



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Aplikasi

Sujatmiko (2012:23), “Aplikasi merupakan program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel. Aplikasi berbeda dengan sistem operasi (yang menjalankan komputer), atilly (yang melaksanakan perawatan atau tugas-tugas umum) dan bahasa.”

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

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan program Komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu Seperti M.s word.

2.1.2. Pengertian Pengolahan data

Kristanto (2008:8), “pengolahan data adalah waktu yang di gunakan untuk menggambarkan perubahan bentu data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

Ladjamudin (2013:9). “pengolahan ada adalah masa atau waktu yang digunakan untuk mendeskripsikan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

Dari pernyataan diatas dapat di simpulkan bahwa Pengolahan data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan.



2.1.3. Pengertian Wasdakim

Wasdakim adalah singkatan dari Pengawasan Dan Penindakan Keimigrasian adapun fungsinya adalah Mengkoordinir dan melakukan pengawasan dan penindakan keimigrasian terhadap orang asing.

2.1.4. Pengertian Imigrasi

Imigrasi adalah perpindahan penduduk dari satu tempat atau negara luar ke dalam negeri dengan tujuan ialah menetap. Orang yang melakukan imigrasi tersebut disebut imigran. Contoh orang Jepang pindah dan menetap ke Indonesia. (<http://www.rukunsholat.co/2017/05/pengertian-imigrasi-emigrasi-remigrasi.html>)

2.1.5. Pengertian Internet

Menurut putra (2015:13) “internet adalah menghubungkan pemakai computer dari suatu Negara ke Negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi daei mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif”.

Sedangkan menurut edy dan ali (2014:1) ”internet sebetulnya singkatan dari kata Interconnected Networking. Networking artinya jaringan, sedang Interconnected berarti saling berkaitan/terkoneksi, sehingga internet adalah jaringan komputer yang saling terkoneksi”.

Menurut kesimpulan diatas bahwa Internet merupakan jaringan komputer global yang dapat dinikmati oleh semua kalangan untuk berbagai keperluan dan hampir bisa diakses dimana dan kapan saja”.

2.1.6. World Wide Web (WWW)

World Wide Web (WWW), lebih dikenal dengan web, merupakan salah satu layanan yang dapat dipakai oleh pemakai komputer yang terhubung ke Internet, web merupakan suatu layanan penyajian informasi di internet dengan menggunakan HTML (Hyper Text Markup Language). World Wide Web (WWW) merupakan framework arsitektur yang memasuki dokumen-dokumen yang saling berhubungan yang tersebar di ribuan computer di seluruh



internet. Interface grafisnya yang kaya menyebabkan WWW menjadi populer sehingga mudah digunakan oleh para pemula sekalipun.

Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam Internet, dengan menggunakan teknologi hypertext, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web. Web memudahkan pengguna komputer untuk berinteraksi dengan pelaku Internet lainnya dan menelusuri (informasi) di Internet.

Cara Kerja World Wide Web (WWW) :

1. Informasi web disimpan dalam dokumen yang disebut dengan halaman web (web pages).
2. Web pages adalah file-file yang disimpan dalam komputer yang disebut dengan server-server web (web server).
3. Komputer-komputer membaca web page disebut sebagai web client.
4. Web client menampilkan page dengan menggunakan program yang disebut dengan browser web (web browser).

2.1.7. Pengertian Komputer

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

Sujatmiko (2012:156) mengemukakan bahwa, “Komputer adalah mesin yang dapat mengelola digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program.”

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output dibawah pengawasan suatu langkah-langkah intruksi program yang tersimpan di memori.



2.1.9. Pengertian Data

Sujatmiko (2012:76) mengemukakan bahwa, “Data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Data dapat diolah sehingga menghasilkan informasi.”

Sedangkan menurut Indrajani (2014:3) “data adalah fakta atau observasi mentah yang biasanya mengenai fenomena fisik atau transaksi bisnis”.

Menurut kesimpulan diatas Data ialah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan suatu pengolahan. Data bisa berwujud suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, matematika, bahasa ataupun simbol-simbol lainnya yang bisa kita gunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, obyek, kejadian ataupun suatu konsep.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pengertian DFD (Data Flow Diagram)

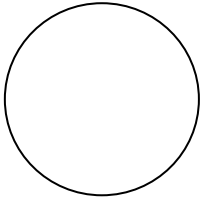
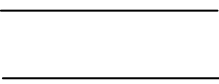
Ladjamudin (2013:64) mengemukakan bahwa, “Diagram aliran data/ data flow diagram (dfd) merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil.”

Rosa, dan M. Shalahuddin (2016:70) mengemukakan bahwa, “Dfd dapat digunakan untuk mempresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail.”

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa DFD adalah model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil atau untuk mempresentasikan aliran informasi atau fungsi yang detail.

Rosa dan Shalahuddin (2014:71) menjelaskan, “Notasi- notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut: “

**Tabel 2.1.**Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

Notasi	Keterangan
	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.
	File atau basisdata atau penyimpanan (storage); 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 (Entity Relationship Diagram (ERD), Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model.
	Entitas luar (external entity) atau masukan (input) atau keluaran (output) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau system lain yang terkait dengan aliran data dari system yang dimodelkan. Catatan: Nama yang digunakan pada masukan (input) atau keluaran (output) biasanya berupa kata benda.
	Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (input) atau keluaran (output) 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”

(Sumber :Rosa dan Shalahuddin, 2014:71)



Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga Context Diagram

DFD Level 0 menggambarkan system yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun system lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara system yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam system 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 tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-breakdown lagi. Untuk sebuah system, 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 Level 2.

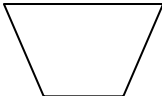
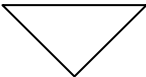
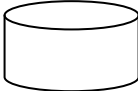
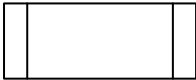
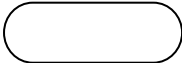
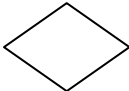
2.2.2. Blockchart

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

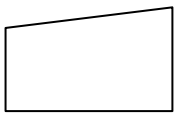
Kristanto (2011:68) menjelaskan, “Simbol-simbol yang sering digunakan dalam blockchart dapat dilihat pada tabel berikut ini:



Tabel 2.2 Simbol-simbol 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)
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
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (decision)
12.		Layar peraga (monitor)



13.		Pemasukkan data secara manual.
-----	---	--------------------------------

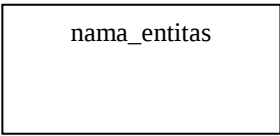
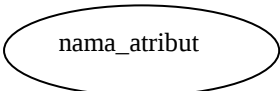
(Sumber :Kristanto , 2011:68)

2.2.3. Pengertian ERD (Entity Relationship Diagram)

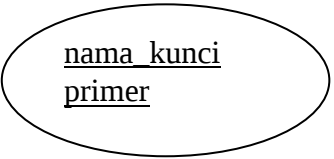
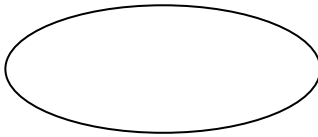
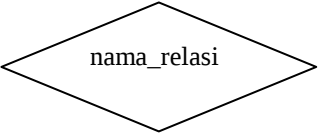
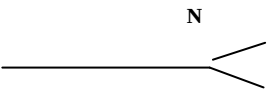
Rosa dan Shalahuddin (2014 : 50) menjelaskan, tentang pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah: menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. 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.

Rosa dan Shalahuddin (2014:71) menjelaskan, “Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

Tabel 2.3. Simbol-simbol ERD dengan notasi Chen

Simbol	Deskripsi
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 computer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
Atribut 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas



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)
Atribut multinilai / multivalue 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
Asosiasi / association 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas

(Sumber :Rosa dan Shalahuddin, 2014:71)

ERD biasanya memiliki hubungan binary (satu relasi menghubungkan dua buah entitas).Beberapa metode perancangan ERD menoleransi hubungan relasi ternary (satu relasi menghubungkan tiga buah relasi) atau N-ary (satu relasi menghubungkan banyak entitas), tapi banyak metode perancangan ERD yang tidak mengizinkan hubungan ternary atau N-ary.



2.2.4. Pengertian Flowchart

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

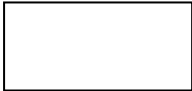
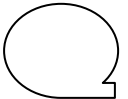
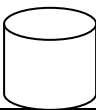
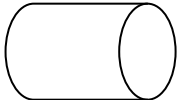
Ladjamudin (2013:211) mengemukakan bahwa, “Flowchart adalah bagan bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah – langkah penyelesaian suatu masalah. Flowchart merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.”

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa flowchart adalah bagan air atau bagan-bagan yang mempunyai arus penyelesaian suatu masalah flowchart juga merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.

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 (numerical)/
			File non-komputer yang diarsip urut huruf (alphabetical).
			File non-komputer yang diarsip urut tanggal (cronological).
4.	Simbol kartu plong		Menunjukkan input/output yang menggunakan kartu plong (punched card).



5.	Simbol proses		Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
6.	Simbol operasi luar		Menunjukkan operasi yang dilakukan di luar proses operasi komputer.
8.	Simbol pita magnetic		Menunjukkan input/output menggunakan pita magnetik.
9.	Simbol hard disk		Menunjukkan input/output menggunakan hard disk.
10.	Simbol diskette		Menunjukkan input/output menggunakan diskette.
11.	Simbol drum magnetic		Menunjukkan input/output menggunakan drum magnetik.
12.	Simbol pita kertas berlubang		Menunjukkan input/output menggunakan pita kertas berlubang.
13.	Simbol keyboard		Menunjukkan input menggunakan on-line keyboard.
14.	Simbol display		Menunjukkan output yang ditampilkan di monitor.
15.	Simbol pita control		Menunjukkan penggunaan pita kontrol (control tape) dalam batch control total untuk pencocokan di proses batch processing.
16.	Simbol hubungan komunikasi		Menunjukkan proses transmisi data melalui channel komunikasi.
17.	Simbol penghubung		Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.



18.	Simbol input/output		Simbol input/output (input/output symbol) digunakan untuk mewakili data input/output.
19.	Simbol garis alir		Simbol garis alir (flow lines symbol) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
20.	Simbol keputusan		Simbol keputusan (decision symbol) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi didalam program.
21.	Simbol proses terdefinisi		Simbol proses terdefinisi (predifined proses symbol) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
21.	Simbol persiapan		Simbol persiapan (preparation symbol) digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
22.	Simbol titik terminal		Simbol titik terminal (terminal point symbol) digunakan untuk awal dan akhir dari suatu proses.

(Sumber :Supardi, 2013 : 53—59)

2.2.5. Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2014:73) menjelaskan, “Kamus data (data dictionary) dipergunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada DFD. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada system perangkat lunak sehingga masukan (input) dan keluaran (output) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).



Kamus data memiliki beberapa symbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut:

Tabel 2.5. Simbol-simbol dalam Kamus Data

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

2.3. Teori Program

2.3.1 Pengertian Database

Sujatmiko (2012:76) mengemukakan bahwa, “Database merupakan basis data atau representasi kumpulan fakta yang saling berhubungan disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.”

Rusdiana dan Irfan (2014:302) mengemukakan bahwa “Database adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis untuk memperoleh informasi dari basis data”.

Menurut kesimpulan diatas Database adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi.”

2.3.2 Sekilas Tentang PHP

Prasetio (2015:130) mengemukakan bahwa, “PHP (PHP:Hypertext Preprocessor) adalah bahasa script yang ditanam di sisi sever. Proses PHP dijalankan di server sat sebuah halaman dibuka dan mengandung kode PHP, prosesor itu akan menerjemahkan dan mengeksekusikan semua perintah dalam halaman tersebut, dan kemudian menampilkan hasilnya ke browser sebagai halaman html biasa.”

Sidik (2017:4), “PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script – script yang membuat dokumen HTML secara on the fly



yang dieksekusi di server web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML. dikenal juga sebagai bahasa pemrograman server side.”

Menurut pernyataan diatas PHP adalah sebuah pemrograman web berbasis server yang mempunyai parsing kode PHP dari kode web dengan ekstensi php sederhana menghasilkan tampilan website.

2.3.3 Skrip PHP

Badiyanto (2013,32-33) mengatakan bahwa, “PHP yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML, dan skrip HTML (Hyper Text Markup Language) adalah bahasa standar untuk membuat halaman web. Biasa file dituliskan dengan ekstensi .htm atau .html”.

Contoh:

File latihan1.html

```
<HTML>

    <HEAD>

        <TITLE> Latihan HTML </TITLE>

    </HEAD>

    <BODY>

        Mari Belajar Membuat Web

    </BODY>

</HTML>
```

Contoh di atas bisa ditulis dengan menggunakan PHP sebagai berikut yang kodenya di simpan dengan latihan1.php.

```
<HTML>

<HEAD>

<TITLE> Latihan HTML </TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<?php
```



```

Printf ("Mari Belajar Membuat Web");
// atau
Echo "<br>";
Echo "Mari Belajar Membuat Web";
?>
</BODY>
</HTML>

```

2.3.4 Pengertian MySQL

Winarno, dkk (2014:102) menjelaskan bahwa, "MySQL merupakan tipe data relasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk table-tabel yang saling berhubungan".

Saputra (2013:14) juga menjelaskan bahwa, "MySQL merupakan database storage engine yang paling banyak digunakan oleh web developer karena sifatnya yang free, alias gratis".

Raharjo (2015:16), "MySQL merupakan software RDBMS (atau server database) yang dapat mengelola 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 bersamaan (multi-threaded)".

Menurut pernyataan diatas MySQL adalah software database untuk mengelolah database dengan cepat.



Gambar 2.1 Logo Mysql

2.3.5 Pengertian Dreamweaver



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.”

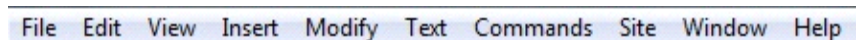
Madcoms (2012:51) menjelaskan, “Dreamweaver adalah HTML editor profesional untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman web.”

Menurut pernyataan diatas dreamweaver adalah merupakan program penyunting halaman web keluaran Adobe Systems yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia.

2.3.6 Tampilan Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS 6

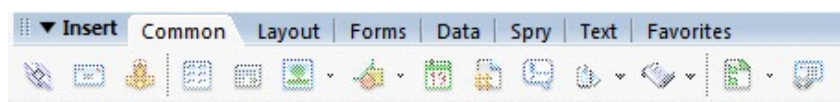
Elcom (2013:2) menjelaskan Ruang kerja Dreamweaver CS6 memiliki komponen-komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi pada saat bekerja. Komponen-komponen yang disediakan oleh ruang kerja Dreamweaver CS6 antara lain Insert Bar, Document Toolbar, Jendela Dokumen, Panel Group, Tag 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 2.2. Tampilan Menu Adobe Dreamweaver CS 6

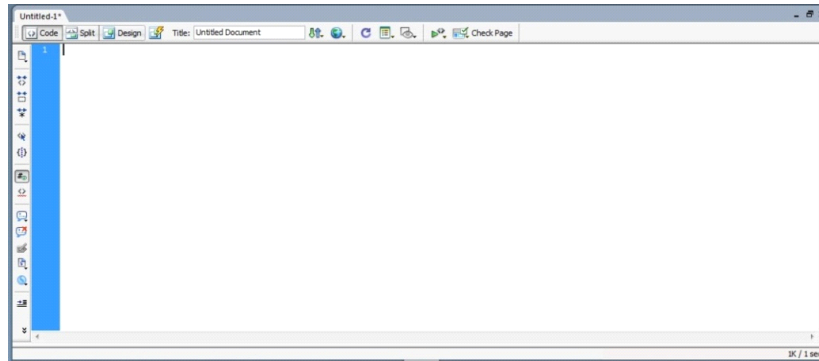
2. **InsertBar**, adalah suatu bentuk toolbar yang berisi perintah untuk menambahkan suatu elemen pada dokumen.



Gambar 2.3. Tampilan Insert Bar Adobe Dreamweaver CS 6

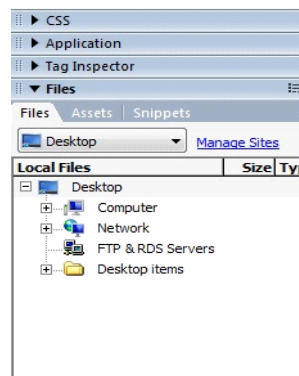


3. **DocumentWindow**, adalah editor text atau visual pada ruang kerja. DocumentWindow menyajikan bentuk dokumen secara kode maupun visual.



Gambar 2.4.Tampilan DocumentWindowAdobe Dreamweaver CS 6

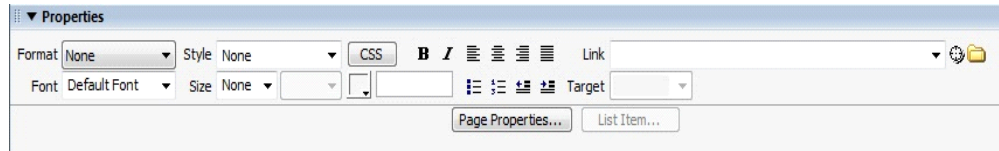
4. **PanelGroup**, adalah bagian ruang kerja Dreamweaver yang berisikan kumpulan panel. PanelGroup terdiri dari kumpulan beberapa panelcontrol



Gambar 2.5.Tampilan Panel Group Adobe Dreamweaver CS 6



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



Gambar 2.6. Tampilan PropertyInspector Adobe Dreamweaver CS 6

2.3.7 Pengertian Xampp

Sadeli (2014:4) mengemukakan bahwa, “Xampp adalah program yang berisi paket apache, MySQL, dan phpMyAdmin”.

Murya (2016:4) mengemukakan bahwa “xampp adalah sebuah perangkat lunak gratis sehingga bebas digunakan Xampp berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost).

Dari pernyataan diatas Xampp adalah perangkat lunak (free software) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program



Gambar 2.7. Halaman download xampp

Adapun langkah-langkah untuk menginstall program xampp pada komputer sebagai berikut :

1. Klik 2x (Double Klik) file instalasinya, selanjutnya anda akan diminta
2. untuk menentukan bahasa yang digunakan saat instalasi.



Gambar 2.8.Menjalankan file instalasi

2.3.8 Pengertian phpMyAdmin

Sadeli (2014:10) mengemukakan bahwa “phpMyAdmin bahwa, sebuah software yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada web server”.

Medcom (2016:148) mengemukakan bahwa “phpMyAdmin adalah sebuah aplikasi open source memudahkan manajemen Mysql”.

Dari pernyataan diatas phpMyAdmin adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL



Gambar 2.9 Logo phpMyAdmin

Fungsi dalam halaman ini adalah sebagai pengendali database MySQL sehingga pengguna MySQL tidak perlu report untuk menggunakan perintah-perintah SQL. Karena dengan adanya halaman ini semua yang ada pada halaman phpMyAdmin.

2.3.9 Pengertian HTML (HyperText Markup Language)

Winarno, dkk (2014:1) juga menjelaskan bahwa, HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa menampilkan konten di Web.



2.3.10 truktur Dasar HTML

Setiap dokumen HTML memiliki struktur dasar atau susunan file sebagai berikut:

```
<html>
    <head>
<title> berisi teks yang akan muncul pada title bar browser </title>
</head>
    <body>
        Berisi tentang text, gambar, atau apapun yang ingin
        ditampilkan pada halaman web ada pada bagian ini
    </body>
</html>
```

Seperti dapat dilihat, struktur file HTML diawali dengan sebuah tag `<html>` dan ditutup dengan tag `</html>`. Didalam tag ini tersapat dua bagian besar, yaitu yang diapit oleh tag `<head>...</head>` dan yang diapit oleh tag `<body>...</body>`.