



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Asropudin (2013:23), “Komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer.”

Erzha (2014:7), “Komputer adalah suatu alat untuk pengolahan informasi sesuai prosedur yang telah dirumuskan.”

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

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah alat elektronik yang berfungsi untuk memproses data sesuai prosedur yang telah dirumuskan.

2.1.2. Pengertian Informasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan Informasi adalah keseluruhan makna yang menunjang amanat yang terlihat dalam bagian-bagian amanat itu.

Kristanto (2008:7), “Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.”

Hartono (2013:15), “Informasi pada dasarnya merupakan sehimpunan data yang telah diolah menjadi suatu yang memiliki arti dan kegunaan lebih luas.”

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan kumpulan data yang diolah dengan cara tertentu sehingga menjadi bentuk yang berguna untuk proses pengambilan keputusan.



2.1.3. Pengertian Aplikasi Web

Sujatmiko (2012:23), “Aplikasi web adalah suatu aplikasi yang diakses menggunakan penjelajah web melalui suatu jaringan seperti internet atau intranet.”

Kadir (2009:2), “Aplikasi web adalah jenis aplikasi yang diakses melalui *browser*, biasanya Internet Explorer dan Mozilla Firefox.”

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Web adalah sekumpulan suatu aplikasi diakses menggunakan penjelajah web, biasanya Internet Explorer dan Mozilla Firefox

2.2. Teori Judul

2.2.1. Pengertian Administrasi

Imtima (2007:148), “Administrasi adalah pekerjaan yang berhubungan dengan ketatausahaan seperti misalnya segala sesuatu yang berhubungan dengan catat mencatat, surat menyurat, penataan, pengisian atau pengerjaan berbagai jenis formulir.”

A. Halim (2005: 53), “Administrasi adalah penyusunan dan pencatatan data secara sistematis yang berhubungan dengan aktifitas organisasi baik untuk kepentingan *intern* maupun *ekstern*.”

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa administrasi adalah pekerjaan yang berhubungan dengan ketatausahaan yang berfungsi baik untuk kepentingan *intern* maupun *ekstern*.

2.2.2. Pengertian Persediaan

Herjanto Eddy (2008:237), “Persediaan adalah bahan atau barang yang disimpan yang akan digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu, misalnya untuk digunakan dalam proses produksi atau perakitan, untuk dijual kembali, atau untuk suku cadang dari suatu peralatan atau mesin.”

Margaretha Farah (2005:145) “Persediaan merupakan sejumlah bahan atau barang yang disediakan oleh perusahaan, baik berupa barang jadi, bahan mentah,



maupun barang dalam proses yang disediakan untuk kelancaran operasi perusahaan guna memenuhi permintaan konsumen setiap waktu.”

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa persediaan adalah bahan atau barang yang disimpan untuk kelancaran operasi perusahaan guna memenuhi permintaan konsumen setiap waktu.

2.2.3. Pengertian Barang

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan barang adalah benda umum (segala sesuatu yang berwujud atau berjasad).

2.2.4. Pengertian Kantor Wilayah

Kantor Wilayah adalah pelaksana tugas pokok departemen Indonesia yang berkedudukan di ibu kota provinsi.

Contoh kantor wilayah adalah Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan HAM Sumatera Selatan.

2.2.5. Pengertian Direktorat

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan Direktorat adalah bagian dari departemen yang tugasnya mengurus suatu bidang tertentu, dikepalai oleh seorang direktur.

Contoh Direktorat adalah Direktorat Jenderal Pajak Kementerian Keuangan yang dikepalai oleh seorang direktur yaitu Ken Dwijugiasteady.

2.2.6. Pengertian Jenderal

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan Jenderal adalah bagian dari departemen yang tugasnya mengurus bidang tertentu yang lebih luas cakupannya dan membawahkan direktorat-direktorat.

Contoh Jenderal adalah Direktorat Jenderal Pajak yang membawahi Direktorat Peraturan Perpajakan I dan Direktorat Peraturan Perpajakan II.



2.2.7. Pengertian Perbendaharaan

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan Perbendaharaan adalah tempat menyimpan harta benda (keuangan dan sebagainya).

Contoh Perbendaharaan adalah Kantor Wilayah Direktorat Jendral Perbendaharaan Negara Provinsi Sumatera Selatan yang bertugas Menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang pelaksanaan anggaran sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

2.2.8. Pengertian Aplikasi Administrasi Persediaan Barang pada Kantor Wilayah Direktorat Jendral Perbendaharaan Negara Provinsi Sumatera Selatan

Aplikasi Administrasi Persediaan Barang pada Kantor Wilayah Direktorat Jendral Perbendaharaan Negara Provinsi Sumatera Selatan adalah suatu program aplikasi yang yang dibangun untuk mengelola data persediaan barang yang digunakan untuk mempermudah pegawai dalam melakukan pengajuan permintaan barang dan administrator kepegawaian dalam mengelola data persediaan barang.

2.3. Teori Khusus

2.3.1. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Sujatmiko (2012:76), “*Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.”

Rosa dan Shalahuddin (2015:70), “*Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.

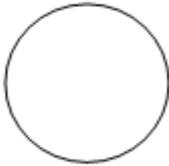
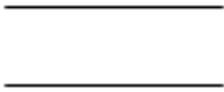
DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD lebih sesuai digunakan untuk memodelkan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan diimplementasikan



menggunakan pemrograman terstruktur karena pemrograman terstruktur membagi-bagi bagiannya dengan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur.

Rosa dan Shalahuddin, (2015:71), 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
2		<i>Field</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</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)) catatan : nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda



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 :</p> <p>nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) 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 :</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: Rosa dan Shalahuddin, 2015:71)

Rosa dan Shalahuddin (2015:72) 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

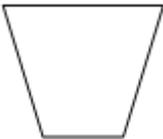
DFD Level 3,4,5, dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di-atasnya. *Breakdown* pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau 2.

2.3.2. Pengertian *Blockchart*

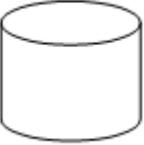
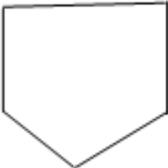
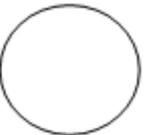
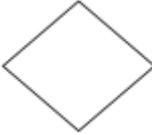
Kristanto (2008:75), *Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

Kristanto,(2008:75) juga menjelaskan tentang simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2. Simbol-simbol dalam BlockChart

No.	Simbol	Keterangan
1		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.
2		Multi dokumen.
3		ProsesManual.



4		Proses dilakukan oleh komputer.
5		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
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, 2008:75);

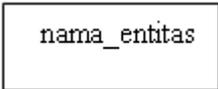
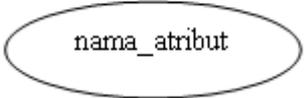


2.3.3. Pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Rosa dan Shalahuddin, (2015:50), “ERD adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.”

Rosa dan Shalahuddin, (2015:50), 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 nama_entitas 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 nama_atribut 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).
4	Atribut multivalai / <i>multivalve</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 multiplicity 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: Rosa dan Shalahuddin, 2015:51);

2.3.4. Pengertian *Flowchart*

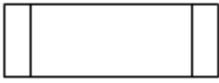
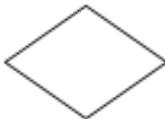
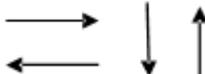
Indrajani (2015:36), “*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah, khususnya yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.”

Fungsi *Flowchart* adalah untuk mengetahui alur sistem yang akan dilakukan oleh user dalam hal yang bertindak sebagai *user* adalah admin, pegawai dan pimpinan instansi sehingga kita dapat mengetahui proses yang dilakukan admin untuk memasukkan data rencana kerja instansi dan proses yang dilakukan pegawai dan pimpinan untuk mendapatkan data rencana kerja instansi pada sistem informasi yang telah kami buat.

Tabel 2.4. Simbol – simbol dalam *Flow Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1		Terminal menyatakan awal atau akhir dari suatu algoritma.
2		Menyatakan proses.



3		Proses yang terdefinisi atau sub program.
4		Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
5		Menyatakan masukan dan keluaran (<i>input/output</i>).
6		Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam satu halaman.
7		Menyatakan penyambung ke halaman lainnya.
8		Menyatakan pencetakan (dokumen) pada kertas.
9		Menyatakan <i>desicion</i> (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program.
10		Menyatakan media penyimpanan drum magnetik.
11		Menyatakan input/output menggunakan disket.
12		Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual.
13		Menyatakan <i>input/output</i> dari kartu plong.
14		Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses).
15		<i>Multidocument</i> (banyak dokumen).



16		<i>Delay</i> (penundaan atau kelambatan).
----	---	---

(*Sumber : Indrajani, 2015:37*);

2.3.5. Pengertian Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2015:73), Kamus data (*data dictionary*) adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum.

Rosa dan Shalahuddin (2015:74), menjelaskan simbol-simbol yang di gunakan dalam kamus data, yaitu :

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

(*Sumber: Rosa dan Shalahuddin, 2015:74*)

2.3.6. Metode Pengembangan Sistem

Rosa dan Salahuddin (2014:28), menjelaskan metode pengembangan sistem yang sering digunakan dalam tahapan pengembangan sistem yaitu model SDLC 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 tahapan-tahapan model air terjun :



a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

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

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan kode program

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

d. Pengujian

Pengujian focus pada perangkat lunak secara segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.

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

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.4. Teori Program

2.4.1. Pengertian Basis Data (*Database*)

Jogiyanto (2008:46), “Basis data adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.”



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

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan informasi yang saling berhubungan yang disimpan dalam komputer.

2.4.2. Pengertian HTML

Suryana dan Koesheryatin (2014:29), “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web.”

Asropudin (2013:2), “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa komputer yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *webpage*.”

Sujatmiko (2012:128), “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa komputer yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web page* atau program yang digunakan untuk menulis (membuat) halaman web di internet.”

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan HTML adalah bahasa komputer untuk membuat suatu halaman web.

2.4.3. Pengertian CSS

Suryana & Koesheryatin (2014:101), “CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah suatu bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu *website*, baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan.”

Risnandar, dkk (2013:59), “CSS adalah kumpulan aturan-aturan pemformatan yang mengontrol tampilan konten dalam sebuah halaman web.”

2.4.4. Pengertian MySQL

Raharjo (2011:21), “MySQL merupakan *software* RDBMS (atau *serverdatabase*) 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 berbarengan (*multi-threaded*).”

Berikut ini perintah-perintah SQL dasar :

1. *Select*

Select digunakan untuk membaca data dari suatu label atau *view*.

Sintaks:

```
Select namafield1, namafield2..from namatabell where kriteria
```

Atau

```
Select * from namatabell where kriteria
```

2. *Insert*

Digunakan untuk menambahkan data kedalam tabel.

Sintaks:

```
Insert into namatabell (field1,...) values ('nilai',...)
```

3. *Update*

Digunakan untuk memperbaiki data suatu field dalam suatu tabel.

Sintaks:

```
Update namatabel set field1=nilai1, field2=nilai2..where kriteria
```

4. *Delete*

Digunakan untuk menghapus data dari suatu tabel.

Sintaks:

```
Delete from namatabel where kriteria
```

2.4.5. Pengertian XAMPP

Risnandar dkk (2013:53), “XAMPP adalah suatu program yang digunakan sebagai *server* untuk mengeksekusi fungsi yang ada dalam halaman *website* yang kita buat sekaligus menampilkan halaman *website* tersebut agar bisa diakses oleh *user*.”

Utomo (2013:7) “XAMPP merupakan *bundle* paket instan yang terdiri dari *apache (server)* . *MySQL (database)* , dan *PHP*.”



Kesimpulannya, XAMPP adalah *software* aplikasi pengembang yang digunakan untuk pengembangan *website* berbasis PHP dan juga sebagai *server* untuk *local* dalam pembuatan *database* dengan MySQL.

2.4.6. Pengertian Javascript

Wahana Komputer (2016:2), “Javascript adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan supaya dokumen HTML yang ditampilkan dalam *browser* menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja.”

Suryana dan Koesheryatin (2014:101), “Javascript adalah skrip berdasarkan pada objek yang memperolehkan pemakai untuk mengendalikan banyak aspek interaksi pemakai pada suatu dokumen *HTML*.”

Kesimpulannya, Javascript adalah sebuah bahasa komputer atau kode pemrograman yang digunakan pada *website* agar *website* tersebut menjadi lebih interaktif dan dinamis.

2.4.7. Sekilas Tentang PHP

Utomo (2014:2), PHP dirancang oleh seorang programmer bernama Rasmus Lerdorf pada tahun 1994, PHP digunakan untuk mendeteksi user yang berkunjung pada situs. Selain sebagai bahasa pemrograman web yang dapat dieksekusi sendiri, PHP juga dikenal sebagai *embedded language*. Artinya, anda dapat memasukkan kode PHP ke dalam bahasa HTML yang sebelumnya dikenal sebagai bahasa pembentuk halaman website.

2.4.7.1. Pengertian PHP

Risnandar dkk, (2013:57), “PHP (*Hypertext Preprocessing*) merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman HTML.”

Wahana Komputer (2013) “PHP adalah bahasa pemrograman berbasis web yang bersifat *cross platform* atau dapat dijalankan diberbagai macam sistem operasi”



2.4.7.2. Tipe Data *PHP*

Risnandar, dkk (2013:60), menjelaskan tipe data yang dapat diakomodasi di *PHP*, yaitu :

1. *Integer*

Merupakan tipe data yang mencakup semua bilangan bulat. *Range* bilangan integer adalah antara -2.147.483.647 sampai dengan 2.147.483.647.

Contoh *Integer* :

```
$biaya = 1000;
```

```
$a = 1234;
```

```
$a = -123;
```

2. *Floating Point*

Merupakan tipe data yang mencakup semua bilangan desimal (bilangan yang memiliki angka dibelakang koma). *Range floating point* antara $1e-308$ sampai dengan $1e308$ (10^{-308} s.d. 10^{308}).

Contoh *floating point* :

```
$a = 1.234;
```

```
$a = 1.2e3;
```

3. *Character*

Merupakan tipe yang digunakan untuk menyimpan data-data yang berupa karakter (satu huruf). Penulisannya biasanya diapit dengan tanda kutip satu ('...').

Contoh *character* :

```
$abjad = 'a';
```

```
$abjad = 'b';
```

Jika karakter-karakter berkumpul membentuk suatu kata, kalimat atau paragraf maka tipe tadi tidak bisa lagi disebut sebagai *character* tapi bertipe string.

4. *String*

Merupakan tipe data tersendiri dan tidak dapat dikelompokkan menjadi tipe data dasar. Penulisannya biasa diapit dengan tanda kutip dua ("...").



Contoh string :

```
$nama = "Gus";
```

```
$salamat = "Jalan Tanjung";
```

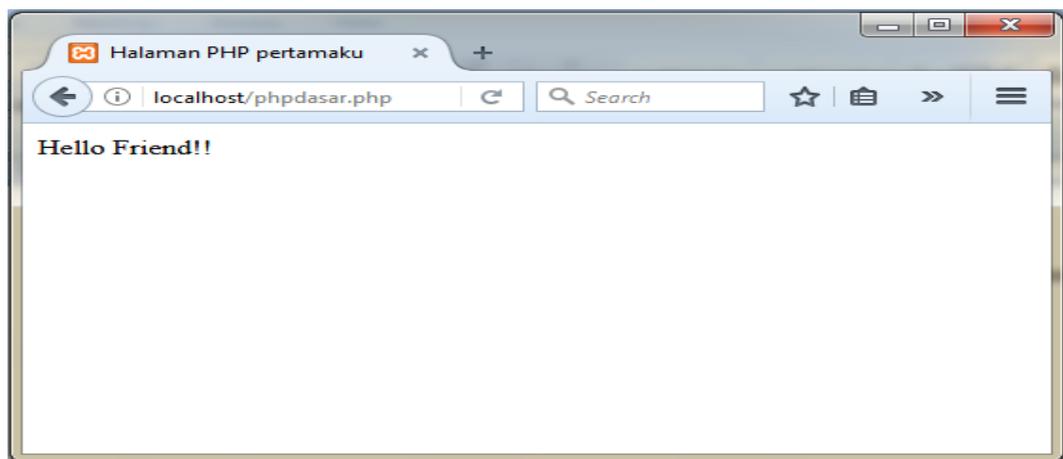
5. Boolean

Tipe data terakhir adalah *boolean*. *Boolean* menyimpan data yang bernilai logika (benar atau salah, 0 atau 1, ya atau tidak).

2.4.7.3. Skrip PHP

```
<html>
<head>
<title>Halaman PHP pertamaku</title>
</head>
<body>
<?php
echo "Hello Friend!!";
?>
</body>
</html>
```

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



Gambar2.1.Tampilan *PHP* Sederhana