

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Laman Web

Laman Web atau yang lebih dikenal dengan istilah *website* merupakan sekumpulan web yang terdiri dari beberapa halaman web yang terhubung dengan internet [2]. Dengan kata lain laman web berisi informasi berbentuk teks, gambar, video, audio yang dapat diakses menggunakan koneksi internet [3].

#### B. MySQL

MySQL adalah salah satu *server database* terkenal termasuk ke dalam jenis *Relational Database Management System* yang mendukung bahasa pemrograman PH, bahasa permintaan terstruktur karena pada pemakaiannya terdapat aturan – aturan yang sudah distandarisasi oleh *ANSI* [4].

#### C. PHP

PHP adalah singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor* yang merupakan bahasa pemrograman *web* yang berfungsi untuk mengolah data pada *web server*, data yang dikirimkan oleh pengguna nantinya akan diproses lalu disimpan kembali pada database sehingga dapat diakses kembali jika ingin ditampilkan [5]. Bahasa pemrograman *web* PHP juga sering dikenal untuk membuat aplikasi berbasis *web* yang dimana *web* dibuat untuk dapat menampilkan data / informasi yang disimpan pada *database* untuk selanjutnya halaman *web* akan menyesuaikan dengan isi *database* tersebut.

#### **D. HTML**

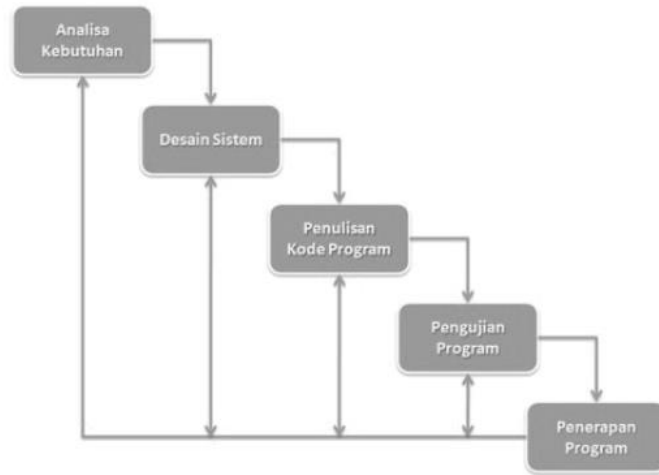
HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language* yang merupakan bahasa pemrograman *web* untuk pembuatan sebuah *web*. HTML umumnya digunakan sebagai pondasi halaman *website* seperti mengatur tampilan dari halaman beserta isinya, membuat tabel, membuat *form* dan setiap dokumen selalu diawali dan diakhiri dengan *tag* HTML [6].

#### **E. CSS**

CSS merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheet* yang merupakan kumpulan atribut format tampilan yang berfungsi untuk mengatur tampilan menggunakan banyak dokumen secara bersamaan dan jika ingin mengubah format pada dokumen maka tidak perlu mengedit satu persatu. Pada umumnya CSS digunakan sebagai pelengkap pada HTML untuk mengatur tampilan *website* agar menjadi lebih menarik [7].

#### **F. Waterfall**

Menurut Mely Mailasari dan Erma Delima Sikumbang [8] metode *waterfall* adalah sebuah model sistematis yang berurutan untuk membangun sebuah perangkat lunak. Model *waterfall* juga digambarkan adalah sebuah skema sistematis langkah demi langkah pada pengembangan suatu perangkat lunak [9]. Metode *waterfall* umumnya diawali dengan analisa kebutuhan lalu dilanjutkan dengan desain sistem setelah itu membuat kode program lalu melakukan pengujian sebelum melakukan penerapan program.



**Gambar 2.1 Contoh Metode *Waterfall***