



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Data

Menurut Susanto (dalam Rusdiana dan Irfan, 2014:68) menyatakan bahwa, “Data adalah fakta yang dapat digunakan sebagai *input* dalam menghasilkan informasi”. Hal serupa dijelaskan oleh Rusdiana dan Irfan (2014:68) menyatakan bahwa, “Data adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya pengolahan”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa data adalah sesuatu yang berupa benda, kejadian dan lainnya yang belum memiliki arti dan selanjutnya dibutuhkan pengolahan untuk menghasilkan informasi.

2.1.2 Pengertian Basis Data (*Database*)

Rusdiana dan Irfan (2014:302) menyatakan bahwa, “*Database* adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis untuk memperoleh informasi dari basis data”. Pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Rusdiana dan Irfan (2014:304) yakni, “Basis data adalah kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan *software* untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Basis Data merupakan kumpulan data yang disusun secara terstruktur dan saling terhubung dan kemudian disimpan di dalam sebuah media penyimpanan di dalam komputer.

2.1.3 Metode Pengembangan Sistem

S. Rosa dan Shalahuddin (2015:28) menjelaskan bahwa metode 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 mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem 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.

c. Pembuatan kode program

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

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logika 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.

e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

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.



2.2 Teori Khusus

2.2.1 Kamus Data

S. Rosa dan Shalahuddin (2015:73) menyatakan bahwa, “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)”.

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada Kamus Data

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

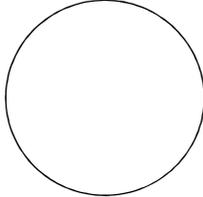
Sumber : S. Rosa dan Shalahuddin (2015:74)

2.2.2 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Menurut S. Rosa (2015:70), “*Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam Bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut:



Tabel 2.2 Simbol-simbol pada DFD

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: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja</p>
2.		<p><i>File</i> atau basisdata 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</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM))</p> <p>Catatan: nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>



Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol pada DFD

No.	Simbol	Keterangan
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>) 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: 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 : S. Rosa dan Shalahuddin (2015:71)

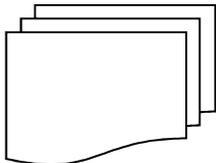
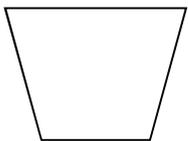
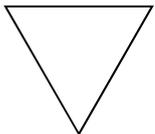
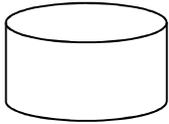


2.2.3 Pengertian *BlockChart*

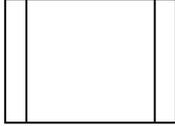
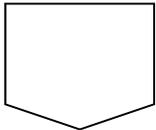
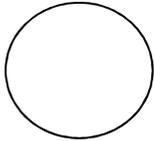
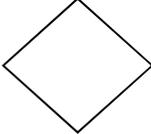
Menurut Kristanto (2011:68), “*Block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* (sig! dapat) dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *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)
6.		Data penyimpanan (data storage)

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Block Chart*

No.	Simbol	Keterangan
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.		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 (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

Sumber : Kristanto (2011:68)

2.2.4 Pengertian *FlowChart*

Ladjamudin (2013:211) mengemukakan bahwa, *flowchart* adalah bagan – bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah – langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu

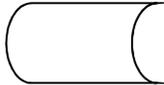


algoritma. Supardi (2013:51) mengemukakan bahwa, bagan alir (*flowchart*) merupakan bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika.

Tabel 2.4. Simbol-simbol *Flowchart*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
1.	Simbol dokumen		Menunjukkan dokumen input untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.	Simbol kegiatan manual		Menunjukkan pekerjaan manual.
3.	Simbol simpanan offline		File non-komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>)/
			File non-komputer yang diarsip urut huruf (<i>alphabetical</i>).
			File non-komputer yang diarsip urut tanggal (<i>cronological</i>).
4.	Simbol kartu plong		Menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong (<i>punched card</i>).
5.	Simbol proses		Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
6.	Simbol operasi luar		Menunjukkan operasi yang dilakukan di luar proses operasi komputer.

Lanjutan Tabel 2.4. Simbol-simbol *Flowchart*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
7.	Simbol pita magnetic		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita magnetik.
8.	Simbol <i>hard disk</i>		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>hard disk</i> .
9.	Simbol <i>diskette</i>		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>diskette</i> .
10.	Simbol drum magnetic		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan drum magnetik.
11.	Simbol pita kertas berlubang		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita kertas berlubang.
12.	Simbol <i>keyboard</i>		Menunjukkan <i>input on-line</i> menggunakan <i>keyboard</i> .
13.	Simbol <i>display</i>		Menunjukkan <i>output</i> yang ditampilkan di monitor.
14.	Simbol pita kontrol		Menunjukkan penggunaan pita kontrol (<i>control tape</i>) dalam <i>batch control total</i> untuk pencocokan di proses <i>batch processing</i> .

Lanjutan Tabel 2.4. Simbol-simbol *Flowchart*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
15.	Simbol hubungan komunikasi		Menunjukkan proses transmisi data melalui channel komunikasi.
16.	Simbol penghubung		Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.
17.	Simbol <i>input/output</i>		Simbol <i>input/output</i> (<i>input/output symbol</i>) digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i> .
18.	Simbol garis alir		Simbol garis alir (<i>flow lines symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
19.	Simbol keputusan		Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi didalam program.
20.	Simbol proses terdefinisi		Simbol proses terdefinisi (<i>predifined prosesmsymbol</i>) digunakan untuk menunjukkan
21.			suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
22.	Simbol persiapan		Simbol persiapan (<i>preparation symbol</i>) digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
23.	Simbol titik terminal		Simbol titik terminal (<i>terminal point symbol</i>) digunakan untuk awal dan akhir dari suatu proses.

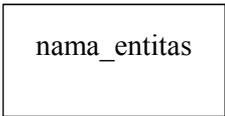
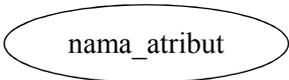
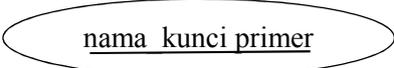
(sumber:Supardi, 2013:53-59)



2.2.5 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

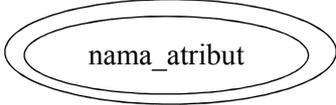
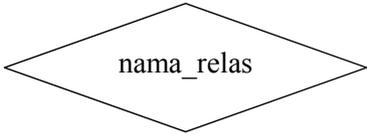
Menurut S. Rosa (2015:50), Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti 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 2.5 Simbol-simbol pada 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
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)



Lanjutan Tabel 2.5 Simbol-simbol pada ERD

No.	Simbol	Deskripsi
4.	Atribut multivalui / <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
6.	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas.

S. Rosa dan Shalahuddin (2015:50)

2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Sistem

Menurut Mcleod (dalam Rusdiana dan Irfan, 2014:28) menyatakan bahwa, “Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi untuk mencapai suatu tujuan”. Selain itu Hutahaean (2015:2), “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk



melakukan kegiatan atau untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan dari beberapa elemen yang saling terhubung dan saling terintegrasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.3.2 Pengertian Informasi

Menurut Sidharta (dalam Rusdiana dan Irfan, 2014:75) menyatakan bahwa, “Informasi adalah data yang disajikan dalam bentuk yang bisa berguna untuk membuat keputusan”. Selain itu Menurut Hutahaean (2015:9), “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Informasi merupakan suatu data yang telah diproses atau diolah sehingga memiliki arti dan memiliki bentuk yang lebih berguna bagi si penerima.

2.3.3 Pengertian Sistem Informasi

Rusdiana dan Irfan (2014:200) menyatakan bahwa, “Sistem Informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang memiliki keterkaitan antara satu komponen dan komponen lain yang bertujuan menghasilkan informasi dalam bidang tertentu”. Selain itu Menurut Hutahaean (2015:13), “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

Berdasarkan pendapat di atas, sistem informasi dapat diartikan sebagai sekumpulan komponen yang saling terhubung di dalam suatu organisasi yang selanjutnya akan memberikan informasi bagi pengguna dalam bidang tertentu.



2.3.4 Pengertian Pemetaan

Sulaeman (dalam Oditya, 2016:11), “Pemetaan adalah proses pengukuran, perhitungan dan penggambaran permukaan bumi (terminologi geodesi) dengan menggunakan cara dan atau metode tertentu sehingga didapatkan hasil berupa *softcopy* maupun *hardcopy* peta yang berbentuk *vektor* maupun *raster*.”

2.3.7 Pengertian Fasilitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015), “Fasilitas adalah sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi; kemudahan”.

2.3.8 Pengertian Pelayanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015), “Usaha melayani kebutuhan orang lain (sig! dng) memperoleh imbalan (uang)”. Pelayanan adalah perihal atau cara melayani.

2.3.9 Pengertian Kesehatan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2009 Tentang Kesehatan, “Kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spiritual maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis”. Sedangkan menurut Mundiatur dan Daryanto (2015:50), “Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis”.

2.3.10 Pengertian Fasilitas Pelayanan Kesehatan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2009 Tentang Kesehatan, “Fasilitas Pelayanan Kesehatan adalah suatu alat dan/atau tempat yang digunakan untuk menyelenggarakan upaya pelayanan kesehatan, baik promotif, preventif, kuratif, maupun rehabilitatif yang dilakukan oleh Pemerintah, pemerintah daerah, dan/atau masyarakat”.



2.3.11 Pengertian Sistem Informasi Pemetaan Fasilitas Pelayanan Kesehatan pada Dinas Kabupaten Ogan Komering Ulu

Sistem Informasi Pemetaan Fasilitas Pelayanan Kesehatan pada Dinas Kabupaten Ogan Komering Ulu adalah sebuah sistem yang menyediakan informasi mengenai lokasi fasilitas pelayanan kesehatan di kabupaten Ogan Komering Ulu berdasarkan data dari Dinas Kesehatan kabupaten Ogan Komering Ulu.

2.4 Teori Program

2.4.1 Sekilas tentang PHP



Gambar 2.1 Logo PHP

Sumber: <https://www.google.co.id/#q=logo+php>

2.4.1.1 Pengertian PHP

Winarno, dkk (2014:49) menyatakan bahwa, “PHP atau PHP *Hypertext Preprocessor*, adalah sebuah bahasa pemrograman web berbasis server (*server-side*) yang mampu memarsing kode PHP dari kode web dengan ekstensi *.php*, sehingga menghasilkan tampilan *website* yang dinamis di sisi *client (browser)*”. Menurut Saputra (2012:2), “PHP memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor*, merupakan suatu bahasa pemrograman yang di fungsikan untuk membangun suatu *website* dinamis”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang menggunakan editor HTML untuk membuat halaman web menjadi lebih interaktif dan dinamis.



2.4.2 Pengertian XAMPP



Gambar 2.2 Logo XAMPP

Sumber: <https://www.google.co.id/#q=logo+xampp>

Winarno, dkk (2014:1) menyatakan bahwa, “XAMPP adalah software web server yang bisa dipakai untuk mengakomodasi sistem operasi yang Anda pakai (X), Apache (A), MySQL (M), PHP (P) dan Perl (P). Sedangkan menurut Sidik (2014:72),”XAMPP (X(Windows/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”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa XAMPP merupakan paket *server web* PHP dan *database* MySQL yang terdiri dari Apache, MySQL, PHP dan *phpMyAdmin*.

2.4.3 Sekilas Tentang MySQL



Gambar 2.3 Logo MySQL

Sumber: <https://www.google.co.id/#q=logo+mysql>



2.4.3.1 Pengertian MySQL

Winarno, dkk (2014:102) menyatakan bahwa, "MySQL merupakan tipe data relasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan". Hendry (2015:7), MySQL merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukkan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

Berdasarkan teori para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, MySQL adalah sebuah software database yang diolah dengan sangat cepat dan dapat menampung data dalam jumlah yang sangat besar serta diakses oleh user.

2.4.3.2 Tipe Data pada MySQL

Berikut tipe-tipe data pada *MySQL*:

Tabel 2.6. Tipe Data pada *MySQL*

Tipe Data	Ukuran (Bytes)
TINYINT	1
SMALLINT	2
MEDIUM	3
INT	4
BIGINT	8
FLOAT(p)	4
FLOAT	4



Lanjutan Tabel 2.6. Tipe Data pada *MySQL*

Tipe Data	Ukuran (Bytes)
DOUBLE	8
REAL	8
DECIMAL (<i>L,D</i>)	$L + 1$
NUMERIC (<i>L,D</i>)	$L + 1$
BIT (<i>L</i>)	8
DATE	3
TIME	3
DATETIME	8
TIMESTAMP	4
YEAR	1
CHAR (<i>L</i>)	L
BINARY(<i>L</i>)	$L + 1$
VARCHAR (<i>L</i>)	$L + 1$
VARBINARY (<i>L</i>)	$L + 1$
TINYBLOB	$L + 1$
TINYTEXT	$L + 1$
BLOB	$L + 2$



Lanjutan Tabel 2.6. Tipe Data pada *MySQL*

Tipe Data	Ukuran (Bytes)
TEXT	L + 2
MEDIUMBLOB	L + 3
MEDIUMTEXT	L + 3
LOB	L + 4
LONGTEXT	L + 4
ENUM ('nilai1',...)	1 – 2
SET ('nilai1',...)	1 – 8

Sumber: Hendry (2015:7)

2.4.3.3 Keuntungan MySQL

Menurut Winarno,dkk (2014:102), Ada banyak database untuk PHP, namun MySQL merupakan software database yang paling disarankan. Berikut ini adalah keuntungan MySQL :

1. Gratis dan open source.
2. Ada versi komersialnya juga, digunakan jika ingin memberikan dukungan teknis.
3. Biaya yang harus dikeluarkan jauh lebih murah dibandingkan merek lainnya.
4. Tersedia di banyak platform.
5. Menggunakan standar penulisan SQL ANSI.



2.4.4 Sekilas tentang *Google Maps API*

2.4.4.1 Pengertian *Google Maps API*

Google Maps adalah suatu peta dunia yang dapat kita gunakan untuk melihat suatu daerah. Dengan kata lain, *Google Maps* merupakan suatu peta yang dapat dilihat dengan menggunakan suatu browser. Kita dapat menambahkan fitur *Google Maps* dalam web yang telah kita buat atau pada blog kita yang berbayar maupun gratis sekalipun dengan *Google Maps API*. *Google Maps API* adalah suatu library yang berbentuk JavaScript. (Kindarto dalam Ariyanti, 2015:119)

2.4.4.2 Fitur-Fitur pada Platform *Google Maps API*

Google Maps API tersedia untuk Android, iOS, peramban web, dan layanan web [http. https://developers.google.com/maps/](https://developers.google.com/maps/)

1. *Google Maps API* untuk Android

Google Maps API untuk Android tersedia melalui layanan *Google Play* sehingga aplikasi dapat dikenali oleh lokasi, termasuk peta yang kaya akan data. Fitur ini terbagi lagi menjadi *API Android Google Maps* dan *API Google Places for Android*.

2. *Google Maps API* untuk iOS

Google Maps API untuk Ios tersedia melalui CocoaPods sehingga aplikasi bisa mengetahui lokasi, termasuk peta yang memiliki banyak data, menemukan tempat yang relevan dan kegunaan lainnya. *Google Maps API* untuk iOS terbagi menjadi *Google Maps SDK for Ios* dan *Google Places for Ios*.

3. *Google Maps API* untuk Peramban Web

Google Maps API untuk Peramban Web digunakan untuk memvisualisasikan peta dan mengakses fitur pemetaan seperti petunjuk yang akurat dan *street view*. Fitur ini terbagi lagi menjadi *API Embed Google Maps*, *API Google Street View Image*, *Google Static Maps API* dan *Javascript API Google Places Library*.



4. Google Maps API untuk Layanan Web

Google Maps API untuk Layanan Web sebagai akses antarmuka http, menyediakan data geografis seperti *Geocoding API*, *Google Places API Service*, *Elevation API*, *Direction API*, *Roads API*, *Time Zone API*, *Geolocation API* dan *Google Maps Distance Matrix API*.

2.4.5 Sekilas Tentang Adobe Dreamweaver CS6

2.4.5.1 Pengertian Adobe Dreamweaver CS6

Sadeli (2014:12), Dreamweaver merupakan suatu perangkat lunak web editor keluaran *adobe system* yang digunakan untuk mengembangkan dan mendesain suatu website dengan fitur-fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya.

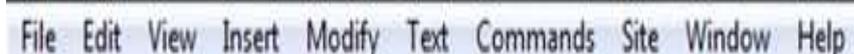
Madcoms (2012:51) menjelaskan, Dreamweaver adalah *HTML* editor profesional untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman web.

2.4.5.2 Tampilan Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS6

Elcom (2013:2) menjelaskan Ruang kerja Dreamweaver CS6 memiliki komponen-komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi pada saat bekerja. Komponen-komponen yang disediakan oleh ruang kerja Dreamweaver CS6 antara lain Insert Bar, Document Toolbar, Jendela Dokumen, Panel Group, Tag Selector, Property Inspector, dan Site Panel.

Berikut Ruang Kerja *Adobe Dreamweaver CS 6* :

1. **Menu**, adalah media yang digunakan untuk melakukan atau menjalankan perintah pada *Dreamweaver*. Menu berisi perintah untuk pembuatan, pengaturan, manipulasi dan konfigurasi pada *Dreamweaver*.



Gambar 2.4. Tampilan Menu *Adobe Dreamweaver CS 6*

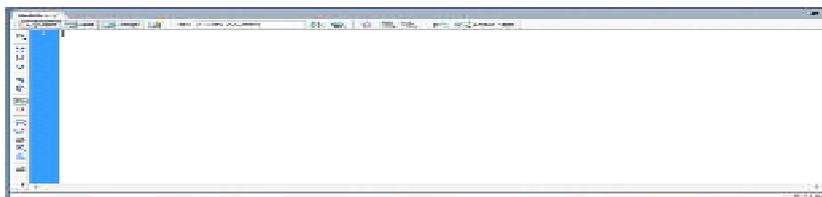


2. **InsertBar**, adalah suatu bentuk *toolbar* yang berisi perintah untuk menambahkan suatu elemen pada dokumen.



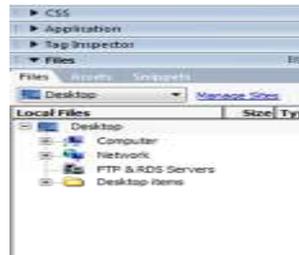
Gambar 2.5. Tampilan Insert Bar *Adobe Dreamweaver CS 6*

3. **DocumentWindow**, adalah editor *text* atau visual pada ruang kerja. *DocumentWindow* menyajikan bentuk dokumen secara kode maupun visual.



Gambar 2.6. Tampilan *DocumentWindow* *Adobe Dreamweaver CS 6*

4. **PanelGroup**, adalah bagian ruang kerja *Dreamweaver* yang berisikan kumpulan *panel*. *PanelGroup* terdiri dari kumpulan beberapa *panelcontrol*



Gambar 2.7. Tampilan *Panel Group* *Adobe Dreamweaver CS 6*

5. **PropertyInspector**, digunakan untuk menampilkan informasi *property* elemen *HTML* tertentu yang sedang dipilih.



Gambar 2.8. Tampilan *PropertyInspector* *Adobe Dreamweaver CS 6*