



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Sujatmiko (2012:76) “Komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program.”

Kadir (2017:2), “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia.”

Kesimpulannya, Komputer adalah sebuah peralatan elektronik yang digunakan untuk mengolah data dengan sebuah program yang bermanfaat untuk melaksanakan program.

2.1.2 Pengertian Internet

Sofana (2015:5), “*Internet* adalah interkoneksi jaringan komputer skala besar (mirip WAN) yang dihubungkan menggunakan protokol khusus.”

Sofana (2013:5), “Internet adalah interkoneksi jaringan komputer skala besar (mirip WAN), yang dihubungkan menggunakan protokol khusus. Jadi sebenarnya Internet merupakan bagian dari WAN. Cakupan Internet adalah satu dunia bahkan tidak menutup kemungkinan antar planet. Koneksi antar jaringan komputer dapat dilakukan berkat dukungan protokol yang khas, yaitu TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)”.

Kesimpulannya, Internet adalah interkoneksi jaringan komputer skala besar hingga meliputi jutaan komputer di dunia secara global yang dihubungkan dengan protokol khusus.

2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Sukanto dan Shalahuddin (2013:2), “Perangkat Lunak (*Software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain dan cara penggunaan (*user manual*).”

Kadir (2017:2), “Perangkat Lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai.”



Kesimpulannya, Perangkat Lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan agar komputer melaksanakan tugas yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak.

2.1.4 Pengertian Sistem

Pratama (2014:7), “Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama.”

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

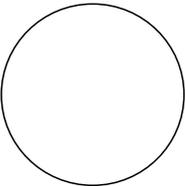
Kesimpulannya, Sistem adalah sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan berhubungan untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Rosa dan Shalahuddin (2013:70) menjelaskan, “*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*).

Adapun notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut : **Tabel 2.1** Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

Notasi	Keterangan
	<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</p>



	<p>proses biasanya berupa kata kerja</p>
	<p>File basisdata atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harusnya 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 yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>
	<p>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</p> <p>Catatan : Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya</p>



	<p>Aliran data: merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>)</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”</p>
---	---

(sumber : Rosa dan Shalahuddin, 2013:71-72)

Rosa dan Shalahuddin (2013:72-73) menjelaskan, 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 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 ada DFD Level 1 yang di-*breakdown*.



4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

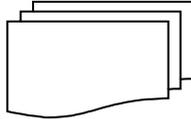
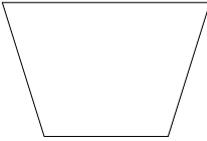
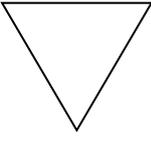
DFD Level 3,4,5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD di atasnya. Breakdown pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

2.2.2 Pengertian *Block chart*

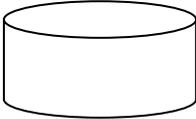
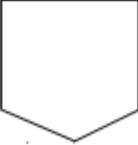
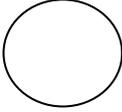
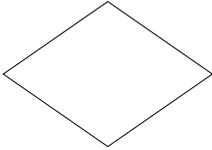
Kristanto (2008:68) menjelaskan, “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”. Pembuatan blockchart harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam block chart dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Blockchart*

No.	Simbol	Arti
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/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>)
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 (<i>monitor</i>).
13.		Pemasukkan data secara manual.

(Sumber: Kristanto, 2008:75-77)

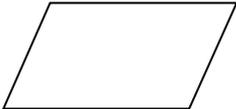
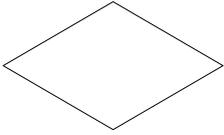


2.2.3 Pengertian *Flowchart*

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

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

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
2		<i>Input/output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> atay output tanpa tergantung jenis peralatannya.
3		<i>Proccess</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak.
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.



6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
7		<i>Predefined process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
8		<i>Fanned Card</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau output data ke kartu.
9		<i>Punch Tape</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau output data ke kartu.
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui Printer)
11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

(Sumber: Lamhot, 2015:14-15)

2.2.4 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Ladjamuddin (2013:142), “ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak”.

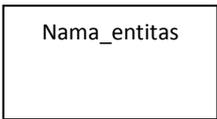


Sulianta (2017:158), “*entity relationship diagram (ERD)* merupakan diagram untuk merancang tabel-tabel yang nantinya akan diimplementasikan pada basis data”.

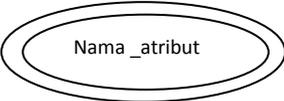
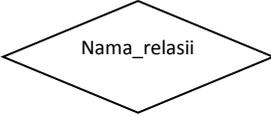
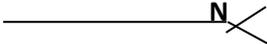
Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan ERD adalah diagram atau model jaringan yang menyusun data menjadi table yang nantinya diimplementasikan pada basis data.

Sukanto dan Shalahuddin (2018:73-74) menjelaskan pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow’s Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang paling banyak digunakan adalah notasi dari Chen.

Tabel 2.5 Simbol-simbol pada *Entity Relationship Diagram*

No.	Nama	Notasi	Keterangan
1.	Entitas atau <i>entity</i>		Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal table 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 table.
2.	Atribut		<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.



3.	Atribut kunci primer		<p><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).</p>
4.	Atribut multivalai atau <i>multivalue</i>		<p><i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.</p>
5.	Relasi		<p>Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
6.	Asosiasi atau <i>association</i>		<p>Penghubung antara relasi dan entitas dimana 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.</p>

(Sumber: Sukanto dan Shalahuddin 2018:50-51)

2.2.5 Pengertian Kamus Data

Sukanto dan Shalahuddin (2013:73) menjelaskan, “Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga



masukkan (*input*) dan keluaran (*ouput*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).”

Kamus data memiliki beberapa simbol sebagai berikut :

Tabel 2.6 Simbol-simbol 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, 2013:74)

2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Aplikasi

Kadir (2013:3), “Istilah Program biasa digunakan di lingkungan orang yang bekerja di bidang teknologi informasi, untuk menyatakan hasil karya mereka yang berupa instruksi-instruksi untuk mengendalikan komputer. Di sisi pemakai, hal seperti itu biasa disebut sebagai aplikasi”.

Kadir (2014:16), “Aplikasi adalah hasil terjemahan program berupa kode yang dipahami oleh mesin”.

2.3.2 Pengertian Administrasi

Alvonco (2014:235), “penjualan adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mencari pembeli, memengaruhi, dan memberikan petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak”.



2.3.3 Pengertian Nota

Sholihin (2016:170), “Stock adalah suatu kumpulan (akumulasi) bahan-bahan mentah, barang setengah jadi ataupun barang-barang yang siap dijual.”

2.3.4 Pengertian Internal

Ramli (2013:61), “barang adalah setiap benda, baik berwujud maupun tidak berwujud, bergerak maupun tidak bergerak, yang dapat diperdagangkan, dipakai, dipergunakan, atau dimanfaatkan oleh pengguna barang”.

2.3.5 Pengertian Aplikasi Administrasi Nota Internal pada Perum

BULOG Divisi Regional Sumsel dan Babel

Pengertian Aplikasi Administrasi Nota Internal pada Perum BULOG Divisi Regional Sumsel dan Babel adalah suatu program aplikasi yang dibangun untuk membantu staff dalam pembuatan nota internal antar bidang serta mempermudah dalam pencarian arsip nota internal pada Perum BULOG Divisi Regional Sumsel dan Babel.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Basis Data (Database)

Raharjo (2016:521), “Database dapat didefinisikan sebagai kumpulan tabel (walaupun lebih tepat dikatakan kumpulan objek karena yang terkandung di dalam database sebenarnya bukan hanya tabel, melainkan indeks, *view*, *constraint*, *trigger*, dan sebagainya). Dalam sistem database relasional atau RDBMS (*Relational Database Management System*), tabel-tabel tersebut harus saling berelasi melalui kolom-kolom yang ada berdasarkan aturan-aturan tertentu.

Kadir (2004:02), “Secara sederhana database (basis data) dapat diungkapkan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat”.

Sukamto dan Shalahuddin (2013:43) Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

Dari pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa database (basis data) adalah suatu pengorganisasian data yang jenisnya beraneka ragam dengan



tujuan agar data dapat di akses dengan mudah dan cepat dengan bantuan komputer.

2.4.2 Pengertian Notepad++

Wahana Komputer (2014:69), Notepad adalah sebuah penyunting teks dan penyunting kode sumber yang berjalan di sistem operasi Windows. Notepad ++ menggunakan komponen Scintilla untuk menampilkan dan mengedit teks maupun berkas kode sumber beragam bahasa pemrograman. Notepad ++ didistribusikan sebagai perangkat lunak bebas. Proyek ini dilayani oleh Sourceforge.net yang telah diunduh lebih dari 27 juta kali dan dua kali memenangkan penghargaan SourceForgeNotepad + didistribusikan sebagai perangkat lunak 1 bebas. ProyekCommunity Choice Award for Best Developer Tool.



Gambar 2.3 Logo Notepad++

2.4.3 Pengertian HTML

Raharjo (2016:521), “HTML adalah singkatan dari Hypertext Markup Language. HTML merupakan file teks yang ditulis menggunakan aturan-aturan kode tertentu untuk kemudian disajikan ke user melalui suatu aplikasi web browser.

Wahyono (2005:20) HTML adalah ringkasan daripada Hypertext Markup Language. Fungsi HTML di dalam sebuah dokumen Web adalah untuk mengatur struktur tampilan dokumen tersebut dan juga untuk menampilkan “links” atau sambungan ke lokasi di internet yang lain.

Sulhan (2006:23) Hypertext Markup Language (HTML) adalah suatu sistem untuk menambahkan dokumen dengan tabel yang menandakan bagaimana



teks di dokumen harus disajikan dan bagaimana dokumen dihubungkan bersama-sama.

Dari pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa HTML adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman website yang berisi kode-kode tag, menampilkan sebuah informasi melalui browser web.



Gambar 2.4 Logo HTML

2.4.3 Pengertian CSS

Andi dan Madcoms (2009:132), “CSS merupakan kependekan dari Cascading Style Sheet, yang digunakan untuk membantu anda mendesain isi halaman web”.

Wiswakarma (2009:7), CSS atau Cascading Style Sheet ini adalah sebuah elemen penting dalam pembuatan sebuah web. Sama Pentingnya saat kita mendesain bentuk web pada Photoshop. Dengan CSS, kita dapat mendesign sejumlah halaman dengan aturan yang sama tanpa mengubah halaman-halaman tersebut satu persatu dengan aturan style yang banyak digunakan dikarenakan fleksibilitas dari tag, kemudian dan lengkapnya atribut yang dimilikinya.

Dari pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa CSS adalah sebuah elemen untuk mendesain halaman web.

2.4.4 Pengertian MySQL

Raharjo (2016:524), “SQL (biasa dibaca sequel) adalah kependekan dari Structured Query Language. SQL merupakan bahasa yang dirancang untuk berkomunikasi dengan database. Tidak seperti bahasa pemrograman (seperti C, Visual Basic, dan sebagainya), SQL hanya memiliki beberapa kata kunci saja.

Kadir (2008:22), SQL adalah kependekan dari Structured Query Language, Dalam bahasa inggris, SQL bisa dibaca sebagai SEQUEL atau ES-KYU-EL. Bahasa ini merupakan standar yang digunakan untuk mengakses database relasional.



Nugroho (2004:29) *MYSQL (My Struktur Query Language)* atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah sebuah program pembuat database yang bersifat open source, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. Saat kita mendengar open source, kita ingat dengan sistem operasi handal keturunan Unix, yaitu Linux.

Jadi *MYSQL* adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengakses database.



Gambar 2.5 Logo MySQL

2.4.4.1 Alasan Menggunakan MySQL

Berikut ini beberapa alasan mengapa mereka memilih *MySQL* sebagai *server database*

1. **Fleksibel.** *MySQL* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *desktop* maupun aplikasi *web* dengan menggunakan teknologi yang bervariasi. Ini berarti bahwa *MySQL* memiliki fleksibilitas terhadap teknologi yang akan digunakan sebagai pengembang aplikasi, apakah itu *PHP*, *JSP*, *Java*, *Delphi*, *C++*, maupun yang lainnya dengan cara menyediakan *plug-in* dan *driver* yang spesifik untuk masing-masing teknologi tersebut.
2. **Performa Tinggi.** *MySQL* memiliki *main query* performa tinggi dengan demikian proses transaksional dapat dilakukan dengan sangat cepat.
3. **Lintas Platform.** *MySQL* dapat digunakan pada *platform* atau lingkungan sistem operasi yang beragam.
4. **Gratis.** *MySQL* dapat digunakan secara gratis.
5. **Proteksi Data yang Handal.** Perlindungan terhadap keamanan data merupakan hal nomor satu yang dilakukan oleh para profesional di bidang *database*. *MySQL* menyediakan mekanisme yang powerful untuk menangani hal



tersebut, yaitu dengan menyediakan fasilitas manajemen *user*, enkripsi data, dan lain sebagainya.

6. Komunitas Luas. Karena penggunaanya banyak maka *MySQL* memiliki komunitas yang luas. Hal ini berguna jika kita menemui suatu permasalahan dalam proses pengolahan data menggunakan *MySQL*.

2.4.5 Pengertian XAMPP

Wahana Komputer (2014:72), XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apa pun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. XAMPP adalah tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket.

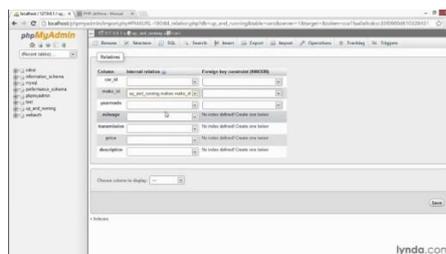
Sofana (2013:15), XAMPP merupakan Paket aplikasi yang memudahkan Anda dalam menginstal Modul *PHP*, *Apache Web Server*, dan *MySQL Database*. Selain itu XAMPP dilengkapi dengan berbagai fasilitas lain yang akan memberikan kemudahan dalam mengembangkan situs web Berbasis *PHP*.



Gambar 2.6 Logo XAMPP

2.4.6 Pengertian phpMyAdmin

Nugroho (2004:65) PhpMyAdmin adalah suatu program open source yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi *PHP*. Program ini digunakan untuk mengakses database *MySQL*. Program ini mempermudah dan mempersingkat kerja kita. Dengan Kelebihannya, para pengguna awam tidak harus paham syntax-syntax *SQL* dalam pembuatan database dan tabel.



Gambar 2.7 Tampilan Gambaran phpMyAdmin



2.4.7 Pengertian PHP

Raharjo (2016:38), “PHP adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan PHP akan di-*parsing* di dalam *web server* oleh *interpreter* PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web browser*.

Nugroho (2004:140) PHP merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia web site. PHP adalah bahasa pemrograman yang berbentuk script yang diletakkan di dalam server web. Jika kita lihat dari sejarah, mulanya PHP diciptakan dari ide Rasmus Lerdof yang membuat sebuah script perl. Script tersebut sebenarnya dimaksudkan untuk digunakan sebagai program untuk dirinya sendiri. Akan tetapi, kemudian dikembangkan lagi sehingga menjadi sebuah bahasa yang disebut “Personal Home Page”. Inilah awal mula munculnya PHP sampai saat ini.

Sidik (2006:03), PHP merupakan script untuk pemrograman script untuk pemrograman *web server* side, script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML. Dengan menggunakan PHP maka maintenance suatu situs *web* menjadi lebih mudah. Proses update data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *script* PHP. PHP/FI merupakan nama awal dari PHP. PHP Personal Home Page, FI adalah Form *Interface*. Dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdof. PHP, awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menerima input melalui form yang ditampilkan dalam browser web.

Dari pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang menggunakan script yang berjalan di dalam server dengan sebuah aplikasi yang telah proses update datanya, sehingga mampu membuat web menjadi interaktif dan dinamis.



Gambar 2.8 Tampilan Logo PHP

2.4.7.1 Script PHP

Nugroho (2004:151-152) PHP adalah program yang fleksibel, artinya script-script PHP dapat Anda tuliskan pada sela-sela tag HTML. Karena PHP memiliki sifat yang dapat berkonteraksi dengan program lain, maka kita tidak usah bingung-bingung dalam menuliskan scriptnya. Seperti contohnya sebagai berikut:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Contoh Pertama</TITLE>
</HEAD>
<?php
print (“Halo mas Bunafit Nugroho , Apa Kabar “);
?>
<BODY>
</BODY></HTML>
```

