



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Sujatmiko (2012:156) menyatakan bahwa, “komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Alat serbaguna ini memegang peran penting dalam teknologi komunikasi.”

Menurut Kadir (2017:2) menyatakan bahwa, “komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan oleh manusia”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, komputer merupakan suatu alat elektronik yang dapat memanipulasi data dengan cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output.

2.1.2 Pengertian Pengolahan Data

Yakub (2012:75) mengemukakan bahwa, “pengolahan data adalah manipulasi atau transformasi simbol-simbol seperti; angka dan abjad untuk tujuan meningkatkan kegunaannya”.

Manullang (2013:313) mengemukakan bahwa, “pengolahan data terdiri dari kegiatan-kegiatan penyimpanan data dan penanganan data”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengolahan data terdiri dari kegiatan-kegiatan memanipulasi data yang lebih spesifik atau berupa informasi.

2.1.3 Pengertian Data

Menurut Sujatmiko (2012:76) menyatakan bahwa, “data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Data dapat diolah sehingga menghasilkan informasi.”



Menurut Asropudin (2013:22) mengemukakan bahwa, “data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Data dapat diolah sehingga menghasilkan informasi.”

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa data adalah catatan atas kumpulan fakta untuk dijadikan keterangan.

2.1.4 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012:38) menyatakan bahwa, “sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.”

Menurut Pratama (2014:10) mengemukakan bahwa, “sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlatih.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan sistem informasi adalah pengiriman data melalui fasilitas sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi.

2.1.5 Pengertian Perangkat Keras (*Hardware*)

Menurut Kadir (2017:2) mengemukakan bahwa, “perangkat keras adalah peranti-peranti yang terkait dengan komputer dan terlihat secara fisik. Monitor, *hard disk*, dan mouse adalah contoh perangkat keras”.

Menurut Manullang (2013:317), perangkat keras adalah suatu aspek dasar secara teknis di dalam suatu proses komputer yang merupakan keseluruhan dari komponen peralatan yang membentuk suatu sistem komputer yang harus dipenuhi agar proses komputerisasi dapat berjalan. Perangkat keras menyediakan 5 (lima) fungsi utama, yakni:

1. Penyimpanan data.
2. Masukan pada komputer.
3. Komputas, pengendalian dan penyimpanan utama.
4. Penyimpanan sekunder.
5. Keluaran dari komputer.

2.1.6 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

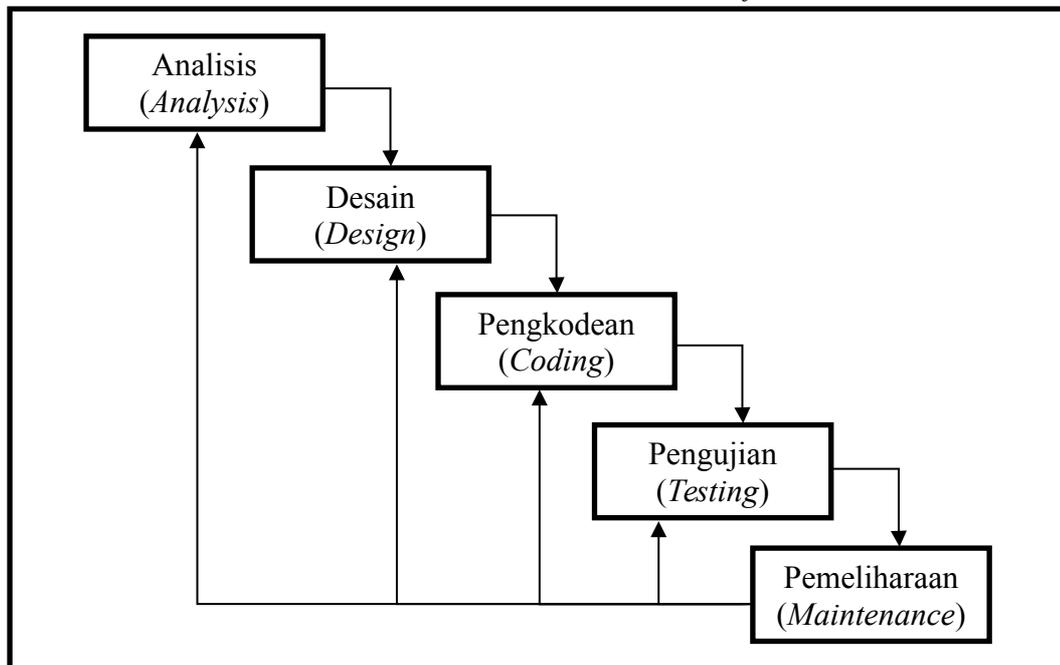


Manullang (2013:317), mengemukakan bahwa, perangkat lunak merupakan suatu prosedur dari sistem pengolahan data di luar mesin komputer, yang akan mengarahkan atau memberikan kemudahan pengoperasian dengan peraturan yang berlaku, standard yang digunakan dan lain sebagainya. Inti dari fasilitas perangkat lunak adalah apa yang disebut dengan *system design* dan *programs*.

Menurut Kadir (2017:2) mengemukakan bahwa, “perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai. Blm di print difoto”.

2.1.7 Metode Pengembangan Sistem

Gambar 2.1 Ilustrasi Model *Waterfall*



Sukamto dan M.Shalahudin (2013:28-30) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut dengan model sekuensial linier (*sequesntial linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*).

Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan.

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak



Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

2. Desain

Desain Perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahapan analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pembuatan kode program

Pada tahap pengkodean, desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Tahap pengujian fokus pada perangkat lunak 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.

5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

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

2.2 Teori Khusus

1.1 Pengertian *Data Flow Diagram (DFD)*

Sunyoto (2014:129) mengemukakan bahwa, *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. Di dalam data *flow* diagram terdapat 3 level yaitu :

1. Diagram Konteks: menggambarkan satu lingkaran besar yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat di dalam suatu sistem. Merupakan tingkatan tertinggi dalam data *flow* diagram dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram ini sama sekali tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.
2. Diagram Nol (diagram *level-1*): merupakan satu lingkaran besar yang mewakili lingkaran-lingkaran kecil yang ada di dalamnya. Merupakan pemecahan dari diagram konteks ke diagram nol. Didalam diagram ini memuat penyimpanan data.
3. Diagram Rinci: merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram nol.

Sukanto dan M. Shalahuddin (2016:70) mengemukakan bahwa, *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*).

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*

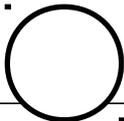


Modul-modul pada *DFD Level 2* dapat di-*breakdown* menjadi *DFD Level* Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut.

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

Adapun simbol-simbol *Data Flow Diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

No.	Notasi	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya di dalam kode program
2.		File atau basisdata atau penyimpanan; pada pemodelan perangkat lunak yang akan di implementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan.
3.		Entitas luar (<i>external entity</i>) orang yang berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan
No.	Simbol	Keterangan
4.		Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukkan.

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

1.2 Pengertian *Block Chart*



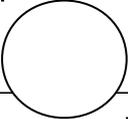
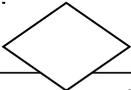
Kristanto (2011:68) mengemukakan bahwa, “*block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

Adapun simbol-simbol dalam *block chart* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Block Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen.
3.		Proses manual.
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
6.		Data penyimpanan (<i>data storage</i>).
No.	Simbol	Keterangan
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.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11.		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>).
12.		Layar peraga (monitor).
13.		Pemasukan data secara manual

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Block Chart*

1.3 Bagan Alir Sistem (*System Flowchart*)

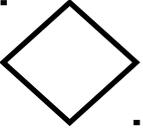
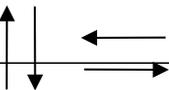
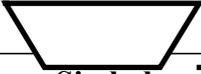
Jogiyanto (2009:455), bagan alir sistem (*system flowchart*) digunakan untuk menggambarkan proses dari sistem yang lama atau sistem baru yang diusulkan. Bagan alir sistem juga menunjukkan arus dari dokumen-dokumen yang ada di organisasi, sehingga disebut juga dengan nama bagan alir dokumen (*document flow chart*).

Ladjamudin (2013:211), *Flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. Adapun simbol-simbol *Flowchart* adalah sebagai berikut:

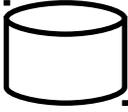
Tabel 2.3 Simbol-Simbol *FlowChart*

No.	Simbol	Arti
1.		Simbol <i>Start</i> atau <i>End</i> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> .



2.		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
3.		Simbol <i>Input/Output</i> yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.
4.		Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu.
5.		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama.
6.		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda.
7.		Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol.
8.		Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, <i>printer</i> , dll.
9.		Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual.
No.	Simbol	Keterangan
10.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen.
11.		Simbol yang menyatakan bagian dari program (subprogram).
12.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita <i>magnetic</i> .



13.		Simbol <i>database</i> atau basis data.
-----	---	---

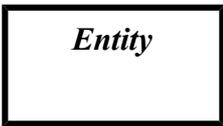
Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-Simbol *FlowChart*

1.4 Pengertian *Entity Relationship Diagram (ERD)*

McLeod dan Schell (2004:429), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) atau *ERD*, mendominasi data perusahaan dengan mengidentifikasi jenis entitas dan hubungannya. *ERD* disiapkan pada suatu titik dalam proses pengembangan sistem saat “gambaran besar” data ditentukan.

Simarmata (2007:111-114), *Entity Relationship Diagrams (ERD)* mengilustrasikan struktur logis dari basis data. Peter Chen mengembangkan *ERD* pada tahun 1976. Kemudian, Charles Bachman dan James Martin menambahkan beberapa perbaikan dalam prinsip-prinsip dasar *ERD*.

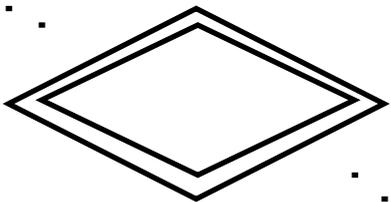
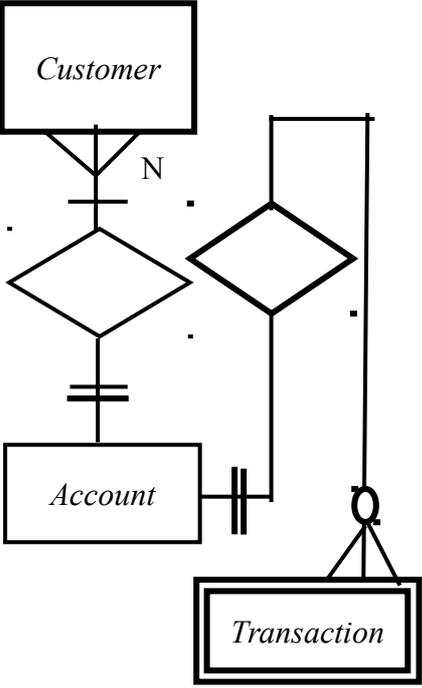
Tabel 2.4 Simbol-Simbol *ERD*

No	Simbol	Keterangan
1		Entity Suatu <i>entity</i> merupakan suatu objek atau konsep mengenai tempat yang Anda inginkan untuk menyimpan informasi.
2		Weak Entity Suatu <i>weak entity</i> tergantung pada entitas lainnya to exist.
3		Attributes <i>Attributes</i> adalah sifat-sifat atau karakteristik dari suatu entitas.
4		Key attribute Suatu <i>key attribute</i> adalah unik (<i>unique</i>),



		danmemilikikarakteristikpembeda dari entitas. Sebagai contoh, nomor mahasiswa mungkin menjadi atribut <i>key</i> mahasiswa.
5		<p>Multivalued attribute</p> <p>Suatu <i>multivalued attribute</i> memiliki lebih dari suatu nilai. Sebagai contoh, suatu entitas pegawai bisa memiliki nilai pada berbagai keahlian.</p>
6		<p>Derived attribute</p> <p>Suatu <i>derived attribute</i> didasarkan pada atribut lainnya. Sebagai contoh, gaji bulanan seorang pegawai berdasarkan pada gaji bulanan karyawan lain yang berdasarkan pada gaji tahunan.</p>
No	Simbol	Keterangan
7		<p>Relationships</p> <p><i>Relationships</i> mengilustrasikanbagaimana dua entitas berbagai informasi di dalam struktur basis data. Cara menggambar relasi adalah menghubungkan dua entitas terlebih dahulu, baru kemudian menge-<i>drop</i> notasi relasi pada garis.</p>



8		<p>Weak relationship</p> <p>Untuk menghubungkan <i>weak entity</i> dengan yang lainnya, Anda perlu menggunakan notasi <i>weak relationship</i>.</p>
9		<p>Cardinality</p> <p>Penetapan kardinalitas atas jumlah kejadian dari suatu entitas pada suatu kejadian dari entitaslainnya.</p> <p>Ordinalitas juga dihubungkan ke kardinalitas. Sementara kardinalitas menetapkan kejadian pada suatu hubungan, ordinalitas menguraikan hubungan seperti mandatori maupun opsional. Dengan kata lain, kardinalitas menetapkan jumlah maksimum hubungan dan ordinalitas menetapkan jumlah minimum.</p>
No	Simbol	Keterangan



10		<p><i>Recursive relationship</i></p> <p>Dalam banyak kasus, entitas bisa dihubungkan dengan dirinya sendiri. Sebagai contoh, karyawan bisa mengawasikaryawan yang lain.</p>
----	--	--

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-Simbol ERD

2.2.5 Pengertian Kamus Data (*Data Dictionary*)

Yakub (2012:168) mengemukakan bahwa, “kamus data (*data dictionary*) merupakan daftar elemen data yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem sehingga user dan analisis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang *input*, *output*, dan *data storage*”.

Sukanto dan shalahuddin (2016:73) mengemukakan bahwa 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). Kamus data dalam implementasi program dapat menjadi parameter masukan atau keluaran dari sebuah fungsi atau prosedur. Kamus data biasanya berisi :

- 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.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam kamus data adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Simbol-Simbol Kamus Data



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

(Sumber : Sukanto dan M. Shalahuddin, 2016:74)

2.3 Teori Judul

1.1 Pengertian Aplikasi

Sujatmiko (2012:23), *application* program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel.

Asropudin (2013:6), *application* adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.

1.2 Pengertian Pendaftaran

Ana dan Suharso (2016:112), Pendaftaran : pencatatan nama, alamat, dan sebagainya dalam daftar; perihal mendaftar (mendaftarkan).

1.3 Pengertian Administrasi

Tambunan (2016:2), Administrasi adalah kegiatan yang berkaitan dengan pengurusan dokumen-dokumen dan surat menyurat guna mendukung pencapaian tujuan, sasaran, dan target pekerjaan di sebuah kantor



Sugiyono (2017:56), Administrasi merupakan proses pengarahan dan pengendalian kehidupan dalam organisasi sosial

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa administrasi adalah kegiatan yang berkaitan dengan pengurusan dokumen-dokumen dan proses pengendalian kehidupan dalam organisasi sosial.

1.4 Pengertian Pelatihan Kerja

Tambunan (2016:354), Pelatihan Kerja adalah keseluruhan kegiatan untuk memberi, memperoleh, meningkatkan, serta mengembangkan kompetensi kerja, produktivitas, disiplin sikap dan etos kerja pada tingkat keterampilan dan keahlian tertentu sesuai dengan jenjang dan kualifikasi jabatan atau pekerjaan.

1.5 Aplikasi Pendaftaran Administrasi Pelatihan Kerja

Aplikasi Pendaftaran Administrasi Pelatihan Kerja Berbasis Web pada Balai Latihan Kerja Kota Prabumulih adalah sebuah aplikasi berbasis web yang membantu mempermudah masyarakat untuk melakukan pendaftaran pelatihan kerja pada Balai Latihan Kerja kota Prabumulih, karena masyarakat tidak perlu lagi untuk datang ke Balai Latihan Kerja kota Prabumulih dan masyarakat cukup mengakses *Internet* untuk melakukan pendaftaran pada Balai Latihan Kerja kota Prabumulih. Aplikasi yang akan dibuat ini juga mempermudah bagi pihak Balai Latihan Kerja kota Prabumulih untuk mengelola dan mencari data-data calon siswa pelatihan kerja karena di aplikasi ini data-data calon siswa yang sudah mendaftar akan otomatis ter-*input* ke dalam *database* sehingga mempermudah untuk mencari data calon siswa pelatihan kerja yang telah mendaftar.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Sujatmiko (2012:40), basis data (*database*) sekumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.



Sedangkan menurut Jogiyanto (2009:46), Basis data (*database*) adalah kumpulan dari data yang lainnya, tersimpan di perangkat lunak untuk memanipulasinya.

2.4.2 Pengertian XAMPP



Riyanto (2015:1) mengatakan paket *PHP* dan *MySQL* berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis *PHP*. *XAMPP* mengkombinasikan beberapa perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket.

Madcoms (2016:186) mengemukakan bahwa, *XAMPP* adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PhpMyAdmin*, *PHP*, *Perl*, *Filezilla* dan lain-lain. *XAMPP* berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan *PHP*, dimana biasanya lingkungan pengembangan *web* memerlukan *PHP*, *Apache*, *MySQL* dan *PhpMyAdmin* serta *software-software* yang terkait dengan pengembangan *web*.

2.4.3 Pengertian MySQL (*My Structure Query Language*)



Gambar 2.3 Logo MySQL

Menurut Enterprise (2017:3) menyatakan bahwa, “MySQL adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak dipakai untuk berbagai kebutuhan.”

Menurut Raharjo (2016:241) menyatakan bahwa, “MySQL merupakan sistem database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi *web*. Alasannya mungkin karena gratis, pengelolaan datanya yang sederhana, memiliki tingkat keamanan yang bagus, mudah diperoleh, dan lain-lain.”



Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah database yang berfungsi untuk menyimpan data dalam bentuk tabel-tabel.

2.4.4 *PHP (Hypertext Preprocessor)*



Gambar 2.4 Logo *PHP*

Wiswakarma (2009:12) menyatakan bahwa, “*PHP* atau Hypertext *Preprocessor* adalah salah satu jenis bahasa pemrograman web yang open source, sehingga dapat digunakan oleh siapa saja secara Cuma-Cuma.

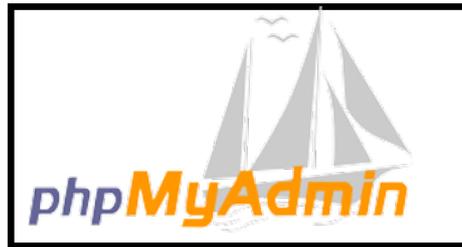
Saputra (2012:2) menyatakan bahwa “*PHP* atau yang memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor*, merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis.

2.4.6 *PhpMyAdmin*

Menurut Chan (2017:163), “*PhpMyAdmin* adalah alat yang dibuat dengan *PHP* untuk administrasi database *MySQL*, seperti database, tabel, indeks, trigger, user, hak akses, dan lain-lain”.

Menurut Nugroho (2013:15) mengemukakan bahwa, “*PhpMyAdmin* adalah aplikasi manajemen database server *MYSQL* berbasis web. Dengan aplikasi *phpMyAdmin* kita bisa mengelola database sebagai root (pemilik server) atau juga sebagai user biasa, kita bisa membuat database baru, mengelola database dan melakukan operasi perintah-perintah databse secara lengkap seperti saat kita di *MySQL Prompt* (versi DOS)”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *phpMyAdmin* adalah perangkat lunak untuk mendukung operasi *MySQL*.



Gambar 2.5 Logo *PhpMyAdmin*

Fungsi dalam halaman ini adalah sebagai pengendali database MySQL sehingga pengguna MySQL tidak perlu report untuk menggunakan perintah-perintah SQL. Karena dengan adanya halaman ini semua yang ada pada halaman phpMyAdmin.