BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah Singkat

Nama Perusahaan	: PT. Lintas Mediatama
Alamat	: Jl. Menado No. 32 Bandung
Workshop	: Jl. Jakarta No. 36 Bandung
Telp. Office	: +62 22 4202505, Fax : +62 22 4202506
Telp. Workshop	: +62 22 91818165
Web Site	: www.lintasmediatama.com
Email	: office@lintasmediatama.com

PT. Lintas Mediatama (PT. LIMA) adalah sebuah perusahaan periklanan yang berkonsentrasi pada media promo outdoor. PT. Lintas Mediatama (PT. LIMA) menempatkan kualitas sebagai prioritas utama, dengan memberikan pelayanan perencanaan, pemilihan media promo yang sesuai dengan kebutuhan dan penempatan lokasi media promo serta maintenance yang optimal sehingga dapat meningkatkan *Brand Image* dan target pemasaran yang diharapkan.

PT. Lintas Mediatama (PT. LIMA) berdiri pada tanggal 16 Desember 2005, dengan melihat peluang bisnis Outdoor Advertising di Bandung cukup bagus, maka dua saudri ; Ibu Yanyan Wahdanihmar dan Ibu Yeni Wahyuningsih membentuk sebuah perusahaan PT. Lintas Mediatama (PT. LIMA) yang bergerak di bidang Outdoor Advertising. Pada awalnya Ibu Yanyan dan Ibu Yeni membantu sebuah perusahaan Outdoor Advertising Jakarta dalam urusan perijinan reklame di kota Bandung. Dengan melihat peluang yang cukup bagus mereka bersama teman-temannya membuat perusahaan ini. Mereka bersama tiga orang teman yaitu : Ibu Yanyan Wahdanimar, Ibu Yeni Wahyuningsih, Bapak Alit Solihat, Bapak Rudi dan Bapak Asep Waluyodjati.

Pada awal januari 2006, PT. Lintas Mediatama membeli asset titik lokasi dari PT. Satria Sarana Media (SSM). Inilah awal pekerjaan perusahaan PT. Lintas Mediatama (PT. LIMA) membangun sayapnya. Asset yang dibeli dari SSM sudah memiliki Klien yaitu PT. DJARUM dan PT. HM. Sampoerna.

Untuk melakukan maintenance (perawatan) titik lokasi yang dibeli dari SSM, PT. LIMA memerlukan sebuah workshop, maka PT. LIMA mulai membangun sebuah workshop yang lokasinya di jalan Jakarta no. 36 Bandung.

Pada awalnya kantor pertama PT. LIMA terletak di jalan Ciumbuleuit no. 113 D, dengan jumlah karyawan 5 orang untuk di kantor dan 7 orang di workshop. Pekerjaan awal PT. LIMA adalah melakakukan perbaikan titik-titik lokasi yang dibeli dari SSM, yang kemudian mulai mengajukan titik-titik lokasi reklame baru. PT. LIMA hanya berkonsentrasi pada media outdoor (Billboard / Reklame) dan itu terus dilakukan hingga sekarang.

Visi :

"Menjadi perusahaan bersumber daya manusia kreatif, produktif di bidang komunikasi, informasi, tekhnologi dan memberikan pelayanan terbaik."

Misi:

Kami ingin merealisasikan keinginan klien dengan cepat, tepat serta fleksible dan menempatkan kualitas dan kreatifitas sebagai prioritas utama.

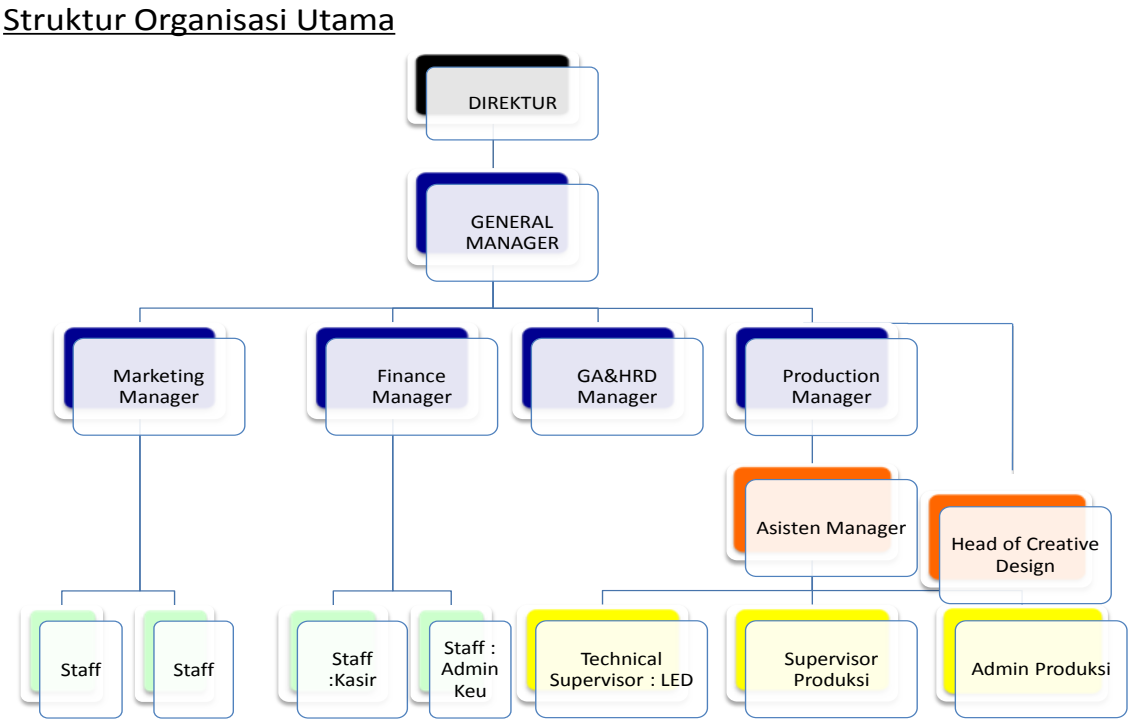
2.1.2 Logo Instansi



Gambar 2.1 PT. LintasMediatama

2.1.3 Struktur Organisasi dan Job Description

2.1.3.1 Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

2.1.3.2 Job Description

Berikut ini adalah uraian jabatan pada stuktur organisasi utama di PT. Lintas Mediatama (PT. LIMA).

1. Direktur

- Pemberi arahan perusahaan secara umum.
- Pengambil keputusan/kebijakan strategis perusahaan.
- Perumus visi-misi serta sasaran / tujuan perusahaan bersama para karyawan.

2. General Manager

- Bertanggung jawab atas keseluruhan bagian / fungsional perusahaan.
- Memimpin beberapa unit bidang fungsi pekerjaan yang mengepalai beberapa atau seluruh manajer fungsional.

3. Marketing Manager

- Sebagai peneliti dan pengembangan produk/jasa pelayanan, promosi serta kerjasama dengan pihak luar.
- Menganalisa dan mengembangkan strategi marketing untuk meningkatkan jumlah pelanggan dan layanan sesuai dg target yang ditentukan.

4. Finance Manager

- Bertanggung jawab atas segala hal yang bersangkutan dengan keuangan perusahaan., mulai dari pembelian, gaji karyawan, mengatur keluar masuknya uang perusahaan yang tejadi pada transaksi setiap harinya.
- menyediakan Laporan keuangan (Neraca, Laporan Rugi/Laba, dan Laporan Perubahan Modal).

5. GA & HRD Manager

- Menetapkan analisa jabatan
- Pengadaan tenaga kerja.
- Pengembangan tenaga kerja.

6. Production Manager

- Mengkoordinir dan mengawasi serta memberikan pengarahan kerja kepada setiap seksi di bawahnya untuk menjamin terlaksananya kesinambungan dalam proses produksi.
- Memonitor pelaksanaan rencana produksi agar dapat dicapai hasil produksi sesuai jadwal, volume, dan mutu yang ditetapkan
- Bertanggung jawab penuh atas keseluruhan apa yang ada di workshop.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Basis Data *(Database)*

Database dapat diartikan sebagai kumpulan data yang terdiri atas satu atau lebih Tabelyang terintegrasi satu sama lain, dimana setiap *user* diberi wewenang (otoritas) untuk dapatmengakses (mengubah, menghapus, menganalisis, menambah, memperbaiki) data dalamtabel-tabel tersebut.

Tabel-tabel tersebut berfungsi untuk menyimpan data dan merupakansuatu kumpulan data yang berhubungan dengan topik tertentu. Beberapa istiah yang harusdiketahi pada saat bekerja dengan sebuah tabel database adalah:

- ***Field*** ; merupakan tempat dimana data atau informasi dalam kelompok yang sama atau sejenis dimasukkan. *Field* itu pada umumnya tersimpan dalam bentuk kolom vertikal pada tabel.
- ***Record***; merupakan data lengkap dalam jumlah tunggal yang biasanya tersimpan dalam bentuk baris secara *horizontal* pada tabel.

2.2.2 Definisi Website

Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web *(web page)*, yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain *(domain name)* atau sub domain di *World Wide Web (WWW)* di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi "akar" *(root)*, yang disebut *homepage* (halaman induk, sering diterjemahkan menjadi "beranda", "halaman muka"), dan biasanya disimpan dalam server yang sama. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs - situs yang menampilkan pornografi, situs - situs berita, layanan surat elektronik *(e-mail)*, dan lain-lain.

Terminologi website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau sub domain, yang tempatnya berada didalam World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format *HTML (Hyper Text Markup Language),* yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website - website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah *URL* yang biasa disebut *Homepage*. URL ini mengatur halaman - halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink - hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka sususan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Beberapa website membutuhkan sub skripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi website tersebut. Contohnya, ada beberapa situs - situs bisnis, situs - situs e-mail gratisan, yang membutuhkan subkripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

Website ditulis, atau secara dinamik di konversi menjadi HTML dan diakses melalui sebuah program software yang biasa disebut dengan web browser, yang dikenal juga dengan HTTP Client. Halaman web dapat dilihat atau diakses melalui jaringan komputer dan internet, perangkatnya bisa saja berupa Personal Computer, Laptop Computer, PDA ataupun Cellphone.

2.2.3 Pengertian Sistem

Dalam perancangan suatu sistem informasi diarahkan kepada pemanfaatan teknologi secara maksimal yang terdiri dari beberapa elemen atau komponen yang membentuk jaringan kerja dan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Pendekatan yang menekankan pada prosedur, mendefinisikan sebuah sistem sebagai berikut :

"Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu".

Dari pengertian diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa suatu sistem merupakan elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.4 Konsep Dasar Sistem

Perancangan Suatu program aplikasi terdiri dari satu kesatuansistem.Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedur dan yang menekankan padakomponen. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut:

"Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yangsalingberhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu"

Pengertian dari prosedur itu sendiri menurut Richard F. Neuschel adalah suatu urutan-urutan operasi tulis menulis biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi yang terjadi.

Lebih lanjut Ferry Fitz Gerald, Andra F. Fitz Gerald dan Warren D. Stalling, Jr mendefinisikan prosedur sebagai berikut:

"Prosedur adalah urutan-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerapkan apa (what) yang harus dikerjakan, siapa (who) yang mengerjakan, kapan (when) dikerjakan dan bagaimana (how) mengerjakan"

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu" .

2.2.5 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu:

1. Komponen sistem (*Components*)

Suatu sistem memiliki sejumlah komponen yang saling berinteraksi, dimana setiap komponen akan membentuk suatu kerjasama. Komponen sistem dapat berupa sub sistem yang merupakan bagian dari sistem yang lebih besar.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Merupakan suatu daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lain / lingkungan luar, dan dengan batasan ini kita bisa mengetahui ruang lingkup suatu sistem.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*)

Apapun yang berada diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi suatu sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan sistem lainnya. Dengan penghubung ini akan mengalir data–data antar sub sistem dimana keluaran (*output*) dari sistem akan menjadi masukan (*input*) untuk sub sistem yang lain, sehingga antara sistem dan sub sistem akan saling berinteraksi membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Merupakan energi yang dimasukkan kedalam sistem, dimana masukan ini dapat berupa masukan perawatan *(maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Merupakan hasil dari energi yang diolah dan diidentifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan mampu menjadi masukan baru / informasi yang dibutuhkan.

7. Pengolahan Sistem (*Process*)

Setiap sistem pasti mempunyai pengolahan data masukan untuk diolah menjadi sebuah informasi.

8. Sasaran Sistem *(Object)*

Merupakan penentu dari tujuan untuk menentukan masukan yang dibutuhkan dan keluaran yang akan dihasilkan sebuah sistem

2.2.6 Klasifikasi Sistem

Sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi, oleh karena itu sistem dapat diklasifikasikan kedalam beberapa sudut pandang, yaitu:

1. Sistem Abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya: sistem *teologia*, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan tuhan.
2. Sistem Fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem akuntansi dan lain sebagainya.
3. Sistem Alamiah *(natural sistem)* adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, misalnya: perputaran bumi.
4. Sistem Buatan Manusia *(human made sistem)* adalah sistem yang dirancang manusia. Sistem yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut *human-machine sistem/man-machine system, m*isalnya: sistem informasi.

5. Sistem Tertentu *(deterministic sistem)* adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, misal: sistem computer.
6. Sistem Tak Tentu adalah sistem yang kondisinya masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
7. Sistem Tertutup *(closed sistem)* merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan dan tidak berpengaruh dengan lingkungan luarnya.
8. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

2.2.7 Definisi Sistem Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam mengambil suatu keputusan. Suatu informasi dapat diperoleh dari system informasi atau juga disebut dengan *processing system* atau *information processing system* atau *information-generating system*. Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. Leitchdan K. Roscoe Davis adalah *"suatu system didalam sebuah organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung orperasi, bersifat menejerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".*

2.2.8 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Informasi merupakan hal yang sangat penting dalam pengambilan keputusan, permasalahannya adalah dimana informasi tersebut didapat. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi. Robert A Leitch dan K. Roscoe Davis mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut:

"Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan."

2.2.9 Perancangan System

Perancangan sistem dapat berarti membuat sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada. Dalam merancang sebuah sistem biasanya menggunakan alat bantu berupa

2.2.9.1 Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Diagram konteks digambarkan dengan sebuah lingkaran yang menjelaskan tentang batasan sistem yang saling berhubungan dengan kesatuan luar (*external entity*) yang akan memberikan masukan dan menerima keluaran dari sistem tersebut.

"Diagram konteks adalah diagram yang tidak detail dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data masuk dan keluar dari sistem. Diagram ini digambarkan dengan sebuah lingkaran yang menjelaskan tentang batasan sistem yang saling berhubungan dengan kesatuan luar (external entity) yang akan memberikan masukan dan menerima keluaran dari sistem tersebut yang dihubungkan dengan aliran yang menghubungkan sebuah sistem dengan lingkaran sistem". (Sidharta, Sistem Informasi Bisnis,1995).

2.2.9.2 DFD *(Data Flow Diagram)*

DFD adalah alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambarn analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

Dibawah ini terdapat fungsi - fungsi dari simbol untuk DFD yaitu:

1. *Proses*, suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, prosedur atau alat yang digunakan untuk mentransformasikan data.
2. *Data Flow* (Arus Data), data yang mengalir dengan arah tertentu dari asal ke tujuan. Data yang mengalir dapat berupa dokumen, surat atau bentuk lainnya.
3. *Data Store* (Penyimpanan Data), digunakan untuk menyimpan dan mengambil data oleh proses. Data yang disimpan dapat berupa data yang terkomputerisasi maupun tidak terkomputerisasi.
4. *Terminator* atau *Source* atau *destination* atau dikenal juga dengan *external entity*, berupa orang, organisasi atau sistem lain yang berada diluar batas sistem yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dikembangkan.

2.2.9.3 ERD *(Entity Relationship Digital)*

ERD *(Entity Relationship Diagram)* Merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual, yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relatif kompleks.

Dengan ERD, model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan. ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data, pada dasarnya ada 3 macam simbol yang digunakan :

a. Entitas

   Adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat.

b. Atribut

   Entity mempunyai elemen yang disebut atribut, dan berfungsi mendeskripsikan karakter *entity*.

c. Hubungan/Relasi

   Relationship sebagaimana *Entity* maka dalam hubungan pun harus dibedakan dalam hubungan atau bentuk hubungan antar *Entity* dengan isi dari hubungan itu sendiri.

   Relasi yang terjadi diantara dua himpunan entitas (misalnya A dan B) dalam satu basis data yaitu:

   a. Satu ke satu *(One to one)*

      Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.

   b. Satu ke banyak *(One to many)*

      Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas.

   c. Banyak ke banyak *(Many to many)*

      Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.

2.2.10 Analisis Sistem

Analisis sistem *(sistem analis)* merupakan tahapan yang sangat kritis dan penting karena kesalahan dalam tahap ini dapat mempengaruhi tahapan selanjutnya, Analisa sistem didefinisikan sebagai berikut :

"Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya".

Dalam tahap analisis terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

a. *Identify* yaitu mengidentifikasi masalah.
b. *Understand* yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
c. *Analyze* yaitumenganalisissistem.
d. *Report* yaitu membuat laporan hasil analisis.

2.3 Software pendukung

Dalam membangun sistem informasi diperlukan software pendukung yang menunjang dalam proses pembuatannya. Berikut ini adalah software- softwarenya :

2.3.1 MySQL

SQL adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untukpemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem *database* (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja optimizernya dalam melakukan proses perintah-perintah *SQL*, yang dibuat oleh *user* maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database* server lainnya dalam *query* data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *query MySQL* bisa sepuluh kali lebih cepat dari *Postgre*SQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan *Interbase*.

Menurut ANSI (American National Standars Institut), bahasa ini merupakan standar untuk relational database management sistem (RDBMS). Pertanyataan-pernyataan SQL digunakan untuk melakukan beberapa tugas seperti: update data pada database, atau menampilkan data dari database. Beberapa software RDBMS dan dapat menggunakan SQL seperti Oracle, Sybase, Microsoft SQL server, Microsoft Access, dan sebagainya. Setiap software database mempunyai bahasa perintah atau sintak yang berbeda, namun pada prinsipnya mempunyai arti dan fungsi yang sama.

Perintah – perintah berikut adalah :

a. *Create*, yaitu digunakan untuk membuat table baru.
b. *Select*, yaitu digunakan untuk menampilkan data sesuai kriteria yang kita tentukan.
c. *Insert*, digunakan untuk menyisipkan atau menambah baris pada tabel.
d. *Update*, yaitu digunakan untuk merubah isi data dalam tabel.
e. *Delete*, yaitu digunakan untuk menghapus baris atau record data dalam tabel.

f. *Drop*, yaitu digunakan untuk menghapus tabel.

Contoh penggunaan MySQL :

```
CREATE TABLE user (
  users varchar(20) NOT NULL,
  password varchar(32) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (users)
) TYPE=MyISAM;
```

2.3.2 Html5

HTML5 adalah sebuah bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari Waring Wera Wanua, sebuah teknologi inti dari Internet. HTML5 adalah revisi kelima dari HTML (yang pertama kali diciptakan pada tahun 1990 dan versi keempatnya, HTML4, pada tahun 1997) dan hingga bulan Juni 2011 masih dalam pengembangan. Tujuan utama pengembangan HTML5 adalah untuk memperbaiki teknologi HTML agar mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin.

HTML5 merupakan salah satu karya Konsortium Waring Wera Wanua (*World Wide Web Consortium*, W3C) untuk mendefinisikan sebuah bahasa markah tunggal yang dapat ditulis dengan cara HTML ataupun XHTML. HTML5 merupakan jawaban atas pengembangan HTML 4.01 dan XHTML 1.1 yang selama ini berjalan terpisah, dan diimplementasikan secara berbeda-beda oleh banyak perangkat lunak pembuat web, contoh struktur bahasa HTML :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Title of the document</title>
</head>

<body>
The content of the document.....
</body>
</html>
```

2.3.3 PHP

PHP adalah bahasa *scripting server – side*, artinya bahasa yang digunakan pada server dengan tanpa perlu melakukan kompilasi tetapi cukup menuliskan tulisan dalam bentuk ASCII-nya saja. PHP sangat mirip dengan bahasa C, juga mempunyai karakteristik yang mirip dengan Perl. PHP dapat digunakan untuk mengolah data dari berbagai macam database, contoh struktur bahasa PHP adalah sebagai berikut :

```
<?php
echo ” Syntax Program”;
?>
```

2.3.4 Adobe Dreamweaver CS5

Adobe Dreamweaver CS5 merupakan program penyuntinghalaman web keluaran Adobe Systems yang dulu dikenal sebagai Macromesia Dreamweaver keluaran Macromedia.Program inibanyakdigunakanolehpengembang web karenafitur – fiturnya yang menarikdankemudahanpenggunaannya.Program inimerupakanversiterbarusetelah Adobe Dreamweaver CS4.Dreamweaver adalahalat yang sangat berguna baik pemula dan profesioanal web. Hal ini dikarenakan Dreamweaver medukung berbagai teknologi web dan berbagai server - side scripting languages. Dreamweaver dapat digunakan sebagai sebuah program perangkatlunak yang berdirisendiriataumenggunakannyabersamadengan web designing tools lainnya. Adobe Dreamweaver mempunyaikeunggulan disbanding program sejenisantara lain.

1. Adobe Dreamweaver mempunyai ruang kerja, fasilitas, dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktifitas dan efektifitas dalam desain maupun membangung suatu web.
2. Fasilitas penyunting secara visual dari dreamweaver memungkingkan untuk menambah desain dan fungsionalitas halaman – halaman web.

3. Pada Adobe Dreamweaver terdapat beberapa kemampuan bukan hanya sebagai software untuk mendesain web saja, tetapi juga untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi web, antara lain JPS, PHP, ASP, dan ColdFusion.
4. Lebih mudah dan cepat dalam mendesain web karena tidak perlu harus menuliskan tag – tag html.
5. Pada Adobe dreamweaver CS5 ini didukung fitur Adobe Browser Lab yaitu sebuah CS baru Live layanan yang mengungkapkan bagaimana halaman Anda akan terlihat pada berbagai versi browser dan platform, dan membuatnya mudah untuk membandingkan hasil.

2.3.5 XAMP Server

XAMPP merupakan pengembangan dari LAMP (Linux Apache, MySQL,PHP and PERL). XAMPP ini merupakan project non-profit yang dikembangkanoleh Apache Friends yang didirikan Kai 'Oswalad' Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002, project mereka ini bertujuan mempromosikan pengunaan apacheweb server.

Fungsinya 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.