



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Perangkat Keras (*Hardware*)

Menurut Puspitosari (2013:7) mengemukakan bahwa, “Hardware merupakan salah satu elemen dari sistem komputer suatu alat yang bisa dilihat dan diraba oleh manusia secara langsung yang mendukung proses komputerisasi. Hardware komputer terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu CPU (*Central Processing Unit*), *Input Device*, dan *Output Device*”. Hal senada diungkapkan oleh Kadir (2013:2) bahwa, “Perangkat keras berupa peranti-peranti yang terlihat secara fisik. Termasuk dalam kelompok ini adalah monitor, keyboard, mouse, dan printer”.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, perangkat keras (*hardware*) adalah suatu komponen dari sebuah komputer yang bentuk nyata, bisa dilihat, dan diraba atau disentuh oleh manusia.

##### 2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Ladjamudin (2013:20), “*Software* merupakan kumpulan dari perintah/fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas tertentu”. Hal senada juga dikemukakan oleh Siallagan (2009:3) mengemukakan bahwa, “*Software* merupakan program-program komputer yang berguna untuk menjalankan atau mengoperasikan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki.” Sedangkan menurut Mulyono (2008:97) bahwa, “*Software* adalah rangkaian intruksi elektronik yang memerintahkan komputer untuk melakukan tugas tertentu sesuai dengan perintah yang diberikan oleh seorang pengguna komputer”.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang berisi perintah yang ditulis dengan aturan tertentu untuk menjalankan satu tugas tertentu.



### 2.1.3 Pengertian Komputer

Menurut Siallagan (2009:1), “Komputer adalah sebagai sekumpulan alat elektronik yang saling bekerja sama, dapat menerima data (*input*) mengolah data (*process*), memberikan informasi (*output*), dan terkoordinasi di bawah kontrol program yang tersimpan dalam memorinya”. Sedangkan menurut Puspitosari (2013:1) bahwa, “Komputer adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengolah data menurut perintah yang telah dirumuskan”. Hal senada juga dikemukakan oleh Sujatmiko (2012:156) mengemukakan bahwa, “Komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program”.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa, komputer adalah alat elektronik yang dapat mengelola data digital dan melakukan serangkaian urutan perhitungan yang diproses sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya menjadi informasi yang berguna bagi banyak orang.

### 2.1.4 Pengertian Internet

Menurut Sutarman (2012:283), “Internet adalah kumpulan dari berbagai macam jenis komputer yang saling terhubung dengan menggunakan media telekomunikasi (telepon, *wireless*, satelit, dan sebagainya) dengan jangkauan seluruh dunia/global”. Sedangkan Menurut Sujatmiko (2012:138) bahwa, “Internet merupakan *Intercnnected Network* jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon maupun satelit”.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa 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.

### 2.1.5 Pengertian Sistem

Menurut Indrajani (2015:69) bahwa, “Konsep umum sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima *input* serta menghasilkan *output* dalam proses

---



transformasi yang teratur”. Sedangkan menurut Sutabri (2012:10), “Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, yang terpadu”.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa, sistem adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan atau berinteraksi satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan dengan proses yang teratur.

### **2.1.6 Pengertian Data**

Menurut McLeod (dikutip Yakub, 2012:5) mengatakan bahwa, “Data adalah kenyataan yang menggambarkan adanya suatu kejadian (*event*), data terdiri dari fakta (*fact*) dan angka yang secara relatif tidak berarti bagi pemakai”. Sedangkan menurut Mulyanto (2009:15), “Data merupakan representasi dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya”. Hal senada juga diungkapkan oleh Sutabri (2005:16) bahwa, “Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata”.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa data adalah sekumpulan fakta yang harus diolah agar menghasilkan suatu informasi yang berguna.

### **2.1.7 Pengertian Informasi**

Menurut Sutabri (2012:29) mengatakan bahwa, “Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”. Hal senada diungkapkan oleh Sutarman (2012:14) mengungkapkan bahwa, “Informasi adalah sekumpulan fakta (*data*) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima”. Sedangkan menurut Hartono (2013:15) bahwa, “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan memiliki nilai bagi pengambilan keputusan saat ini atau dimasa yang akan datang”.

---



Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diolah sehingga menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan dapat digunakan untuk pengambilan keputusan.

## **2.2 Teori Khusus**

### **2.2.1 Diagram Konteks (*Context Diagram*)**

Menurut Kristanto (2008:70), “Diagram Konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entiti luar, masukan dan keluran dari sistem. Diagram konteks dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem”.

### **2.2.2 Pengertian Kejadian (*Event List*)**

Kristano (2008:70) mengatakan bahwa, “Daftar kejadian digambarkan dalam bentuk kalimat sederhana dan berfungsi untuk memodelkan kejadian yang terjadi dalam lingkungan sehari-hari dan membutuhkan tanggapan atau respon dari sistem”.

Adapun cara mendeskripsikan daftar kejadian adalah sebagai berikut:

1. Pelaku adalah entiti luar, jadi bukan sistem.
  2. Menguji setiap entiti luar dan mencoba mengevaluasi setiap entiti luar yang terjadi pada sistem.
  3. Hati-hati dengan kejadian yang spesifik, yang tak sengaja menyatu dalam paket yang sama.
  4. Harus diingat bahwa kejadian yang dimodelkan bukan hanya interaksinormal antara sistem dengan entiti luar, karena itu harus dievaluasi kebutuhan sistem untuk menanggapi kejadian yang gagal.
  5. Setiap aliran keluaran sebaiknya merupakan respon dari kejadian.
  6. Setiap kejadian yang tidak berorientasi pada waktu dalam daftar kejadian sebaiknya mempunyai masukan sehingga sistem dapat mendeteksi kejadian yang berlangsung.
  7. Setiap kejadian sebaiknya menghasilkan keluaran langsung sebagai respon data atau disimpan dalam berkas untuk bahan masukan
-

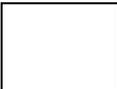
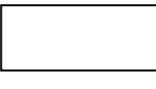
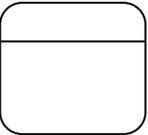
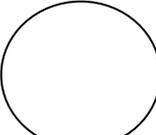
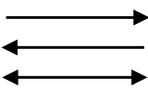
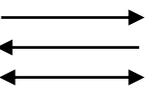


### 2.2.3 Pengertian *Data Flow Diagram (DFD)*

Menurut Indrajani (2015:27) mengemukakan bahwa, “*Data Flow Diagram (DFD)* adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut”. Sedangkan menurut Ladjamudin (2013:64), “Diagram Aliran Data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil”. Selain itu Saputra (2013:118) menjelaskan, “*Data Flow Diagram* atau yang disingkat DFD merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas”.

Saputra (2013:118-119), menjelaskan 4 simbol DFD dalam masing-masing versi adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1** Simbol-Simbol *Data Flow Diagram (DFD)*

Gane/ Sarson	Yourdon/ De Marco	Nama Simbol	Keterangan
		Entitas Eksternal	Entitas eksternal dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem, tetapi di luar sistem.
		Proses	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
		Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
		Data Store	Penyimpanan data atau tempat data di-refer oleh proses.

(Sumber: Saputra, 2013:118-119)

Sukanto, dkk. (2016:72-73) menjelaskan bahwa berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD :



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*.

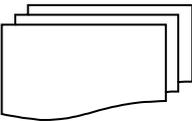
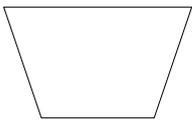
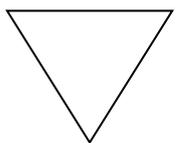
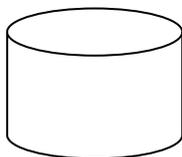
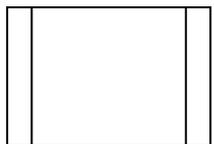
4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

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 sam persis dengan DFD Level 1 atau Level 2

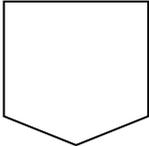
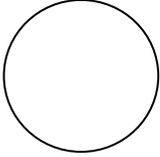
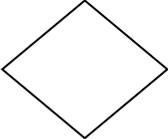
#### 2.2.4 Pengertian *Blockchart*

Menurut Kristanto (2008:75) menjelaskan, “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”. Pembuatan blockhart harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi. Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam block chart dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Blockchart*

Simbol	Arti
	Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/berkas atau cetakan.
	Multi Dokumen
	Proses Manual
	Proses yang dilakukan oleh computer
	Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
	Data penyimpanan ( <i>data storage</i> )
	Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Blockchart*

Simbol	Arti
	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
	Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
	Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> )
	Layar peraga ( <i>monitor</i> ).
	Pemasukkan data secara manual.

(Sumber : Kristanto, 2008:75-77)

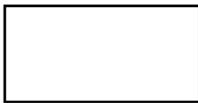
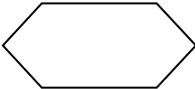
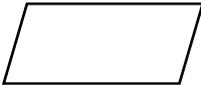
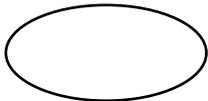


### 2.2.5 Pengertian *Flowchart*

Menurut Saputra (2013:120) menyatakan bahwa, “*Flowchart* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alur kerja suatu system”. Sedangkan menurut Indrajani (2015:36), “*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program”. Senada dengan pendapat Siallagan (2009:6) mengemukakan bahwa, *Flowchart* adalah suatu diagram alir yang mempergunakan simbol atau tanda untuk menyelesaikan masalah”.

Siallagan (2009:6), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam *Flowchart*, yaitu:

**Tabel 2.3** Simbol-Simbol dalam *Flowchart*

Simbol Flow Chart	Fungsi Flow Chart
	Terminal menyatakan awal atau akhir dari suatu algoritma.
	Menyatakan proses .
	Proses yang terdefinisi atau sub program.
	Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
	Menyatakan masukan dan keluaran (input/output).
	Menyatakan penyambungan ke simbol lain dalam satu halaman

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-Simbol dalam *Flowchart*

Simbol Flow Chart	Fungsi Flow Chart
	Menyatakan penyambung ke halaman lainnya.
	Menyatakan percetakan (dokumen) pada kertas.
	Menyatakan <i>decision</i> (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program.
	Menyatakan media penyimpanan drum magnetik.
	Menyatakan input/output menggambarkan disket.
	Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual.
	Menyatakan input/output dari kartu plong.
	Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses).
	Multidocument (banyak dokumen).

(Sumber: Siallagan, 2009:6)

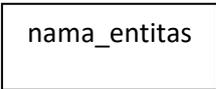
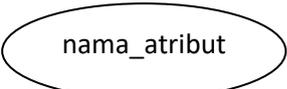
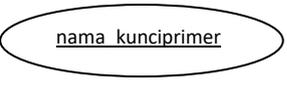


### 2.2.6 Pengertian *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Ladjamudin (2013:142) menjelaskan, “ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak”. Sedangkan menurut Sukamto, dkk. (2016:50) mengemukakan bahwa, “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 relational”.

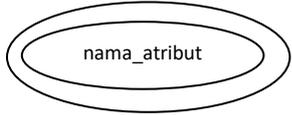
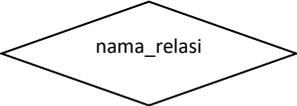
Sukamto, dkk. (2016:50-51), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu:

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



**Lanjutan Tabel 2.4** Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Keterangan
4.	Atribut multivalai / multivalue 	<i>Field</i> atau kolom data butuh disimpan dalam satu entitas yang dapat dimiliki 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 <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B

(Sumber: Sukamto, dkk, 2016:50-51)

### 2.2.7 Pengertian Kamus Data (*Data Dictionary*)

Menurut Sukamto, dkk. (2016:73), “Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan)”. Hal senada juga diungkapkan oleh Kristanto (2008:72) yang menjelaskan bahwa, “Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau



pengidentifikasiian setiap *field* atau *file* di dalam sistem”. Sedangkan menurut Indrajani (2015:30) mengungkapkan bahwa, “Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi suatu sistem informasi”.

Kristanto (2008:72), menjelaskan Simbol-simbol yang ada dalam kamus data, adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.5** Simbol-simbol yang ada dalam Kamus Data

Simbol	Arti
=	terdiri atas
+	Dan
()	Opsional
[]	memilih salah satu alternatif
**	Komentar
@	identifikasi atribut kunci
	pemisah alternatif simbol []

(Sumber: Kristanto, 2008:72)

## 2.3 Pengertian-Pengertian Judul

### 2.3.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Asropudin (2013:6), “*Application* adalah *Software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel”. Hal senada juga disampaikan oleh Sujatmiko (2012:23) mengemukakan bahwa, “*Application* adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel”.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk menjalankan perintah sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.



### **2.3.2 Pengertian Pengolahan Data**

Menurut Kristanto (2008:8) menjelaskan, “Pengolahan data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”. Sedangkan menurut Sutarman (2012:4), “Pengolahan data adalah (*data processing*) adalah proses perhitungan/ transformasi data *input* menjadi informasi yang mudah dimengerti ataupun sesuai dengan yang diinginkan”.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, pengolahan data adalah transformasi atau perubahan data menjadi informasi yang memiliki kegunaan.

### **2.3.3 Pengertian Barang Bukti**

“Barang bukti adalah benda yang digunakan untuk meyakinkan hakim akan kesalahan terdakwa terhadap perkara pidana yang dituduhkan kepadanya; barang yang dapat dijadikan sebagai bukti dalam suatu perkara”. (kbbi daring 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/barang%20bukti>, 12 Juni 2018).

### **2.3.4 Pengertian Web**

Menurut Abdulloh (2016:1) mengemukakan bahwa, “Website atau disingkat web, apat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet”.

### **2.3.5 Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Barang Bukti pada Kejaksaan Negeri Kota Palembang Berbasis Web**

Aplikasi Pengolahan Data Barang Bukti pada Kejaksaan Negeri Kota Palembang adalah aplikasi yang dibangun untuk membantu dan mempermudah bagian Kasi Tindak Pidana Umum (Pidum) dengan Kaur Keuangan dalam mengolah data barang bukti pada Kejaksaan Negeri Kota Palembang.



## 2.4 Teori Program

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

Menurut Indrajani (2015:70) juga mengemukakan bahwa, “Basis data adalah sebuah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis, dan merupakan sebuah penjelasan dari data tersebut, yang didesain untuk menemukan data yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi”. Hal yang senada juga dikemukakan oleh Sujatmiko (2012:40) bahwa, “Basis data (*database*) adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam omputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program omputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut”. Sedangkan menurut pendapat Yakub (2012:51), “Basis data diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul”.

Dari beberapa definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa basis data (*database*) adalah tempat yang digunakan untuk menyimpan data-data agar lebih terorganisir antara satu sama lain.

### 2.4.2 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”. Selain itu, Saputra (2013:14) juga menjelaskan bahwa, “*MySQL* merupakan database storage engine yang paling banyak digunakan oleh web developer karena sifatnya yang free, alias gratis”.

### 2.4.3 Pengertian HTML

#### 2.4.3.1 Pengertian HTML (*HyperText Markup Language*)

“HTML (*HyperText Markup Language*) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web” (Sunarfrihantono, 2003:1). Selain itu, menurut Winarno, dkk. (2014:1) menjelaskan bahwa, *HyperText Markup Language* (HTML) adalah sebuah bahasa menampilkan konten di Web.

---



### 2.4.3.2 Struktur Dasar HTML

Sunarfrihantono (2003:2-3) mengatakan bahwa, 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>.

## 2.4.4 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

### 2.4.4.1 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

“PHP: *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML/PHP banyak dipakai untuk membuat situs web dinamis” (Badiyanto, 2013:32). Selain itu, Madcoms (2012:206) menjelaskan bahwa, “PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah webserver dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server”. Sedangkan menurut Winarno, dkk. (2014:49) bahwa, “PHP atau PHP Hypertext Preprocessor, adalah sebuah bahasa pemrograman web berbasis server (server-side) yang mampu memarsing kode PHP dari kode web dengan ekstensi .php, sehingga menghasilkan tampilan website yang dinamis di sisi client (browser)”.

### 2.4.4.2 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>
```

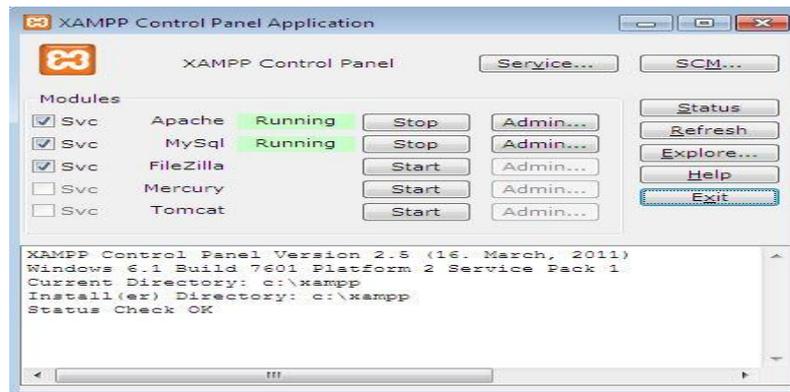
#### 2.4.5 Pengertian XAMPP

“XAMPP adalah salah satu paket software web server yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *phpMyAdmin*” (Madcoms, 2009:1). Hal yang senada



juga dikemukakan oleh Nugroho (2013:1) bahwa, “*Xampp* adalah paket program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemrograman web, khususnya *PHP* dan *MySQL*, paket ini dapat didownload secara gratis dan legal”.

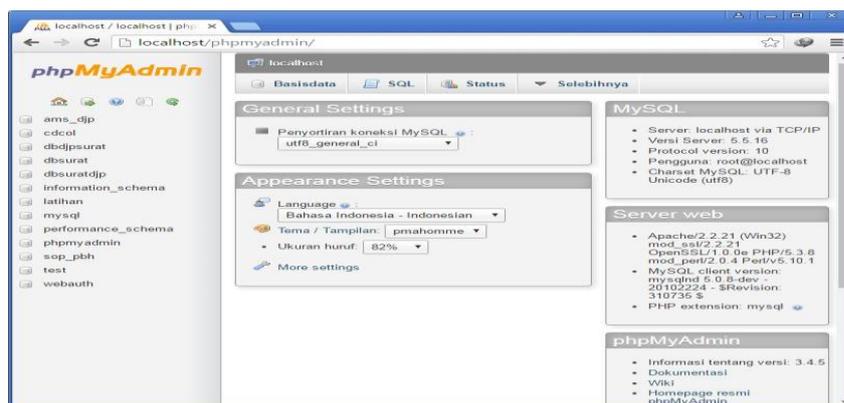
### 1. XAMPP Control Panel



Gambar 2.1. Tampilan XAMPP Control Panel

1. Apache Web Server (Server Web untuk HTML dan Server PHP)
2. MySQL database Server
3. FTP Server Filezilla
4. Mail Server Mercury

### 2. PHP dan phpMyAdmin 127.0.0.1



Gambar 2.2. Tampilan phpMyAdmin