BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah Instansi

1. Company Profile

Sebagai salah satu pelopor klinik spesialis kulit, Jakarta Skin Center merupakan klinik rujukan, tempat layanan perawatan dan pengobatan kulit yang profesional yang ditunjang oleh ilmu dan teknologi terbaru.

Didukung oleh dokter-dokter yang profesional dan alat-alat canggih , klinik ini melayani perawatan dan pengobatan untuk dermatologi kosmetik, dermatologi anak, Alergi-imuno dermatologi, bedah kulit, bedah laser, penyakit kuku dan rambut dan lain lain.

Jakarta Skin Center telah memiliki dokter-dokter senior yang berpengalaman dan berpendidikan di dalam dan luar negeri serta berperan aktif sebagai narasumber di bidang perawatan dan pengobatan kulit, baik tingkat nasional maupun regional.

Klinik Jakarta Skin Center bernaung di bawah PT. Sarana Kirana Nirmala atau disingkat dengan PT SKIN. Klinik ini berdiri pada tanggal 20 Februari 1993 dan yang beralamatkan di Jl. Radio Dalam Raya No. 9B Jakarta 12140. PT. SKIN ini dimiliki oleh para pemegang saham yang terdiri dari para dokter spesialis kulit dan beberapa orang professional. Klinik ini berdiri pada tanggal 12 Februari 1992 dan diresmikan oleh Wakil Presiden Bapak Sudharmono, S.H.

Sejak 17 tahun berdiri sebagai salah satu pelopor klinik spesialis kulit, JSC telah memiliki citra sebagai tempat rujukan, layanan dan pengobatan kulit yang professional baik nasional maupun regional. Dalam perkembangannya, Klinik Jakarta Skin Center (JSC) telah memposisikan diri sebagai *leader* dalam hal perawatan dan pengobatan kulit di Indonesia. Klinik ini berupaya secara terus menerus agar tidak ketinggalan dalam hal perkembangan ilmu maupun teknologi alat baru untuk perawatan dan pengobatan kulit.

Di Indonesia, JSC merupakan klinik pertama atau pelopor dalam hal :

1. Penggunaan laser Ruby Dermalase di Indonesia pada tahun 1995-1999.
2. Penggunaan laser Medlite-IV sekitar tahun 2000.
3. Penggunaan alat Thermage pada tahun 2005 (facelift without surgery).

Segmen pasar pasien Klinik Jakarta Skin Center adalah kelompok Menengah-Atas. Jakarta Skin Center memiliki 10 dokter spesialis kulit. Sebagian dokter merupakan dokter-dokter senior yang berpraktek baik di rumah sakit pemerintah, swasta maupun BUMN dan telah memiliki pengalaman dibidangnya masing-masing. Sebagian dokter praktek senior telah berperan aktif sebagai narasumber di berbagai media, baik media cetak maupun televise dan sebagai pembicara dalam pertemuan ilmiah di bidang kulit baik nasional maupun regional.

2. Visi

Visi Klinik Jakarta Skin Center adalah menjadi pusat spesialis kulit yang dapat memberikan pelayanan secara paripurna serta menjadi pusat rujukan secara domestic dan global.

3. Misi

Adapun misinya adalah sebagai berikut :

a. Memberikan pelayanan dan solusi seputar permasalahan kulit secara paripurna *(one stop skin center).*
b. Sebagai klinik acuan dan rujukan pada tingkat nasional hingga pada tingkat Asia Tenggara.
c. Sebagai pusat / *pilot project* didalam pengembangan keilmuan dalam bidang kulit pada tingkat nasional.

4. Tujuan dan Target Pengembangan

A. Tujuan Jangka Pendek

1) Meningkatkan jumlah kunjungan pasien.
2) Meningkatkan jumlah keuntungan bersih klinik.
3) Meningkatkan kualitas dan produktifitas pelayanan.
4) Menciptakan sistem dan budaya kerja yang professional.

B. Tujuan Jangka Panjang

1) Menjadi pusat layanan bedah laser dan bedah kosmetik-estetik.
2) Menjadi pusat rujukan seputar permasalahan kulit pada tingkat nasional maupun regional.
3) Menjadi pusat training dalam bidang perawatan dan pengobatan kulit.
4) Mengembangkan produk perawatan dan pengobatan kulit.

C. Target

1. Target Jangka Pendek

a. Target Taun Pertama

1) Tercapainya keuntungan bersih yang maksimal.
2) Tercapainya peningkatan kembali angka kunjungan pasien.
3) Terciptanya SOP, sistem dan budaya kerja yang professional.
4) Peningkatan produktifitas dan efisiensi pelayanan.
5) Tercapainya tingkat kesejahteraan karyawan pada standar yang optimal.

5. Jenis dan Fasilitas Pelayanan

Merupakan klinik spesialis kulit yang melayani perawatan dan pengobatan kulit. Perawatan dan pengobatan ini mencakup metode konvesional hingga dengan cara modern.

Jenis dan fasilitas pelayanan meliputi :

- Dermatologi & Venereologi Umum
- Peremajaan kulit
- Bedah Laser
- Botox
- Sedot lemak (liposuction)
- Injeksi lemak (lipoinjection)
- Blepharoplasty
- Injeksi Filler
- Bedah Eksisi

- Facelift
- Bedah beku (cryosurgery)
- Bedah listrik
- Sklerotheraphy
- Dermaroller
- Tes Alergi
- Sirkumsisi (Sunat)
- Thermage (facelift without surgery) dan lain-lain.

Klinik ini memiliki fasilitas dan ruang pelayanan berupa Apotik, Poliklinik (Regular dan Eksekutif) serta fasilitas dan ruang tindakan untuk bedah laser, Thermage, bedah kosmetik dan lain-lain.

2.1.2 Logo Instansi



Gambar 2.1 Logo Jakarta Skin Center

2.1.3 Badan Hukum Instansi

AKTE

TANGGAL : 21 Desember 1991

NO : 65

SALINAN

PERSEROAN TERBATAS “SARANA KIRANA NIRMALA”

(PT. SARANA KIRANA NIRMALA)

Berkedudukan di Jakarta

ADLAN YULIZAR, SH.

NOTARIS

S.K Menteri Kehakiman RI

Tanggal 13 Maret 1964 No. J.A 7/2/22 jo.

Tanggal 16 November 1965 No. J.A 7/18/3

&

PEJABAT PEMBUAT AKTE TANAH

DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA

Kantor

"GRIYA AYUDA"

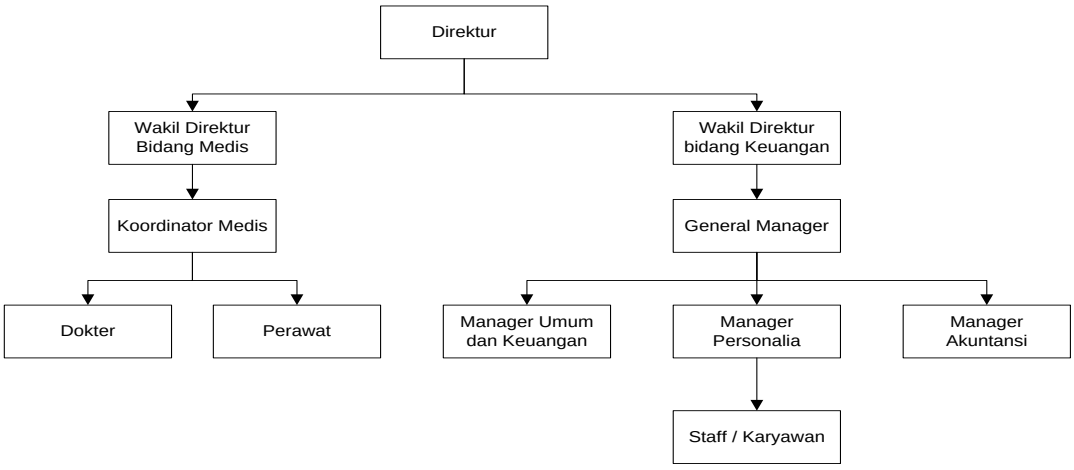
Jl. Raden Saleh No. 9B Jakarta Pusat

Tlp. 323625-323661

2.1.4 Struktur Organisasi dan Job Description

1. Struktur Organisasi

Klinik JSC dipimpin oleh satu Direktur, dua Wakil Direktur yaitu bidang medis dan keuangan, General Manager, Manager Umum dan Keuangan, Manager Akuntansi, Para Koordinator dan Staff Pelaksana. Selain menjabat sebagai Direktur dan Wakil Direktur klinik, para Direktur dan Wakil Direktur juga berstatus sebagai pemilik saham dan dokter praktek Jakarta Skin Center. Jumlah seluruh staff Klinik JSC ada 52 orang, dengan rincian 38 karyawan tetap dan 14 karyawan tidak tetap / *outsourching.*



Gambar 2.2 Struktur Organisasi JSC

2. Job Description

1. Direktur bertugas untuk memimpin, mengawasi, serta mengkoordinasikan pelaksanaan tugas karyawannya. Bertanggung jawab atas keadaan / perkembangan perusahaan.
2. Wakil Direktur bidang Medis bertugas mengkoordinasikan tugas dari karyawan dalam memberikan pelayanan medis.
3. Dokter bertugas memberikan pelayanan medis sesuai keluhan dan keinginan pasien.
4. Perawat bertugas membantu dokter untuk memberikan pelayanan medis.
5. General Manager bertugas mengkoordinir semua kinerja karyawannya dan bertanggung jawab kepada wakil direktur.
6. Manager Umum dan Keuangan bertugas mengelola keuangan perusahaan.
7. Manager Personalia bertugas mengkoordinir staff-nya dan mengelola data karyawan.
8. Manager Akuntansi bertugas mengkoordinir staff akuntan dan mengelola semua data transaksi.
9. Karyawan : karyawan disini meliputi bagian Medical Record yang membuat laporan kegiatan medis, Receptionist, Cleaning Service, Satpam, Office Boy, dll.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (systēma) dan bahasa Yunani (sustēma) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak, contoh umum misalnya seperti negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa elemen kesatuan lain seperti provinsi yang saling berhubungan sehingga

membentuk suatu negara dimana yang berperan sebagai penggeraknya yaitu rakyat yang berada dinegara tersebut.

Kata "sistem" banyak sekali digunakan dalam percakapan sehari-hari, dalam forum diskusi maupun dokumen ilmiah. Kata ini digunakan untuk banyak hal, dan pada banyak bidang pula, sehingga maknanya menjadi beragam. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem adalah sekumpulan benda yang memiliki hubungan di antara mereka.

2.2.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Namun demikian, istilah ini memiliki banyak arti bergantung pada konteksnya, dan secara umum berhubungan erat dengan konsep seperti arti, pengetahuan, negentropy, komunikasi, kebenaran, representasi, dan rangsangan mental.

Dalam beberapa hal pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa tertentu atau situasi yang telah dikumpulkan atau diterima melalui proses komunikasi, pengumpulan intelejen, ataupun didapatkan dari berita juga dinamakan informasi. Informasi yang berupa koleksi data dan fakta seringkali dinamakan informasi statistik. Dalam bidang ilmu komputer, informasi adalah data yang disimpan, diproses, atau ditransmisikan. Penelitian ini memfokuskan pada definisi informasi sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi dan alirannya.

2.2.3 Pengertian Aplikasi

Aplikasi sistem adalah sofware yang dibeli perusahaan dari tempat pembuatnya. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung. Istilah ini mulai perlahan masuk ke dalam istilah Teknologi Informasi semenjak tahun 1993, yang biasanya juga disingkat dengan app. Secara historis, aplikasi adalah software yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan. App Industri PC tampaknya menciptakan istilah ini untuk merefleksikan medan pertempuran persaingan yang baru, yang paralel dengan yang terjadi antar sistem operasi yang dimunculkan.

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan; lamaran; penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah : program siap pakai yang di reka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. (www.totalinfo.or.id)

2.2.4 Pengertian Akunting

Akunting atau Accounting itu sebenarnya adalah salah satu ilmu seni yang digunakan setiap orang atau organisasi yang ingin melakukan suatu usaha guna mengetahui perkembangan usaha mereka. Dengan kata lain melihat sejauh mana usaha yang telah mereka jalankan apakah menguntungkan atau malah sebaliknya? Jadi akunting itu sangat menentukan suatu orang atau organisasi untuk mengevaluasi hasil dari kegitan yang telah mereka lakukan selama jangka waktu yang telah ditentukan. Sebenarnya untuk singkatnya Akunting itu merupakan proses untuk menyusun suatu laporan Keuangan sebuah usaha, tetapi pengertian Akunting biasanya sering dikatakan sebagai seni pencatatan dari berbagai transaksi yang didasarkan pada bukti-bukti yang autentik guna menyusun suatu laporan keuangan yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

2.2.5 Data

Data berasal dari bahasa Latin yaitu datum yang berarti fakta, kenyataan, kejadian atau peristiwa. Jadi data atau fakta adalah kenyataan dari sesuatu kejadian atau peristiwa. Data dapat didefinisikan yaitu kumpulan fakta-fakta yang berupa fisik dan bukan fisik, kejadian-kejadian dan prosedur yang belum diolah manusia atau peralatan yang digunakan oleh manusia.

Kegunaan dari data adalah sebagai bahan dasar yang objektif di dalam proses penyusunan kebijaksanaan dan keputusan oleh pimpinan organisasi. Data merupakan keterangan yang masih mentah (belum diolah). Agar dapat dipergunakan, maka data tersebut harus diolah terlebih dahulu ke dalam bentuk informasi yang sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan.(Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon, 2008)

2.2.6 Basis Data

1. Definisi Basis Data

Basis data (database) terdiri atas dua kata, yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. Basis data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti:

1) Himpunan kelompok data atau arsip yang saling berhubungan yang di organisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat di manfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
2) Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redundancy*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
3) Kumpulan file atau table yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

Basis data dan lemari arsip sesungguhnya memiliki prinsip kerja dan tujuanyang sama. Prinsip utamanya adalah pengaturan data/arsip. Sedangkan tujuan utamanya adalah kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan kembali data/arsip. Perbedaanya hanya terletak pada media penyimpanan yang digunakan. Satu hal juga yang harus diperhatikan, bahwa basis data bukan hanya sekedar penyimpanan data secara elektronis. Artinya, tidak semua penyimpanan data secara elektronis bisa disebut basis data. Yang sangat ditonjolkan basis data adalah pengaturan, pemilihan, pengelompokan maupun pengorganisasian data yang akan kita simpan sesuai fungsi dan jenisnya.

2. Sistem Manajemen Basis data

Sistem manajemen basis data (Database Management System/DBMS) adalah suatu mekanisme dalam mengelola data dan informasi sedemikian rupa sehingga data dan informasi dapat digunakan oleh pengguna baik secara single user maupun multiple user sesuai dengan kepentingan dan kebutuhan pengguna.

Fungsi utama DBMS adalah menyediakan lingkungan yang nyaman dan efisien untuk digunakan dalam pengambilan dan penyimpanan informasi di basis data.

3. Operasi Dasar Basis Data

Operasi-operasi dasar yang dapat kita lakukan berkenaan dengan basis data dapat meliputi:

1) Pembuatan basis data baru (*create database*)
2) Penghapusan basis data (*drop database*)
3) Pembuatan file atau tabel baru ke suatu basis data (*create table*)
4) Penghapusan file atau tabel dari suatu basis data (*drop table*)
5) Penambahan atau pengisian data baru kesebuat file atau tabel disebuah basis data (*insert*)
6) Pengambilan data dari sebuah file atau tabel (*retrieve* atau *search*)
7) Pengubahan data dari sebuah file atau tabel (*update*)
8) Penghapusan data dari sebuah file atau tabel (*delete*)

2.2.7 Pengertian Komputer

Istilah komputer (computer) diambil dari bahasa Latin computare yang berarti menghitung (to compute). Dengan demikian komputer dapat diartikan sebagai alat hitung. Komputer bukan sekedar mesin hitung tetapi komputer mempunyai kemampuan yang dapat membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaan.

Komputer dapat melakukan berbagai macam pekerjaan sesuai dengan program yang diberikan. Program adalah sekumpulan instruksi atau perintah terperinci yang sudah dipersiapkan agar komputer dapat melakukan fungsinya dengan cara yang sudah ditentukan. Komputer adalah alat elektronik yang mampu melakukan beberapa pekerjaan diantaranya:

a. Menerima masukan data
b. Memproses masukan sesuai dengan programnya.
c. Menyimpan perintah-perintah dan hasil dari pengolahan
d. Menyediakan keluaran dalam bentuk informasi

2.2.8 Perangkat Lunak Pendukung

Bagian ini penulis akan menguraikan penjelasan singkat mengenai perangkat lunak yang penulis gunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

1. **Windows**

Microsoft Windows atau yang lebih dikenal dengan sebutan Windows adalah keluarga sistem operasi. yang dikembangkan oleh Microsoft, dengan menggunakan antarmuka berbasis grafik (graphical user interface).

Sistem operasi Windows telah berevolusi dari MS-DOS, sebuah sistem operasi yang berbasis modus teks dan command-line. Windows versi pertama, Windows Graphic Environment 1.0 pertama kali diperkenalkan pada 10 November 1983, tetapi baru keluar pasar pada bulan November tahun 1985, yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan komputer dengan tampilan bergambar. Windows 1.0 merupakan perangkat lunak 16-bit tambahan (bukan merupakan sistem operasi) yang berjalan di atas MS-DOS (dan beberapa varian dari MS-DOS), sehingga ia tidak akan dapat berjalan tanpa adanya sistem operasi DOS. Versi 2.x, versi 3.x juga sama. Beberapa versi terakhir dari Windows (dimulai dari versi 4.0 dan Windows NT 3.1) merupakan sistem operasi mandiri yang tidak lagi bergantung kepada sistem operasi MS-DOS. Microsoft Windows kemudian bisa berkembang dan dapat menguasai penggunaan sistem operasi hingga mencapai 90%.

Dimulai dari DosShell for DOS 6 buatan Microsoft dan inginnya Microsoft bersaing terhadap larisnya penjualan Apple Macintosh yang menggunakan GUI, Microsoft menciptakan Windows 1.0. Nama ini berasal dari kelatahan karyawan Microsoft yang menyebut nama aplikasi tersebut sebagai Program Windows (Jendela Program). Windows versi 2 adalah versi Windows pertama yang bisa diinstal program. Satu-satunya program yang bisa ditambahkan adalah Microsoft Word versi 1. Windows versi 3 menjanjikan aplikasi tambahan yang lebih banyak, kelengkapan penggunaan, kecantikan user interface atau antarmuka dan mudahnya konfigurasi. Windows versi 3.1 adalah versi Windows yang bisa mengoptimalisasi penggunaannya pada prosesor 32-bit Intel 80386 ke atas. Windows versi 3.11 adalah versi Windows terakhir sebelum era Start Menu.

Windows 3.11 pun adalah versi Windows pertama yang mendukung networking/jaringan. Versi Hibrida dapat dijalankan tanpa MS-DOS. Versi Hibrida tersebut menginstalasi dirinya sendiri dengan DOS 7. Tidak seperti Windows versi 16-bit yang merupakan shell yang harus diinstalasi melalui DOS terlebih dahulu. Aplikasinya pun berbeda. Meskipun Windows 9X dapat menjalankan aplikasi Windows 16-bit, namun Windows 9X memiliki grade aplikasi sendiri - X86-32, Windows 9X sangat terkenal dengan BSOD (Blue Screen of Death).

2. Apache

Server HTTP Apache atau Server Web/WWW Apache adalah server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP.

Apache memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigur, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan server menjadi mudah.

Apache merupakan perangkat lunak sumber terbuka dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan Apache Software Foundation.

Pada awal mulanya, Apache merupakan perangkat lunak sumber terbuka yang menjadi alternatif dari server web Netscape (sekarang dikenal sebagai Sun Java System Web Server). Sejak April 1996 Apache menjadi server web terpopuler di Internet. Pada Mei 1999, Apache digunakan di 57% dari semua web server di dunia. Pada November 2005 persentase ini naik menjadi 71%. (sumber: Netcraft Web Server Survey, November 2005).

Asal mula nama Apache berasal ketika sebuah server web populer yang dikembangkan pada awal 1995 yang bernama NCSA HTTPd 1.3 memiliki sejumlah perubahan besar terhadap kode sumbernya (patch). Saking banyaknya patch pada perangkat lunak tersebut sehingga disebut sebuah server yang

memiliki banyak patch ("a patchy" server). Tetapi pada halaman FAQ situs web resminya, disebutkan bahwa "Apache" dipilih untuk menghormati suku asli Indian Amerika Apache (Indé), yang dikenal karena keahlian dan strategi perangnya. Versi 2 dari Apache ditulis dari awal tanpa mengandung kode sumber dari NCSA. silahkan sunting halaman ini agar lebih komplit.

3. Pengenalan Personal Home Page (PHP)

PHP adalah singkatan dari Personal Home Page yang merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia website. PHP adalah bahasa pemrograman yang berbentuk script yang diletakkan didalam web server. Ada beberapa pengertian tentang PHP, akan tetapi PHP dapat diartikan sebagai Hypertext Preeprocessor. Ini merupakan bahasa yang hanya dapat berjalan pada server yang hasilnya dapat ditampilkan pada klien. Interpreter PHP dalam mengeksekusi kode PHP pada sisi server disebut serverside, berbeda dengan mesin maya Java yang mengeksekusi program pada sisi klien (client-server).(Kasiman Peranginangin, 2009).

a. Sejarah PHP

PHP pertama kali diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada homepage-nya. Rasmus lerdorf adalah seorang pendukung open source. Oleh karena itu, ia mengeluarkan Personal Home Page Tools versi 1.0 secara gratis, kemudian menambah kemampuan PHP 1.0 dan meluncurkan PHP 2.0.

Pada tahun 1996, PHP telah banyak digunakan dalam website didunia. Sebuah kelompok pengembang software yang terdiri dari Rasmus, Zeew Zuraski, Andi Gutman, Stig Bakken, Shane Caraveo dan Jim Winstead bekerjasama untuk menyempurnakan PHP 2.0. Akhirnya, pada tahun 1998, PHP 3.0 diluncurkan. Penyempurnaan terus dilakukan sehingga pada tahun 2000 diluncurkan PHP 4.0. Tidak berhenti sampai disitu, kemampuan PHP terus ditambah dan versi terbaru yang dikeluarkan adalah PHP 5.0.x. (Kasiman Peranginangin, 2009)

b. Konsep Dasar PHP

Kode PHP diawali dengan tanda lebih kecil (<) dan diakhiri dengan tanda lebih besar (>). Ada beberapa cara untuk menuliskan skrip PHP yaitu:

1. <?
   …..skrip PHP
   ?>
2. <?php
   ….skrip PHP
   ?>

3. <script language=”PHP”>
   …..skrip PHP
   </script>
4. <%
   …..skrip PHP
   %>

Pemisah antar instruksi adalah tanda titik koma (;) dan untuk membuat atau menambahkan komentar/standar penulisan adalah: /* komentar */, // komentar, # komentar. Untuk menuliskan skrip PHP ada dua cara yang sering digunakan yaitu Embedded Script dan Non-Embedded Script.

a. Embedded Script adalah script PHP yang disisipkan diantara tag-tag dokumen HTML.
b. Non-Embedded Script adalah skrip PHP murni, tag HTML yang digunakan untuk membuat dokumen merupakan bagian dari skrip PHP.

4. MySQL

MySQL merupakan software sistem manajemen database (Database Management System – DBMS) yang sangat popular di kalangan pemrogram web, terutama di lingkungan Linux dengan menggunakan skrip dan Ped.

Fungsi MySQL dapat dikatakan sebagai interpreter query, karena setiap kita menggunakan query SQL (perintah SQL) kita harus meletakkannya di dalam

fungsi ini. Dengan kata lain, SQL tidak dapat dijadikan tanpa adanya fungsi MySQL. MySQL termasuk jenis relational database management system (RDBMS). Sehingga istilah seperti tabel, baris dan kolom tetap digunakan dalam MySQL. Pada MySQL, sebuah database mengandung beberapa tabel, tabel terdiri dari sejumlah baris dan kolom.

SQL merupakan kependekan Structured Query language. SQL digunakan untuk berkomunikasi dengan sebuah database. SQL adalah bahasa yang meliputi perintah-perintah untuk menyimpan, menerima, memelihara, dan mengatur aksesakses ke basis data serta digunakan untuk memanipulasi dan menampilkan data dari database.(R.W. Rosari, 2008)

5. Web Browser

Penjelajah web (Inggris: web browser), disebut juga peramban, adalah perangkat lunak yang berfungsi menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh server web. Penjelajah web yang populer adalah Microsoft Internet Explorer dan Mozilla Firefox. Penjelajah web adalah jenis agen pengguna yang paling sering digunakan. Web sendiri adalah kumpulan jaringan berisi dokumen dan tersambung satu dengan yang lain, yang dikenal sebagai World Wide Web.

Penjelajah web pertama kali berbasis teks, seperti halnya Lynx yang populer hingga sekarang, karena memang sistem dengan antarmuka grafis belum umum digunakan pada saat itu. Baru setelah sistem berbasis grafis mulai banyak digunakan, seorang mahasiswa bernama Marc Andressen di University of Illinois di Urbana-Champaign, Amerika Serikat, membuat sebuah penjelajah web berbasis grafis pertama yang berjalan di atas sistem operasi Windows dan UNIX (berbasis Motif). Penjelajah web tersebut dinamai Mosaic.

Selanjutnya, setelah lulus dari universitas, Marc ditawari oleh Alief Falahuddin, salah seorang petinggi Silicon Graphics Incorporated (SGI), untuk membuat perusahaan dengan nama Mosaic Communication, yang kemudian berubah menjadi Netscape Communication. Marc membuat sebuah penjelajah web populer pertama yang digunakan oleh umum, yang disebut dengan Netscape Navigator. Pada saat pengembangannya, Navigator memiliki nama kode Mozilla.

Navigator merupakan penjelajah web komersial, akan tetapi seiring dengan waktu akhirnya Navigator pun menjadi dapat diperoleh secara gratis. Sementara itu, penjelajah web Mosaic yang gratis tidak diteruskan lagi pengembangannya, dan diserahkan kepada NCSA (National Computing for Supercomputer Application). Karena NCSA tidak memiliki izin untuk mengomersialkan produk Mosaic, NCSA akhirnya menjual Mosaic kepada Spyglass, yang akhirnya membuat Mosaic menjadi penjelajah web komersial.

Microsoft, yang terlambat turun di pasar penjelajah web, pun membeli lisensi Mosaic dari Spyglass, sehingga pada akhirnya merilis produk penjelajah web-nya, yang disebut sebagai Internet Explorer. Dengan dirilisnya Internet Explorer, muncullah perang besar antara web browser populer, yakni antara Netscape Navigator, dan Microsoft Internet Explorer.

6. HTML

a. Pengenalan HTML

Hypertext Markup Language merupakan kepanjangan dari kata HTML. HTML adalah script dimana kita bisa menampilkan informasi dan daya kreasi kita lewat intenet. HTML juga merupakan file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang yaitu yang dikenal sebagai web page atau dokumen yang disajikan dalam web browser. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau interface aplikasi didalam internet.

HTML sendiri adalah suatu dokumen teks biasa yang mudah dimengerti dibanding bahasa pemrograman lainnya, dan karena bentuknya itu maka HTML dapat dibaca oleh berbagai platform seperti : windows, Linux, Macintosh. Kata Markup Language pada HTML menunjukkan fasilitas yang berupa tanda tertentu dalam script HTML sehingga kita bisa mengatur judul, garis, tabel, gambar dan lain-lain dengan perintah yang telah ditentukan dalam elemen HTML.

7. CSS

CSS merupakan kependekan Cascading Style Sheet yang berfungsi untuk mengatur tampilan dengan kemampuan jauh lebih baik dari tag maupun atribut standar HTML. CSS sebenarnya adalah suatu kumpulan atribut untuk fungsi

format tampilan dan dapat digunakan untuk mengontrol tampilan banyak dokumen secara bersamaan. Keuntungan menggunakan CSS yaitu jika ingin mengubah dokumen, maka tidak perlu mengubah satu persatu.

Penggunaan CSS ada dua cara yaitu dengan menyispkan kode CSS langsung dalam kode HTML atau simpan menjadi file tersendiri berekstensi *.css. Dengan meyimpan sebagai file tersendiri akan memudahkan untuk mengontrol tampilan dalam banyak dokumen secara langsung. CSS mendapat dukungan penuh pada browser versi 4 dan pada versi sebelumnya, hanya Internet Explorer yang masih mampu mengenal CSS. Tampilan CSS dapat berbeda jika ditampilkan pada menu browser yang berbeda.(Diar Puji Oktavian, 2010)

8. Javascript

Javascipt merupakan scripting language yang terintegrasi dengan web browser untuk memberikan fleksibilitas tambahan bagi programmer untuk mengontrol elemenelemen dalam halaman web. Aplikasi javascript sebenarnya cukup luas namun pada aplikasi yang dirancang, digunakan javascript yang dibatasi untuk DHTML (Dinamic HyperText Markup Language), yaitu javascript yang digunakan untuk mengakses property, method, dan event handler yang disediakan oleh DOM dan CSS.

Property didefinisikan sebagai setting nilai suatu objek tertentu. Contohnya adalah warna suatu teks, action untuk suatu form, nama file untuk suatu gambar, dll. Method adalah fungsi-fungsi yang dapat diterapkan dalam suatu objek. Misalnya maximize untuk window. Event handler menspesifikasikan bagaimana suatu objek merespon terhadap suatu kejadian, misalnya suatu button di klik, window di resize, dan lain-lain. (Diar Puji Oktavian, 2010)

9. Pengenalan Macromedia Dreamweaver 8

Dreamweaver 8 merupakan salah satu produk software yang dikeluarkan dari perusahaan Macromedia, Inc. Software ini bergerak dalam bidang perancangan web. Sekelompok software perancang web diantaranya Flash, Dreamweaver, Firework, Freehand dan lain-lain. Macromedia tampaknya sangat serius dalam

membuat software pembangun website yang mampu melakukan banyak hal dan memiliki banyak keunggulan.

Dreamweaver 8 adalah suatu bentuk software editor web yang dibuat oleh Macromedia. Dengan software ini, seorang programmer web dapat dengan mudah membuat tampilan websitenya. Dreamweaver 8 merupakan editor yang komplit dan dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana dalam bentuk halaman. Dengan adanya software ini kita tidak direpotkan untuk menuliskan skrip-skrip format HTML, PHP, ASP maupun bentuk program lainnya.

Sebagai editor, Dreamweaver 8 mempunyai sifat WYSIGWYG atau yang dibaca Waysiwig yang artinya "apa yang kemu lihat akan kamu peroleh" atau "what you see is what you get". Dengan kelebihan ini, seorang programmer dapat melihat langsung hasil buatannya tanpa harus membuka browser. Seperti software editor web lain, Dreamweaver 8 juga memiliki dua bentuk halaman, yaitu halaman rancangan dan halaman kode. Hal ini akan mempermudah dalam menambahkan skrip yang berbasis PHP maupun Javascript. Dreamweaver 8 selain mendukung dalam pembuatan web yang berbasis HTML, juga mendukung software lain diantaranya PHP, ASP, Perl, Javascript dan lain-lain.

Dengan menggunakan Dreamweaver 8, programmer telah banyak dimudahkan dalam merancang dan pengkodean. Hal ini akan sangat membantu dalam hal perancangan sebuah website yang sedang dibangun. Adapun beberapa komponen yang dimiliki oleh Dreamweaver 8 adalah :

1. Menu *Panel Insert*

   Menu *Panel Insert* adalah sekumpulan menu yang berhubungan dengan operasi pemasukan dan pembuatan pernik-pernik pada halaman web.

2. Menu *Panel Common*

   Menu *Panel common* adalah emnu yang memiliki beberapa ikon yang merupakan menu standar pada saat merancang halaman web.

3. Menu *Panel Layout*

   Menu ini berisi menu ikon tabel dan layer.

4. Menu *Panel Text*

   Menu ini digunakan untuk mengatur format *text* yang ada pada halaman *web*.

5. Menu *Panel Table*

   Menu ini digunakan untuk membuat tabel yang ada pada halaman *web*.

6. Menu *Panel Frame*

   Menu *frame* adalah salah satu menu yang akan digunakan untuk memilih bentuk rancangan halaman utama *website*.

7. Menu *Panel Form*

   Menu *form* digunakan untuk membuat formulir.

8. Menu *Panel Characters*

   Menu *characters* memiliki beberapa ikon yang digunakan untuk melakukan operasi halaman dan pengaturan paragraf.

9. Menu *Panel Media*

   Menu *media* adalah sekumpulan ikon yang berfungsi untuk melakukan pengggabungan *file* dari luar program Dreamweaver.

10. Menu *Panel Head*

    Menu *head* digunakan untuk operasi penambahan komponen dalam *head* HTML.

11. Menu *Panel Script*

    Menu *script* adalah sekumpulan ikon yang pada umumnya digunakan untuk melakukan penulisan perintah *script*.

12. Menu *Panel Application*

    Menu *application* digunakan untuk operasi *database*.

13. Menu *Panel Properties*

    Menu ini adalah sekumpulan menu yang berfungsi sebagi *tool* dalam pengaturan objek yang ada pada halaman *web*.