

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penjualan

Salah satu kritik tentang penjualan yang mungkin paling sering muncul adalah bahwa penjualan itu membuat orang membeli sesuatu yang tidak dibutuhkan. Para wiraniaga (salesman) dianggap kurang bermoral, tidak pernah berkeberatan dan tidak sombong atau sangat rendah hati, tetapi mereka memiliki kekuatan terhadap orang lain. Mereka akan selalu merendahkan dan menerima segala hinaan atau cacian dengan senyum. Semua ini untuk menciptakan penjualan. Pertanyaannya adalah bukannya pembeli benar-benar membutuhkan produk, tetapi apakah mereka dapat dibuat untuk membeli [2].

Mitos ini didasarkan pada dua hal, yaitu kesalahpengertian tentang pemasaran dan persepsi yang salah tentang wiraniaga. Mungkin dianggap tidak ada teknik pemasaran yang dapat membuat seseorang melakukan pembelian, seperti tidak ada periklanan, atau tidak ada diferensiasi produk, potongan harga, atau bahkan tidak ada penjualan tatap muka (personel selling). Kritik terhadap pemasaran pada umumnya, dan penjual tatap muka pada khususnya perlu mendapatkan perhatian. Penjualan tatap muka dan teknik pemasaran lainnya dipandang cukup efektif untuk membujuk orang agar mau membeli. Anggapan bahwa penjualan itu bersifat manipulatif terletak pada usaha membuat orang-orang melakukan sesuatu yang belum tentu menjadi kehendaknya. Dalam praktek, hal ini tentu akan berakibat negatif bagi wiraniaga itu sendiri di kemudian hari. Anda tidak memerlukan pengetahuan teknik atau keterampilan menjual; hanya cukup dengan senyum dan mengingat nama-nama. Tentunya hal ini tidak seluruhnya benar. Sudah jelas cara seperti ini dapat memperluas pergaulan, tetapi penjualan tatap muka memerlukan persyaratan lebih dari itu. Persyaratan-persyaratan yang diperlukan itu antara lain:

1. Pengetahuan tentang kebutuhan konsumen,
2. Karakteristik produk,
3. Kegiatan-kegiatan pesaing,
4. Kebijakan perusahaan,
5. Kemampuan menjual,

6. Banyak praktek untuk meningkatkan keterampilan menjual,
7. Mempunyai antusias,
8. Memiliki ketekunan dalam usaha,
9. Dapat bertindak bijaksana, dan
10. Mempunyai stamina yang kuat.

2.2 TS Boba

TS Boba dibuka pada tanggal 01 Mei 2021 ownernya adalah Tri Suasana Hulu TS Boba merupakan UMKM Mahasiswa Universitas Sari Mutiara Indonesia yang bergerak dalam bidang penjualan minuman kekinian seperti minuman Boba yang sedang trending dikalangan anak Muda saat ini. TS Boba Berlokasi di Jl. Amal Luhur No 27 C, Dwikora Kecamatan Medan Helvetia. Adapun gambaran logo TS Boba dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.5 TS Boba

2.3 Sistem Informasi

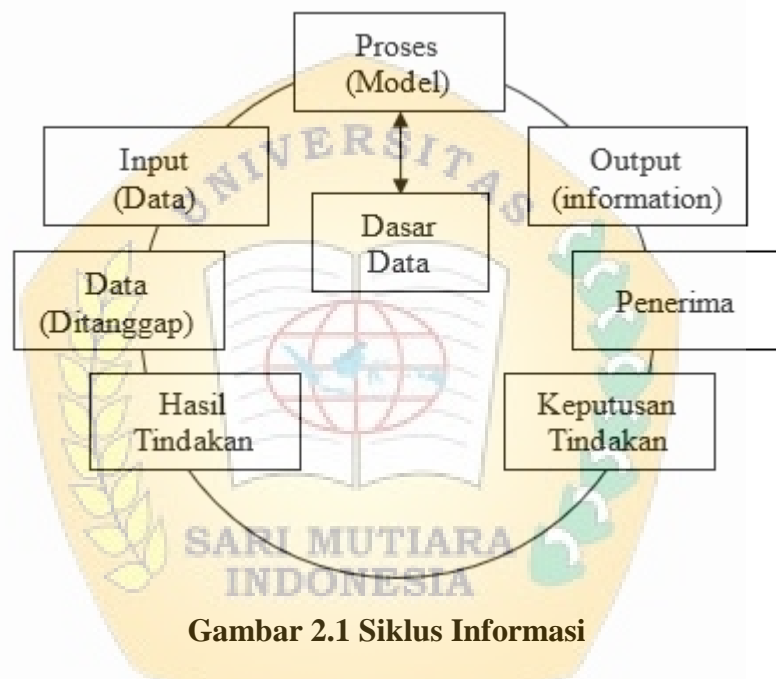
Sumber informasi adalah data. Data itu berupa fakta kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Lebih jelasnya, Data adalah “*fakta yang belum diproses dan diorganisasikan yang terdiri dari: Alpha Numerik, Alphabet, Numerik Image, Audio, Video, Multimedia.*”

Yang kemudian data tersebut diolah melalui suatu metode untuk menghasilkan informasi, kemudian penerima membuat suatu keputusan kemudian yang bersangkutan dengan melakukan tindakan, yang kemudian menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan menimbulkan sejumlah data kembali [3].

Data tersebut akan ditangkap sebagai *input*, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus informasi ini dapat digambarkan pada gambar 2.1.

Dalam uraian sebelumnya dapat dikatakan bahwa informasi terbentuk oleh data-data. Lalu, timbul pertanyaan sejauh mana keabsahan data yang membentuk informasi tersebut. Lebih lanjut bisa di jelaskan sebagai berikut ini.

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep kesahihan data (*validitas*) dan keandalan (*realibilitas*) menurut aliran "*positivisme*." Sementara dalam pandangan aliran *naturalistic* tidak menggunakan istilah tersebut akan tetapi Linco dan Guba (1981) menyatakan bahwa dasar kepercayaan yang berbeda mengarah tuntutan pengetahuan (*knowledge*) dan kriteria (*criteria*) yang berbeda.



Gambar 2.1 Siklus Informasi

Menurut Jogiyanto H.M. (dalam Ferdika dkk, 2017:176) bahwa Sistem (*System*) dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

2.3.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan berkerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan (Kristanto, 2019:1).

1. Tujuan Sistem

Tujuan sistem merupakan tujuan dari sistem tersebut dibuat. Tujuan sistem dapat berupa tujuan organisasi, kebutuhan organisasi, permasalahan yang ada dalam suatu organisasi maupun urutan prosedur untuk mencapai tujuan organisasi.

2. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem. Batasan sistem dapat berupa peraturan – peraturan yang ada dalam suatu organisasi, biaya-biaya yang dikeluarkan, orang-orang yang ada dalam organisasi, fasilitas baik itu sarana dan prasarana maupun batasan yang lain.

3. Kontrol Sistem

Kontrol atau pengawasan sistem merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem tersebut. Kontrol sistem dapat berupa kontrol terhadap pemasukan data (*input*), kontrol keluaran data (*output*), kontrol terhadap umpan balik dan sebagainya.

4. *Input*

Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data, dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi masukan data dan sebagainya.

5. Proses

Proses merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memproses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Misalkan sistem produksi akan mengolah bahan baku yang berupa bahan mentah menjadi bahan jadi yang siap untuk digunakan.

6. *Output*

Output merupakan hasil dari *input* yang telah diproses oleh bagian pengolahan dan merupakan tujuan akhir sistem. *Output* ini bisa berupa laporan grafik, dengan batang sebagainya.

2.3.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi dapat diibaratkan sebagai darah yang mengalir didalam tubuh manusia. Seperti halnya informasi didalam sebuah perusahaan yang sangat penting untuk mendukung kelangsungan perkembangannya. Dengan kata lain informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi *input* yang berguna dalam suatu sistem. Model yang digunakan untuk mengolah data tersebut disebut dengan model pengolahan data atau lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data (Kristanto, 2019:10). Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa data merupakan suatu kejadian yang menggambarkan kenyataan yang terjadi dimasukkan melalui elemen *input* kemudian data tersebut akan diolah dan diproses menjadi suatu *output* dan *input* tersebut adalah informasi yang dibutuhkan. Informasi tersebut memberikan umpan balik yang berupa evaluasi terhadap informasi tersebut dan hasil umpan balik tersebut akan menjadi data yang akan dimasukkan menjadi *input* kembali.

2.3.3 Komponen Sistem Informasi

Untuk mendukung lancarnya suatu sistem informasi butuh beberapa komponen yang fungsinya sangat vital di dalam sistem informasi. Secara rinci komponen-komponen sistem informasi dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Input*

Input disini adalah semua data yang dimasukan ke dalam sistem informasi. Dalam hal ini yang termasuk dalam *input* adalah dokumen-dokumen, formulir-formulir dan *file-file*. Dokumen-dokumen tersebut dikumpulkan dan dikonfirmasi ke suatu bentuk sehingga dapat diterima oleh pengolahan yang meliputi :

- a. Pencatatan
- b. Penyimpanan
- c. Pengujian

d. Pengkodean

2. Proses

Proses merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi *input* yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah menjadi suatu *output* yang akan digunakan oleh si penerima. Komponen ini dalam tugasnya akan merubah segala masukan menjadi keluaran yang terdiri dari :

a. Manusia

Merupakan pemakaian dari sistem informasi komputer sehingga harus mengerti menggunakan komputer tersebut untuk memenuhi kebutuhan mereka.

b. Metode dan Prosedur

Metode adalah teknik pengolahan data yang diterapkan pada sistem informasi, sedangkan prosedur menggambarkan bagaimana manusia sebagai pemakai sistem membuat keputusan.

c. Peralatan Komputer

Komponen pendukung sistem informasi yang termasuk peralatan komputer adalah : monitor, printer, disket dan program komputer. Dalam program komputer terdapat sejumlah instruksi-instruksi yang mengatur kerja dari perangkat keras dan memenuhi fungsi dari sistem informasi komputer.

d. Penyimpan Data

Merupakan pemakaian dari sistem informasi komputer sehingga harus mengerti menggunakan komputer tersebut untuk memenuhi kebutuhan mereka.

3. Output

Output merupakan semua keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu informasi yang berguna dan dapat dipakai penerima komponen ini akan berhubungan langsung dengan pemakai sistem informasi dan merupakan tujuan akhir dari sistem informasi. Komponen ini dapat berupa laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pemakai sistem untuk memantau keberhasilan suatu organisasi.

4. Teknologi

Teknologi disini merupakan bagian yang berfungsi untuk memasukkan *input*, mengolah *input* dan menghasilkan keluaran. Ada 3 bagian dalam teknologi ini yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat manusia. Perangkat keras contohnya: *keyboard*, *mouse* dan lain-lain. Perangkat lunak contohnya program untuk mengolah data dan perangkat manusia, contohnya analisis sistem, programmer, teknisi dan sebagainya.

5. Basis Data

Basis Data merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan data dengan yang lain yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah menggunakan perangkat lunak. Basis data sendiri merupakan kumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara satu *file* dengan *file* yang lain sehingga membentuk satu bangunan data.

6. Kendali

Kendali dalam hal ini merupakan semua tindakan yang diambil untuk menjaga sistem informasi tersebut agar bisa berjalan dengan lancar dan tidak mengalami gangguan. Komponen ini sangat penting agar sistem secara keseluruhan memiliki validasi dan integritasi yang tinggi. Komponen kendali diperlukan terhadap: *backup file*, *reindexing*, pengujian kebenaran data tiap *entry* yang dilakukan.

2.4 Pemodelan Sistem

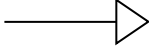
Pemodelan adalah gambaran dengan aturan tertentu dari kenyataan yang sederhana dan dibuat dalam bentuk pemetaan. Pemodelan perangkat lunak yang baik digunakan pada pengembangan sistem informasi sehingga dapat terencana [9]. UML merupakan sebuah model perancangan sistem yang mempunyai kelebihan dapat memudahkan *developer* sistem dalam merancang sistem yang akan dibuat karena sifatnya yang berorientasikan pada objek [4]. Beberapa pemodelan yang termasuk kedalam pemodelan UML seperti *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*. Adapun pemodelan UML sebagai berikut.

2.4.1 Use Case Diagram

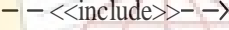
Use Case diagram adalah suatu gambaran urutan yang saling berkaitan antara sistem dengan aktor. *Use case* menggambarkan urutan aktor yang menghasilkan nilai terukur [5]. Adapun simbol *Use Case Diagram* sebagai berikut [6].

Tabel 2.1 Simbol - Simbol *Use Case Diagram*

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	<i>Use case</i>		Fungsional yang disediakan dari sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i> .
2	Aktor / <i>actor</i>		Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol aktor adalah gambar orang.
3	<i>System Boundary</i>		Digambarkan dengan kotak di sekitar <i>use case</i> . Biasanya digunakan apabila memberikan beberapa <i>alternative system</i> yang dapat dijadikan pilihan. <i>System boundary</i> dalam penggunaannya optimal.
4	Asosiasi / <i>association</i>		Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
5	Extensi / <i>extend</i>		Relasi <i>use case</i> tambahan ke semua <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri, mirip dengan

			prinsip <i>inheritance</i> .
6	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.

Tabel 2.1 Simbol - Simbol *Use Case Diagram*



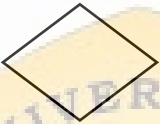
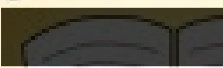
No	Nama	Simbol	Keterangan
7	Menggunakan / <i>include / uses</i>		Ralisasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya

Use Case Diagram digunakan untuk melakukan pemodelan sistem informasi yang dibuat dan mempermudah dalam merangkai sistem [7].


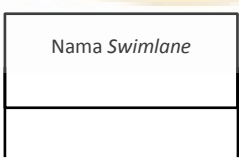
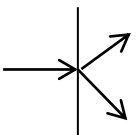
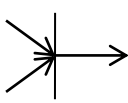
2.4.2 Activity Diagram

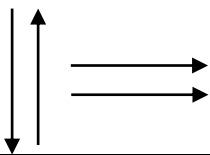
Diagram aktivitas menggambarkan alur kerja (*workflow*) atau aktivitas dalam sistem menu perangkat lunak, diagram aktivitas sistem bukan suatu operasi yang dilakukan oleh partisipan, *Activity* diagram merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Simbol diagram aktivitas adalah sebagai berikut [6].

Tabel 2.2 Simbol - Simbol Activity Diagram

No	Nama	Gambar	Keterangan
1	Status Awal		Status awal aktifitas sistem, sebuah diagram memiliki sebuah status awal.
2	Aktifitas		Aktifitas yang dilakukan sistem, aktifitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3	Percabangan / <i>Decision</i>		Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.
4	Penggabungan / <i>Join</i>		Asosiasi penggabungan lebih dari satu aktifitas digabungkan satu.

Tabel 2.2 Simbol - Simbol Activity Diagram

No	Nama	Gambar	Keterangan
5	Status akhir		Status akhir yang dilakukan sistem sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status akhir.
6	<i>Swimlane</i>		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.
7	Percabangan / <i>Fork</i>		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
8	<i>Join</i> / Penggabungan		Digunakan untuk menggabungkan <i>parallel</i> yang lebih dari satu menjadi satu.

9	<i>Line Connection</i>		Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.
---	------------------------	---	--

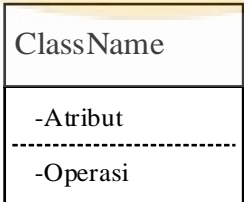


2.4.3 Class Diagram



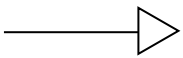

Class Diagram adalah diagram UML yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain, digunakan untuk membuat aplikasi perangkat lunak, karenanya sangat penting untuk mempelajari prosedur menggambar *Class Diagram* [8].

Kelas sebagai suatu *set* objek yang memiliki atribut dan perilaku yang sama, kelas di sebut kelas objek. *class* memiliki tiga area pokok yaitu.

1. *Class Name*, diagram harus memiliki makna untuk menggambarkan aspek sistem.
2. Atribut dan operasi dari masing – masing *Class* harus diidentifikasi secara jelas.
3. Untuk setiap *class*, jumlah minimum *property* harus ditentukan, karena *property* yang tidak perlu akan membuat diagram menjadi rumit. Adapun simbol-simbol *Class Diagram* sebagai berikut [6].

Tabel 2.3 Simbol - Simbol Class Diagram

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	Kelas		Kelas pada struktur <i>system</i>
2	Antarmuka / <i>Interface</i>		Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3	Asosiasi / <i>Association</i>		Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>

4	Asosiasi berarah / <i>directed</i> <i>Association</i>		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
5	Agregasi		Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>)
6	Generalisasi		Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
7	Kebergantungan / <i>Dependency</i>		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas

Hubungan antar kelas mempunyai keterangan yang disebut dengan *Multiplicity* atau *Cardinality*. Adapun simbol sebagai berikut.

Tabel 2.4 Multiplicity Class Diagram

Multiplicity	Penjelasan
1	Satu dan hanya satu
0.*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
1.*	1 atau lebih
0.1	Boleh tidak ada, maksimal 1
n.n	Batasan antara. Contoh 2.4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4

Visibility merupakan *property* yang sangat penting dalam pendefinisian atribut dan operasi pada suatu *class*. Adapun simbol *visibility* sebagai berikut, yaitu:

Tabel 2.5 Visibility Class Diagram

Visibility	Penjelasan
<i>public</i> (+)	Dapat diakses oleh <i>class</i> lain. Dilambangkan dengan tanda +.
<i>protected</i> (#)	Hanya dapat diakses oleh <i>class</i> itu sendiri dan <i>class</i> turunannya (<i>sub class</i>)
<i>private</i> (-)	Hanya dapat diakses oleh <i>class</i> itu sendiri

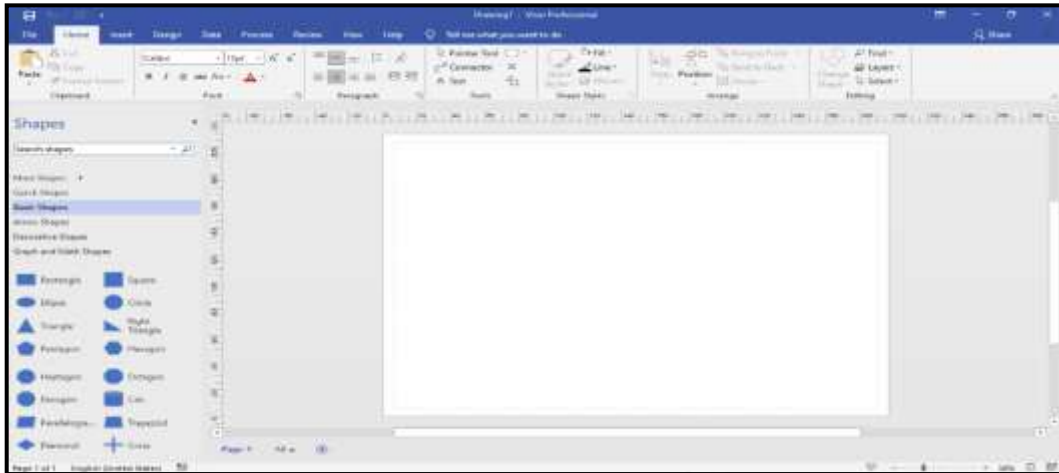
2.5 Aplikasi Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini akan mengembangkan sebuah aplikasi dalam implementasi data mining untuk menganalisa minat nasabah. Pengembangan sistem yang berbasis komputer merupakan tugas kompleks yang membutuhkan banyak sumber daya dan membutuhkan waktu untuk menyelesaikannya.

2.5.1 Microsoft Visio

Microsoft Visio (atau sering disebut *Visio*) adalah sebuah program aplikasi komputer yang sering digunakan untuk membuat diagram, diagram alir (*flowchart*), *brainstorm*, dan skema jaringan yang dirilis oleh *Microsoft Corporation*. Aplikasi ini menggunakan grafik vektor untuk membuat diagram-diagramnya.

Terlepas dari apa yang mungkin terpikirkan dari hubungannya dengan aplikasi *Microsoft Office* lainnya, dengan *Visio* rasanya seperti di rumah, terutama karena tujuan dari keterkaitan *user interface* gaya presentasi visual dari kelompok yang terkait fungsi, dan *Visio* termasuk didalamnya, pertama dan terutama, sebuah produk visual. Untuk menggambarkan model banyak alat bantu yang bisa digunakan. Bahkan pengolah kata saat ini, misalnya *Microsoft Word*, menyediakan juga *tool* untuk menggambar pada menu “*design*”. Salah satu aplikasi yang cukup baik untuk membuat bagan adalah *Microsoft Visio* yang dijual terpisah dengan *Microsoft Office* (*word, excel, access*, dan pendukung lainnya). Postingan kali ini sekedar *sharing* bagaimana membuat bagian sederhana dengan *Visio* [9].

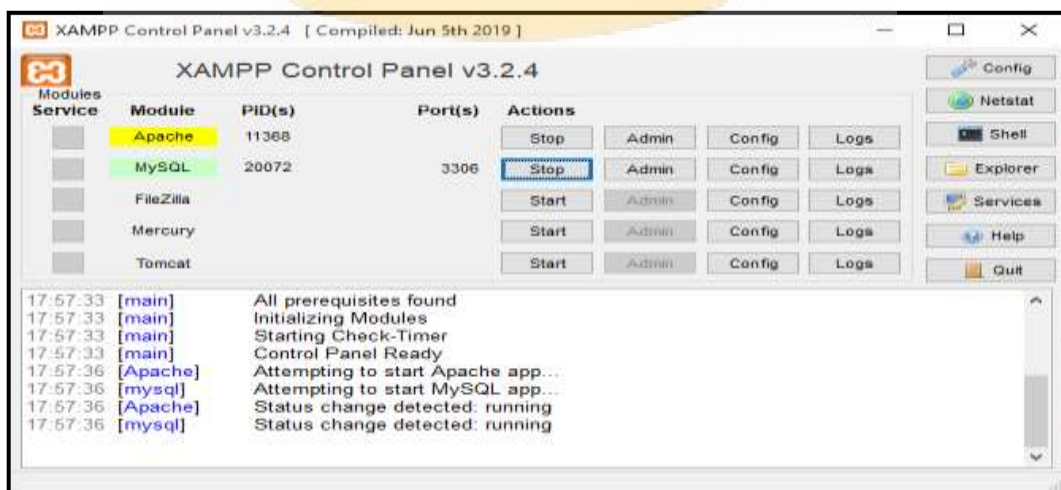


Gambar 2.1 Microsoft Visio

Sumber : (Kusumawati, Purwandari, & Lumba, 2021)

2.5.2 XAMPP

Web server adalah suatu program komputer yang mempunyai tanggung jawab atau tugas menerima permintaan HTTP dari komputer klien, yang dikenal dengan nama *web browser* dan melayani mereka dengan menyediakan *repon* HTTP berupa konten data. *Web* bisa diartikan juga Sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, *video*, *audio*, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi *internet*. Adapun Gambar tampilan awal XAMPP sebagai berikut [9].



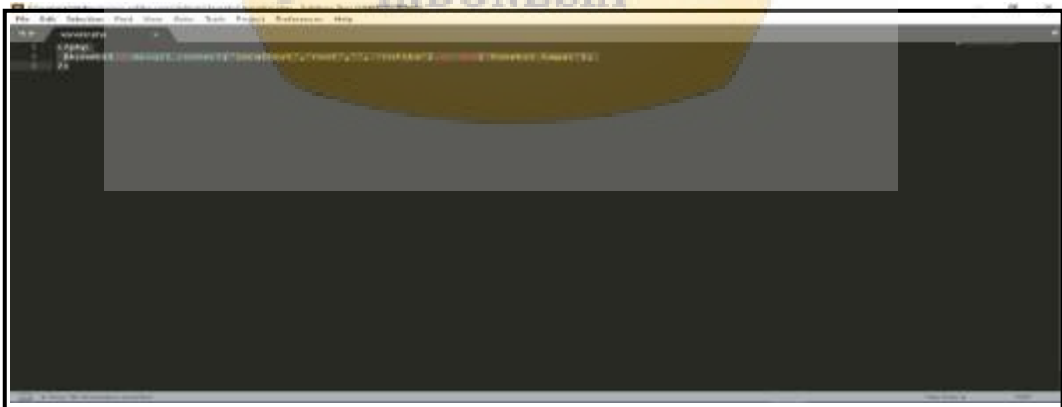
Gambar 2.2 XAMPP

Sumber : (Kusumawati, Purwandari, & Lumba, 2021)

Ada beberapa jenis *software* untuk membangun *web server local* atau *localhost* yang *support* sistem operasi *windows* diantaranya adalah Xampp dan Mysql. XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi. Langkah-langkah pembuatan dimulai dari instalasi paket XAMPP, kemudian perancangan database MySQL, dan pembuatan *file-file* eksekusi yang disimpan dalam *file* ekstensi PHP. XAMPP mengkombinasi beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket. Paket yang disediakan antara lain adalah Apache, MySQL, PHP, FileZilla FTP Server, phpMyAdmin / Kasir, dan lain-lain.

2.5.3 Sublime Text

Sublime Text merupakan salah satu *text* editor yang sangat *powerful* yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi. *Sublime Text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi Python API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan *powerfull*. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages*. Adapun Gambar tampilan awal *Sublime Text* sebagai berikut [10].



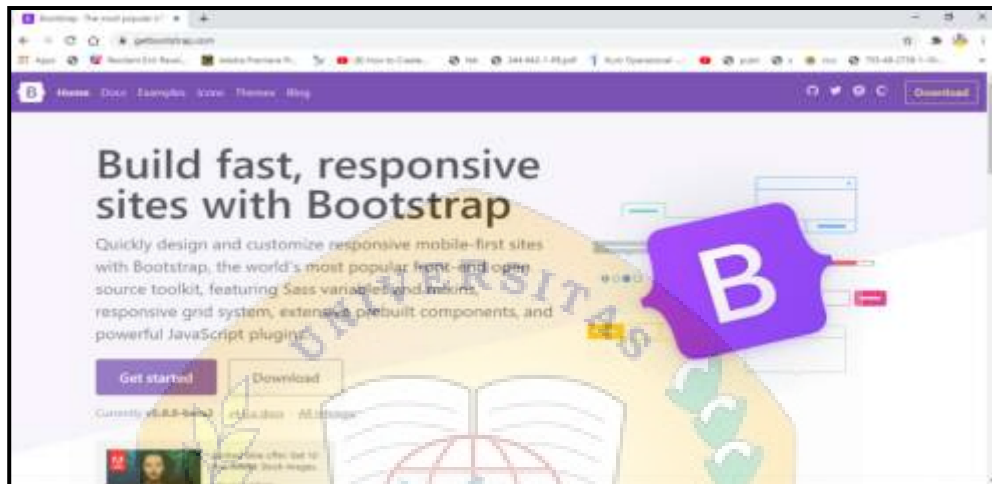
Gambar 2.3 Sublime Text

Sumber : (Alda, 2019)

2.5.4 Bootstrap

Bootstrap adalah *front-end framework* yang bagus dan luar biasa yang mengedepankan tampilan untuk *mobile device* (*Handphone, smartphone* dll.) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan *website* [11].

Bootstrap menyediakan HTML, CSS dan *Javascript* siap pakai dan mudah untuk dikembangkan. Dengan *Bootstrap* kita juga bisa membangun *web* dinamis ataupun statis. Adapun Gambar tampilan awal *Bootstrap* sebagai berikut.



Gambar 2.4 *Bootstrap*

Sumber : (NESTARY, 2020)

2.5.5 PHP

PHP sendiri sebenarnya merupakan singkatan dari “Hypertext Preprocessor”, yang merupakan sebuah bahasa scripting tingkat tinggi yang dipasang pada dokumen HTML. Sebagian besar sintaks dalam PHP mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, namun pada PHP ada beberapa fungsi yang lebih spesifik. Sedangkan tujuan utama dari penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancangan Web yang dinamis dan dapat secara otomatis. Untuk membuat halaman web, sebenarnya PHP bukanlah bahasa pemrograman yang wajib digunakan. Kita bisa saja membuat website hanya menggunakan HTML saja.

Menuru (M.S, 2020) Web yang dihasilkan dengan HTML (dan CSS) ini dikenal dengan website statis, dimana konten dan halaman web bersifat tetap. Sebagai perbandingan, website dinamis yang bisa dibuat menggunakan PHP adalah situs web yang bisa menyesuaikan tampilan konten tergantung situasi.

Website dinamis juga bisa menyimpan data kedalam database, membuat halaman yang berubah-ubah sesuai input dari user, memproses form, dan lain-lain. Untuk pembuatan web, kode PHP biasanya sisipkan kedalam dokumen HTML. Karena fitur inilah PHP disebut juga sebagai scripting language atau bahasa pemrograman script [12].

