BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Menurut Tata Sutabri (2012 : 3) sistem dapat diartikan sebagai kumpulan atau himpunan dari unsur, kompenen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu.

Pengertian Sistem secara umum adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.1. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran dan tujuan.

Menurut Tata Sutabri (2012 : 13) Sebuah sistem juga memiliki karakteristik atau sifat - sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatau system.

1. **Komponen Sistem**

   Suatu Sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama mementuk suatu kesatuan, Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian bagian dari sistem.

Setiap subsisem mempunyai karakteristik dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan dan menujukan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkup Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga dapat bersifat merugikan.

Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus di jaa dan di pelihara.

Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus di tahan dan di kendalikan, jika tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini kemungkinan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke

subsistem lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membantu satu kesatuan.

5. Masukan Sistem

Masukan Sistem adalah energi yang di masukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal maintenance input adalah energi yang di masukan supaya sistem tersebut dapat berjalan. Sinyal input adalah energi yang di proses untuk mendapatkan keluaran dari sistem.

6. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah energi yang di olah dan di klasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat berupa masukan untuk subsistem yang lain.

7. Pengolahan Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah adalah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem harus mempuny tujuan atau sasaran, apabila sistem tidak mempunyai sasaran maka sistem tersebut tidak akan ada. Suatu sistem dapat di katakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya. Sasaran sangat berpengaruh pada masukan dan pengeluaran yang di hasilkan.

2.1.2. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat di klasifikasikan kedalam beberapa sudut pandang, Seperti contoh sistem yang bersifat abstrak, sistem alamiah, sistem yang bersifat deterministic dan sistem yang bersifat terbuka dan tertutup.

Adapun penjelasan yang lebih detail dan rinci akan di paparkan di bawah ini :

A. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak dan sistem fiksik, Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.
B. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia, Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi karena proses alam tidak di buat oleh manusia (di tentukan dan tunduk kepada kehendak sang pencipta)
C. Sistem diklasifikasikan sebagai sestem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probalistic system*), sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat di prediksi sehingga keluaran dari sistem dapat di ramalkan. Sistem tertentu relatif stabil/konstan dalam jangka waktu yang lama.
D. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya.

2.2. Konsep Dasar Informasi

2.2.1. Siklus Informasi

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan suatu tindakan yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model hingga kembali menghasilkan suatu informasi dan terus menerus akan berulang hingga membentuk siklus informasi (*information circle*) ataudisebut juga siklus pengolahan data.

2.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas Informasi (*quality of information*) sangat di pengaruhi atau di tentukan hal berikut :

A. Relevan (*relevancy*)

Seberapa jauh tingkat relevansi informasi ini, dan kejadian yang akan datang. Informasi yang berkualitas akan mampu menunjukan benang merah relevansi kejadian masa lalu, hari ini, dan masa depan sebagai sebuah bentuk aktivitas yang kongkrit dan mampu dilaksanakan dan di buktikan oleh siapa saja.

B. Akurat (*accuracy*)

Suatu Informasi di katakan berkualitas jika seluruh kebutuhan informasi tersebut telah tersampaikan, seluruh pesan telah benar/sesuai, serta

pesan yang di sampaikan sudah lengkap atau hanya sistem yang diinginkan oleh user.

C. Tepat Waktu (*timeliness*)

Berbagai proses dapat diselesaikan dengan tepat waktu, laporan-laporan yang di butuhkan dapat di sampaikan tepat waktu.

D. Ekonomis (*economy*)

Informasi yang di hasilkan memiliki daya jual yang tinggi, serta biaya operasional untuk menghasilkan informasi tersebut minimal, Informasi tersebut juga mampu memberikan dampak yang luas terhadap laju pertumbuhan ekonomi dan teknilogi informasi.

E. Efisien (*effiency*)

Informasi yang berkualitas memiliki sintaks ataupun kalimat yang sederhana.

F. Dapat dipercaya (*reliability*)

Informasi tersebut berasal dari sumber yang di percaya dan sumber tersebut juga telah teruji tingkat kejujurannya.

2.2.3. Nilai Informasi

Suatu Informasi dapat dikatakan bernilai jual tinggi bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepat di taksir keuntungannya dengan satuan nilai uang, tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

2.3.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Leitch Rosses (2005 : 11) dalam buku Jugiyanto, mengemukakan sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolah transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

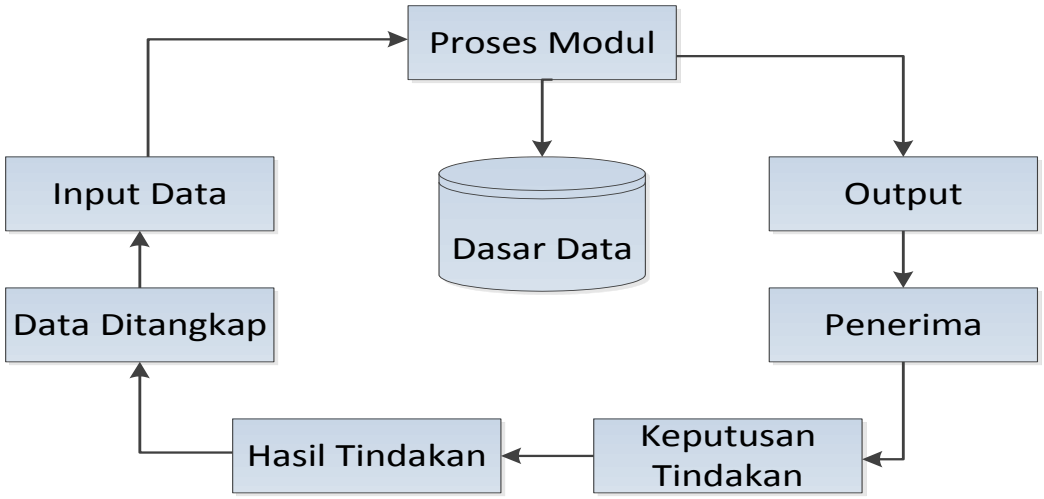
Menurut Tata Sutabri (2012 :38) Sistem informasi adalah suatu sistem dalam sauatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategis dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.

Sedangkan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:13) Sistem informasi adalah suatu system yang di buat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

Sistem informasi dapat didefinisikan pengaturan orang, data, proses dan teknologi informasi yang berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan sebagai output informasi yang diperlukan untuk mendukung sebuah organisasi.

Sistem penglohan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah dari dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya. Nilai informasi berhubungan dengan keputusan.Bila tidak ada pilihan atau keputusan maka informasi tidak diperlukan.Keputusan dapat berkisar dasri keputusan berulang sederhana sampai keputusan strategis jangka panjang.Nilai informasi dilukiskan paling berarti dalam konteks pengambilan keputusan. Penerima Informasi tersebut untuk membuatkan suatu keputusan dan melakukan tindakan yang akan

mengakibatkan munculnya sejumlah data lagi. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model, dan seterusnya sehingga membentuk suatu siklus, siklus inilah yang disebut sebagai siklus Sistem Informasi (*information cycle*).



Gambar 2.1 *Siklus Informasi*

2.3.2. Komponen Sistem Informasi

1. Komponen Input (Masukan)

   Input atau masukan mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Komponen Model

   Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data atau

Database dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Komponen Output (Keluaran)

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan infromasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

4. Komponen Teknologi

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Komponen Database (Basis Data)

Menurut para pakar di bidang nya (2004 :3) yang dikutip dalam buku Konsep Sistem Basis Data Dan Implementasinya Database adalah sekumpulan data store (Bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam magnetic disk, optical disk, magnetik drum atau media penyimpanan sekunder lainnya. Ada juga yang menympulkan database adalah sekumpulan program-program aplikasi umum yang bersifat “batch” yang mengeksekusi dan memproses data secara umum (seperti: pencarian, peremajaanm penambahan, dan penghapusan terhadap data).

6. Komponen Control (Pengendalian)

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidakefisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian

perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

Keenam komponen tersebut harus ada bersama-sama dan membentuk satu kesatuan.Setelah data diolah dan menjadi sebuah informasi maka barulah terbentuk sistem.

2.3.3. Tujuan Pembangunan Sistem Informasi

1. Integrasi Sistem
    1) Menghubungkan sistem individu/kelompok.
    2) Pengkolektifan data dan penyambungan secara otomatis.
    3) Peningkatan koordinasi dan pencapaian sinergi.
2. Efisiensi pengelolaan sistem
    1) Penggunaan basis data dalam upaya kesamaan pengadministrasian data.
    2) Pengelolaan data berkaitan dengan karakteristik informasi.
    3) Penggunaan dan pengambilan informasi.
3. Dukungan keputusan untuk management
    1) Melengkapi informasi guna kebutuhan proses pengambilan kebutuhan.
    2) Akuisisi informasi eksternal melalui jaringan komunikasi.
    3) Ekstraksi dari informasi internal yang terpadu.

2.3.4. Manfaat Sistem Informasi

Sistem Informasi memiliki banyak manfaat diantaranya :

1. Menghemat tenaga kerja.
2. Peningkatan efisiensi.
3. Perbaikan dokumen.
4. Mempercepat proses.
5. Pencapaian standar.
6. Perbaikan keputusan.

2.3.5. Pemakai Informasi

Organisasi menggunakan Sistem Informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka.

Perusahaan menggunakan Sistem Informasi untuk mempertahankan persediaan pada tingkat paling rendah agar konsisten dengan jenis barang yang tersedia.

Bank menggunakan Sistem Informasi untuk mengolah cek-cek nasabah dan membuat berbagai laporan rekening koran dan transaksi yang terjadi.

2.4. Penjabaran Kasus yang di analisis

Penjabaran Kasus yang di analisis oleh penulis adalah sebagai berikut :

2.4.1. Reservasi

Reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepahaman antara konsumen dengan produsen mengenai produk tersebutnamun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual - beli.

Jadi, dalam kaitannya dengan penelitian ini kata reservasi dapat didefinisikan sebagai suatu cara yang dilakukan konsumen atau tamu untuk memesan ruangan karaoke. Reservasi biasanya dilakukan sebelum waktu pelaksanaan.

2.4.2. Pengertian Karaoke

Karaoke adalah tempat hiburan yang disediakan untuk para pengunjung yang suka menyanyi atau untuk melatih hobby yang mereka miliki yaitu menyanyi.

Sedangkan pengertian menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Karaoke adalah jenis hiburan dengan menyanyikan lagu-lagu populer dengan iringan musik yg telah direkam terlebih dahulu.

2.4.3. Sistem Informasi Reservasi Karaoke berbasis web

Sebuah sistem yang pada dasarnya dibuat untuk pemenuhan kebutuhan bagi tamu atau konsumen untuk memesan ruangan yang menyediakan kebutuhan-kebutuhan untuk bernyanyi (*Karaoke*) dan untuk memperoleh informasi fasilitas-

fasilitas yang di tawarkan perusahaan tentang harga, special discount yang berlaku dan lain sebagainya yang di lakukan secara online.

2.4.4. Pengertian Website

website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet.

2.4.4.1. Sejarah Website

Penemu Website adalah Sir Timothy John “Tim” Berners-Lee, Website pertamakali yang tersambung dengan jaringan muncul pada tahun 1991.Maksud dari Tim ketika membuat website adalah untuk mempermudah tukar menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti di tempat dia bekerja.Pada tanggal 30 April 1993, CERN (tempat dimana Tim bekerja) menginformasikan bahwa WWW dapat digunakan secara gratis oleh semua orang.

2.4.4.2. Tujuan Pembuatan Website

Prioritas utama membuat situs web adalah merumuskan suatu tujuan, untuk apa situs web tersebut dibuat. Sebagai contoh, perusahaan yang bergerak dibidang jasa karaoke membuat suatu website dengan tujuan untuk memperkenalkan dan mempromosikan tempat karaoke nya dan pelayanan untuk melakukan pemesanan ruangan secara online. Dari contoh di atas dapat diambil kesimpulan bahwa website yang akan dibuat adalah website yang dapat memberikan suatu informasi yang lengkap dan akurat tentang sistem pemesanan ruangan karaoke yang ditawarkan oleh

perusahaan tersebut. Maksudnya adalah agar masyarakat yang melihat website tersebut dapat mengenal dengan baik dan berminat untuk melakukan pemesanan ruangan karaoke secara online di website tersebut.

2.4.4.3. Menentukan Isi Website

Dengan target yang jelas kita dapat mempersiapkan isi yang nantinya akan dimasukkan atau di desain dalam halaman web, sehingga kita dapat memperkirakan isi dari website seperti profil dan sejarah singkat dari lembaga atau instansi, struktur orgsnisasi lembaga, visi dan misi lembaga, serta gambaran umum tentang sistem.

2.4.4.4. Menentukan Struktur Website

Struktur suatu situs web memegang peranan penting dalam kemudahan memanajemen situs yang akan dibangun. Struktur yang baik memudahkan web master untuk mengelola situs web tersebut dan tentunya struktur yang kurang baik akan menyusahkan web master untuk mengelolanya. Struktur sebuah website juga harus disesuaikan dengan isi situs web tersebut. Situs web yang komplit harus memiliki manajemen yang baik karena struktur yang tidak baik akan membingungkan pengunjung.

2.5. Pengertian Internet

Menurut Budi Irawan (2005:69) internet adalah suatu jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer local dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut.

2.6. Perangkat Lunak Pendukung

2.6.1. Sekilas Tentang bahasa pemograman PHP

Menurut Tim Litbang Madcoms (2004 : 1) dalam buku php & MySQL untuk membuat website interaktif, PHP adalah salah satu bahasa pemograman yang berjalan dalam sebuah web server dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server.

Beberapa keunggulan yang di miliki PHP antara lain :

A. PHP memiliki tingkat akses yang lebih tinggi.
B. PHP memiliki tingkat lifecycle yang cepat sehingga selalu mengikuti perkembangan teknologi internet
C. PHP memiliki tingkat keamanan yang tinggi.
D. PHP mampu berjalan di beberapa server yang ada, misalnya Apache, Microsoft IIS, PWS, AOLserver, phttpd, fhttpd dan Xitami.
E. PHP mampu berjalan di linux sebagai platform sistem operasi utama bagi PHP, namun juga dapat berjalan di FreeBSD, Unix, Solaris, Windows, dan yang lain.
F. PHP juga mendukung akses ke beberapa database yang sudah ada, baik yang bersifat free/gratis maupun komersial. Database itu antara lain MySQL, PosgreSQL, mSQL, Informix, dan Microsoft SQL server.
G. PHP bersifat free atau gratis.

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page (Situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995.Pada

waktu itu PHP masih bernama Form Interpreted (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web.

Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI.Dengan perilisan kode sumber ini menjadi sumber terbuka, maka banyak pemrogram yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0.Pada rilis ini, interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP diubah menjadi akronim berulang PHP (*Hypertext Preprocessing*).

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0.PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki

kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0.Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar.Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

2.6.2. Sekilas Tentang CI (*Code Igniter*)

CodeIgniter adalah aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP.CodeIgniter memudahkan developer untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal. CodeIgniter dirilis pertama kali pada 28 Februari 2006.

2.6.3. Sekilas Tentang Apache

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

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

Apache merupakan *software open source* dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan *Apache Software Foundation*.

2.6.4. Sekilas Tentang Xampp

XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, Perl. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat

lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat Apache (*web server*), MySQL (*database*), PHP (*server side scripting*), Perl, FTP server, phpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. Jika membutuhkan Xampp bisa di download di website resminya di https://www.apachefriends.org/download.html.

2.6.5. Sekilas Tentang MySQL

MySQL adalah suatu perangkat lunak database relasi (*Relational Database Management System* atau RDBMS), seperti halnya ORACLE, Postgresql, MS SQL, dan sebagainya.MySQL AB menyebut produknya sebagai database open source terpopuler di dunia.

Pada MySQL terdapat beberapa perintah. Perintah-perintah pada MySQL ini hampir sama dengan perintah-perintah pada database server lainnya. Perintah-perintah MySQL itu antara lain adalah sebagai berikut :

1. *Create database*, digunakan untuk membuat database pada database server.

   Sintaksnya adalah :

   Create database database_name

   Database_name adalah nama database yang akan dibuat.

2. *Use database*, digunakan untuk menunjuk database yang akan digunakan.

   Sintaksnya adalah :

   Use database_name

Database_name adalah nama database yang akan digunakan.

3. Create table, digunakan untuk membuat tabel pada database yang digunakan.

   Sintaksnya adalah :

   Create table table_name

   (

   Column1 column_type column_attributes,

   Column2 column_type column_attributes,

   Primary_key (column_name)

   );

   Table_name adalah nama tabel yang akan dibuat. *Column1* adalah nama kolom yang akan dibuat pada tabel. *Column_type* adalah tipe dari kolom tersebut , dapat berupa char, varchar, tinytext, mediumtext, longtext, enum, int, tinyint, mediumint, bigint, float, decimal, time, date, datetime, timestamp, year.

4. *Insert*, digunakan untuk menambahkan record pada tabel.

   Sintaksnya adalah :

   Insert into table_name(column1, column2,..) values (value1,value2,..)

   Table_name adalah nama tabel yang akan ditambahkan record-nya.

   Column1, column2 adalah kolom yang akan ditambahkan data.

   Value1, value2 adalah data yang akan ditambahkan.

5. *Update*, digunakan untuk mengubah record yang sudah ada pada tabel.

Sintaksnya adalah :

Update table_name set column1=value1, column2=value2 where column=value

Table_name adalah nama tabel yang akan dirubah record-nya. *Column1, column2* adalah kolom yang akan dirubah data. *Value1,value2* adalah data yang akan digantikan.

6. *Drop table*, digunakan untuk menghapus tabel.

   Sintaksnya adalah :

   Drop table table_name

   Table_name adalah nama tabel yang akan dihapus.

7. *Show tables*, digunakan untuk menampilkan tabel-tabel yang telah dibuat dalam database yang aktif.

   Sintaksnya adalah :

   Show tables

8. *Show field*, digunakan untuk menampilkan seluruh field dalam suatu tabel.

   Sintaksnya adalah :

   Show field from table_name

   Table_name adalah nama tabel yang akan ditampilkan field-nya.

9. *Alter table*, digunakan untuk menambah,merubah, dan menghapus field dalam suatu tabel.

   Sintaksnya adalah :

   A. Untuk menambahkan

Alter table_name add column column1 column_type column_attributes

Table_name adalah nama tabel yang akan ditambahkan field-nya.

Column1 adalah nama field baru, column_type adalah tipe kolom dan column_attributes adalah atribut kolom yang akan ditambahkan.

B. Untuk mengubah

Alter table_name change column1 column2

column_type column_attributes

column1 adalah mana field yang akan dirubah, *column2* adalah nama field baru, *column_type* adalah tipe kolom dan column_attributes adalah atribut kolom.

C. Untuk menghapus

Alter table table_name drop column column1

Table_name adalah tabel yang akan dihapus field-nya. *Column1* adalah nama field yang akan dihapus.

Untuk menggabungkan bahasa pemograman PHP dan MySQL dibutuhkan beberapa perintah khusus, yaitu :

1. Pembuatan koneksi antara server dari MySQL dengan web server tempat menyimpan halaman web, perintahnya :

   <?php

   Mysql_connet(“host name”,”username”,”password”);

   ?>

2. Setelah terbentuk koneksi selanjutnya dilakukan pemilihan terhadap database yang akan digunakan, perintahnya :

   <?php

   Mysql_select_db(“nama database”);

   ?>

   Baru kemudian dapat dilakukan perintah-perintah MySQL lainya seperti select, update, insert, dan lain-lain.

2.6.6. Sekilas Tentang Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver 8 menurut situs resmi yang di kutip penulis dari http://www.adobe.com/ Macromedia Dreamweaver 8 dari Adobe adalah alat pengembangan web terkemuka di industri yang memungkinkan Anda secara efisien desain, mengembangkan dan memelihara website berbasis standar dan aplikasi.Dreamweaver 8 memberikan kombinasi yang kuat dari alat visual tata letak, fitur pengembangan aplikasi, dan dukungan mengedit kode.

Macromedia Dreamweaver merupakan editor visual yang proposal untuk menambah dan mengelola situs web dan halaman-halaman HTML. Dengan Dreamweaver sangat mudah membuat dan mengedit platform termasuk lintas platform browser.Dreamweaver menyediakan desain tingkat tinggi dan tool-tool untuk layout, kemudian juga sangat mudah menggunakan kemampuan Dynamic HTML seperti animasi layer dan behaviours tanpa menulis kode programnya.

2.6.7. Sekilas Tentang HTML

Hyper Text Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegerasi.

HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web.HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C).HTML dibuat oleh kolaborasi Caillau TIM dengan Berners-lee Robert ketika mereka bekerja di CERN pada tahun 1989 (CERN adalah lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa).

2.6.8. CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS bukan merupakan bahasa pemograman, Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.

Sama halnya styles dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, misalnya heading, subbab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (file). Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML.

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.