

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Pengertian Sistem

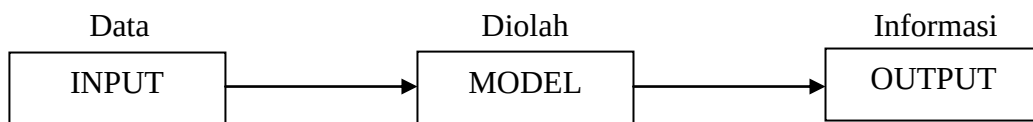
Dengan berbagai pendekatan, beragam pula istilah “sistem” didefinisikan. Menurut Riyanto, dkk. (2009 : 21-22), Sistem adalah suatu pengorganisasian yang saling berinteraksi, saling bergantung dan terintegrasi dalam kesatuan variabel atau komponen. Terdapat dua kelompok pendekatan sistem, yaitu menekankan pada prosedur dan komponen atau elemennya.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkelompok dan bekerjasama untuk melakukan kegiatan pencapaian sasaran tertentu. Makna dari prosedur sendiri, yaitu urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi. Sedangkan pendekatan yang menekankan pada komponen mendefinisikan sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

II.1.1. Pengertian Informasi

Menurut Asbon Hendra (2012 : 167), Informasi merupakan data yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan dapat berupa fakta, suatu nilai yang bermanfaat.

Menurut Riyanto, dkk. (2009 : 23), Agar menjadi informasi yang berguna, data perlu diolah melalui sebuah siklus. Siklus ini disebut siklus pengolahan data (*data processing life cycle*).

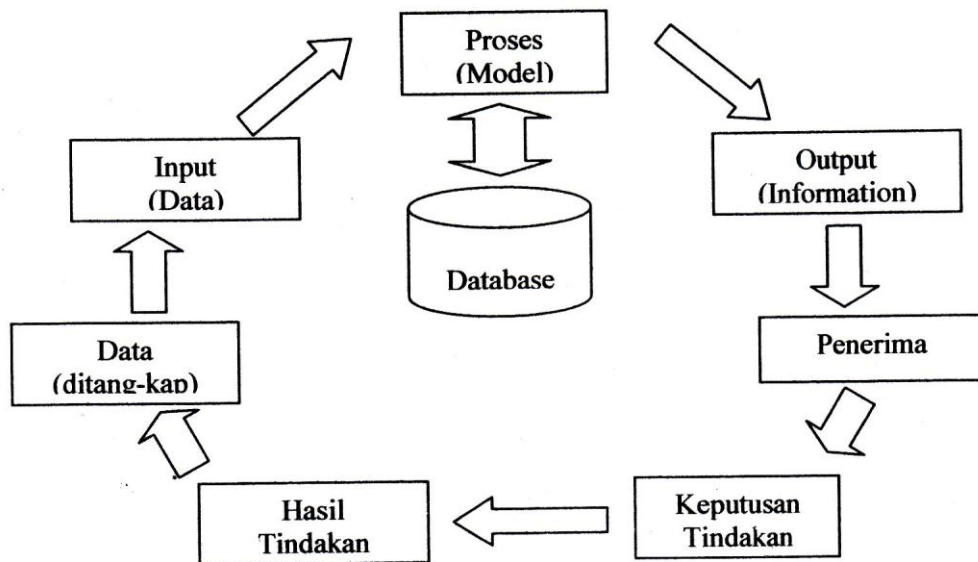


Gambar II.2. Siklus Pengolahan Data

Sumber : Riyanto, dkk. (2009 : 23)

II.1.2. Siklus Informasi

Menurut Riyanto, dkk. (2009 : 24), Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui model tertentu menjadi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh penerima dalam membuat keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti melakukan suatu tindakan lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data yang masih belum diolah akan disimpan dalam bentuk *database*. Data yang disimpan ini nantinya dapat diambil kembali untuk diolah kembali menjadi informasi. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model tertentu dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh John Burch disebut dengan siklus informasi (*information cycle*).



Gambar II.2. Siklus Informasi
Sumber: Riyanto, dkk. (2009 : 24)

II.1.3. Sistem Informasi

Adalah sekumpulan prosedur manual atau terkomputerisasi yang mengumpulkan/mengambil, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi dalam mendukung pengambilan dan kendali keputusan. (Asbon Hendra; 2012 : 169).

II.2. Sistem Informasi Geografis

Menurut Riyanto, dkk. (2009 : 35-36), Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah sistem informasi khusus yang mengelola data yang memiliki informasi spasial (bereferensi keruangan). Atau dalam arti sempit, adalah sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk membangun, menyimpan, mengelola dan

menampilkan informasi bereferensi geografis, misalnya data yang diidentifikasi menurut lokasinya, dalam sebuah *database*.

SIG terdiri atas beberapa subsistem. Menurut Riyanto, dkk. (2009 : 38), Subsistem tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Input*

Pada tahap *input* (pemasukan data) yang dilakukan adalah mengumpulkan dan mempersiapkan data spasial dan data atribut dari berbagai sumber data. Data yang digunakan harus dikonversikan menjadi format *digital* yang sesuai. Proses konversi yang dilakukan dikenal dengan proses digitalisasi (*digitizing*).

2. Manipulasi

Manipulasi data merupakan proses *editing* terhadap data yang telah masuk, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan tipe dan jenis data agar sesuai dengan sistem yang akan dibuat, seperti : penyamaan skala, pengubahan sistem, proyeksi, generalisasi dan sebagainya.

3. Manajemen Data

Tahap ini meliputi seluruh aktifitas yang berhubungan dengan pengolahan data (menyimpan, mengorganisasi, mengelola, dan menganalisis data) ke dalam sistem penyimpanan permanen, seperti : sistem *file server* atau *database server* sesuai kebutuhan sistem. Jika menggunakan sistem *file server*, data disimpan dalam bentuk *file-file* seperti : *.txt, *.dat, dan lain-lain. Sedangkan jika menggunakan sistem *database server*, biasanya memanfaatkan *software Database Management System (DBMS)*, seperti : *MySQL*, *SQL Server*, *ORACLE*, dan *DBMS* sejenis lainnya.

4. Query

Suatu metode pencarian informasi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pengguna SIG. Pada SIG dengan sistem *file server*, *query* dapat dimanfaatkan dengan bantuan *compiler* atau *interpreter* yang digunakan dalam mengembangkan sistem, sedangkan untuk SIG dengan sistem *database server*, dapat memanfaatkan *SQL (structured query language)* yang terdapat pada *DBMS* yang digunakan. Penelusuran data menggunakan lebih dari *layer* dapat memberikan informasi untuk analisis data dan memperoleh data yang diinginkan.

5. Analisis

Terdapat dua jenis fungsi analisis dalam SIG, yaitu fungsi analisis spasial dan analisis atribut. Fungsi analisis spasial adalah operasi yang dilakukan pada data spasial. Sedangkan, Fungsi analisis atribut adalah fungsi pengolahan data atribut, yaitu data yang tidak berhubungan dengan ruang.

6. Visualisasi (*Data Output*)

Penyajian hasil berupa informasi baru atau *database* yang ada baik dalam bentuk *softcopy* maupun dalam bentuk *hardcopy* seperti dalam bentuk peta-peta (atribut peta dan atribut data), tabel, grafik, dan lain-lain.

II.2.1. Model Data dalam SIG

Data digital geografis diorganisir menjadi dua bagian, yaitu Data Spasial dan Data Atribut/Tabular. Dalam Riyanto, dkk. (2009 : 43-48), Definisi dari kedua bagian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Data Spasial

Merupakan kenampakan-kenampakan permukaan bumi, seperti : jalan, sungai, pemukiman, jenis penggunaan tanah, jenis tanah, dan lain-lain.

Model Data Spasial dibedakan menjadi dua, yaitu : Model Data Vektor dan Model Data Raster.

a. Model Data Vektor

Model data vektor diwakili oleh simbol-simbol atau dalam SIG dikenal dengan *feature*, seperti *feature* titik (*point*), *feature* garis (*line*), dan *feature* area (*surface*). Data tersebut tersimpan dalam komputer sebagai koordinat kartesius. Perhatikan Penjelasan berikut :

1) Data Titik (*Node/Point*)

Merupakan sepasang koordinat (X,Y) tanpa dimensi (tidak mempunyai panjang dan luas serta tinggi).

2) Data Garis (*Arc/Line*)

Merupakan pasangan-pasangan koordinat yang mempunyai titik awal dan titik akhir ($X_1, Y_1; X_2, Y_2$) disebut : Berdimensi.

3) Data Luasan/Area (*Polygon*)

Merupakan kumpulan pasangan-pasangan koordinat dimana titik awal sama dengan titik akhir ($X_1, Y_1 = X_n, Y_n$) atau *loop*, disebut Berdimensi 2 : Mempunyai ukuran dimensi panjang dan luas.

4) Data Permukaan (*Surface*)

Merupakan suatu area dengan besaran (X, Y, Z) disebut berdimensi 3 : Mempunyai Ukuran panjang, luas dan ketinggian.

b. Model Data Raster

Model data raster merupakan data yang sangat sederhana, dimana setiap informasi disimpan dalam petak-petak bujursangkar (*grid*), yang membentuk sebuah bidang. Petak-petak bujur sangkat itu disebut dengan *pixel* (*picture element*). Posisi sebuah *pixel* dinyatakan dengan baris ke-m dan kolom ke-n. Data yang disimpan dalam format ini data hasil *scanning*, seperti gambar digital (citra dengan format *BMP*, *JPG*, dan lain-lain), citra satelit digital (*Landsat*, *SPOT*, dan lain-lain).

II.3. Pengertian Notaris

Berdasarkan bunyi pasal 1 Peraturan Jabatan Notaris bahwa yang dimaksud dengan Notaris adalah pejabat umum yang satu-satunya berwenang untuk membuat akta otentik mengenai semua perbuatan, perjanjian, penetapan yang diharuskan oleh peraturan umum atau oleh yang berkepentingan dikehendaki untuk dinyatakan dalam suatu akta otentik, menjamin kepastian tanggalnya, menyimpan aktanya dan memberikan *grosse*, salinan dan kutipannya, semuanya sepanjang pembuatan akta itu oleh atau dihadapan pejabat umum yang berwenang untuk itu, dikecualikan kepada pejabat atau orang lain.

Adapun tugas dan pekerjaan dari notaris pada umumnya meliputi :

1. Membuat akta-akta otentik
2. Mengesahkan dan mendaftarkan surat-surat di bawah tangan
3. Memberikan nasehat hukum dan penjelasan mengenai Undang-Undang kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

II.4. *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Prabowo Pudjo Widodo dan Herlawati (2011 : 607), *UML* singkatan dari *Unified Modelling Language* yang berarti bahasa permodelan standar. UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, biasanya antara lain untuk :

1. Merancang perangkat lunak
2. Sarana Komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
3. Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan sistem.
4. Mendokumentasikan sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya

Blok pembangun utama *UML* adalah diagram. Beberapa ada diagram yang rinci (*jenis timing diagram*) dan lainnya ada yang bersifat umum (misalnya *diagram kelas*). Intinya, *UML* merupakan alat komunikasi yang konsisten dalam *mensupport* para pengembang sistem saat ini.

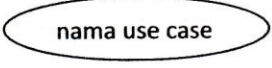
II.4.1. Diagram-Diagram UML

Terdapat sembilan jenis diagram UML, namun Penulis akan menjabarkan empat jenis diantaranya :

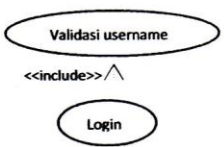
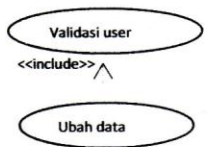
1. Use Case Diagram

Use Case adalah alat bantu terbaik guna menstimulasi pengguna potensial untuk mengatakan tentang suatu sistem dari sudut pandangnya. Tidak selalu mudah bagi pengguna untuk menyatakan bagaimana mereka bermaksud menggunakan sebuah sistem. Karena sistem pengembangan tradisional sering ceroboh dalam melakukan analisis, akibatnya pengguna seringkali susah menjawabnya tatkala dimintai masukan tentang sesuatu. Ide dasarnya adalah bagaimana melibatkan penggunaan sistem di fase-fase awal analisis dan perancangan sistem. Diagram *Use Case* menunjukkan 3 aspek dari sistem yaitu *actor*, *use case* dan sistem/sub sistem *boundary*. *Actor* mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan *use case*.

Tabel II.1. Model Use Case

Simbol	Deskripsi
Use case  nama use case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>
Aktor / <i>actor</i>  nama aktor	Orang, proses, atau sistem yang lain berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan di buat itu sendiri

Asosiasi / <i>association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> , atau <i>usecase</i> memiliki interaksi dengan aktor
Ekstensi / <i>extend</i> <<extend>> →	Relasi usecase tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan misal <pre> graph TD A([Validasi username]) -- "<<extend>>" --> B([Validasi user]) B -- "<<extend>>" --> C([Validasi sidik jari]) </pre> arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan
Generalisasi / <i>generalization</i> ————→	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya misal nya : <pre> graph TD A([Ubah data]) --> B([Mengolah data]) C([Hapus data]) --> B </pre> Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum)
Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan

<code><<include>></code>  <code><<uses>></code> 	memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini Ada 2 sudut pandang yang cukup besar mengenai include di usecase 1. include berarti use case yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat use case dijalankan misal pada kasus berikut :  2. Include berarti use case yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah use case yang di tambahkan telah di jalankan sebelum use case tambahan di jalankan, misal pada kasus berikut :  Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan.
---	---

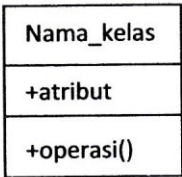
Sumber : Rosa A.S-M. Shalahuddin (2011 : 101)

2. Class Diagram

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2011 : 122), *Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

- a. Atribut merupakan *variabel-variabel* yang dimiliki oleh suatu kelas.
- b. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Tabel II.2. Model Use Case

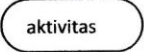
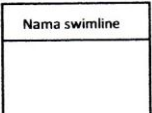
Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem
Antarmuka / Interface  Nama_interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
asosiasi / association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah / directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi / <i>aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna

Sumber : Rosa A.S-M. Shalahuddin (2011 : 123)

3. Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bisa. Berikut adalah contoh *Activity diagram*.

Tabel II.3. *Activity Diagram*

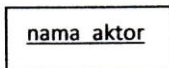
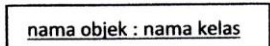
Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / decesion 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

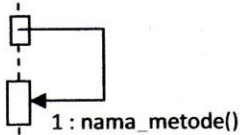
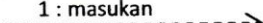
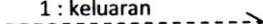
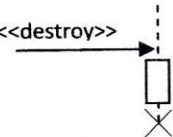
Sumber : Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011 : 134)

4. Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam *use case*. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas obyek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama. *Message* diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan *progress vertical*.

Tabel II.4 *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
Aktor  nama aktor atau  nama aktor tampa waktu aktif	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya di nyatakan menggunakan kata benda di awali frase nama aktor
Garis hidup / lifeline 	Menyatakan kehidupan suatu objek
Objek  nama objek : nama kelas	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan
Pesan tipe create  <<create>>	Objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

Pesan tipe <i>call</i> 1 : nama metode() 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri  Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini memanggil operasi / metode maka operasi / metode yang di panggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi
Pesan tipe <i>send</i> 1 : masukan 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data / masukan / informasi ke objek lainya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
Pesan tipe <i>return</i> 1 : keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
Pesan tipe <i>destroy</i> <<destroy>> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy

Sumber : Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011 : 138)

II.6. Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan/diorganisasi secara bersamaan, dalam bentuk sedemikian rupa, dan tanpa redundansi (pengulangan) tidak perlu supaya dapat dimanfaatkan kembali

dengancepat dan mudah untuk memenuhi berbagai kebutuhan.(Ema Utami, Anggit Dwi Hartono 2012)

Sistem basis data dapat terbagi dalam beberapa komponen, yaitu :

1. Data

Merupakan informasi yang disimpan dalam suatu struktur tertentu yang terintegrasi.

2. *Hardware*

Merupakan perangkat keras berupa komputer dengan media penyimpanan sekunder yang digunakan untuk menyimpan data karena pada umumnya basis data karena pada umumnya basis data memiliki ukuran yang besar.

3. Sistem Operasi

Program yang mengaktifkan/memfungsikan sistem komputer, mengendalikan seluiruh sumber daya dalam komputer dan melakukan operasi-operasi dasar dalam komputer yang meliputi operasi *Input Output* (IO), pengelolaan *file* dan sebagainya.

4. Basis Data

Basis data sebagai inti dari sistem basis data. Basis data menyimpan data serta struktur sistem basis data baik untuk entitas maupun objek-objeknya secara detail.

5. *Database Management System (DBMS)*

Merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan pengelolaan basis data.

II.6. Database MySQL

Menurut Riyanto, Prilnali Eka Putra, dkk (2009 : 306-308), Dengan *Database*, data atau informasi dapat disimpan secara permanen. Informasi yang tadinya ada didalam *variabel*, akan segera hilang bersamaan dengan selesainya skrip *PHP* yang dieksekusi. Untuk itu diperlukan *database* untuk menyimpan informasi yang ingin dipertahankan saat eksekusi selesai. Misalnya informasi nama, alamat, tanggal lahir, dan lain-lain.

Ada beberapa tipe data dalam *MySQL* :

1. Data Numberik

MySQL dapat menerima masukan berupa angka-angka yang dibagi atas *integer* (angka tanpa pecahan) dan *floating-point* (angka dengan pecahan).

2. Data karakter/string

Merupakan deretan huruf yang membentuk kata yang diapit oleh tanda petik (“”) atau tanda petik ganda (“”).

3. Data Waktu

Merupakan data yang berisi tanggal (*date*) dan jam (*time*) misalnya “2001-10-15” untuk tanggal dengan format *YYYY-MM-DD* dan “12:45:15” untuk jam dengan format *hh:mm:ss*.

4. Data Kosong (*NULL*)

NULL berarti kosong atau tidak diisi data atau bisa juga berarti data yang tidak jelas, data yang hilang ataupun yang lainnya.

Menurut Angga Wibowo (2007 : 2-4), *PHP (PHP Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa *scripting server-side* bagi pemrograman *Web*. Secara sederhana, *PHP* merupakan tool bagi pengembangan *Web* dinamis. Skrip *PHP* cukup disisipkan pada kode *HTML* agar dapat bekerja. *PHP* dapat berjalan diberbagai *Web Server* dan sistem operasi yang berbeda. Ada beberapa komponen pengembangan utama yang diperlukan untuk aplikasi-aplikasi *Web berbasis PHP* diantaranya :

1. *Modul PHP*

Merupakan persyaratan pokok agar sebuah proyek aplikasi *PHP* dapat dijalankan.

2. *Apache Web Server*

Web server diperlukan agar file hasil pengembangan *Web* dapat di uji.

3. *MySQL database*

Diperlukan bagi penempatan data aplikasi *Web*

PHP dapat digunakan bersama dengan *HTML* sehingga memudahkan dalam pembangunan aplikasi *Web* dengan cepat. *PHP* dapat digunakan untuk meng-*update basis data* dan menciptakan *basis data*. *PHP* banyak mendukung *basis data* seperti *MySQL, PostgreSQL, Interbase, ODBC, mSQL, Oracle, dan Sybase*.

1. *Penulisan PHP*

Penulisan *script PHP* diawali dan diakhiri dengan sintaks khusus. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menulis *script PHP*, yaitu:

- a. Dengan sintaks “<?php” dan “?>”; sintaks tersebut adalah yang paling umum dari *PHP*.
- b. Dengan sintaks “<%” dan “%>”; sintaks tersebut sebenarnya adalah sintaks dari *ASP*, tetapi dapat digunakan sebagai sintaks *PHP* apabila konfigurasi *PHP* pilihan *asp_tag* diaktifkan.
- c. Dengan sintaks “<SCRIPT LANGUAGE = “php” dan diakhiri dengan “</SCRIPT>”; sintaks itu digunakan untuk mendeklarasikan sebuah perintah pada html.

2. Variabel pada *PHP*

Variabel merupakan suatu “tempat” di dalam memori komputer yang dialokasikan untuk menyimpan data. Pada *PHP*, variabel ditandai dengan tanda dollar (\$) dan diikuti dengan nama variabelnya. Penamaan *variabel* mengikuti aturan sebagai berikut :

- a. Harus diawali dengan huruf atau *underscore* (_), dapat diikuti oleh huruf, angka, *underscore*, atau sembarang karakter *ASCII* dari 127 hingga 255.
- b. Huruf kecil dan besar dibedakan (*case sensitive*).
- c. Tidak boleh mengandung spasi.

3. Fungsi pada *PHP*

Fungsi adalah konstruksi pemrograman untuk melakukan suatu proses.

Bentuk umum fungsi :

Functionnama_fungsi (argumen)

{

Kode perintah

}

XAMPP merupakan paket komponen pengembangan aplikasi *Web* yang terintegrasi dalam suatu *installer*, digunakan dalam menginstalasi *Modul PHP*, *Apache Web Server*, dan *MySQL Database*. Selain itu *XAMPP* dilengkapi dengan berbagai fasilitas lain yang akan memberikan kemudahan dalam mengembangkan situs *Web* berbasis *PHP*.

II.7. Arcview

Menurut Riyanto, dkk. (2009 : 73-76), *Arcview* merupakan salah satu perangkat lunak (*tool*) SIG dan pemetaan yang dikembangkan oleh *ESRI* (*Environmental Systems Research instite, Inc*). *Arcview* memiliki kemampuan melakukan visualisasi data, eksplorasi data, menjawab *query* (baik *database* spasial maupun non spasial). Menganalisis data secara geografis, dan sebagainya.

II.8. Dreamweaver

Dreamweaver adalah program aplikasi *professional* untuk mengedit *HTML* secara *visual* dan mengelola *Web site* serta *pages*. Menurut Mulya Hadi (2009 : 2), *Dreamweaver* menjadi lebih sempurna karena memiliki sifat *What you is what you get*, dengan arti kode yang dibuat untuk membangun *Website* berbentuk *HTML*, cukup hanya dengan memasukkan *file text*, *graphics* dan media lainnya, itu menjadi lebih mudah karena *Dreamweaver menyediakan jendela preview Code dan Design*.