektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini



mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintance*)

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

2.3. Teori Judul

2.3.1. Pengertian Aplikasi

Sujatmiko (2012:23) menyatakan, “Aplikasi adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel”.

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

TIM EMS (2016:53) menyatakan, “Aplikasi adalah program yang didesain untuk di pakai oleh *user*”.



Penulis menyimpulkan aplikasi adalah alat terapan dan program komputer yang difungsikan untuk membantu manusia memudahkan suatu pekerjaan tertentu contohnya *Mirosoft. Word* dan *Microsoft Excel*.

2.3.2. Pengertian Data

Sujatmiko (2012:76) menyatakan, “Data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti”.

Trijono (2015:30) menyatakan, “Data adalah informasi yang berupa angka tentang karakteristik (ciri-ciri khusus) suatu populasi”.

Ibrahim (2015:182) menyatakan, “Data adalah segala bentuk fakta, data dan informasi yang digali dari subjek penelitian yang berkenan”.

Penulis menyimpulkan data merupakan kumpulan dari angka ataupun karakter dari segala bentuk fakta dan data informasi dari subjek penelitian.

2.3.3. Pengertian Inventarisasi

Aryono (2012:545), menyatakan “Inventarisasi adalah pencatatan atau pendaftaran barang-barang milik kantor (sekolah, rumah tangga, dsb) yang dipakai dulu melaksanakan tugas”.

2.3.4. Pengertian Barang

Rosidi (2011:139), menyatakan “Barang adalah sesuatu yang berwujud atau berjasad”.

2.3.5. Pengertian Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang

Fakultas dakwah dan Komunikasi adalah salah satu fakultas yang ada pada UIN Raden Fatah Palembang yang didirikan pada 27 Februari 1998 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama R.I Nomor 103 Tahun 1998.



2.3.6. Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Inventarisasi Barang Milik Negara Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang

Aplikasi Pengolahan Data Inventaris Barang Milik Negara Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang yaitu aplikasi yang dibangun untuk memudahkan bagian administrasi jurusan dan bagian administrasi tata usaha pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang dalam mengolah data-data inventaris barang.

2.4. Teori Program

2.4.1. Pengertian Basis Data

Sujatmiko (2012:40) menyatakan, “Basis data (*database*) adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut”.

Raharjo (2015:2) menyatakan, “*Database* merupakan kumpulan data yang berintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat”.

TIM EMS (2016:54) menyatakan, “*Database* adalah tempat untuk menyimpan data dan data tersebut bisa diambil lagi”.

2.4.2. Pengertian *Xampp*

Sidik (2012:72) menyatakan, “*XAMPP* (X(Window/Linux) *Apache MySQL PHP* dan *Perl*) merupakan paket *server web PHP* dan *database MySQL* yang paling populer di kalangan pengembang *web* dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL* sebagai *databasenya*”.

Riyanto (2015:1) menyatakan, “*XAMPP* merupakan paket *PHP* dan *MySQL* berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis *PHP*”.

Pratama (2014:440) menyatakan, “*XAMPP* adalah aplikasi *web server* bersifat instan (siap saji) yang dapat digunakan baik di sistem operasi Linux maupun di sistem operasi *Windows*”.



2.4.3. Pengertian MySQL

Raharjo (2015:16) menyatakan, “*MySQL* merupakan *software* RDBMS (atau *server database*) yang dapat mengolah *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (*multi-user*), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threade*).

Faisal dan Irnawati (2015:4) menyatakan, “*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user* dengan sekitar 6 (enam) juta instalasi diseluruh dunia”.

Madcoms (2016:17) menyatakan, “*MySQL* adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat Open Source”.

2.4.4. Pengertian PHP

Sujatmiko (2012:213) menyatakan, “*PHP* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi *web*”.

TIM EMS (2016:5) menyatakan, “*PHP* merupakan jenis bahasa *scripting* yang lazim digunakan di halaman *web*”.

Winarno, Zaki, Smitdev community (2014:1) menyatakan, “*PHP* adalah bahasa pemrograman untuk *web* yang menganut *client server*”.

Madcoms (2016:17) menyatakan, “*PHP* (*Hypertext Preprocessor*) adalah *database script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam *HTML*”.

2.4.5. Pengertian Dreamweaver

Enterprise (2016:1) menyatakan, “*Dreamweaver* merupakan salah satu *software* yang bisa dipilih untuk merancang sebuah *website*”.

Madcoms (2016:30) menyatakan, “*Dreamweaver* adalah *software* aplikasi desain *web visual* yang biasa dikenal dengan istilah *WYSIWYG* (*What you see is what you get*), artinya tidak harus berurusan dengan *tag-tagHTML* untuk membuat suatu situs”.



Prasetio (2014:95) menyatakan, “*Dreamweaver* adalah sebuah tools atau aplikasi bantu untuk membantu menuliskan kode HTML secara visual”.