

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Dalam mendefinisikan suatu sistem, terdapat dua pendekatan yaitu pendekatan yang menekankan pada prosedur dan pendekatan yang menekankan pada elemen atau komponen.

2.1.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu himpunan suatu “benda” nyata atau Abstrak (*a set of think*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketertgantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*Unity*) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.

Berikut ini pengertian Sistem menurut beberapa Ahli :

1. Menurut Azhar Susanto (2013:22) : “Sistem adalah kumpulan/group dari sub sistem/bagian/komponen apapun baik phisik ataupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.
2. Menurut Jogiyanto (2009:34) : “Sistem dapat di definisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen “.Sistem dan prosedur merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Suatu sistem baru bisa terbentuk bila di dalamnya terdapat beberapa prosedur yang mengikutinya.
3. Menurut (Mulyadi, 2010:5) : "Sistem adalah jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pokok

perusahaan sedangkan prosedur adalah suatu urutan kegiatan klerikal, biasanya melibatkan beberapa orang dalam satu departemen atau lebih yang dibuat untuk menjamin penanganan secara seragam transaksi perusahaan yang terjadi secara berulang-ulang.”

Dari pengertian Sistem beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah “Kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan dari sistem tersebut.

2.1.2. Karakteristik Sistem

Menurut Kusriani dan Koniyo (2007:6) sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, diantaranya:

1. Komponen Sistem (*Component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang saling bekerja sama membentuk suatu komponen sistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan kerjanya.

3. Subsistem

Bagian-bagian dari sistem yang beraktivitas dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dengan sasarannya masing-masing.

4. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Suatu sistem yang ada diluar dari atas sistem yang dipengaruhi oleh operasi sistem.

5. Penghubung Sistem (*Interface*)



Media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lain. Adanya penghubung ini memungkinkan berbagai sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lainnya.

6. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang masuk ke dalam sistem, berupa perawatan dan sinyal. Masukkan perawatan adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat berinteraksi.

7. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

8. Pengolahan Sistem (*Proses*)

Suatu sistem yang mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

9. Sasaran Sistem (*Objective*)

Tujuan yang ingin dicapai oleh sistem, akan dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan.



2.1.3. Klasifikasi Sistem

Menurut Mustakini (2009:53), Suatu sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa sudut pandang, sebagai berikut :

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

- a. Sistem Abstrak (*abstract system*) adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teknologi yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan.

- b. Sistem Fisik (*physical system*) adalah sistem yang ada secara fisik dan dapat dilihat dengan mata. Misalnya, sistem komputer, sistem akuntansi, dan sistem transportasi.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan

- a. Sistem alami (*natural system*) adalah sistem yang keberadaannya terjadi secara alami/natural tanpa campuran tangan manusia. Contoh sistem alamiah adalah sistem tata surya yang terdiri dari atas sekumpulan planet, gugus bintang dan lainnya.
- b. Sistem buatan manusia (*human made system*) adalah sistem yang terjadi melalui rancangan atau campur tangan manusia. Misalnya, sistem komputer, sistem transportasi.

3. Sistem Tertentu dan Sistem Tak Tentu

- a. Sistem tertentu (*deterministic system*) adalah sistem yang operasinya dapat diprediksi secara cepat dan interaksi di antara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti. Misalnya, sistem komputer karena operasinya dapat diprediksi berdasarkan program yang dijalankan.
- b. Sistem tak tentu (*probabilistic system*) adalah sistem yang hasilnya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas. Misalnya, sistem persediaan.

4. Sistem Tertutup Dan Sistem Terbuka

- a. Sistem tertutup (*closed system*) adalah sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan di luar sistem. Sebenarnya sistem tertutup tidak ada, yang ada adalah relatif tertutup.

- b. Sistem terbuka (*open system*) adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan luar dan dapat terpengaruh dengan keadaan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan output untuk subsistem yang lain.

2.1.4. Pengertian Sistem Informasi

Secara umum Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

Berikut ini pengertian Sistem Informasi menurut beberapa Ahli :

1. Menurut Mulyanto (2009:29), "Sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan."
2. Menurut Sutarman (2012:13), "Sistem informasi adalah sistem yang dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi)".
3. Menurut Sutabri (2012:46), "Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa “Sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan, pemasukan, pemrosesan data, penyimpanan, pengolahan, pengendalian dan pelaporan sehingga tercapai sebuah informasi yang mendukung pengambilan keputusan didalam suatu organisasi untuk dapat mencapai sasaran dan tujuannya”.

Suatu sistem informasi pada dasarnya terbentuk melalui suatu kelompok kegiatan operasi yang tetap, yaitu:

1. Mengumpulkan data
2. Mengelompokkan data
3. Menghitung
4. Menganalisa
5. Menyajikan laporan



Sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi. Kelima sumber daya tersebut adalah manusia, hardware, software, data, dan jaringan. Kelima komponen tersebut memainkan peranan yang sangat penting dalam suatu sistem informasi. Namun, dalam kenyataannya, tidak semua sistem informasi mencakup kelima komponen tersebut. Misalnya, sistem informasi pribadi yang tidak mencakup jaringan telekomunikasi. (Mulyanto, 2009 : 247)

1. Sumber Daya Manusia

Manusia mengambil peranan yang penting bagi sistem informasi. Manusia dibutuhkan untuk mengoperasikan sistem informasi. Sumber daya manusia dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu pengguna akhir (*end user*) dan

pakar sistem informasi. Pengguna akhir (*end user*) adalah orang-orang yang menggunakan informasi yang dihasilkan dari sistem informasi, misalnya pelanggan, pemasok, teknisi, mahasiswa, dosen, dan orang-orang yang berkepentingan dengan informasi dari sistem informasi tersebut. Sedangkan pakar sistem informasi adalah orang-orang yang mengembangkan dan mengoperasikan sistem informasi, misalnya sistem analis, *developer*, operator sistem, dan staf administrasi lainnya.

2. Sumber Daya *Hardware*

Sumber daya *hardware* adalah semua peralatan yang digunakan dalam pemrosesan informasi. Sumber daya *hardware* tidak hanya sebatas komputer saja, melainkan semua media data seperti lembaran kertas dan disk magnetik atau optikal.

3. Sumber Daya *Software*

Sumber daya *software* adalah semua rangkaian perintah (instruksi) yang digunakan untuk memproses informasi. Sumber daya *software* tidak hanya berupa program saja, tetapi juga berupa prosedur. Program merupakan sekumpulan instruksi untuk memproses informasi. Sedangkan prosedur adalah sekumpulan aturan yang digunakan untuk mewujudkan pemrosesan informasi dan mengoperasikan perintah bagi orang-orang yang akan menggunakan informasi.

4. Sumber Daya Data

Sumber daya data bukan hanya sekedar bahan baku untuk masukan sebuah sistem informasi, melainkan sebagai dasar membentuk sumber daya



organisasi. Seperti yang dijelaskan sebelumnya data dapat berbentuk teks, gambar, audio atau suara, maupun video.

5. Sumber Daya Jaringan

Sumber daya jaringan merupakan media komunikasi yang menghubungkan komputer, pemroses komunikasi, dan peralatan lainnya, serta dikendalikan melalui software.

2.1.5. Penjelasan tentang penjualan

Penjualan merupakan pembelian sesuatu (barang atau jasa) dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang diperoleh perusahaan.

Penjualan menurut Francis Tanti (2016:3) Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran.

Pada umumnya para pengusaha mempunyai tujuan mendapatkan laba tertentu (mungkin maksimal), dan mempertahankan atau bahkan berusaha meningkatkannya untuk jangka waktu lama. Tujuan tersebut dapat direalisasikan apabila penjualan dapat dilaksanakan seperti yang direncanakan. Dengan demikian tidak berarti bahwa barang atau jasa yang terjual selalu akan menghasilkan laba. Kemampuan usaha dalam menjual produknya menentukan keberhasilan dalam mencari keuntungan, apabila usaha tersebut tidak mampu menjual maka usaha tersebut akan mengalami kerugian.

Jenis-jenis Penjualan (Swasta 2009:11) ;

1. Trade Selling

Trade selling dapat terjadi bilamana produsen dan pedagang besar mempersilahkan pengecer untuk berusaha memperbaiki distributor produk-produk mereka. hal ini melibatkan para penyalur dengan kegiatan promosi, peragaan, persediaan dan produk baru.

2. Missionary Selling

Merupakan penjualan berusaha ditingkatkan dengan mendorong pembeli untuk membeli barang-barang dari penyalur perusahaan.

3. Technical Selling

Yaitu berusaha meningkatkan penjualan dengan pemberian saran dan nasehat kepada pembeli akhir dari barang dan jasanya.

4. New Businies Selling

Merupakan berusaha membuka transaksi baru dengan merubah calon pembeli menjadi pembeli.

5. Responsive Selling

ialah setiap tenaga penjualan diharapkan dapat memberikan reaksi terhadap permintaan pembeli.



2.1.6. Pengertian Internet dan Web

1. Definisi Internet

Menurut Kadir (2014:306), internet merupakan contoh jaringan terbesar yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar di seluruh penjuru dunia dan tidak terkait pada satu organisasi pun. Siapa saja dapat bergabung pada internet. Dengan menggunakan jaringan ini, sebuah organisasi dapat melakukan pertukaran informasi secara internal ataupun melakukan

pertukaran informasi secara eksternal dengan organisasi-organisasi yang lain. Dalam hal ini, jaringan tersusun atas berbagai jenis komputer dan sistem operasi.

Supaya bisa berhubungan dengan internet, seorang pemakai dapat mengakses komputer pada perusahaan yang telah terkoneksi ke internet atau perlu menjadi pelanggan dari sebuah ISP (*Internet Service Provider*). Alternatif lain, cukup melakukan pengaksesan pada warung-warung internet (warnet). ISP adalah organisasi komersial yang bergerak dalam bidang penyediaan jasa akses ke internet.

2. Definisi Website

Menurut Yuhefizar dkk (2009:161), “*Website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan”. Adapun jenis-jenis *web* berdasarkan sifatnya adalah

- a. Web Statis, dan
- b. Web Dinamis



Web statis dibentuk dengan menggunakan HTML saja. Kekurangan aplikasi seperti ini terletak pada keharusan untuk memelihara program secara terus menerus untuk mengikuti setiap perubahan yang terjadi. Kelemahan ini diatasi dengan model aplikasi web dinamis.

2.2. Peralatan Pendukung (*Tools System*)

Didalam merancang sebuah system diperlukan suatu peralatan yang dapat mendukung terciptanya sebuah rancangan. Peralatan pendukung (*Tools System*)

merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan bentuk logika model dari suatu sistem dengan menggunakan simbol, lambang, diagram yang menunjukkan secara tepat arti dan fungsinya. Adapun peralatan pendukung (Tools System) yang dijelaskan sebagai model sistem yang akan direncanakan adalah sebagai berikut :

2.2.1. *Unified Modelling Language (UML)*

1. Definisi *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Rosa A.S M.Shalahuddin (2015:139), “UML adalah bahasa yang merupakan gabungan dari beberapa konsep seperti Konsep *Object Modelling Technique (OMT)*, konsep *The Classes, Responsibilities, Collaborators (CRC)*, konsep pemikiran Ivar Jacobson, dan beberapa konsep lainnya dimana 3 penemu konsep tersebut bergabung dalam sebuah perusahaan yang bernama Rational Software Corporation hingga menghasilkan bahasa pemrograman yang disebut UML”.

Menurut Widodo (2011:6), “UML adalah bahasa pemodelan standar yang memiliki sintak dan semantik”.

Menurut Henderi (2010:5), “UML adalah sebuah bahasa pemodelan yang telah menjadi standar dalam industri *software* untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak”.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OOP (*Object Oriented Programming*).

2. Diagram-diagram UML (*Unified Modeling Language*)

Berikut ini adalah diagram UML menurut Henderi (2010:6) yaitu:

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram secara grafis menggambarkan, interaksi secara sistem, sistem eksternal dan pengguna. Dengan kata lain *use case diagram* secara grafis mendeskripsikan siapa yang akan menggunakan sistem dan dalam cara apa pengguna (*user*) mengharapkan interaksi dengan sistem itu. *Use case* secara naratif digunakan untuk secara tekstual menggambarkan sekuensi langkah-langkah dari tiap interaksi.

b. *Class Diagram*

Menggambarkan struktur *object* sistem. Diagram ini menunjukan *class diagram* yang menyusun sistem dan hubungan antara *class object* tersebut.

c. *Sequence Diagram*

Secara grafis menggambarkan bagaimana *object* berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

d. *State Chart Diagram*

Digunakan untuk memodelkan *behaviour* objek khusus yang dinamis. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan *event-event* (kejadian) yang menyebabkan objek dari satu *state* ke *state* yang lain.

e. *Activity Diagram*

Secara grafis untuk menggambarkan rangkaian aliran aktivitas baik proses bisnis maupun *use case*. *Activity Diagram* dapat juga digunakan untuk memodelkan *action* yang akan dilakukan saat operasi dieksekusi, dan memodelkan hasil dari *action* tersebut.



3. Hubungan / Relationship

Ada 4 macam hubungan didalam penggunaan UML, yaitu;

- a. *Dependency* adalah hubungan semantik antara dua benda/things yang mana sebuah benda berubah mengakibatkan benda satunya akan berubah pula. Umumnya sebuah *dependency* digambarkan sebuah panah dengan garis terputus-putus.
- b. *Association* hubungan antar benda struktural yang terhubung diantara obyek. Kesatuan obyek yang terhubung merupakan hubungan khusus, yang menggambarkan sebuah hubungan struktural diantara seluruh atau sebagian. Umumnya *association* digambarkan dengan sebuah garis yang dilengkapi dengan sebuah label, nama, dan status hubungannya.
- c. *Generalizations*, adalah menggambarkan hubungan khusus dalam obyek anak/child yang menggantikan obyek *parent* / induk . Dalam hal ini, obyek anak memberikan pengaruhnya dalam hal struktur dan tingkah lakunya kepada obyek induk. Digambarkan dengan garis panah.
- d. *Realizations*, merupakan hubungan semantik antara pengelompokkan yang menjamin adanya ikatan diantaranya. Hubungan ini dapat diwujudkan diantara interface dan kelas atau elements, serta antara *use cases* dan *collaborations*. Model dari sebuah hubungan *realization*.

2.2.2. LRS (Logical Record Structure)

Pengertian LRS (*Logical Record Structure*) Adalah representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Menentukan kardinalitas, jumlah tabel dan *Foreign Key* (FK) sebagai berikut:

1. *One-to-one*

Satu entitas berhubungan dengan paling banyak satu entitas lain.

2. *One-to-many*

Satu entitas dapat berhubungan dengan lebih dari satu entitas lain.

3. *Many-to-many*

Beberapa entitas dapat berhubungan dengan beberapa entitas lain.

2.2.3. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Pengertian dari ERD adalah Suatu pemodelan basis data yang menghubungkan atau merelasikan antar entitas. Ada beberapa simbol dari ERD, diantaranya :

1. Entitas

Kumpulan dari beberapa atribut atau field.

2. Relasi

Suatu hubungan yang terjalin diantara beberapa entitas.

3. Atribut

Notasi yang memberikan informasi mengenai jenis entitas dan juga relasinya.

4. Garis Penghubung

Notasi yang digunakan untuk merangkai beberapa notasi yang digunakan seperti entitas, relasi dan atribut.



2.2.4. Bahasa Pemrograman

1. HTML (*HyperText Markup Language*)

Menurut Sibero (2013:19) “*HyperText Markup Language* atau HTML adalah Bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web”. Bahasa pemrograman HTML versi 1.0 dibangun oleh W3C, dan terus mengalami perkembangan. Sampai saat ini HTML

terakhir adalah versi 5.0. Struktur dokumen HTML terdiri dari *tag* pembuka dan *tag* penutup.

2. PHP (*Personal Home Page*)

Menurut Rohi Abdulloh (2015:3), “PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses disisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun website adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data website akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada website yang diatur oleh PHP.

3. CSS (*Cascading Style Shets*)

Menurut Sugiri dan Kurniawan (2007:21) “CSS (*Cascading Style Shets*) adalah sebuah cara untuk memisahkan isi dengan *layout* dalam halaman-halaman web yang dibuat”. CSS memperkenalkan *template* yang berupa *style* untuk membuat dan mempermudah penulisan dari halaman-halaman yang dirancang. Hal ini sangat penting karena halaman yang menggunakan CSS dapat dibaca secara bolak balik dan isinya dapat dilihat oleh pengunjung dari manapun.

CSS mampu menciptakan halaman yang tampak sama pada resolusi layar dari pengunjung yang berbeda tanpa memerlukan suatu tabel. Dengan CSS akan lebih mudah melakukan *setting* tampilan keseluruhan *web* hanya dengan menggantikan atribut-atribut atau perintah dalam *style* CSS dengan atribut yang diinginkan tanpa harus mengubah satu persatu atribut tiap elemen yang ada dalam situs yang dibuat.

Penggunaan CSS dalam web akan lebih efisien karena CSS dapat digunakan untuk penggunaan secara berulang pada *tag-tag* tertentu sehingga tidak usah menggantikan ulang seluruh perintah pemformatan seperti halnya HTML klasik. CSS akan lebih mudah dipelajari jika telah mengetahui struktur pembuatan dokumen web dengan bahasa HTML.

4. Javascript

Menurut Sibero (2013:150) “*Javascript* adalah bahasa skrip (*scripting language*), yaitu kumpulan instruksi atau perintah yang digunakan untuk mengendalikan beberapa bagian dari sistem operasi”. Bentuk bahasa skrip dari *javascript* mengambil model penulisan pada pemrograman bahasa C dan Java, yang terdiri dari variabel, fungsi dan lainnya.

Sebagai bahasa skrip yang berjalan pada *web browser* atau sisi klien (*Client Side*). *Javascript* tidak memiliki fungsi untuk menjalankan suatu perintah pada *server* atau sisi server (*Server Side*). Dengan keterbatasan itu para pengembang *javascript* kemudian menambahkan suatu mekanisme agar *javascript* dapat berinteraksi dengan *server*. Mekanisme tersebut adalah AJAX (*Asynchronous Javascript and XML*), yaitu mekanisme komunikasi antara *javascript* yang berada disisi klien dengan bahasa disisi *server* seperti PHP dan lainnya.

2.2.5. Adobe Dreamweaver CS6

Saat ini membuat website sudah mulai menjadi *trend* baru yang banyak dipelajari orang, menggeser aktifitas membuat *e-mail* beberapa waktu lalu. Apalagi saat ini sudah banyak program aplikasi *web editor* yang memudahkan orang untuk membuat website dengan mudah dan cepat. Salah satu program *web*

editor tersebut adalah Adobe Dreamweaver CS6. Menurut Madcoms (2011:3), “Adobe Dreamweaver CS6 adalah software terkemuka untuk membangun dan mengedit web dengan menyediakan kemampuan visual dan tingkat kode, yang dapat digunakan untuk membuat website berbasis standar dan desain untuk *desktop, mobile, smartphone, tablet* dan perangkat lunak lainnya”.

Dengan kemampuan fasilitas yang optimal dalam jendela *Design* akan memberikan kemudahan untuk mendesain web meskipun untuk para *web designer* pemula sekalipun. Kemampuan Adobe Dreamweaver untuk berinteraksi dengan beberapa bahasa pemrograman seperti PHP, ASP, JavaScript, dan yang lainnya juga memberikan fasilitas maksimal kepada desainer web dengan menyertakan bahasa pemrograman didalamnya.

Langkah untuk menjalankan Adobe Dreamweaver CS6 adalah, pilih Start >> *All Programs* >> Adobe Master Collection CS6 >> Adobe Dreamweaver CS6.

Tampilan awal Adobe Dreamweaver CS6 di atas menampilkan beberapa pilihan seperti:

- Open a Recent Item*, untuk membuka file yang pernah dibuka atau dibuat sebelumnya.
- Create New*, untuk membuat file baru.
- New Feature*, menampilkan fitur-fitur terbaru dan terpopuler dari Adobe Dreamweaver CS6.

2.2.6. Xampp

Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari apache, mysql, phpmyadmin, php, Perl, Freetype2, dan lain-lain. Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan php, di mana biasa nya lingkungan



pengembangan web memerlukan php, apache, mysql dan phpmyadmin serta software-software yang terkait dengan pengembangan web. Dengan meng-install Xampp maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. Xampp akan menginstalasi dan mengkonfigurasinya secara otomatis.

2.2.7. Database MySQL

Menurut Kadir (2008:34), "MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal". Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahan dasar untuk mengakses *databasenya*. Selain itu MySQL bersifat *open source* (Anda tidak perlu membayar untuk menggunakannya) pada berbagai *platform*, (kecuali untuk jenis *enterprise*, yang bersifat komersial). MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Manajemen System*). Itulah sebabnya, istilah seperti tabel, baris dan kolom digunakan pada MySQL, semua *database* mengandung satu atau beberapa kolom.

