



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Hartono (2013:27) mengemukakan, “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”.

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

Dengan demikian, komputer dapat diartikan sebagai alat elektronik yang beroperasi di bawah kendali instruksi sesuai prosedur yang telah ditetapkan untuk menghasilkan informasi yang dapat digunakan di kemudian hari.

2.1.2. Pengertian Data

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

Asropudin (2013:22) mendefinisikan, “Data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti”.

Dari beberapa definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa data adalah sekumpulan fakta yang harus diolah terlebih dahulu agar menghasilkan suatu informasi.

2.1.3. Pengertian Aplikasi

Asropudin (2013:3) berpendapat, “Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu misalnya Ms-Word dan Ms-Excel”.



Sutabri (2012:147) menyatakan, “Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya”.

Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan atau komponen dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.4. Pengertian Basis Data (*Database*)

Yakub (2012:55), basis data merupakan koleksi dari data-data yang terorganisasi dengan cara sedemikian rupa sehingga data tersebut mudah disimpan dan dimanipulasi.

Kristanto (2011:21), database merupakan kumpulan file yang saling terintegrasikan, namun database tidak akan dapat diakses oleh siapapun tanpa adanya software aplikasi.

Badiyanto (2013:57), *database* bisa dikatakan sebagai suatu kumpulan dari data yang tersimpan dalam tabel dan diatur atau diorganisasikan sehingga data tersebut bisa diambil atau dicari dengan mudah dan efisien.

Dari beberapa definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa basis data (*database*) adalah tempat yang digunakan untuk menyimpan data-data agar lebih terorganisir.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. DFD (*Data Flow Diagram*)

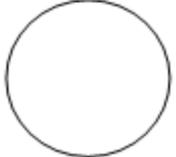
Sujatmiko (2012:76), “*Data Flow Diagram (DFD)* adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.”

Shalahuddin 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.

Shalahuddin et.al, (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))

Lanjutan Tabel 2.1. Simbol-simbol Data Flow Diagram

		catatan : nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda
3		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 catatan : nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) berupa kata benda.
4		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>) 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: Shalahuddin et.al, 2015:71)

Shalahuddin 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.

2.2.2. Pengertian BlockChart

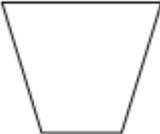
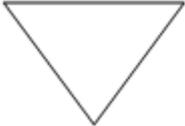
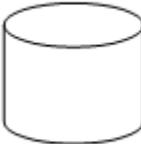
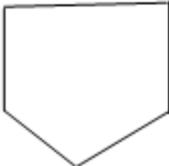
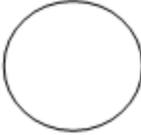
Kristanto (2008:75), *Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

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

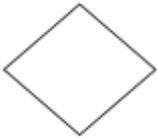
Tabel 2.2. Simbol-simbol dalam BlockChart

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

Lanjutan Tabel 2.2. Simbol-simbol dalam BlockChart

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.

Lanjutan Tabel 2.2. Simbol-simbol dalam BlockChart

11		Pengambilan keputusan (<i>Decision</i>).
12		Layar peraga (<i>monitor</i>).
13		Pemasukkan data secara manual.

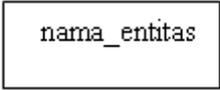
(Sumber: Kristanto, 2008:75);

2.2.3. Pengertian ERD (*Entity Relational Diagram*)

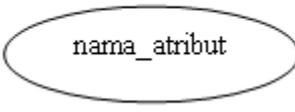
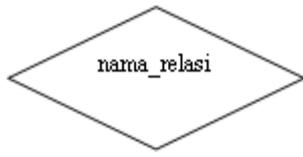
Shalahuddin et.al, (2015:50), “ERD adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.”

Shalahuddin et.al, (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 adar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.

Lanjutan Tabel 2.3. Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

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.

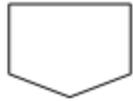
(Sumber: Shalahuddin et.al, 2015:51);

2.2.4. Pengertian *Flowchart*

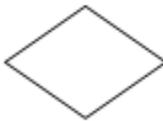
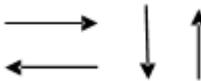
Indrajani (2015:36), “*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah, khususnya yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.”

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.

Lanjutan Tabel 2.4. Simbol – simbol dalam *Flow Chart*

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);

2.2.5. Pengertian Kamus Data

Shalahuddin 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.

Shalahuddin et.al, (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)

2.2.6. Tahap Pengembangan Sistem

Kristanto (2011:37), tahap-tahap pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

1. Penyelidikan Awal

Pada tahap penyelidikan awal, analisis belajar dari pemakai mengenai apa yang diharapkan dari sebuah sistem informasi yang baru. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tahapan ini:

- a. Mencoba memahami dan menjelaskan apa yang diharapkan oleh pemakai (sistem informasi bagaimana yang mereka perlukan).
- b. Menentukan ruang lingkup dari studi sistem informasi.
- c. Menentukan kelayakan dari masing-masing alternatif dengan memperkirakan keuntungan kerugian yang didapat.

2. Studi Kelayakan

Studi kelayakan merupakan tahap yang paling penting, karena didalamnya menyangkut berbagai aspek sistem baru yang diusulkan. Laporan mengenai studi kelayakan harus disampaikan kepada manajemen, yang pada gilirannya akan memberikan beberapa perubahan, menyarankan untuk diadakan penelitian lebih lanjut untuk segera dilaksanakan.

Adapun tujuan dilaksanakannya studi kelayakan adalah sebagai berikut:

- a. Memperhitungkan sifat penyusunan sistem dengan memperhitungkan keberadaan masalah dan sifat masalah.



- b. Memperhitungkan jangkauan masalah.
- c. Mengajukan aksi-aksi yang dapat menyelesaikan masalah.
- d. Memperhitungkan kelayakan penyusunan sistem yang diajukan.
- e. Menyusun rencana detail untuk langkah analisis sistem.
- f. Menyusun rencana ringkasan untuk seluruh proyek penyusunan sistem.

2.3. Teori Judul

2.3.1. Pengertian Aplikasi

Asropudin (2013:3) berpendapat, “Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu misalnya Ms-Word dan Ms-Excel”.

Sutabri (2012:147) menyatakan, “Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya”.

Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan atau komponen dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

2.3.2. Pengertian Pengolahan Data

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

2.3.3. Pengertian Laporan

Menurut Keraf (2001: 284), ”Laporan adalah suatu cara komunikasi di mana penulis menyampaikan informasi kepada seseorang atau suatu badan karena tanggung jawab yang dibebankan kepadanya”.

Soegito dalam Wardani (2008), Laporan berisi informasi yang didukung oleh data yang lengkap sesuai dengan fakta yang ditemukan. Data disusun sedemikian rupa sehingga akurasi informasi yang kita berikan dapat dipercaya dan mudah dipahami.



Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa laporan adalah suatu bentuk penyampaian informasi yang didukung oleh data yang lengkap sesuai dengan fakta sehingga informasi yang diberikan dapat dipercaya serta mudah dipahami.

2.3.4. Pengertian Penerimaan

Menurut Kusnadi (2000;9), “Penerimaan merupakan penambahan aktiva yang dapat mengakibatkan bertambahnya modal namun bukan dikarenakan penambahan modal dari pemilik atau bukan hutang namun melainkan melalui penjualan barang dan/atau jasa terhadap pihak lain, sebab pendapatan tersebut bisa dikatakan sebagai kontra perstasi yang didapatkan atas jasa-jasa yang sudah diberikan kepada pihak lain.

2.3.5. Pengertian Pengeluaran Kas

Menurut Mulyadi (2008: 543), “Pengeluaran Kas adalah suatu catatan yang dibuat untuk melaksanakan kegiatan pengeluaran baik dengan cek maupun dengan uang tunai yang digunakan untuk kegiatan umum perusahaan.”

Menurut Soemarso S.R (2009:318), “Pengeluaran kas adalah suatu transaksi yang menimbulkan berkurangnya saldo kas dan bank milik perusahaan yang diakibatkan adanya pembelian tunai, pembayaran utang maupun hasil transaksi yang menyebabkan berkurangnya kas.”

2.3.6. Pengertian SPJ Belanja

Surat Pertanggung Jawaban Belanja (SPJ Belanja) merupakan surat pertanggung jawaban atas penggunaan dana yang diberikan oleh instansi tertentu. SPJ berisi kuitansi sebagai bukti penggunaan dana yang telah diberikan seperti pengeluaran yg dapat dilaporkan; Konsumsi, ATK, Spanduk, Fotocopy, Dokumentasi, dll.



2.3.7. Pengertian Aplikasi Pengelolaan Data Laporan Penerimaan Dan Pengeluaran Pengisian Kas (SPJ Belanja) pada Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air Provinsi Sumatera Selatan

Aplikasi Pengelolaan Data Laporan Penerimaan Dan Pengeluaran Pengisian Kas (SPJ Blanja) pada Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air Provinsi Sumatera Selatan adalah sebuah aplikasi yang dibangun untuk mengelola data laporan penerimaan dan pengeluaran pengisian kas (SPJ Belanja) yang dibuat oleh bagian keuangan Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air Provinsi Sumatera Selatan.

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.”

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.”

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 et.al, (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*).”

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";`

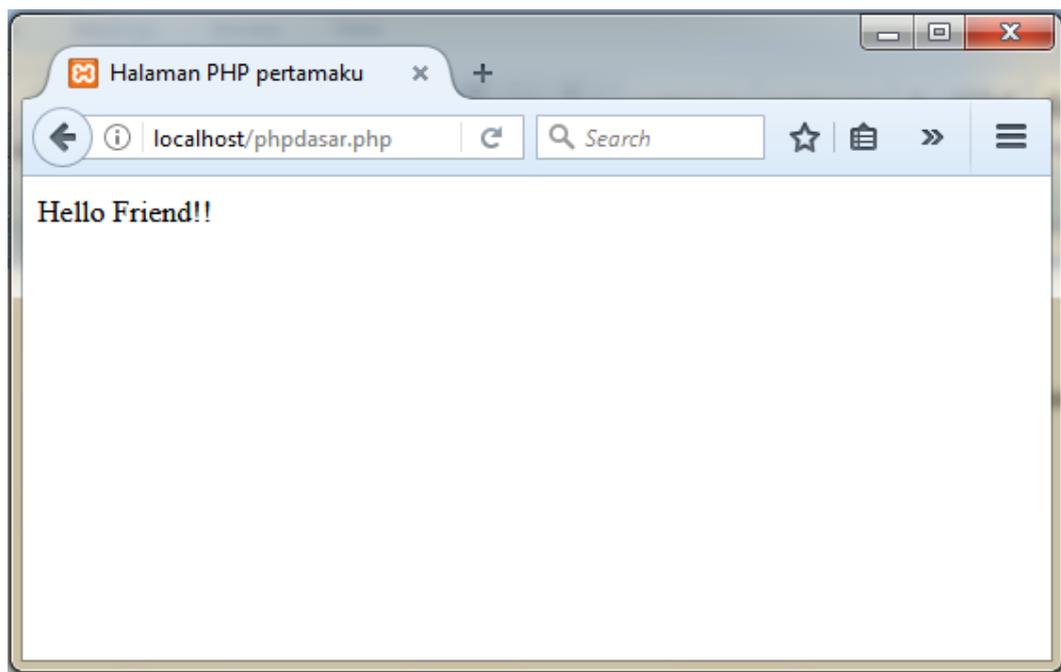
5. *Boolean*

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:



Gambar 2.1.Tampilan *PHP* Sederhana