BAB II

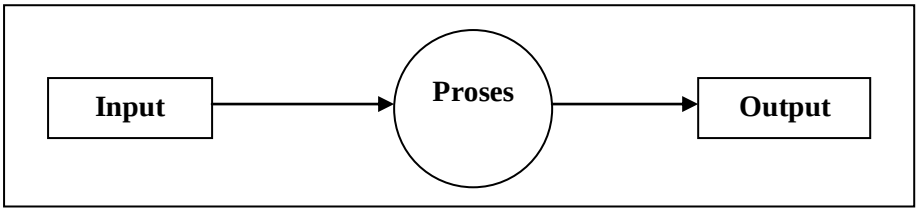
LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Menurut Al-Bahra (2005:2) mendefnisikan sistem terdapat dua kelompok pendekatan sistem, yaitu sistem yang lebih menekankan pada prosedur dan elemennya. Prosedur didefinisikan sebagai suatu urut-urutan yang tepat dari tahapan instruksi yang menerangkan apa yang harus dikerjakan, siapa yang mengerjakan, kapan dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya (Gerald. J., 1991). Pendekatan elemen adalah Davis (1985) yang mendefinisikan sistem adalah sebagai bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud. definisi sistem yang telah diuraikan oleh penulis diatas pendekatan sistem yang merupakan kumpulan dari komponen atau elemen-elemen merupakan definisi yang lebih luas dibandingkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedurya.

2.1.1. Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum sistem dari suatu sistem terdiri atas masukan (Input), proses dan keluaran (Output), dalam bentuk umum sistem ini terdapat satu atau lebih - masukan yang akan diproses dan akan menghasilkan suatu keluaran.



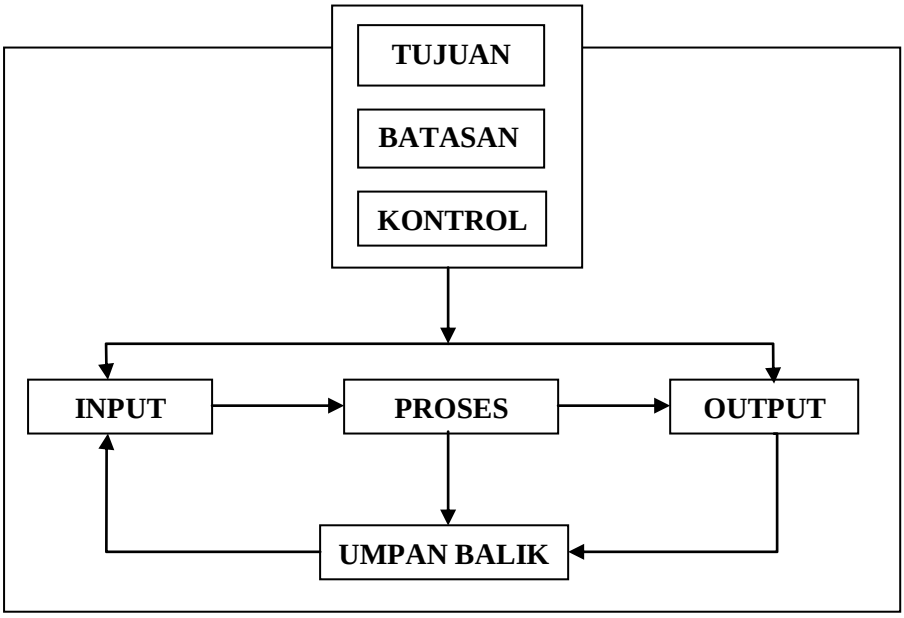
Gambar : 2.1. Bentuk Umum Sistem

[Sumber : Jogiyanto Hartono, 2001, *Analisis dan Disain*]

2.1.2. Elemen-elemen Sistem

Elemen sistem yang terdapat dalam sistem meliputi : tujuan sistem, batasan sistem, kontrol sistem, input, proses, output, dan umpan balik.

Hubungan antara elemen-elemen dalam sistem dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar : 2.2. Elemen-elemen Sistem

[Sumber : Andi Kristanto, 2003, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*]

Dari gambar diatas, bisa dijelaskan sebagai berikut : Tujuan, batasan dan kontrol sistem akan berpengaruh pada input, proses dan output. Input yang masuk dalam sistem akan diproses dan diolah sehingga menghasilkan output.

a. Tujuan Sistem

Tujuan sistem merupakan tujuan dari sistem yang dibuat tersebut, tujuan sistem dapat berupa tujuan organisasi, kebutuhan organisasi, permasalahan yang

ada dalam suatu organisasi maupun uruta prosedur untuk mencapai tujuan organisasi.

b. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem. Batasan sistem dapat berupa peraturan-peraturan yang ada dalam suatu organisasi, biaya-biaya yang dikeluarkan, orang-orang yang ada dalam suatu organisasi, fasilitas baik itu sarana dan prasarana maupun batasan yang lain.

c. Kontrol Sistem

Kontrol atau pengawasan sistem merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem tersebut. Kontrol sistem dapat berupa kontrol terdapat masukan data (*input*), kontrol terhadap keluaran data (*output*), kontrol terhadap pengolahan data, kontrol terhadap umpan balik dan sebagainya.

d. Input

Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data, dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi pemasukan data dan sebagainya.

e. Proses

Proses merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memproses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Misalnya sistem produksi akan mengolah bahan baku yang berupa bahan mentah menjadi bahan jadi yang siap untuk digunakan.

f. Ouput

Output merupakan hasil dari input yang telah diproses oleh bagian pengolah dan merupakan tujuan akhir sistem. Output ini bisa berupa laporan grafik, diagram batang dan sebagainya.

g. Umpan Balik

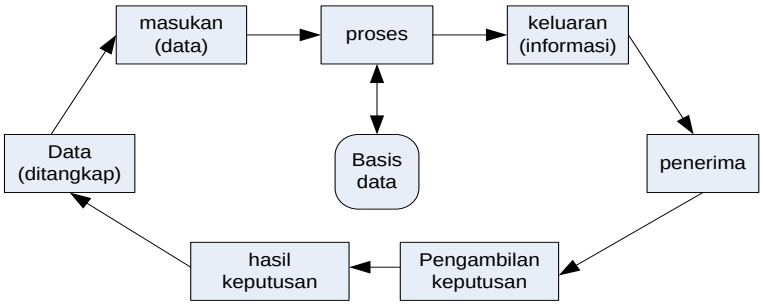
Umpan Balik merupakan elemen dalam sistem yang bertugas mengevaluasi bagian dari ouput yang dikeluarkan, dimana elemen ini sangat penting demi kemajuan sebuah sistem. Umpan balik ini dapat berupa perbaikan sistem, pemeliharaan sistem, dan sebagainya.

2.2. Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:3) informasi adalah suatu kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beropersi. Dengan kata lain sumber informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan didalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu sistem.

Secara rinci definisi data adalah sebagai berikut:

1. Data adalah pengambaran dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi.
2. Data adalah kenyataan yang mengambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.



Gambar : 2.3. Sikulus Informasi

[Sumber : Abdul Kadir, 2002, *Pengenalan Sistem Informasi*]

2.2.1. Ciri-ciri Informasi

Menurut Abdul Kadir (2002:37) Suatu informasi yang berkualitas harus memiliki ciri-ciri:

1. **Akurat** artinya informasi yang benar-benar bebas dari kesalahan yang mencerminkan keadaan sebenarnya.
2. **Rentang Waktu** artinya informasi mudah didapat sejak informasi itu dihasilkan.
3. **Relevansi** artinya informasi benar-benar memberikan manfaat bagi membutuhkan.
4. **Lengkap** artinya informasi lengkap sesuai kebutuhan.
5. **Berkualitas** artinya informasi mempunyai nilai keakuratan, ketepatan waktu dan relevansi.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Abdul Kadir (2002:10) yang di maksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan computer. Dibawah adalah Definisi Sistem Informasi dari Beberapa Sumber.

Tabel : 2.4. Definisi Sistem Informasi

[Sumber : Abdul Kadir (2002). *Pengenalan Sistem Informasi*]

Sumber	Definisi
Alter (1992)	Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.
Bodnar dan Hopwood (1993)	Sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data kedalam bentuk informasi yang berguna.
Hall (2001)	Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi untuk tujuan yang spesifik.
Turban, McLean, dan Wetherbe (1999)	Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.
Wilkinson (1992)	Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.

Adanya banyak definisi tentang sistem informasi sebagaimana tercantum pada tabel diatas, dapat disimpulkan menurut penulis bahwa sistem informasi mencangkup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) yang diproses (data menjadi informasi) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

2.4. Pengertian Internet

Menurut Zazlina Zainuddin (http://repository.usu.ac.id/) internet adalah jaringan global yang menghubungkan beribu bahkan berjuta jaringan komputer, sehingga memungkinkan setiap komputer yang berhubungan dapat melakukan komunikasi antara satu dengan yang lainnya. Seluruh jaringan komputer dalam internet saling berkomunikasi dengan menggunakan standar protokol yang seacara resmi dikenal dengan TCP/IP (transmission Control Potokol/internet protokol). Protokol ini memberikan nomor unik pada setiap computer dan dapat digunakan untuk mengamati lalu lintas dalam jaringan.

Internet adalah sumber daya informasi yang menjangkau seluruh dunia, sumber daya yang terdapat didalamnya sangat besar dan luas. Internet juga merupakan teknologi baru yang mempengaruhi kehidupan manusia. Internet dapat disebut sebagai forum global pertama perpustakaan multimedia pertama, dimana setiap pemakai dapat berpatisipasi setiap waktunya.

Dewasa ini pengguna internet telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia baik sosial, ekonomi, pendidikan, hiburan dan bahkan keagamaan tanpa mengenal geografis. Selain hal tersebut pengguna internet tidak

dibatasi pada pihak-pihak tertentu saja, dengan kata lain dapat digunakan oleh siapa saja tanpa memandang status sosial.

Salah satu fungsi internet yang sangat diminati dewasa ini adalah tersedia layanan penelusuran terhadap informasi ilmiah yang terdapat pada artikel-artikel ilmiah maupun jurnal-jurnal elektronik. Melalui internet penelusuran terhadap jurnal elektronik sangat mudah dan cepat dibandingkan penelusuran terhadap jurnal-jurnal tercetak.

2.5. Pengertian World Wide Web

Menurut Ahmad Hasnan S (http://WebCom.Brawijaya.ac.id/) tempat untuk memberikan informasi berbasiskan elektronik berupa multimedia, teks , grafis serta segala data dan informasi yang dapat dimasukkan dalam format – format tersebut, umunya bahasa yang digunakan untuk memberikan informasi berbasiskan HTML. Saat ini world wide web merupakan bagian yang paling terkenal dari internet sebab kemudahan dan fleksibilitas dalam penyampaian informasi.

Web bekerja didasarkan pada jaringan internet, internet adalah *network of* ***inter****connected* ***net****works*. Artinya jaringan yang menghubungkan jaringan – jaringan lainya. Ketika berselancar di internet dan melihat berbagai macam bentuk dan jenis web disitulah anda dapat melihatan begitu hebatnya web, sebab web dapat menampung berbagai jenis data seperti text, grafis, animasi, foto, suara dan video. Halaman web ditulis dengan bahasa pemograman yang disebut Hypertext Markup Language atau HTML, file HTML berisi markup tags, markup tags inilah

yang memberi tahu browser bagaimana halaman web ditampilkan, terdapat dua extension file HTML yang dapat digunakan yaitu .htm dan .html.

2.5.1. Pengertian Uniform Resource Locator (Url)

URL atau Uniform Resource Locators adalah alamat yang digunakan untuk menentukan letak file suatu web, url diketikkan pada web browser, url inilah yang akan menentukan file mana yang akan di download oleh computer client.

2.5.2. Pengertian Browser

Browser adalah sebuah paranti lunak yang digunakan untuk menerjemahkan bahasa hypertext untuk ditampilkan pada layar komputer client, gambar di bawah ini adalah gambar browser yang paling banyak dipakai di dunia, yaitu internet explorer, pada gambar tersebut browser sedang mengakses, menerjemahkan lalu menampilkan bahasa hypertext sebuah website.

2.5.3. Pengertian Web Server

Web server adalah sebuah komputer yang menjadi pusat kegiatan yang melayanani satu atau lebih permintaan jaringan, web server merupakan tempat file – file yang hypertext, grafis dan semua content dari suatu situs, setiap permintaan URL akan diproses di web server, web server akan mencari data dari url yang diminta lalu kembali mengirimkannya kepada komputer client.

2.6. Analisis dan desain berorientasi Objek

Analisis dan perancangan berorientasi objek adalah cara memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia

nyata. Pengertian berorientasi objek adalah mengorganisasi perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya.

Alat bantu perancangan digunakan untuk visualisasi dan dokumentasi dari ***OOAD*** diterpakan melalui *'alat' Unified Modelling Language* (*UML*). Menurut Martin Fowler (2004 : 1) UML adalah :

"keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem pernangkat lunak, khususnya sistem yang akan dibangun menggunakan pemograman berorientasi objek (OO). "

UML memiliki berbagai jenis diagram (model) yang berhubungan dengan stake holder pada sebuah pembangunan perangkat lunak. Stake holder tersebut adalah :

2.6.1. Use Case Diagram

Use case Diagram adalah sebuah teknik untuk merekam fungsional sebuah sistem. Use case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sisten itu sendiri. Dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan.

Sebelum mendeskripsikan use case seacara langsung, akan lebih mudah dengan menjabarkan scenario. Scenario adalah rangkaian langkah-langkah yang menjabarkan sebuah interaksi antara seseorang pengguna dengan sebuah sistem.
Use Case Diagram berguna dalam tiga hal :

1. Menjelaskan fasilitas yang ada (*requirements*)

   Use Case baru selalu menghasilkan fasilitas baru ketika sistem di analisa, dan *design* menjadi lebih jelas.

2. Komunikas dengan klien

Penggunaan notasi dan simbol dalam diagram Use Case membuat pengembang lebih mudah berkomunikasi dengan klienkliennya.

3. Membuat test dari kasus-kasus secara umum

   Kumpulan dari kejadian-kejadian untuk Use Case bisa dilakukan test kasus layak untuk kejadian-kejadian tersebut.

2.6.2. Class Diagram

Class Diagram memberikan pandangan secara luas dari suatu sistem dengan menunjukan kelas-kelasnya dan hubungan mereka. Diagram Class bersifat statis; *menggambarkan hubungan apa yang terjadi bukan apa yang terjadi jika mereka berhubungan*. Diagram Class mempunyai 3 macam relationalships (hubungan), sebagai berikut :

1. Association

   Suatu hubungan antara bagian dari dua kelas. Terjadi *association* antara dua kelas jika salah satu bagian dari kelas mengetahui yang lainnya dalam melakukan suatu kegiatan. Di dalam diagram, sebuah *association* adalah penghubung yang menghubungkan dua kelas.

2. Aggregation

   Suatu *association* dimana salah satu kelasnya merupakan bagian dari suatu kumpulan. *Aggregation* memiliki titik pusat yang mencakup keseluruhan bagian. Sebagai contoh : OrderDetail merupakan kumpulan dari Order.

3. Generalization

   Suatu hubungan turunan dengan mengasumsikan satu kelas merupakan suatu *superClass* (kelas super) dari kelas yang lain. *Generalization* memiliki tingkatan yang berpusat pada *superClass*.

2.6.3. Package Diagram

Package diagram adalah sebuah pengelompokan yang memungkinkan untuk mengambil setiap bentuk di UML dan mengelompokan elemen-elemennya dalam tingkatan unit yang lebih tinggi. Kegunaanya yang paling umum adalah untuk mengelompokan class.

Dalam sebuah model UML setiap class merupakan anggota sebuah package tunggal. Package-Package dapat juga merupakan anggota package lain. Jadi suatu stuktur hirarkis dimana package yang paling atas memiliki beberapa subpackage dengan beberapa subpackage sendiri dan seterusnya sampai hirarki tersebut berakhir pada class. Sebuah package dapat terdiri dari subpackage dan class. Setiap package mewakili sebuah namespace, artinya setiap class harus memiliki sebuah nama unik didalam packagenya.

2.6.4. Sequence Diagram

Sequence diagram menunjukan bagaimana kelompok-kelompok objek saling berkolaborasi dalam beberapa behavior. UML memiliki beberapa bentuk interaction diagram dan yang paling umum digunakan adalah sequence diagram.

Sequence diagram secara khusus menjabarkan behavior sebuah scenario tunggal. Diagram tersebut menunjukan sejumlah objek contoh dan pesan-pesan yang melewati objek-objek ini di dalam use case. Diagram ini diatur berdasarkan

waktu. Obyek-obyek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut.

2.6.5. collaboration Diagram

Collaboration Diagram juga merupakan *diagram interaction*. Diagram membawa informasi yang sama dengan diagram Sequence, tetapi lebih memusatkan atau memfokuskan pada kegiatan obyek dari waktu pesan itu dikirimkan.

2.6.6. StateChart Diagram

StateChart Diagram adalah teknik yang umum digunakan untuk menggambarkan behavior sebuah sistem. Behaviors dan stateChart dimiliki oleh obyek. Keadaan dari suatu obyek bergantung pada kegiatan dan keadaan yang berlaku pada saat itu. Diagram StateChart menunjukan kemungkinan dari keadaan obyek dan proses yang menyebabkan perubahan pada keadaannya.

2.6.7. Activity Diagram

Activity Diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika, prosuderal, proses bisnis, dan alur kerja. Dalam beberapa hal, diagram activity sering disebut diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dengan notasi diagram alir adalah diagram ini mendukung behavior paralel.

Diagram Activity berfokus pada aktifitas-aktifitas yang terjadi yang terkait dalam suatu proses tunggal. Jadi dengan kata lain, diagram ini menunjukkan bagaimana aktifitas-aktifitas tersebut bergantung satu sama lain.

2.6.8. Component Diagram

Component Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) diantaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun executable, baik yang muncul pada compile time, *link tim*e, maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

2.6.9 Deployment Diagram

Deployment/physical Diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat *fisikal*. Sebuah *node* adalah *server*, *workstation* atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen dalam lingkungan sebenarnya.

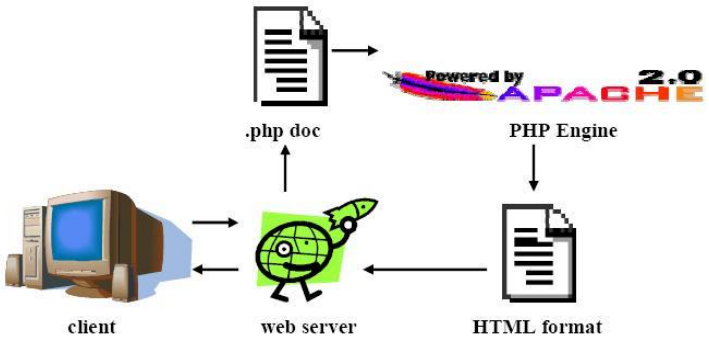
2.7. Perangkat Lunak Pendukung

Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem informasi ini yaitu *Dreamwaver, MySQL* dan *Xampp Version 1.7.* Sebagai pengelola *Script PHP* serta mendukung *database server* pada *MySQL*. berikut ini penjelasan dari kedua perangkat pendukung tersebut :

2.7.1. Perngertian PHP

Menurut Bunafit Nugroho (2008 : 113) Jika diartikan PHP memiliki beberapa pandangan dalam mengartikannya, akan tetapi kurang lebih PHP dapat kita ambil arti sebagai PHP : *HypertextPreeprocesor*. Ini merupakan bahasa yang hanya dapat berjalan pada server dan hasilnya dapat di tampilkan pada client.

PHP adalah produk open source yang dapat digunakan secara gratis tanpa harus membayar untuk menggunakanya. Interpreter PHP dalam mengeksekusi kode PHP pada sisi server (*server side*), sedangkan tanpa adanya Interpreter PHP, maka semua skrip dan aplikasi PHP yang dibuat tidak dapat dijalankan. Proses eksekusi kode PHP yang dilakukan oleh apache webServer dan Interpreter secara diagram dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar : 2.4. Stuktur pembacaan web server

[Sumber : Bunafit Nugroho, 2008, Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX (6,7,2004) dan 8]

PHP merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia website. PHP adalah bahasa pemograman yang berbentuk skrip yang diletakan di dalam server web. Jika lihat sejarah mulanya PHP diciptakan dari ide Rasmus Lerdof untuk kebutuhan pribadinya. Skrip tersebut sebenarnya dimaksudkan untuk digunakan

sebagai keperluan membuat website pribadi. Akan tetapi kemudian dikembangkan lagi sehingga menjadi bahasa yang disebut *"Personal Home Page"*. Inilah awal mula munculnya PHP sampai saat ini.

PHP dirancang untuk membentuk web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, kita bisa menampilkan isi database ke halaman web. Pada prinsipnya, PHP mempunyai fungsi yang sama dengan *script* seperti ASP (Actives Server Page), Cold Fusion, ataupun Perl.

2.7.2. Perngertian MySQL

Menurut Abdul Kadir (2008:2), MySQL (dibaca: mi-se-kyu-el) merupakan software yang tergolong sebagai DBMS (*database Management System*) yang bersifat open source. Open source menyatakan bahwa software ini dilengkapi dengan source code (code yang dipakai untuk membuat MySQL). Selain tentu saja bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi. Dan bisa diperoleh secara gratis dengan mendownload di internet.

MySQL awalnya dibuat oleh perusahaan konsultan bernama TeX yang berlokasi di Swedia. Saat ini pengembangan MySQL berada dibawah naungan MySQL AB.

Sebagai software DBMS, MySQL memiliki sejumlah fitur seperti yang akan dijelaskan dibawah ini.

a. Mutliplatform

MySQL tersedia pada beberapa platform (windows, linux, unix, dan lain-lain)

b. Andal, cepat dan mudah digunakan.

MySQL tergolong sebagai database server (server yang melayani permintaan terhadap database) yang andal, dapat menangani database database yang besar dengan kecepatan tinggi. Mendukung banyak sekali fungsi untuk mengakses database dan sekaligus mudah untuk digunakan.

c. Jaminan keamanan akses

MySQL mendukung pengamanan database dengan berbagai criteria pengaksesan. Sebagai gambaran, dimungkinkan untuk mengatur user tertentu agar bisa mengakses data yang bersifat rahasia (missal gaji pegawai), sedangkan user lain tidak boleh sesuai dengan hak aksesnya.

d. Dukungan SQL

Seperti tersirat namanya, SQL mendukung perintah SQL (*Structured Query Language*). Sebagaimana diketahui SQL merupakan bahasa standar dalam pengaksesan database rasional. Pengetahuan akan SQL akan memudahkan siapapun untuk menggunakan MySQL.

Menurut Bunafit Nugroho (2008 : 92) Sebagai sebuah program penghasil database, MySQL tidak mungkin berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi pengguna (interface) yang mungkin berguna sebagai program aplikasi pengakses database yang dihasilkan. MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang open windows seperti Visual Basic, Delphi dan lainya.

DBMS yang menggunakan bahasa SQL :

1. MySQL
2. MSQL
3. Oracle
4. SQL Server 97, 2000
5. Inaterbase, dll

Program-program aplikasi yang mendukung MySQL :

1. PHP
2. Borland Delphi, Borland C++ Builder
3. Visual Basic 5.0 /6.0 dan .Net
4. Visual FoxPro, dll

2.7.3. Dreamweaver CS3

Menurut Bunafit Nugroho (2008 : 1), Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman. Dengan menggunakan program ini, programmer web dapat dengan mudah membuat dan mendesain webnya. Karena dreamweaver bersifat WYSIWYG (What You See Is What You Get).

Dreamweaver selain sebagai editor yang komplet juga dapat digunakan membuat animasi sederhana yang terbentuk dengan bantuan JavaSctipt yang didukungnya. Dengan adanya program ini kita tidak akan susah untuk mengetik skrip-skrip format HTML, PHP, JSP, ASP, JavaScript, CSS maupun program lainya.

Sebagai editor, Dreamweaver mempunyai sifat yang WYSIWYG (dibaca : wai – si – wig) yang artinya apa yang kita lihat pada halaman desain maka

semuanya itu akan kita peroleh pada browser. Dengan kelebihan ini sehingga programmer atau desainer dapat langsung melihat hasil buatanya tanpa harus membuka pada browser.

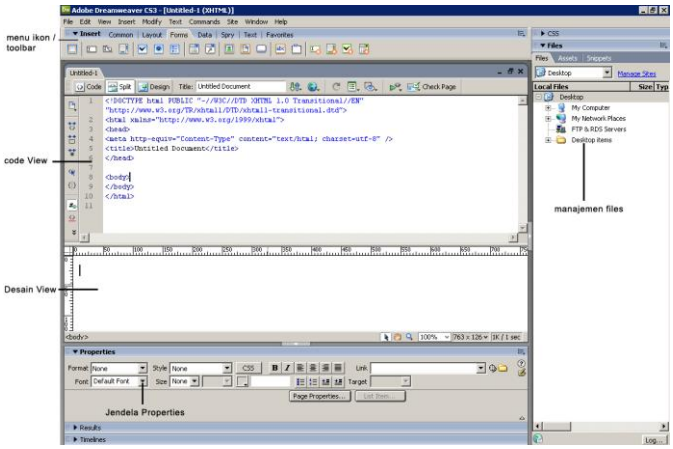


Gambar : 2.5. Dukungan terhadap Program

[Sumber : Bunafit Nugroho, 2008, Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX (6,7,2004) dan 8]

2.7.3.1. Halaman Kerja Dreamweaver

Secara umur halam utaman yang dimiliki oleh dreamweaver adalah sebagai berikut :



Gambar : 2.6. Standar halaman Dreamweaver

[Sumber : Bunafit Nugroho, 2008, Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX (6,7,2004) dan 8]

Dreamweaver memiliki dua halaman kerja, sehingga dengan adanya kedua halaman tersebut seorang programmer dapat menentukan pilihan halaman yang akan digunakan.

Sesuai dengan pemilihan dukungan program saat penginstalan, bahwa dalam penginstalan dapat mengaktifkan semua program yang dapat didukung oleh dreamweaver. Sehingga pada program yang terinstal tersebut dapat digunakan untuk membuat berbagai macam program web seperti HTML, ASP, ASP Net, JavaScript, VbScript, CSS dan PHP.

2.7.4. Pengertian Xampp Version 1.7

XAMPP merupakan paket PHP yang berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas Open Source. Dengan menggunakan XAMPP tidak dibingungkan dengan penginstalan program-program lain, karena semua kebutuhan terlah tersedia oleh XAMPP. Yang terdapat pada XAMPP di antaranya : Apache, MySQL, PHP, FilZilla FTP Server, PHPmyAdmin dll.

Fungsi XAMPP adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.