



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Umum

##### 2.1.1. Pengertian Komputer

Wahyudi (2012:3), “Komputer adalah peralatan (*device*) yang menerima data (*input*) dan menyimpan (*storage*) kemudian diproses (*process*) untuk menghasilkan data dalam bentuk lain (*output*).”

Asropudin, (2013:43), “Komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan intruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer.”

Hariyanto (2014:1), “Komputer adalah perangkat yang mampu melakukan komputasi dan membuat keputusan logis.”

Dari ketiga pendapat diatas dapat diartikan bahwa komputer adalah peralatan yang melakukan pemrosesan data dan menghasilkan sebuah output.

##### 2.1.2. Pengertian Internet

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan Internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit.

Wahyono (2005:1), “Internet yang merupakan kepanjangan dari *International Networking* merupakan suatu jaringan yang menghubungkan komputer di seluruh dunia tanpa dibatasi oleh jumlah unit menjadi suatu jaringan yang bisa saling mengakses satu sama lain.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa internet adalah sebuah alat elektronik yang menghubungkan seluruh komputer diseluruh dunia.

##### 2.1.3. Pengertian Perangkat Lunak

Sukanto et al, (2015:2), “Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).”

Pressman (2012:5), “Perangkata Lunak adalah:



1. Intruksi-intruksi (program komputer) yang ketika dijalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi, dan kinerja-kinerja yang kehendaki
2. Struktur data yang memungkinkan program-program memanipulasi informasi, dan
3. Informasi deskriptif pada salinan tercetak dan bentuk-bentuk maya yang menggambarkan pengoperasian dan penggunaan program-program.”

#### **2.1.4 Pengertian Android**

Kadir, (2013:2), “Android Adalah sistem operasi yang bersifat open source untuk digunakan pada ponsel, netbook, e-reader, dan tablet.”

Eva et al, (2016:2), “Android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet, sistem operasi sebagai ‘jembatan’ antara peranti (device) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device.”

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan, Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet.

#### **2.2.4 Pengertian Website**

Master.com (2012:5), ”Website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya”.

Sujatmiko (2012:317), “Website adalah salah satu aplikasi internet yang terdiri dari perangkat lunak, kumpulan protokol, dan seperangkat aturan yang memungkinkan kita untuk mengakses informasi di internet”.

Dari dua definisi diatas dapat diartikan, bahwa website adalah salah satu yang terdiri dari perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses informasi dari internet.



## **2.2. Teori Judul**

### **2.2.1. Pengertian Aplikasi**

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

Asropudin (2013:41), “Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.”

Kesimpulannya, Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari user (pengguna).

### **2.2.2. Pengertian Pengaduan**

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan, “pengaduan adalah menyatakan suatu hal, perkara dan sebagainya”.

### **2.2.3. Pengertian Kerusakan**

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan, “kerusakan adalah perihal rusak, menderita rusak. Sudah tidak utuh atau tidak baik lagi”.

### **2.2.4. Pengertian Sarana**

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan, “sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai”.

### **2.2.5. Pengertian Infrastruktur**

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan, “infrastruktur adalah frasarana”.

### **2.2.6. Pengertian Jalan**

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan, “jalan adalah tempat untuk lalu lintas orang, kendaraan dan sebagainya. Sebagai tempat yang dilalui oleh sesuatu yang bergerak”.



### 2.2.7. Pengertian Jembatan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan, “jembatan adalah sebuah titian besar, perantara atau penghubung”.

### 2.2.8. Aplikasi Pengaduan Kerusakan Sarana Infrastruktur Jalan dan Jembatan Pada Dinas PU Bina Marga dan Tata Ruang Provinsi Sumatera Selatan

Aplikasi Pengaduan Kerusakan Sarana Infrastruktur jalan dan jembatan pada Dinas PU Bina Marga dan Tata Ruan Provinsi Sumatera Selatan berbasis *Android Web Service* adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk memudahkan masyarakat dalam mengadukan kerusakan jalan dan jembatan dan berkomunikasi dengan Dinas PU Bina Marga dan Tata Ruang Provinsi Sumatera Selatan.

## 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.”

Sukamto et al, (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*)”.


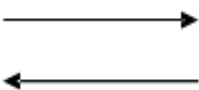


DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD lebih sesuai digunakan untuk memodelkan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan diimplementasikan menggunakan pemrograman terstruktur karena pemrograman terstruktur membagi-bagi bagiannya dengan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur.

Sukamto et al, (2015:71), menjelaskan bahwa ada 2 teknik dasar DFD yang umum dipakai yaitu Chris Gane and Trish Sarson dan Edward Yourdon and Tom DeMarco, antara lain:



## 1. Teknik Chris Gane and Trish Sarson

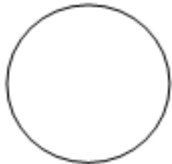

**Tabel 2.1.** Simbol-simbol Data Flow Diagram menurut Chris Gane and Trish Sarson

No.	Simbol	Keterangan
1		Entity Luar, merupakan sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem. Entity luar merupakan lingkungan luar sistem, jadi tidak tahu menahu mengenai apa yang terjadi di entity luar
2.		Aliran data, menggambarkan aliran data dari suatu proses ke proses lainnya.
3		Proses, proses atau fungsi yang mentransformasikan data secara umum.
4		Tempat penyimpanan, merupakan komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file.



(Sumber : Rosa dan Sukanto (2015:69))

## 2. Teknik Edward Yourdon dan Tom DeMarco

**Tabel 2.2.** Simbol-simbol Data Flow Diagram menurut Edward Yourdon dan Tom DeMarco

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		File atau basis data atau penyimpanan ( <i>storage</i> ); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang



No.	Simbol	Keterangan
		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 (PDM)) catatan : nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda
3		Entitas luar (external entity) atau masukan (input) atau keluaran (output) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan catatan : nama yang digunakan pada masukan (input) atau keluaran (output) berupa kata benda.
4		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 Sukamto (2015:71))

Sukamto et al (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



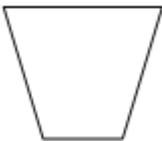
DFD Level 3,4,5, dan seterusnya merupakan breakdown dari modul pada DFD Level di-atasnya. Breakdown pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau 2.

### 2.3.2. Pengertian Blockchart



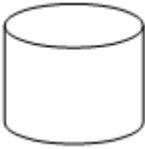

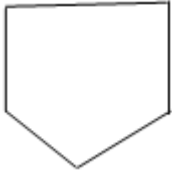
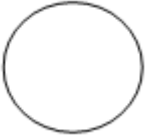

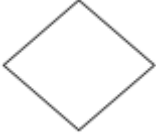


Kristanto, (2008:75) menjelaskan, “Blockchart berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.”

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

**Tabel 2.3.** Simbol-simbol dalam BlockChart

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



No.	Simbol	Keterangan
4		Proses dilakukan oleh komputer.
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);





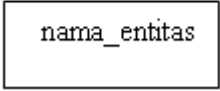
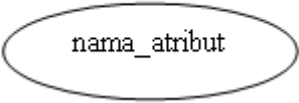
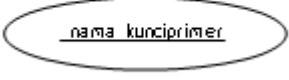


### 2.3.3. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

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


Simarmata (2007:111), “Entity Relationship Diagram (ERD) mengilustrasikan struktur logis dari basis data.”

Sukanto et al, (2015:50), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu:

**Tabel 2.4.** 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 adar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	Field atau kolom data yang butuh disimpan nama_atribut dalam suatu entitas.
3	Atribut kunci primer 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4	Atribut multivalai / <i>multivalve</i> 	Field 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.



No.	Simbol	Keterangan
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 one to many menghubungkan entitas A dan entitas B.





(Sumber : Rosa dan Sukanto (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, karyawan dan pimpinan perusahaan sehingga kita dapat mengetahui proses yang dilakukan admin untuk memasukkan data rencana kerja perusahaan dan proses yang dilakukan karyawan dan pimpinan untuk mendapatkan data rencana kerja perusahaan pada sistem informasi yang telah kami buat.

**Tabel 2.5.** Simbol – simbol dalam *Flowchart*

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.



No.	Simbol	Keterangan
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 desicion (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 input/output dari kartu plong.
14		Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses).
15		Multidocument (banyak dokumen).
16		Delay (penundaan atau kelambatan).

(Sumber : Indrajani (2015:37);



### 2.3.5. Pengertian Kamus Data

Sukamto et al, (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.”

Kristanto (2008:72), “Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file di dalam sistem.”

Indrajani (2015:30), “Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi suatu sistem informasi.”

Sukamto et al, (2015:74), menjelaskan simbol-simbol yang di gunakan dalam kamus data, yaitu:

**Tabel 2.6.** Simbol-simbol dalam Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	Disusun atau terdiri dari
+	Dan
[]	Baik...atau...
{ } <sup>n</sup>	N kali diulang/bernilai banyak
( )	Data opsional
*...*	Batas komentar

(Sumber : Rosa dan Sukamto (2015:74))

## 2.4. Teori Program

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

Sukamto et al, (2015:43), “Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.”

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.”



Risnandar dkk, (2013:90), “Basis data adalah kumpulan data yang tersimpan dalam tabel-tabel.”

Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

#### **2.4.2. Pengertian HTML**

Asropudin, (2013:44), “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa komputer yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *webpage*.”

Kadir, (2009:2), “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa standar untuk membuat halaman-halaman web.”

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 ketiga definisi diatas dapat disimpulkan bahwa HTML adalah salah satu bahasa komputer yang digunakan dalam membangun suatu website.

#### **2.4.3. Pengertian CSS**

Risnandar dkk, (2013:39), “CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah kumpulan aturan-aturan pemformatan yang mengontrol tampilan konten dalam sebuah halaman web.”

Utomo (2013:59), “CSS merupakan file yang ditambahkan ke dalam website untuk mengatur style website agar terlihat seragam.”

Nugroho (2012:35), “CSS (*Cassanding Style Sheet*) berguna untuk menentukan tema tampilan dari sebuah website.”

Kesimpulannya, merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.

#### **2.4.4. Pengertian Java**

Hariyanto (2014:1), “Java merupakan bahasa pemograman objek untuk pengembangan aplikasi mandiri, aplikasi berbasis *internet*, aplikasi untuk perangkat cerdas yang dapat berkomunikasi *internet*/jaringan komunikasi.”



Naughton (2002:1), “Java adalah bahasa untuk menciptakan program yang aman, portabel, kokoh, berorientasi-objek, multi-jalanan, dan interaktif”

Kesimpulannya, Java adalah bahasa pemrograman yang dapat membuat seluruh bentuk aplikasi, desktop, web, mobile dan lainnya, sebagaimana dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman konvensional yang lain.

#### **2.4.5. Pengertian MySQL**

Raharjo (2011:21), “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 berbarengan (*multi-threaded*).”

Madcoms (2016:2), “MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat Open Source.”

Sadeli (2013:10), “MySQL adalah *database* yang menghubungkan *script php* menggunakan perintah *query* dan *escaps character* “.

Dari beberapa pengertian diatas bahwa, MySQL adalah suatu sistem yang bersifat open source yang digunakan dalam memajemen data.

#### **2.4.6. 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.”

Sadeli (2013:4) “XAMPP adalah program yang berisi pake Apache, MySQL, dan phpMyAdmin.”

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.



### **2.4.7. 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*.”

Nugroho (2012:35), “Javascript merupakan bahasa pemrograman berbasis client, artinya bahasa ini berjalan pada sisi browser pengguna, bukan pada server.”

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

### **2.4.8. 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.”

#### **2.4.8.1. 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.”

#### **2.4.8.2. 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 :

`$uang = 1000;`

`$bilanganPositif = 1234;`

`$bilanganNegatif = -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).

#### 2.4.8.3. Skrip PHP

```
<!DOCTYPE html>
<HTML>
<HEAD>
    <TITLE>Testing</TITLE>
</HEAD>
    <?php
        Echo "Hello World";
    ?>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```