



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teori Umum**

##### **2.1.1. Pengertian Aplikasi**

Menurut Sujatmiko (2012:23), “Aplikasi merupakan suatu program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Aplikasi berbeda dengan sistem operasi (yang menjalankan komputer), utility (yang melaksanakan perawatan atau tugas-tugas umum) dan bahasa”.

Menurut Asropudin (2013:6), “Aplikasi merupakan software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.

##### **2.1.2. Pengertian Persediaan**

Menurut Martinus (2010:38), “Persediaan adalah pos-pos aktiva yang dimiliki oleh perusahaan untuk dijual dalam operasi bisnis normal atau barang yang akan digunakan atau dikonsumsi dalam membuat barang yang akan dijual. Sedangkan, definisi persediaan menurut Ikatan Akuntansi Indonesia adalah sebagai Persediaan aktiva:

1. Tersedia untuk dijual.
2. Dalam proses produksi dan atau dalam perjalanan atau.
3. Dalam bentuk bahan mentah atau perlengkapan (supplies) untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa persediaan merupakan sejumlah aktiva yang terdapat dalam suatu perusahaan yang tersedia untuk dijual dalam aktivitas normal perusahaan atau digunakan dalam proses produksi.

Menurut Agus (2010:443), “Persediaan pada umumnya merupakan salah satu jenis aktiva lancar yang jumlahnya cukup besar dalam suatu perusahaan. Hal ini mudah dipahami karena persediaan merupakan factor penting dalam menentukan kelancaran operasi perusahaan ditinjau dari segi neraca persediaan



adalah barang-barang atau bahan yang masih tersisa pada tanggal neraca, atau barang-barang yang akan segera dijual, digunakan atau diproses dalam periode normal perusahaan”.

Menurut Kasmir (2008:41), “Persediaan merupakan sejumlah barang yang disimpan oleh perusahaan dalam suatu tempat (gudang). Persediaan merupakan cadangan perusahaan untuk proses produksi atau penjualan pada saat dibutuhkan”.

### **2.1.3. Pengertian Produksi**

Menurut KBBI *Online* Versi 2.1 (2018), produksi merupakan proses mengeluarkan hasil atau penghasilan.

### **2.1.4. Pengertian Hasil**

Menurut KBBI *Online* Versi 2.1 (2018), hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha (tanam-tanaman, sawah, tanah, ladang, hutan, dan sebagainya).

### **2.1.5. Pengertian CPO (*Crude Palm Oil*)**

Fauzi (2002:3), CPO (*Crude Palm Oil*), minyak kelapa sawit kasar adalah minyak hasil pengolahan buah kelapa sawit yang diperoleh through proses ekstraksi daging buah tanaman kelapa sawit. Buah kelapa sawit terdiri atas kulit buah (*exocarp*), daging buah (*pulp mesocarp*), cangkang (*shell endosperm*), dan inti (*kernel endosperm*). *Exocarp* dan *mesocarp* banyak mengandung CPO, sedangkan pada inti dapat menghasilkan minyak inti sawit atau PKO. Minyak CPO mempunyai ciri-ciri fisik agak kental, berwarna kuning jingga kemerah-merahan karena mengandung pigmen karotenoida. CPO yang telah dimurnikan mengandung Asam Lemak Bebas (ALB) sekitar 5% dan karoten atau provitamin E (800-900 ppm). CPO (*Crude Palm Oil*) bersifat setengah padat pada suhu kamar, dengan titik cair antara 40-70 o C. CPO berbeda dengan PKO yaitu

dapat dilihat pada warna. Pada PKO tidak berwarna jingga karna tidak mengandung karatenoid.

**Gambar 2.1** Bagian Buah Kelapa Sawit Sumber



**Gambar 2.2** Daging dan Inti Buah Kelapa Sawit



(Sumber: Fauzi, 2002:3)

### 2.1.6. Pengertian Data

Sutabri (2012:3), menjelaskan, “data merupakan peristiwa, atau kenyataan lain yang mengandung sesuatu pengetahuan untuk dijadikan dasar guna penyusunan keterangan, pembuatan kesimpulan, atau penepatan keputusan”.

Sutabri (2012:1), mengemukakan bahwa “Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu kesatuan yang nyata, dan merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi”.

Dapat disimpulkan bahwa Data adalah sebuah dokumen bentuknya masih mentah sehingga perlu diolah untuk menghasilkan sebuah informasi.

### 2.1.7. Pengertian Pengolahan Data

Sutabri (2012:6), pengolahan data adalah bahan mentah yang diperoleh untuk diolah yang hasilnya kemudian menjadi informasi. Data yang diperoleh harus diukur dan dinilai baik dan buruk, berguna atau tidak dalam hubungannya



dengan tujuan yang akan dicapai. Pengolahan data terdiri dari kegiatan-kegiatan penyimpanan data dan penanganan data.

### **2.1.8. Pengertian Web**

Arif (2011:19), *Web* adalah sekumpulan halaman *web* yang mampu berinteraksi dengan pengunjung, dengan sesama halaman *Web*, dan dengan berbagai sumber data yang ada di server *Web*.

### **2.1.9. Pengertian Sistem**

Hutahaean (2015:2), Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

Murdick dalam Hutahaean (2015:2), mendefinisikan, “Sistem sebagai suatu seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau procedure- procedure/ bagan-bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan tertentu.

Davis dalam Hutahaean (2015:2), mendefinisikan, Sistem secara fisik adalah kumpulan dari elemen-elemen yang beroperasi bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran.

## **2.2. Teori Khusus**

### **2.2.1. Pengertian Analisis Sistem PIECES**

Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama. Hal ini penting karena biasanya yang muncul dipermukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja.

#### **a. Analisis Kinerja**

Masalah kinerja terjadi ketika tugas-tugas bisnis yang dijalankan tidak mencapai sasaran. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu



tanggap. Jumlah produksi adalah jumlah pekerjaan yang bisa diselesaikan selama jangka waktu tertentu. Pada bagian pemasaran, kinerja diukur berdasarkan volume pekerjaan, pangsa pasar yang diraih, atau citra perusahaan. Waktu tanggap adalah waktu yang efisien.

b. Analisis Informasi

Evaluasi terhadap kemampuan system informasi dalam menghasilkan informasi yang bermanfaat perlu dilakukan untuk menyikapi peluang dan menangani masalah yang muncul. Dalam hal ini meningkatkan kualitas informasi tidak dengan menambah jumlah informasi, karena terlalu banyak informasi malah akan menimbulkan masalah baru. Informasi juga dapat merupakan focus dari suatu batasan atau kebijakan. Sementara analisis informasi memeriksa output system, analisis data meneliti data yang disimpan dalam sebuah system.

c. Analisis Ekonomi

Analisis ekonomi barangkali merupakan motivasi paling umum bagi suatu proyek. Pijakan dasar bagi kebanyakan manager adalah biaya atau rupiah. Persoalan ekonomis dan peluang berkaitan dengan masalah biaya.

d. Analisis Keamanan

Tugas-tugas bisnis perlu dimonitor dan dibetulkan jika ditemukan kinerja yang dibawah standar. Control dipasang untuk meningkatkan kinerja system, mencegah, atau mendeteksi kesalahan system, menjamin keamanan data, informasi, dan persyaratan. Hal yang perlu diperhatikan antara lain keamanan atau kontrol yang lemah dan berlebihan.

e. Analisis Efisiensi

Efisiensi menyangkut bagaimana menghasilkan output sebanyak-banyaknya dengan input yang sekecil mungkin. Beberapa indikasi yang menentukan



tidak efisiennnya suatu system antara lain data diinput atau disalin dan diproses secara berlebihan, informasi dihasilkan secara berlebihan, serta usaha dan material yang dibutuhkan untuk tugas-tugas terlalu berlebihan.

f. Layanan

Beberapa criteria penilaian dimana kualitas suatu sistem bisa dikatakan buruk antara lain sistem menghasilkan produk yang tidak akurat, tidak konsisten, dan tidak dipercaya, sistem tidak mudah dipelajari, tidak mudah digunakan, dan tidak fleksibe, serta sistem canggung untuk digunakan.

### 2.2.2. Pengertian *Database*

Menurut Kadir (2008:3) “Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lainnya, basis data dianggap sebagai suatu penyusunan data yang terstruktur yang disimpan dalam media pingingat (hard disk) yang tujuannya adalah agar data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat”.

Kesimpulannya bahwa Basis data adalah sebuah tempat penyimpanan data yang tersimpan di komputer dan berhubungan satu dengan yang lainnya.

### 2.2.3. Kamus Data

Menurut Sukamto *et.al* (2013:74), “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)”.

- a) Nama-nama dari data
- b) Digunakan pada-merupakan proses-proses yang terkait data
- c) Deskripsi-merupakan deskripsi data
- d) Informasi tambahan-seperti tipe data, nilai data, batas nilai data, dan komponen yang membentuk data.



Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan. Simbol-simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Simbol-simbol dalam Kamus Data

No.	Simbol	Arti
1	=	Disusun atau terdiri atas
2	+	Dan
3	[]	Baik...atau...
4	{ } <sup>n</sup>	n kali diulang/ bernilai banyak
5	( )	Data operasional
6	*...*	Batas komentar

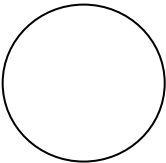
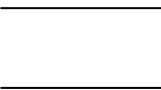
Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2013:74)

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

Menurut Saputra (2013:118), “data flow diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke system atau sistem ke entitas.” DFD juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur atau output.

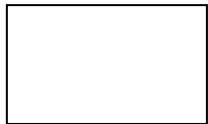

Saputra, (2013:119), mempunyai simbol-simbol dalam masing-masing versi, diantaranya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2.** Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Notasi	Keterangan
1		<p>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</p> <p>catatan:</p> <p>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 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))</p> <p>Catatan: Nama penyimpanan biasanya berupa kata benda.</p>



Lanjutan Tabel 2.2. Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Notasi	Keterangan
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 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: Saputra, 2013:119)

Saputra, (2013:120), Menjelaskan 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 suda 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 tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk 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

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

Sutabri (2012:119) menjelaskan tentang teknik membuat *Data Flow Diagram* yaitu:

1. Mulai dari yang umum atau tingkatan yang lebih tinggi, kemudian diuraikan atau dijelaskan sampai yang lebih detail atau tingkatan yang lebih rendah, yang lebih dikenal dengan istilah TOP-DOWN ANALYSIS.
2. Jabarkan proses yang terjadi di dalam data flow diagram sedetail mungkin sampai tidak dapat diuraikan lagi.
3. Peliharalah konsistensi proses yang terjadi di dalam DFD, mulai dari diagram yang tingkatannya lebih tinggi sampai dengan diagram yang tingkatannya lebih rendah.
4. Berikan label yang bermakna untuk setiap symbol yang digunakan seperti:
  - a. Nama yang jelas untuk EXTERNAL ENTITY.
  - b. Nama yang jelas untuk PROSES.
  - c. Nama yang jelas untuk DATA FLOW.



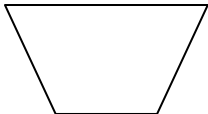

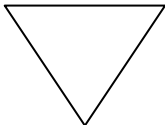
d. Nama yang jelas untuk DATA STORE.

#### 2.2.4. Pengertian Block Chart



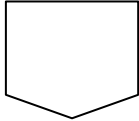
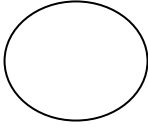
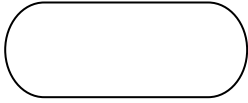
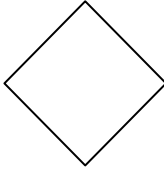

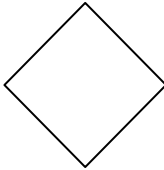
Menurut Kristanto, (2011:68) menjelaskan bahwa, “Blockchart berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan Blockchart harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam blockchart dapat dilihat pada table berikut ini:

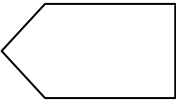

**Tabel 2.3.** Simbol-simbol Blockchart.

No	Simbol	Keterangan
1		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formuli, buku/bendel/berkas atau cetaka.
2		Multi dokumen.
3		Proses manual.
4		Proses yang dilakukan oleh computer.
5		Menandakan dokumen yang diarsifkan (arsif manual).

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol Blockchart

No	Simbol	Keterangan
6		Data penyimpanan (data storage).
7		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktifitas fisik.
8		Terminal yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
9		Terminal yang mewakili symbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10		Terminal yang menandakan awal akhir dari suatu aliran
11		Pengambilan keputusan (decision)
10		Terminal yang menandakan awal akhir dari suatu aliran
11		Pengambilan keputusan (decision)

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol Blockchart.

No	Simbol	Keterangan
12		Layar peraga (monitor)
13		Pemasukan data secara manual

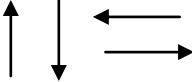

(Sumber: Kristanto, (2011:68)

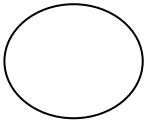
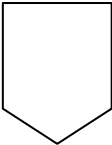
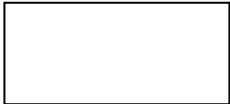

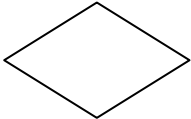
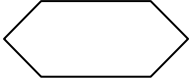


### 2.2.5. Pengertian Flow Chart

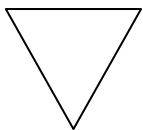

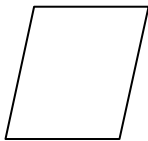

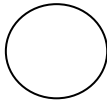


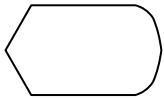
Ladjamudin (2013:263) menjelaskan bahwa, “*Flowchat* merupakan Diagram Alur yang sering digunakan system analis mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah program”.

Ladjamudin (2013:266), Menjelaskan tentang beberapa simbol-simbol yang digunakan dalam *Flowchat* yaitu berikut ini:

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Fungsi
1.		Simbol <b>Arus/ Flow</b> Untuk menyatakan jalannya arus suatu proses.
2.		Simbol <b>Communication link</b> Untuk menyatakan bahwa adanya transisi suatu data/informasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya.

3.		Simbol <b>Connector</b> Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang sama.
4.		Simbol <b>Offline Connector</b> Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang berbeda.
5.		Simbol <b>Offline Connector</b> Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang berbeda.
6.		Simbol <b>Manual</b> Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer (manual).
7.		Simbol <b>Decision/ logika</b> Untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya/tidak.
8.		Simbol <b>Predefined process</b> Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
9.		Simbol <b>Terminal</b> Untuk Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
10.		Simbol <b>Keying Operation</b> Untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard.


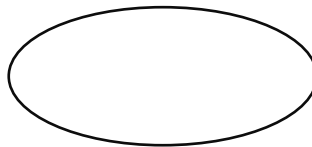
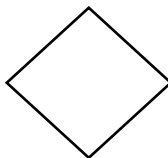
11.		Simbol <b>off-line storage</b> Untuk menunjukkan bahwa data dalam symbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu.
12.		Simbol <b>Manual input</b> Untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard.
13.		Simbol <b>input-output</b> Untuk menyatakan proses input dan output tanpa terganggu dengan jenis peralatannya.
14.		Simbol <b>Punched Card</b> Untuk menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.
15.		Simbol <b>Magnetic-tape unit</b> Untuk menyatakan input berasal dari pita magnetic atau output disimpan ke pita magnetic.
16.		Simbol <b>Disk storage</b> Untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.
17.		Simbol <b>Document</b> Untuk mencetak laporan ke printer.
18.		Simbol <b>Display</b> Untuk menyatakan peralatan output yang digunakan berupa layar (video, computer).

(Sumber: Ladjamudin, 2013:268)

### 2.1.6 Pengertian Entity Relational Diagram (ERD)

Supardi (2011:13) menjelaskan bahwa “ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar-penyimpanan (dalam DFD)”.

**Tabel 2.5** Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

No	Simbol	Deskripsi
1.		Entitas ( <i>Entity</i> ) dalam ERD disimbolkan persegi panjang, entitas merupakan data inti. Pengertian lain entiti adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
2.		Atribut ( <i>Attribute</i> ) disimbolkan oval dalam ERD. Atribut merupakan elemen dari entiti, dan berfungsi mendeskripsikan karakter inti. Atribut juga dapat diartikan <i>field</i> atau kolom.
3.		Hubungan ( <i>Relation</i> ) disimbolkan belah ketupat ( <i>diamond</i> ). Relasi yang menghubungkan antar-entitas, biasanya diawali kata kerja. Dalam ERD, hubungan ini dapat terdiri atas sejumlah entiti yang disebut sebagai derajat hubungan, tetapi pada umumnya hampir semua model hanya menggunakan hubungan dengan derajat dua ( <i>binary-relationship</i> ).





## 2.3. Teori Program

### 2.3.1. Pengenalan PHP

Madcoms (2009:133) PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan di dalam server, dan mampu membuat web menjadi interaktif dinamis. Php dapat mengolah data dari computer cwent dan computer sever itu sendiri, sehingga mudah disajikan dalam browser.

Winarno, dkk (2014:49) PHP adalah bahasa script yang sangat cocok untuk pengembangan dan dapat dimasukkan ke dalam HTML.

### 2.3.2. Tipe Data PHP

Sebagaimana sebuah bahasa pemrograman, variable PHP fleksibel, Anda tidak perlu mendefinisikan jenisnya ketika mendefinisikan pertama kali. Ada 6 variabel dasar yang dapat diakomodasi seperti terlihat di table:

**Tabel 2.6** Simbol-simbol Tipe Data PHP

No.	Tipe	Contoh	Penjelasan
1	Integer	134	Semua angka bukan pecahan
2	Double	5.123	Nilai Pecahan
3	String	“asep”	Kumpulan karakter
4	Boolean	False	Sebuah Salah satu nilai True atau False
5	Object		Sebuah Instance dari class
6	Array		Larik

Untuk mengetahui tipe data dari sebuah variable, Anda menggunakan perintah `gettype`, misalnya:

```
Prit gettype ($nama_variabel);
```

Anda juga bias mengubah jenis variable tertentu dengan perintah:

```
(jenis_variabel) $nama_variabel;
```

Misalnya untuk mengubah variable menjadi string, Anda menggunakan perintah:

```
$var_string =(string) $angka;
```



Anda juga bias menambahkan informasi header lain seperti “X-Mailer”, “Cc:” atay “From:” Misalnya seperti berikut:

```
<?php
$tujuan = zaki.penulis@gmail.com;
//Anda bias mengganti sesuai alamat email Anda.
$subject = Uji coba email dengan PHP”;
$body = “Tes penggunaan email, sedang apa?”;
$header = “From: akunku”webku.info /r/n”. “X-Mailer: pake
PHP euy”;
if (mail($tujuan, $body, $header)) {
    echo (“<p>Pesan sukses dikirim </p>”);
} else {
    Echo (“<p>Pesan gagal dikirim...</p>”);
}
?>
```

### 2.3.3. Pengetian MySQL

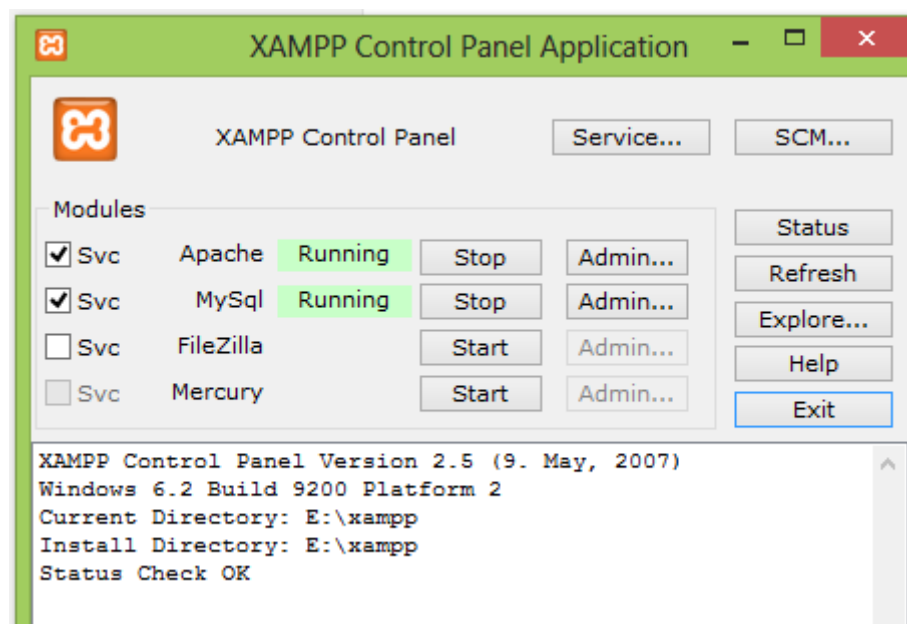
Kadir (2008:2) menjelaskan, “MySQL adalah merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Managemen System*) yang bersifat *Open Source*. Open Source menyatakan bahwa software ini dilengkapi dengan source code (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), tentu saja bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bias diperoleh dengan cara *men-download* (mengunduh) di Internet secara gratis.

Sunarfrihantono, (2002:28), “MySQL adalah multiuser *database* yang menggunakan bahasa *Structured Oury Language* (SQL). SQL adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengakses *database server*.

Winarno , dkk (2014:102), MySQL merupakan tipe data relasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk table-tabel yang saling berhubungan.

### 2.3.4. Pengenalan XAMPP

Madcoms (2009:1), XAMPP adalah salah satu paket software web yang terdiri Apache, MySQL, PHP dan php MyAdmin. Proses instalasi XAMPP sangat mudah, karena tidak perlu melakukan konfigurasi Apache, PHP dan MySQL secara manual, XAMPP melakukan instalasi dan konfigurasi secara otomatis.



**Gambar 2.3** XAMPP control panel application

### 2.3.5. Pengertian HTML (*Hypertext Markup Language*)

Sutarman (2012:163), HTML bahasa standar yang digunakan untuk pembuatan halaman web atau word *vide wide*, dengan *hypertext* dan informasi lain yang akan ditampilkan pada halaman web. Dokumen *hypertext* bias berisi teks, gambar, dan tipe informasi lain seperti data file, audio, video, dan program *executeable*.

**Listing (source) HTML**

```

<html><head>
<title>::: membuat table :::</title>
</head>
<body background="b4.gif" <font face=verdana
Size=2 color=maroon><b>
<table border=1>
<caption align=top>
<b> daftar alamat</b>
</caption>
<tr>
<tr>no.</th>
<th>head</th>
<th>alamat</th>
</tr>

```

**2.3.6. Pengertian Adobe Dreamweaver**

Menurut Wikipedia Online 25 mei (2018), Adobe Dreamweaver keluaran Macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. Versi terakhir Macromedia Dreamweaver sebelum Macromedia dibeli oleh Adobe Sistem yaitu versi 8. Versi terakhir Dreamweaver keluar Adobe Sistem adalah versi 12 yang ada dalam Adobe Creative Cloud (sering disingkat Adobe Cc).