



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Umum

##### 2.1.1. Pengertian Komputer

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

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

Kesimpulannya, Komputer adalah Mesin yang dapat mengolah data digital dan melakukan serangkaian urutan perhitungan yang diproses sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya dan menghasilkan output berupa informasi.

##### 2.1.2. Pengertian Internet

Sujatmiko (2012:138), “Internet adalah jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon kabel maupun satelit.”

Yugianto dan Rachman (2012:36), “Internet adalah suatu sistem jaringan komunikasi beberapa komputer yang terhubung tanpa batas waktu maupun tempat, sehingga dapat dikatakan sebagai komunitas jaringan global.”

Kesimpulannya, Internet adalah jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon kabel maupun satelit yang terhubung tanpa batas waktu maupun tempat.

##### 2.1.3. Pengertian Perangkat Lunak

Rosa dan Shalahuddin (2014:02), “Perangkat Lunak (*Software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain dan cara penggunaan (*user manual*).”

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



Kesimpulannya, Perangkat Lunak adalah kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan.

#### **2.1.4. Pengertian Aplikasi**

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

Asropudin (2013:7), aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Wors, Microsoft Excel*.

Kesimpulannya, Aplikasi Web adalah sekumpulan halaman web yang mampu berinteraksi dengan pengunjung, dengan sesama halaman web dan dengan berbagai sumber data yang ada di server web.

#### **2.1.5. Metode Pengembangan Sistem**

Rosa dan Shalahuddin (2014:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

##### a) Analisis

Tahap analisis dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

##### b) Desain

Tahap desain 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.



c) Pengodean

Pada tahap pengodean, desain harus ditranlasikan ke dalam program sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d) Pengujian

Tahap pengujian fokus pada sistem 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 sistem mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau sistem harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan sistem yang sudah ada, tapi tidak untuk sistem baru.

## 2.2. Teori Khusus

### 2.2.1. Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

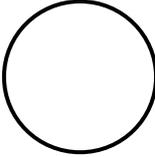
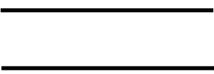
Indrajani (2015:27) “*Data Flow Diagram* adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut.”

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.

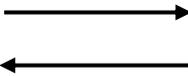


Rosa dan Shalahuddin, (2014:71), menjelaskan notasi pada DFD adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1** Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1		<p>Proses atau fungsi atau prosedur; pada permodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka permodelan 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 basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada permodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka permodelan 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 (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>)</p> <p>catatan: nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>



3.		<p>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.</p> <p>catatan: nama yang digunakan pada masukan (input) atau keluaran (output) berupa kata benda.</p>
4.		<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (input) atau keluaran (output).</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: Rosa dan Shalahudin (2014:71))

Kristanto (2008:68) menjelaskan beberapa petunjuk yang dapat dipakai dalam proses pembuatan simbol DFD. Petunjuk-petunjuk itu adalah sebagai berikut:

1. Penamaan yang jelas
  - a. Sebaiknya menggunakan nama yang mengacu pada fungsi, yaitu gabungan antara kata kerja yang spesifik.
  - b. Jangan menggunakan nama terlalu umum.
  - c. Gunakan nama yang mudah dimengerti oleh pemakai.
2. Memberi nomor pada proses
  - a. Nomor yang diberikan pada proses tidak harus menjadi nomor urut.
  - b. Penomoran dimaksudkan sebagai identifikasi proses dan memudahkan penurunan (level yang lebih rendah) ke proses berikutnya.
3. Penggambaran kembali
  - a. Ukuran dan bentuk lingkaran tetap sama.



- b. Panah yang melengkung dan lurus tidak menjadi masalah.
4. Hindarilah proses yang mempunyai masukan tetapi tidak mempunyai keluaran begitu pula sebaliknya, hindarilah proses yang mempunyai keluaran tetapi tidak mempunyai masukan.
5. Hati-hati dengan aliran data dan proses yang tidak dinamai. Aliran proses yang tidak diberi nama dapat mengakibatkan elemen data yang saling tidak berhubungan akan menjadi satu.

Rosa dan Shalahuddin (2014:72) 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.

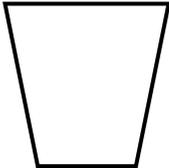


### 2.2.2. Pengertian *Block chart*

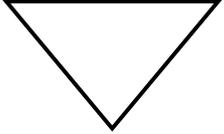
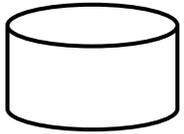
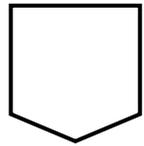
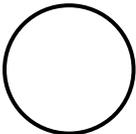
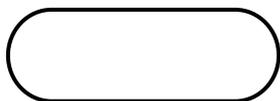
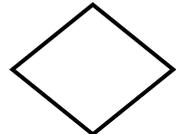
Kristanto (2008:75) menjelaskan, “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.”

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

**Tabel 2.2** Simbol-simbol dalam *Blockchart*

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

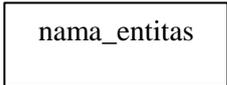
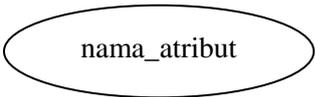
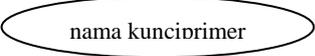


### 2.2.3. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

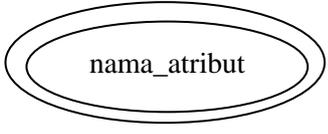
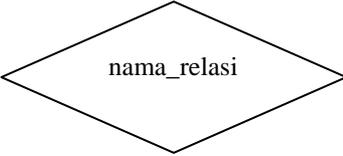
Rosa dan Shalahuddin (2013:50) menjelaskan, “*Entity Relational Diagram* (ERD) digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow’s Foot, dan beberapa notasi lain.

Adapun simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3** Simbol-simbol *Entity Relational Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.	Entitas/ <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh 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).



4.	Atribut multinilai / <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 <i>multiplicity</i> 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 onetomany menghubungkan entitas A dan entitas B.

(Sumber: Rosa dan Shalahudin (2014:50))

### 2.2.1. Pengertian *Flowchart*

Lamhot (2015:14) menjelaskan, “*Flowchart* adalah langkah-langkah menyelesaikan masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu.”

Menurut Lamhot (2015:14-16), Gambaran simbol-simbol *Flowchart* sebagai berikut:

**Tabel 2.4** Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.



2		<i>Input/output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya.
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak.
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
7		<i>Predefined process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
8		<i>Fanned Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output data ke kartu.
9		<i>Punch Tape</i>	
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui Printer)



11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses
----	--	-------------	---------------------------------------

(Sumber: Lamhot (2015:14))

### 2.2.1. Pengertian Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2013:73) menjelaskan, “Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (input) dan keluaran (ouput) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).”

Kamus data memiliki beberapa simbol sebagai berikut :

**Tabel 2.5** Simbol-simbol Kamus Data

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

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2014:74))

## 2.3. Teori Judul

### 2.3.1. Pengertian Pengolahan Data

Sujatmiko (2012:248), “Pengolahan Data adalah proses perhitungan transformasi data *input* menjadi informasi yang mudah dimengerti ataupun sesuai dengan yang diinginkan.”

Kristanto (2008:8), “Pengolahan Data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”



### **2.3.2. Pengertian Permintaan**

Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyatakan permintaan adalah perbuatan meminta.

Permintaan adalah jumlah barang atau jasa yang ingin dan mampu dibeli seseorang atau individu pada berbagai tingkat harga dan pada waktu tertentu. (Nisa, 2014:16).

### **2.3.3. Pengertian Order**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:988), menyatakan order adalah perintah untuk melakukan sesuatu.

### **2.3.4. Pengertian Kerja**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:681), menyatakan kerja adalah kegiatan melakukan sesuatu.

### **2.3.5. Pengertian Perbaikan**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:988), menyatakan perbaikan adalah pembetulan, hal (hasil, perbuatan, usaha, dan sebagainya).

### **2.3.6. Pengertian Perangkat**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1052), menyatakan perangkat adalah alat perlengkapan.

### **2.3.7. Pengertian Komputer**

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

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



Kesimpulannya, Komputer adalah Mesin yang dapat mengolah data digital dan melakukan serangkaian urutan perhitungan yang diproses sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya dan menghasilkan output berupa informasi.

### **2.3.8. Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Permintaan Order Kerja Perbaikan Perangkat Komputer pada PT Pupuk Sriwidjaja Palembang**

Aplikasi Pengolahan Data Permintaan Order Kerja Perbaikan Perangkat Komputer pada PT Pupuk Sriwidjaja Palembang adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk mempermudah proses permintaan order kerja perangkat komputer yang terintegrasi dan terkoneksi pada internet sehingga dapat mempermudah pengolahan data dan proses permintaan order kerja perbaikan perangkat komputer.

## **2.4. Teori Program**

### **2.4.1. Pengertian Dreamweaver**

Wahana Komputer (2012:2), “Adobe Dreamweaver merupakan program aplikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan website, termasuk pembuatan halaman web dan pengelolaan lainnya dengan fasilitas yang memudahkan kepada user untuk melakukan pengeditan kerana desain web ditampilkan secara visual.”

Utomo (2013:16), “Adobe Dreamweaver merupakan aplikasi penyunting untuk halaman web yang dikeluarkan oleh Adobe System yang sebelumnya dikenal dengan Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia sebagai aplikasi desain dan pengembangan web yang mempunyai berbagai fitur seperti syntax highlighting, code completion, code collapsing, serta fitur real-time syntax checking.”

Kesimpulannya, Adobe Dreamweaver merupakan aplikasi penyunting untuk halaman web yang dikeluarkan oleh Adobe System yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan website, termasuk pembuatan halaman web dan pengelolaan lainnya.



#### 2.4.2. Pengertian XAMPP

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

Utomo (2013:07), “XAMPP merupakan bundel paket instan yang terdiri dari *Apache* (server), *MySQL* (database), dan *PHP* yang banyak digunakan oleh para programmer web pada semua sistem operasi (2000, XP, Vista, Windows 7 dan Linux).”

Kesimpulannya, XAMPP adalah suatu program server yang terdiri dari *Apache* (server), *MySQL* (database), dan *PHP* digunakan untuk mengakses fungsi yang ada dalam halaman website tersebut agar bisa diakses oleh user.

#### 2.4.3. Pengertian Basis Data

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

Rosa dan Shalahuddin (2013:43), “Basis data adalah sistem komputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.”

Kesimpulannya, Basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis dan saling berhubungan satu dengan yang lain yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang diolah.

#### 2.4.4. Pengertian *MySQL*

Rosa dan Shalahuddin (2013:46), “*SQL (Structured Query Language)* adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada *RDBMS (Relational Database Management System)*. Suatu database terdiri dari banyak tabel.. *SQL* awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus.”

Risnandar, dkk (2013:92), “*MySQL* merupakan basis data yang bersifat *open source* sehingga banyak digunakan di dunia. Walaupun gratis, *MySQL* tetap berkualitas dan sudah cukup memberikan performa yang memadai.”



Kesimpulannya, MySQL adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. RDBMS adalah kependekan dari *Relational Database Management System*. RDBMS adalah program yang melayani sistem basis data yang entitas utamanya terdiri dari tabel-tabel yang mempunyai relasi dari satu tabel ke tabel yang lain yang bersifat *open source* sehingga banyak digunakan di dunia.

#### 2.4.5. Pengertian PHP

Sujatmiko (2012:213), “PHP adalah bahasa pemrograman yang bisa kita gunakan untuk membuat aplikasi web.”

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

Kesimpulannya, PHP adalah bahasa pemrograman berbasis *server-side* yang bisa kita gunakan untuk membuat aplikasi web yang disisipkan pada HTML, yang dijalankan di *server*, dan juga bisa digunakan untuk membuat aplikasi dekstop.

##### 2.4.5.1. Tipe Data PHP

Risnandar dkk (2013:60), PHP mempunyai tipe data dasar yaitu:

###### 1. *Integer*

*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*

Floating point merupakan tipe data yang mencakup semua bilangan desimal (bilangan yang memiliki angka dibelakang koma). Range bilangan 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*



*Character* merupakan tipe yang digunakan untuk menyimpan data-data yang berupa karakter (1 huruf). Penulisannya biasanya diapitnya dengannya tandanya kutipnya satunya ('...').

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*. *String* merupakan tipe data tersendiri dan tidak dapat dikelompokkan menjadi tipe data dasar. Penulisannya biasa diapit dengan tanda kutip 2 ("...").

Contoh *string* :

\$nama = "gus";

\$salamat = "Jalan Tanjung";

#### 4. *Boolean*

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

#### 2.4.5.2. Skrip PHP

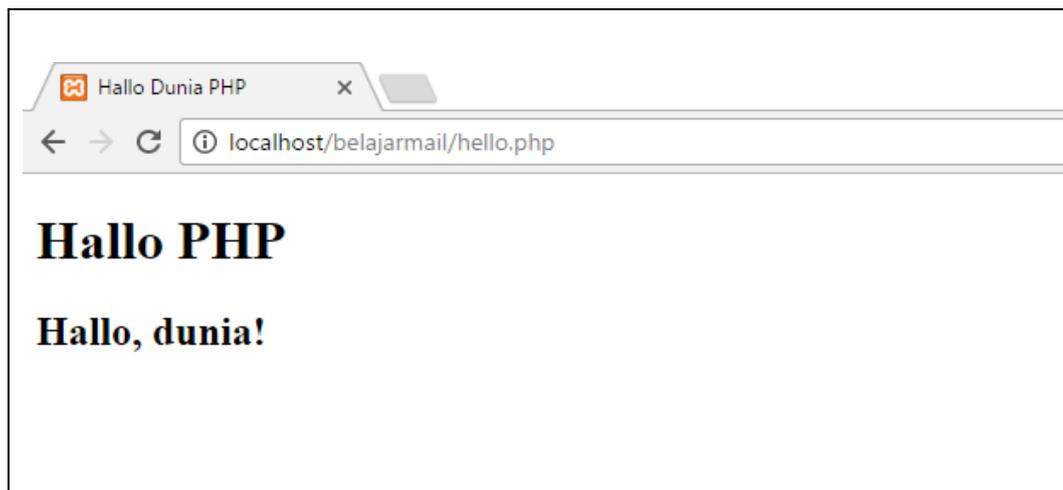
Kode (*Script*) PHP yang sering disebut dengan istilah *embedded script* yaitu *script PHP* yang disisipkan diantara *script HTML*. Jadi dapat dikatakan *script PHP* hanya ditulis atau disisipkan ketika dibutuhkan saja, seperti menampilkan data dari database meng-upload file, delete data, edit data dan lain sebagainya. Contoh *script*:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Hallo Dunia PHP</title>
</head>
<body>
  <h1>Hallo PHP</h1>
<?php
  echo "<h2>Hallo, dunia!</h2>";
```



```
phpInfo();  
?>  
</body>  
</html>
```

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



**Gambar 2.1** Tampilan PHP sederhana