

EDISI FEMALE TEAM

e-magazine PHP INDONESIA

Bersama Berkarya Berjaya

COMPOSER

HOT TOPIC

Katakan "Good bye" pada interopabilitas...



SPECIAL

KNOW MORE

SEJARAH

PHP dan PHP Indonesia...

FEMALE TEAM

Div Hubungan Profesional & Publikasi..

TIPS N TRICKS

ALGORITMA

Membuat Mail Merge dengan
Algoritma PHP Sederhana ..

Entrepreneurship

Komunigrafik

Usaha Bersama, Bermodal Tekad dan
Komitmen Profesionalisme ..

ARTHUR PURNAMA

Advanced Programmer & IT
Consultant Rendah Hati....

YOSHIDA SARY

Wanita Inspiratif...

THE ROLES

Daftar Isi



Editorial	4
------------------------	---

Spesial Edisi Perdana

• Sejarah PHP.....	5
• Ulasan Sejarah Singkat PHP Indonesia	8
• Wacana Kelembagaan PHP Indonesia	10
• Logo dan Slogan PHP Indonesia	11
• Rama Yurindra Pendiri Group PHP Indonesia	12
• Sony Arianto Kurniawan Pendiri Group PHP Indonesia	13
• Tentang Female Team	14
• Profil Female Team - Anne Regina Nancy Toar	17
• Profil Female Team - Devi Damayanti	18
• Profil Female Team - Devy Nuari Jayanti.....	20
• Profil Female Team - Erba Vidya Cikta	22
• Profil Female Team - Intan Nur'aini Samodra	23

Hot Topik

• Composer Explained oleh Taufan Aditya	24
---	----

Tokoh Inspiratif

• Arthur Purnama - Advanced Programer & IT Consultant Rendah hati Penginspirasi Programer Indonesia	31
• Yoshida Sary - Profesional IT Kebanggaan Kota Medan	34

Enterpreneurship

• Komunigrafik - Usaha Bersama, Bermodal Tekad dan Komitmen Profesionalisme	40
--	----

Pemrograman Web

• Pemahaman terhadap Methode Post dan Get oleh Hary Setya Hadi	46
• PHP dan MySQL database oleh Nur Hidayat	49

Daftar Isi



Tips dan Trik

- Membuat Mail Merge dengan Algoritma PHP Sederhana oleh Irwansyah 53
- 8 Pertanyaan “Maknyus” Untuk Menyusun Fondasi Skripsi Yang Baik
oleh Gede Lumbung Suma Wijaya 57

Tutorial

- Manajemen Versi di Git oleh Hiraq Citra 60
- Kolaborasi dengan Github oleh Glend Maatita 62
- Membuat aplikasi bioskap XXI dengan Phonegap - Bertho Joris 89
- HELLO WORLD Menggunakan Teknik MCV Pada
Framework CAKEPHP oleh Joko Suntoro 106

Editorial



Majalah Digital untuk kepentingan komunitas PHP Indonesia

Pemimpin Umum & Penanggung Jawab :
Eksa

Female Team :
Anne Regina Nancy Toar
Devi Damayanti
Devy Nuary
Erba Vidya Cikta
Intan Nur'aini Samodra

FB Female Team :
<https://www.facebook.com/redaksi.femaleteam>

Email :
femaleteam5@gmail.com

Support Teknis Edisi Perdana :

Oka Prinarjaya
Wahyu Kristianto
Rahmat Setiawan
La Jayuhni Yarsah

Seharusnya Majalah digital komunitas PHP Indonesia ini terbit pada tanggal 1 November 2013, akan tetapi karena tebalnya halaman dan kesulitan proses lay out oleh anggota team, jadwal penerbitan jadi terlambat beberapa hari

Jangan berharap ada kesempurnaan tanpa melalui proses. Saat sebuah *software* dirilis kepada publik, akan ada rilis versi lanjutan dari versi sebelumnya. Semua itu akibat proses penyempurnaan dari versi-versi sebelumnya, baik perbaikan *bug* ataupun adanya *feature-feature* baru. Begitu pula halnya dengan majalah digital PHP Indonesia ini. Majalah digital ini masih butuh proses untuk mencapai kesempurnaan yang diinginkan.

Harus diakui, pada edisi perdana, majalah ini masih jauh dari nilai kesempurnaan dalam hal apapun. Baik dari sisi materi, akurasi ataupun dari sisi *design* dan *lay out*-nya. Namun bukan berarti team redaksi menyajikan majalah digital ini kehadapan anda tanpa keseriusan dan kesungguhan.

Gagasan penerbitan Majalah Digital ini pertama kali diajukan pada tanggal 30 Agustus 2013 yang lalu, dan mendapat sambutan yang sangat antusias dari khalayak, bahkan beberapa komunitas pemrograman lain, mengikuti wacana penerbitan majalah digital versi komunitas mereka sendiri. Tentu saja kondisi ini akan sangat menguntungkan publik pembaca, sehingga semua majalah digital yang diterbitkan beberapa komunitas akan memperkaya sumber referensi belajar bagi publik yang bisa didapat secara gratis.

Untuk menindak lanjuti wacana penerbitan majalah digital ini, PHP Indonesia menawarkan kepada penggiat aktifnya untuk bergabung mempersiapkan penerbitan majalah digital ini. Dua belas orang telah bergabung untuk mempersiapkan proses penerbitan majalah digital ini, dan target waktu penerbitan sudah ditetapkan yaitu awal November 2013, akan tetapi selama masa 5 minggu setelah pembentukan team redaksi, mayoritas anggota team redaksi dalam keadaan "Super Sibuk", akhirnya PHP Indonesia mencoba membentuk team baru untuk melanjutkan proses penerbitan Majalah digital ini.

Sisa waktu yang tersisa hanya tiga minggu serta anggota team aktif hanya 5 orang, plus usia mereka yang masih terbilang sangat muda, serta keseharian mereka pun selalu diisi dengan penuh kesibukan seperti halnya anggota lain pada umumnya. Mereka telah mampu menyajikan majalah digital komunitas PHP Indonesia "Edisi Female Team", sesuai jadwal yang telah ditetapkan yaitu awal bulan November

Ya, mereka hanya lima orang wanita dengan rentang usia 16 tahun sampai dengan 24 tahun, Bahkan 2 orang di antara mereka sama sekali tidak memiliki latar belakang pendidikan informatika. Dari sisi teknis pemrograman, mereka *Super Newbie* jika dibanding kawan-kawan anggota PHP Indonesia pada umumnya. Akan tetapi ada beberapa hal yang menonjol dari mereka, yaitu mereka berani menerima tantangan dan berusaha menjaga Integritas mereka atas kepercayaan yang telah mereka terima dari Komunitas PHP Indonesia.

Semua materi yang bersifat teknis pemrograman, 100% berasal dari sumbangan kontributor lepas anggota PHP Indonesia, terima kasih yang tak terhingga untuk semua kontributor diedisi ini.

Semoga majalah digital ini bermanfaat buat kita semua dan akan memperkaya sumber *literature* belajar kita semua.

PHP Indonesia

Group Facebook :
<https://www.facebook.com/groups/35688476100/>

Website :
<http://dev.phpindonesia.net> | <http://www.phpindonesia.net>

Youtube Channel :
<http://youtube.com/user/ourphpindonesia>

Twitter :
@php_indonesia

Female Team menerima sumbangan tulisan dari pembaca, silakan kirim artikel anda ke email : femaleteam5@gmail.com

Female Team



"Shine bright like a diamond..."

Salam PHP Indonesia

Spesial Edisi Perdana



Sejarah PHP

Artikel terjemahan bebas dari Wikipedia.org

PHP adalah bahasa "*Server Side Scripting*" yang didisain untuk pengembangan web, akan tetapi dalam perkembangannya saat ini digunakan juga sebagai bahasa pemrograman untuk berbagai aplikasi berbasis web seperti aplikasi desktop.



Rasmus Lerdorf - foto dari Wikipedia.org

PHP adalah perangkat lunak bebas yang dirilis di bawah "PHP License - http://en.wikipedia.org/wiki/PHP_License", yang tidak sesuai dengan *GNU General Public License (GPL)* karena pembatasan pada penggunaan istilah PHP. PHP dapat digunakan pada kebanyakan *web server* dan juga sebagai *shell* mandiri pada hampir setiap sistem operasi dan *platform* gratis.

Pengembangan PHP dimulai pada tahun 1994, ketika Rasmus Lerdorf menulis serangkaian *Common Gateway Interface (CGI) Perl script*, yang ia gunakan untuk homepage pribadinya. Tool ini melakukan tugas-tugas seperti menampilkan *task* dan merecord *traffic* webnya.

Ia menulis ulang skrip ini dengan bahasa C untuk alasan kinerja, memperluasnya dengan menambahkan kemampuan untuk bekerja dengan *form web* dan untuk berkomunikasi dengan *database*, dan menyebut implementasi ini "*Personal Home Page / Forms Interpreter*" atau *PHP / FI*.

PHP / FI dapat digunakan secara sederhana pada sebuah aplikasi web dinamis. Lerdorf awalnya mengumumkan peluncuran *PHP / FI* kepada publik sebagai "*Personal Home Page Tools (PHP Tools) versi 1.0*" untuk mempercepat pencarian *bug* dan memperbaiki kode, pada grup diskusi Usenet comp.infosystems.www.authoring.cgi pada tanggal 8 Juni, 1995.

Ini termasuk variabel seperti *Perl (Perl-like)*, penanganan form (*form-handling*), dan kemampuan untuk menanamkan (*embed*) HTML. Sintaks mirip sintaks Perl tapi lebih sederhana, lebih terbatas dan kurang konsisten,. Sebuah tim pengembangan mulai terbentuk dan, setelah berbulan-bulan bekerja dan pengujian beta, pada November 1997 resmi dirilis *PHP / FI 2*.

Pada awalnya PHP dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995, mengacu pada singkatan "*Personal Home Page*", dalam perkembangannya selanjutnya PHP dikembangkan oleh *Komunitas PHP* sebagai bahasa pemrograman berbasis Open Source dan singkatan PHP saat ini menjadi "*PHP: Hypertext Preprocessor*", sebuah singkatan *recursive*. PHP adalah sebuah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML, dan code-code PHP akan diinterpretasikan oleh web server, menggunakan PHP Processor Module yang menghasilkan sebuah halaman web. Kode-kode perintah PHP dapat disisipkan langsung pada sebuah halaman HTML

Kemudian Rasmus mengeluarkan "*Personal Home Page Tools versi 1.0*" secara gratis. Versi ini pertama kali keluar pada tahun 1995. Isinya adalah sekumpulan *script PERL* yang dibuatnya untuk membuat halaman webnya menjadi dinamis. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI, kependekan dari *Hypertext Preprocessing/Form Interpreter*. Dengan perilisan kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada awalnya PHP dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995, mengacu pada singkatan "*Personal Home Page*"

Spesial Edisi Perdana



Sejarah PHP

Pada tahun 1996 Rasmus mengeluarkan PHP versi 2.0 yang kemampuannya telah dapat mengakses database dan dapat terintegrasi dengan HTML. Pada rilis ini, *interpreter PHP* sudah diimplementasikan dalam program C dan disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan. Pada tahun 1998 tepatnya pada tanggal 6 Juni 1998 keluarlah PHP versi 3.0 yang dikeluarkan oleh Rasmus sendiri bersama kelompok pengembang softwarenya.



Zeev Surasky - Foto dari Wikipedia.org

Pada tahun 1997, Zeev Suraski dan Andi Gutmann menulis ulang parser dan membentuk dasar PHP 3, mengubah nama bahasa menjadi singkatan rekursif PHP: *Hypertext Preprocessor*. Setelah itu, uji publik dari PHP 3 dimulai, dan peluncuran resmi dilakukan pada bulan Juni 1998. Suraski dan Gutmann kemudian mulai menulis ulang core (inti) baru PHP, memproduksi Zend Engine pada tahun 1999, Mereka juga mendirikan Zend Technologies di Ramat Gan, Israel.

Pada tanggal 22 Mei 2000, dirilis PHP 4, yang didukung oleh Zend engines 1.0, Pada Agustus 2008 telah mencapai versi 4.4.9.. Untuk PHP 4 tidak lagi dikembangkan dan tidak akan ada update keamanan yang akan dirilis.

Pada tanggal 13 Juli 2004, PHP 5 dirilis, didukung oleh mesin baru Zend Engines II. PHP 5 memiliki fitur baru seperti peningkatan yang mendukung "Object Oriented Programming" atau pemrograman berorientasi objek, Ekstensi PHP Data Objects (PDO - yang mendefinisikan secara ringan dan interface yang konsisten untuk mengakses database), serta berbagai peningkatan kinerja.

Pada tahun 2008 PHP 5 menjadi satu-satunya versi stabil dalam pengembangan. *Late static binding* telah hilang dari PHP dan telah ditambahkan di versi 5.3.

Sebuah versi dalam pengembangan bersama PHP 5 selama beberapa tahun. Versi ini awalnya direncanakan akan dirilis sebagai PHP 6, sebagai akibat dari perubahan yang signifikan, termasuk rencana dukungan penuh untuk Unicode. Ternyata dukungan Unicode membutuhkan waktu yang lebih lama bagi pengembang (*core developer*) untuk diterapkan, daripada yang diperkirakan, dan keputusan itu dibuat Maret 2010 untuk memindahkan proyek tersebut ke cabang, dengan fitur-fitur yang masih dalam pengembangan dipindahkan ke rencana pengembangan.

Pada tanggal 5 Februari 2008, banyak proyek-proyek open-source berprofil tinggi yang menghentikan dukungan PHP 4 dalam kode barunya, karena *GoPHP5 inisiatif*, yang disediakan oleh konsorsium pengembang PHP dan mempromosikan transisi dari PHP 4 ke PHP 5.



Andi Gutsman Foto dari Wikipedia.org

Interpreter PHP tersedia di kedua sistem operasi baik sistem berbasis 32-bit dan sistem berbasis 64-bit, akan tetapi untuk Microsoft Windows satu-satunya distribusi resmi adalah implementasi 32-bit, dan ini membutuhkan modus kompatibilitas Windows 32-bit, saat menggunakan Internet Information Services (IIS), yang menggunakan platform windows 64 - bit. Versi 64-bit eksperimental PHP 5.3.0 yang singkat tersedia untuk Microsoft Windows, tetapi telah dihapus.

Spesial Edisi Perdana



Sejarah PHP

Versi 1.0	1995-06-08	Untuk pertama kalinya secara resmi disebut " <i>Personal Home Page Tools (PHP Tools)</i> ". Ini adalah pertamakalinya pemberian nama "PHP".
Versi 2.0	1997-11-01	
Versi 3.0	1998-06-06 s/d 2000-10-20	Pengembangan Core PHP bergerak dari satu orang (Rasmus) menjadi banyak orang pengembang Core. Zeev Suraski and Andi Gutmans menulis ulang dasar-dasarnya pada versi ini.
Versi 4.0	2000-05-22 s/d 2001-01-23	Penambahan-penambahan two-stage parse yang lebih canggih / mengeksekusi tag-parsing sistem yang disebut Zend. Engines
Versi 4.1	2001-12-10 s/d 2002-03-12	Memperkenalkan ' <i>superglobals</i> ' (<code>\$_GET</code> , <code>\$_POST</code> , <code>\$_SESSION</code> , etc.)
Versi 4.2	2002-04-22 s/d 2002-09-06	Dinonaktifkan secara <i>default register_globals</i> . Data yang diterima melalui jaringan tersebut tidak dimasukkan langsung ke dalam <i>namespace global</i> lagi, untuk menutup lubang keamanan yang mungkin ada dalam aplikasi.
Versi 4.3	2002-12-27 s/d 2005-03-31	Memperkenalkan <i>command-line interface (CLI)</i> , untuk melengkapi CGI.
Versi 4.4	2005-07-11 s/d 2008-08-07	Penambahan halaman manual untuk php dan skrip php-config.
Versi 5.0	2004-07-13 s/d 2005-09-05	Zend Engine II dengan object model yang baru.
Versi 5.1	2005-11-24 s/d 2006-08-24	Perbaikan kinerja dengan pengenalan variabel compiler di <i>re-engineered PHP Engines</i> [<i>Penambahan PHP Data Objects (PDO)</i>] sebagai interface yang konsisten untuk mengakses <i>database</i> .
Versi 5.2	2006-11-02 s/d 2011-01-06	Pengaktifkan filter ekstensi secara default. Dukungan native JSON.
Versi 5.3	2009-06-30 s/d 2014-07	Dukungan <i>namespace; binding</i> akhir statis, label Langsung (<i>limited goto</i>), <i>Native Closire</i> , arsip PHP Antive (Phar), <i>garbage collection</i> untuk referensi melingkar, meningkatkan dukungan Windows, sqlite3, mysqlnd sebagai pengganti libmysql underlying library untuk ekstensi yang bekerja dengan MySQL, fileinfo sebagai pengganti mime_magic untuk dukungan MIME yang lebih baik, ekstensi Internasionalization, dan depresiasi ereg ekstensi.
Versi 5.4	2012-03-01	3 tahun setelah rilis Dukungan Trait, dukungan sintaks array pendek. Item yang dihapus: register_globals, safe_mode, allow_call_time_pass_reference, session_register(), session_unregister() dan session_is_registered(). Built-in web server. Beberapa perbaikan fitur yang ada, kinerja dan pengurangan kebutuhan memori.
Versi 5.5	2013-06-20	3 tahun setelah rilis Generator, Zend Optimizer +
Versi 5.6		Operator <i>overloading internal</i> , perubahan GMP
Versi 6		Pengembangan PHP 6 telah tertunda karena core developer telah memutuskan pendekatan saat ini untuk penanganan contoh <i>Unicode</i> tidak terlalu baik, dan sedang mempertimbangkan cara-cara alternatif dalam versi berikutnya dari PHP. update yang ditujukan untuk PHP 6 ditambahkan ke PHP 5.3.0 (dukungan namespace, binding akhir statis, fungsi lambda, penutupan, goto) dan 5.4.0 (sifat, rebinding penutupan) sebagai gantinya.

Sejak tanggal 28 Juni 2011, PHP Group mulai menetapkan timeline saat versi baru dari PHP akan dirilis. Dalam waktu ini, setidaknya satu rilis harus dilakukan setiap bulan. Sekali per tahun, rilis minor yang dilakukan harus dapat mencakup fitur baru. Setiap rilis minor setidaknya harus support issue security selama 2 tahun disertai perbaikan bug, diikuti setidaknya target 1 tahun untuk perbaikan keamanan, total proses rilis setiap 3 tahun untuk setiap rilis minor. Tidak ada fitur baru (kecuali fitur kecil dan mandiri) akan dimasukkan ke dalam rilis minor selama proses rilis 3 tahun.

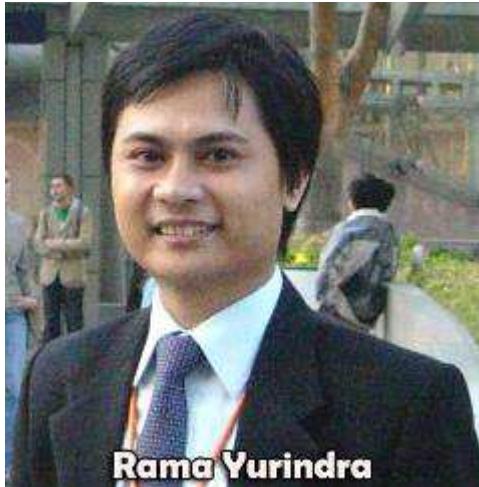
Spesial Edisi Perdana



Komunitas PHP Indonesia

Ulasan Sejarah Singkat

PHP Indonesia - <https://www.facebook.com/groups/35688476100/> adalah sebuah komunitas pengguna bahasa pemrograman PHP yang ada di Indonesia, melengkapi komunitas-komunitas online PHP yang sudah ada sebelumnya, seperti komunitas PHP online berbasis forum dan milis.



Rama Yurindra

Di awal bulan Februari 2008, [Rama Yurindra](#) salah satu penggiat php di Indonesia yang juga aktif di forum-forum PHP internasional bertemu dengan [Sony Arianto Kurniawan](#) salah satu penggiat PHP di Indonesia yang saat itu aktif di milis-milis dan forum PHP online, Mereka bertemu disebuah caffe di bilangan tebet, Jakarta pusat. Dalam pertemuan ini, Rama Yurindra menggagas untuk membuat sebuah forum pengguna PHP di Indonesia, tidak sebatas forum online, akan tetapi membuat forum yang aktif mengadakan event-event gathering, meet-up dan workshop secara onsite. Keesokan harinya (menurut sony tanggal 8 Februari 2008), Sony yang juga seorang bloger aktif, membuat sebuah Group pengguna PHP di

jejaring sosial Facebook yang diberi nama PHP Indonesia, dan memperkenalkan group ini di beberapa milis dan forum PHP Online.

Setelah group ini dirilis kepada publik, cukup banyak event yang dilenggarakan baik yang bersifat onsite maupun yang bersifat online, seperti Event 1st PHP Developer Day hingga 3rd PHP Developer Day yang dilaksanakan pada bulan Februari 2009, kemudian acara webinar yang dapat diikuti oleh peserta secara online dengan menggunakan media Webex.

Pada akhir Februari 2012, saat itu anggota PHP Indonesia telah mencapai angka lebih dari 2000 orang, dan diskusi di group PHP Indonesia pun semakin ramai, baik anggota yang mengajukan pertanyaan maupun kontributor yang ikut membantu memberikan solusi, suasana diskusi berjalan penuh dengan kehangatan, akrab dengan suasana kekeluargaan.



Sony Arianto Kurniawan



PHP Indonesia Gathering 31 Maret 2012

Saat itu timbul gagasan dari [Eksa](#) salah satu anggota PHP Indonesia, agar anggota PHP Indonesia bisa saling mengenal anggota group satu sama lain dalam satu kota, dan menjajaki kemungkinan adanya pertemuan antar anggota yang berbeda kota, serta menjajaki kemungkinan saling bekerjasama dalam aktifitas pemrogramannya, berdiskusi dan saling berbagi. Wacana inipun segera di respon baik oleh Sony Arianto Kurniawan dan Rama Yurindra pendiri Group PHP Indonesia.

Spesial Edisi Perdana



Komunitas PHP Indonesia

Sebagai tindak lanjut wacana ini, maka pada tanggal 31 Maret 2012 dilaksanakan acara PHP Indonesia Gathering bertempat di Auditorium PT Microsoft Indonesia, Gedung BEJ II lantai 19, acara ini berjalan dengan sukses di hadiri sekitar 87 peserta dan diisi oleh 5 orang narasumber, selain para narasumber, gathering juga di meriahkan dengan acara meet the master, dimana para master yang biasa membantu memberi solusi atas pertanyaan-pertanyaan teknis yang diajukan oleh anggota di FB Group PHP Indonesia, narasumber acara Meet The Master sendiri terdiri dari [Peter Jack Kambey](#), [Awaludin Rahmadi](#), [Yayan Sopiyani](#), [Mizno Kruge](#), [Gunawan Wibisono](#), [Luri Darmawan](#), dan [Anthoplara](#), dan acara dipandu langsung oleh Rama Yurindra dan Sony Arianto Kurniawan.



PHP Indonesia Gathering 31 Maret 2012

Yang tak kalah menariknya adalah acara doorprize yang diberikan Rama Yurindra, berupa T-Shirt, Zend Server Profesional License, serta Voucher Free Zend Certified Enginers.

Pada pertengahan acara PHP Indonesia Gathering 2012, Rama Yurindra mengajak para peserta agar tidak hanya berkumpul pada momen gathering saja, dan mengajak para peserta khususnya dan anggota PHP Indonesia umumnya untuk saling berbagi dalam bentuk pelatihan atau Workshop PHP. Untuk wilayah Jakarta, Rama Yurindra menawarkan fasilitas Representatif Officenya yang berlokasi di Jl RS Fatmawati 15, Kompleks D'best (Lotte Mart), Jakarta Selatan kepada anggota PHP Indonesia untuk digunakan sebagai lokasi workshop di Jakarta atau sebagai basecamp PHP Indonesia di Jakarta.

Gayung pun bersambut

Para peserta gathering cukup antusias menerima tawaran Rama Yurindra. Beberapa hari setelah acara Gathering PHP Indonesia, beberapa orang anggota PHP Indonesia yang menjadi panitia dalam acara Gathering datang meninjau lokasi bakal workshop di Jl RS Fatmawati 15.



Salah satu kegiatan Workshop PHP Indonesia

Materi SEO, Krisno W Utomo dengan materi Jquery

Workshop pertama tahun 2012 yang dilaksanakan di basecamp PHP Indonesia adalah workshop YII Framework yang di isi oleh Peter Jack Kambey, Workshop berikutnya tercatat di isi oleh Nur Hidayat dengan materi Oracle on PHP, Mochamad Rochim dengan Materi Web Service, La Jahyuni Yarsah dengan Materi Basic PHP, Gunawan Wibisono dengan Materi Code Igniter Framework, Ibnuh Hairil dengan materi CakePHP, Iskandar Soesman dengan Materi Panada Framework, Tatang dengan

Spesial Edisi Perdana



Komunitas PHP Indonesia

Wacana kelembagaan PHP Indonesia

Karena adanya tawaran dari Rama Yurindra untuk memanfaatkan fasilitas Representatif Officenya, maka sejak itu dimulailah pelaksanaan workshop PHP Indonesia yang dilaksanakan setiap hari sabtu dan minggu di kompleks D'Best Fatmawati 15, Workshop ini berlangsung sejak bulan april 2012 s/d agustus 2012. Pelaksanaan workshop regular sabtu dan minggu secara praktis menjadi ajang berkumpulnya para penggiat PHP Indonesia di Jakarta, selain aktivitas workshop, di basecamp PHP Indonesia ini, juga dilakukan diskusi dan obrolan ringan seputar komunitas PHP Indonesia.



Rapat Perencanaan Draft AD /ART

Dalam sebuah rapat internal para penggiat PHP Indonesia di Jakarta, secara khusus Rama Yurindra memberikan mandat kepada Eksa untuk menjadi Ketua Pelaksana harian Komunitas PHP Indonesia dan menata organisasi dalam komunitas PHP Indonesia untuk menuju kelembagaan formal, dalam rapat tersebut dihadiri antara lain oleh, Krisno W Utomo, Peter Jack Kambey, Awaludin Rahmadi, Luri Darmawan, Remo Harsono, La Jayuhni Yarsah, dan lain-lain.

Pada saat yang bersamaan, tercetus wacana untuk melembagakan komunitas PHP Indonesia sebagai lembaga resmi programmer PHP di Indonesia dalam bentuk organisasi nasional.

Awalnya timbul ide pendirian yayasan untuk mengakomodasi kepentingan komunitas PHP Indonesia dalam berhubungan dengan pihak sponsor, namun dalam proses pendirian terbentur pada beberapa aturan yang menyangkut pendirian Yayasan terutama tentang nama PHP Indonesia, dimana akronim PHP pada penamaan PHP Indonesia, harus merupakan singkatan yang berbahasa Indonesia.



Rapat Pembahasan Wacana Kelembagaan

Dalam perkembangan selanjutnya, baru disadari bahwa bentuk Yayasan bukanlah wadah yang tepat bagi komunitas PHP Indonesia, karena Yayasan tidak bersifat keanggotaan, sehingga dalam perkembangan berikutnya, diputuskan menjadikan PHP Indonesia sebagai lembaga yang berbentuk LSM Profesional. Akan tetapi karena keinginan menjadikan PHP Indonesia sebagai lembaga nasional, maka ada beberapa persyaratan pendirian organisasi yang harus dipenuhi, salah

satunya perlu menyusun Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga yang akan mengatur tata organisasi dan mengakomodasi kepentingan seluruh anggota komunitas. Selain itu, perlu pula dilakukan pembentukan perwakilan PHP Indonesia di beberapa kota di Indonesia, sehingga wacana pengurusan kelembagaan diputuskan untuk ditunda sampai seluruh persyaratan untuk pendirian kelembagaan terpenuhi, termasuk dilakukannya kongres pertama untuk pengesahan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Kelembagaan.

Spesial Edisi Perdana



Komunitas PHP Indonesia

Untuk memudahkan proses pengorganisasian Komunitas PHP Indonesia, maka Eksa membuat beberapa sub Group PHP Indonesia yang disebut Dashboard PHP Indonesia yang berfungsi sebagai sub group untuk membahas perencanaan program kerja nasional, sub group Dashboard PHP Indonesia tingkat provinsi, yang berfungsi sebagai perencanaan dan koordinasi pelaksanaan agenda kerja tingkat kota yang dihimpun dalam satu provinsi, serta satu sub group yang dibuat oleh Remo Harsono dengan Tema OOT yang biasa dijadikan tempat hangout online para penggiat PHP Indonesia, dijadikan sub group untuk ajang berkomunikasi dan saling mengenal sesama penggiat PHP Indonesia di seluruh Indonesia.

Untuk mempersiapkan kelembagaan PHP Indonesia, maka yang dilakukan pertama kali adalah membuat dewan yang disebut Board of Director yang awalnya terdiri dari para pegiat aktif PHP Indonesia di Jakarta, kemudian dilanjutkan dengan menginisiasi pembentukan perwakilan PHP Indonesia di beberapa kota di Indonesia, di antaranya Kota Manado, Kota Medan, Kota Malang dan Kota Makasar. Ke empat kota inilah merupakan kota-kota pertama yang memiliki perwakilan PHP Indonesia. Dalam kurun waktu satu tahun kemudian, PHP Indonesia secara resmi telah memiliki perwakilan di lebih dari 25 kota di seluruh Indonesia, dimana masing-masing kota cukup aktif melaksanakan pertemuan-pertemuan sesama anggota komunitas PHP Indonesia.

Logo dan Slogan PHP Indonesia

Pada tanggal 14 September 2012, Awaludin Rahmadi menanyakan tentang logo untuk kelembagaan komunitas PHP Indonesia salah satu sub group yaitu group Dashboard PHP Indonesia, setelah itu dilakukan publikasi untuk membuat Logo PHP Indonesia. Cukup banyak masukan tentang logo yang dibuat oleh kawan-kawan PHP Indonesia, sehingga dari semua usulan tentang logo, tersaring sebanyak lima buah logo untuk dipilih oleh anggota PHP Indonesia, setelah melakukan proses pemilihan melalui fasilitas polling yang ada di Facebook Group PHP Indonesia, pada 30 september 2012 telah terpilih logo nomor satu karya Wahyu Krisianto.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Setelah penetapan logo berdasar hasil pilihan yang terbanyak, tahap selanjutnya adalah proses pengumpulan dan pemilihan slogan yang dilakukan pada tanggal 3 oktober 2012, sama halnya dengan usulan logo, begitu juga usulan slogan komunitas PHP Indonesia, sehingga pada akhirnya terpilih slogan “Bersama Berkarya Berjaya” yang diusulkan oleh Eksa

Spesial Edisi Perdana



Komunitas PHP Indonesia

Pendiri Group Facebook PHP Indonesia

Rama Yurindra

[Rama Yurindra](#) kelahiran Agustus 1979 ini adalah Penggagas dan pendiri komunitas PHP Indonesia, alumnus SMA Pangudi Luhur Jakarta angkatan 1998, setelah menamatkan pendidikan SMA, ia melanjutkan study di Hogeschool van Arnhem en Nijmegen mengambil program Bachelor di jurusan International Business and Management · CIBIN Program · Arnhem, Belanda



**Rama Yurindra, Eldad Maniv,
Zeev Surasky & Andi Gustman**

Rama begitu mencintai dunia IT khususnya Internet, dan ia sangat ingin bekerja di dunia IT. Akan tetapi ia tidak melanjutkan pendidikan formalnya sebagai mahasiswa jurusan IT, jadi ia mengambil berbagai program pelatihan, kursus dan training khususnya Komputer dan Internet.

Rama pernah mengambil kursus administrasi jaringan (NT 4.0, TCP/IP, Ms Exchange, IIS, Proxy). Selain itu ia juga mengambil beberapa kursus, khususnya yang berkaitan dengan Web Design. Dan ia pernah bekerja sebagai Staff di perusahaan IT Franca Consultant

Sebetulnya sejak masa SMA, ia menyukai pemrograman Web, terutama pemrograman berbasis Open

Source, seperti Apache dan PHP. Dan kecintaannya pada PHP pula yang membawanya aktif diberbagai komunitas PHP Internasional, terutama komunitas yang *disupport* oleh Zend Technology. Semua aktivitas di komunitas PHP Internasionalnya ini membuat Rama cukup popular di komunitas-komunitas PHP terutama di Negara-negara wilayah Asia Tenggara, baik di Malaysia, Singapura, Thailand, dan lain-lain.

Tercatat pada tanggal 16 November 2011, Rama Yurindra juga menjadi pembicara di acara Microsoft Techdays 2011 dengan tema “PHP and Zend Framework on Windows”, Untuk slide presentasi dapat di download di <http://www.slideshare.net/innovativesg/rynet-php-onwindowswebfest2011v21final>

Pada tahun 2009 Rama menghadiri ZendCon 2009, dan banyak sekali berdiskusi dengan perwakilan dari beberapa PHP User Group dari berbagai wilayah di Amerika serta negara lain yang hadir di ZendCon09 untuk dapat melakukan kolaborasi dengan komunitas PHP User Group di Asia Tenggara, dan bahkan atas undangan mereka Rama sempat hadir di pertemuan rutin bulanan PHP User Group di California serta di New York, yang tentunya sangat membuka wawasan serta kesempatan untuk berkolaborasi



Rama Yurindra bersama Peter Jack Kambey

Spesial Edisi Perdana



Komunitas PHP Indonesia

yang makin luas yang manfaatnya nanti dapat dirasakan oleh para rekan-rekan PHP di Indonesia. Dan masih menurutnya saat ini semakin banyak sekali perusahaan besar dunia yang makin serius mengimplementasikan PHP yang ikut berpartisipasi di ZendCon, diantaranya Deutche Telekom, FIAT, Mazda France, Panasonic USA, DHL, USPS, Costco, dsb.

Pada kesempatan itu Rama Yurindra bertemu dan berdiskusi dengan perwakilan dari framework-framework ternama di PHP seperti Cake, Symfoni, CodeIgniter, Zend dan Agavi, dimana mereka saling ‘membantai’, berdebat dan berdiskusi tentang kelebihan-nya masing masing.

Sony Arianto Kurniawan

Sony Arianto Kurniawan dilahirkan di Singaraja, Bali, Februari 1977, anak ke 2 dari 2 bersaudara, besar di kota Singaraja dan kulian di STIKI Malang, jurusan Teknik Informatika lulus 2001.

Ia pertama kali mengenal computer SMP kelas 3 dan OS pertama yang digunakan saat itu DOS, ketertarikan pada komputer bermula karena dipaksa orang tua, namun pada akhirnya ia merasa ketagihan. Sony melanjutkan study jurusan Informatika,

Sony merasa senang belajar di jurusan informatika karena ia merasa bisa belajar sambil bermain. Ada juga hambatan yang ia rasakan selama belajar pemrograman terutama jika ia sedang merasa malas (bad mood) itulah hambatannya.

Saat ditanya Sejak kapan ia tertarik dengan dunia programing? “*Sejak mulai main game jaman SMA dan tertarik gimana caranya ngakali nyawa di game, dari situlah akhirnya menyadari bahwa itu bisa dicapai dengan belajar pemrograman*”.

Pertama kali ia belajar PHP saat kuliah dan sambil belajar dari internet. Awalnya ia belajar ASP dan karena melihat potensi PHP yang semuanya serba gratis maka ia tertarik belajar PHP, hal-hal yang menarik dari pemrograman PHP adalah semuanya serba open (maksudnya sebagian besar open source) dan itu membuka banyak peluang untuk bereksperimen.

Pemrograman yang ia pernah pelajari adalah ASP, VB dan Delphi, akan tetapi bahasa pemrograman yang paling disukai PHP.

Sony memberi saran kepada programmer-programer lain, agar bukan hanya sertifikasi yang dikehjari, tapi ilmu dan pengalaman di PHP yang kudu diasah. Menurut Sony “*dunia programming tidak akan pernah ada matinya di Indonesia. Karir programmer PHP juga gak akan habis, karena PHP bisa digunakan untuk keperluan apa saja, mau fun, mau business semuanya bisa*”. Ia bekerja sebagai programmer sejak tahun 2000. Saat ini sony sibuk di kantor dan mengembangkan situs BolaBanget.com serta beberapa project-project lainnya.

Saat ia ditanya apa saja yang ia lakukan dengan aktivitas yang berkaitan dengan open source. Ia menjawab singkat “*Sayangnya sampai saat ini belum pernah kontribusi nyata, karena masih sibuk dipengembangan produk*”.



Spesial Edisi Perdana



FEMALE TEAM

Female Team awalnya adalah tiga orang anggota wanita PHP Indonesia di Jakarta yang ditugaskan di **Divisi Hubungan Profesional dan Publikasi**, dan langsung di bawah kendali PHP Indonesia pusat, tugas utama mereka sesunguhnya sebagai Public Relation untuk memudahkan PHP Indonesia bekerjasama dengan partner strategis, seperti perusahaan software house, lembaga pendidikan tinggi dan tugas-tugas kehumasan lainnya. Di divisi ini, mereka bekerja secara Voluntary.



Suasana Rapat Female Team dengan PHP Indonesia. Berkerudung Biru Erba Vidya Cikta, Berjaket coklat Devi Damayanti & berkerudung kuning Intan Nur'Aini Samodra

sebanyak dua orang anggota wanita lainnya, sehingga anggota PHP Indonesia dengan rentang Usia 16 tahun s/d 24 tahun, tiga orang anggota Female team merupakan orang-orang yang memiliki latar belakang pendidikan informatika, dan dua orang anggota sama sekali tidak memiliki latar belakang pendidikan informatika. Tiga orang anggota Female team berdomisili di Jakarta, satu orang berdomisili di Manado dan satu orang berdomisili di Surabaya.

Dua orang masih berstatus sebagai mahasiswa, dua orang sudah bekerja dan satu orang pemilik usaha software house. Namun ke lima orang anggota Female team ini adalah wanita-wanita yang istimewa, mereka adalah wanita yang memiliki semangat tinggi, energik, daya juang yang tinggi, senang menerima tantangan serta tidak mudah menyerah. Walau dalam keseharian mereka juga orang-orang yang super sibuk tapi masih mau menyisihkan waktunya yang sangat berharga untuk komunitas PHP Indonesia.

Proses rekrutmen kelima orang anggota female

team yang dilakukan oleh PHP Indonesia, dengan jalan menghubungi beberapa orang anggotanya dan menawarkan tantangan untuk menjadi anggota Female team, ada sembilan orang anggota yang ditawarkan tantangan ini, delapan orang menyatakan berminat bergabung dan satu orang tidak merespon.

Divisi ini sendiri didirikan akibat kebutuhan akan tenaga yang komunikatif, memahami penataan hubungan-hubungan non teknis serta mampu mensosialisasikan visi dan misi PHP Indonesia kepada kalangan professional dan masyarakat umum.

Selain tugas-tugas diatas, mereka juga diberi mandat mengelola penerbitan **PHP Indonesia eMagazine Edisi Female Team**, ketiga orang ini adalah Erba Vidya Cikta (16 tahun), Devi Damayanti (22 tahun) dan Intan Nur'Aini Samodra (24 tahun).

Untuk kelancaran proses penerbitan **PHP Indonesia eMagazine Edisi Female Team**, maka dilakukan rekrutmen anggota baru dan terpilih Female team menjadi lima orang wanita ang-



Berkerudung Biru Erba Vidya Cikta, Berjaket coklat Devi Damayanti & berkerudung kuning Intan Nur'Aini Samodra

Spesial Edisi Perdana



FEMALE TEAM

Tentu saja untuk memastikan keseriusan mereka, PHP Indonesia melakukan fit and proper test dan uji integritas.



Devi Damayanti

Proses *Fit and Proper Test* dengan cara mengajukan daftar pertanyaan kepada mereka, dan setelah itu, mereka diwajibkan menyusun profil diri sendiri dalam bentuk artikel, dari delapan orang yang menjalani proses fit and Proper Test telah lolos seleksi sebanyak tujuh orang, namun sayangnya disaat terakhir proses persiapan penerbitan majalah digital PHP Indonesia ini, dua orang anggota team, non aktif karena berbagai hal.



Erba Vidya Cikta

Khusus untuk tiga orang anggota Female team yang berdomisili di Jakarta, sebelumnya telah dilakukan proses uji integritas, dengan jalan mengundang mereka untuk hadir dalam sebuah "pertemuan secara mendadak" dan dilakukan wawancara langsung terhadap mereka, setelah itu, keesokan harinya dua orang dari mereka langsung mendapat penugasan khusus untuk mengetahui keseriusan dan kemauan menghadapi tantangan, tentu saja pelaksanaan penugasan ini masih didampingi oleh penggiat PHP Indonesia. Penugasan dalam bentuk melakukan paparan agenda kerja dihadapan undangan khusus dari kelompok profesional, serta melakukan tugas wawancara untuk salah satu artikel yang disajikan diedisi ini.



Anne Nancy Regina Toar

Ternyata ke dua orang ini bisa dikategorikan memiliki kemauan tinggi, komitmen dan integritas, namun mereka masih perlu diberi pengarahan, training dan mentoring tentang profesionalisme pengelolaan komunitas. Serta memahami Visi dan Misi komunitas PHP Indonesia. Itu sebabnya untuk ketiga orang anggota Female team yang berdomisili di Jakarta, mereka ditempatkan di Divisi Hubungan Profesional dan Publikasi seperti dijelaskan diatas, sekaligus mengelola penerbitan PHP Indonesia eMagazine edisi Female Team.



Intan Nur'aini Samodra

Kelima orang anggota Female Tim PHP Indonesia eMagazine adalah sebagai berikut :



Devy Nuary

- Anne Regina Nancy Toar (Manado, 22 tahun, Owner Software House, Ketua Perwakilan PHP Indonesia - Manado, alumnus Universitas Klabat Airmadidi - <http://www.unklab.ac.id/>)
- Devi Damayanti (Jakarta, 22 tahun, Karyawati, Divisi Hubungan Profesional dan Publikasi PHP Indonesia Pusat, alumnus Politeknik & STMIK LPKIA Bandung - <http://www.lpkia.ac.id/>)
- Devy Nuary Jayanti (Surabaya, 22 tahun, Mahasiswa, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur - <http://www.upnjatim.ac.id/>)
- Intan Nur'aini Samodra (Jakarta, 24 tahun, Divisi Hubungan Profesional dan Publikasi PHP Indonesia Pusat, Karyawati, alumnus STIA Mandala Indonesia)
- Erba Vidya Cikta (Jakarta, 16 tahun, Divisi Hubungan Profesional dan Publikasi PHP Indonesia Pusat, Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jurusan Teknik Kimia - <http://ftumj.ac.id/> angkatan 2013.)

Penugasan mereka di eMagazine diawali pada wacana penerbitan PHP Indonesia eMagazine yang telah dipublikasikan sejak tanggal 30 Agustus 2013 yang lalu, saat itu PHP Indonesia membuka kesempatan kepada semua penggiat aktif PHP Indonesia untuk menjadi team persiapan penerbitan eMagazine ini,

Spesial Edisi Perdana



FEMALE TEAM

Tercatat ada dua belas orang yang menyatakan siap bergabung pada tim penerbitan PHP Indonesia eMagazine, Akan tetapi setelah berjalan lima minggu, hampir semua anggota team dalam keadaan sangat sibuk sehingga mereka sangat sulit menyisihkan waktu untuk memulai proses persiapan penerbitan PHP Indonesia eMagazine, padahal sudah masuk beberapa sumbangan tulisan dari anggota PHP Indonesia

Show must go on

karena wacana penerbitan eMagazine sudah disosialisasikan dan sudah ada beberapa sumbangan tulisan yang masuk, maka eksa dari PHP Indonesia memutuskan pembubaran team persiapan penerbitan eMagazine yang lama, dan mencoba menyusun ulang komposisi tim persiapan penerbitan eMagazine, yang masih tersisa hanya 3 orang anggota tim lama. Tentu saja 3 orang anggota persiapan penerbitan eMagazine terasa sangat kurang, dan sangat sulit mencari anggota baru team penerbitan eMagazine yang memiliki skill yang tinggi dan dapat menyisihkan waktunya untuk proses penerbitan eMagazine ini

Dalam kondisi yang banyak menimbulkan keragu-raguan atas wacana penerbitan eMagazine ini, muncul angin segar disaat anggota “*Female Team*” menyatakan bersedia mengelola penerbitan PHP Indonesia eMagazine “Edisi Female Team”, sebuah edisi majalah digital yang bersifat ringan, mayoritas tema materi bersifat bahasan non teknis dengan metode wawancara dengan narasumber, akan tetapi tidak menutup kemungkinan disajikannya bahasan yang bersifat teknis pemrograman seperti tutorial dan lain sebagainya, yang merupakan sumbangan dari kontributor anggota PHP Indonesia.

Mayoritas artikel dibuat berdasarkan pola wawancara, baik wawancara jarak jauh via email atau chat, juga wawancara langsung pola tatap muka. Tentu saja, semua itu mereka lakukan disela-sela kesibukannya.

Spesial Edisi Perdana



PROFIL FEMALE TEAM

Anne Regina Nancy Toar

Anne Regina Nancy Toar, lahir di Manado pada Januari 1991. Ia merupakan anak bungsu dikeluarganya. Itu sebabnya ia sangat dekat dengan kedua orang tuanya. Setelah menyelesaikan sekolah di SMA Fr. Don Bosco Manado, ia memilih untuk berkuliah di Universitas Klabat Airmadidi - <http://www.unklab.ac.id/> dengan mengambil jurusan Teknik Informatika. Sebetulnya saat ia memilih jurusan tersebut, kakaknya tidak setuju dengan jurusan kuliah yang dipilihnya. Kakaknya berargumen bahwa jurusan yang ia pilih, tidak cocok untuk wanita. Tapi, Anne tetap pada pilihannya, ia merasa sudah jatuh cinta dengan dunia IT.



Pengalaman pertama mengenal komputer sekitar tahun 2004/2005, Anne diajarkan oleh kakaknya bagaimana mengoperasikan komputer. Anne ingat sekali jika saat itu ia merasa amat bangga ketika ia sudah bisa membuat tulisan menggunakan WordArt di Microsoft Word. Bahasa pemrograman yang pertama ia tahu adalah pascal. Anne diajarkan bahasa pemrograman pascal oleh gurunya sewaktu kelas 3 SMA. Pada saat itu, Anne lebih tertarik bermain dengan Photoshop daripada membuat program.

Dengan internet, Anne merasa bisa melihat sisi lain dunia ini. Hanya dengan duduk didepan layar 14" atau memegang smartphone kemudian membuka browser, tidak perlu beli tiket pesawat. Bagian lain dari dunia ini bisa dilihat dari sebuah layar. Karena itu, Anne sangat tertarik untuk mempelajari dunia IT dan memutuskan untuk mengambil jurusan TI. Banyak hal yang Anne dapatkan sewaktu berkuliah dan ia tidak meyesal dengan keputusannya kuliah dijurusan TI. Dosen favorit Anne berasal dari India, namanya Sir Phaneendra Puppala. Anne selalu berusaha sebisa mungkin agar disetiap semester yang dijalannya ada mata kuliah yang diajarkan Sir Funny (sapaan akrabnya).

Anne sangat suka cara sir Funny mengajar dan memberikan materi. Ia menjadi mahasiswi yang begitu aktif bertanya dan menjawab pada saat jam kuliah yg diajarkan oleh dosen favoritnya itu. Meskipun Anne harus mencampur bahasa Inggris dengan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengannya.

Anne tertarik dengan dunia pemrograman sewaktu ia pertama kali mengambil mata kuliah Programming Methodology di kelasnya sir Funny. Di kelas itu Anne paham kalau pemrograman ada hubungannya dengan keseharian hidup manusia. Bahkan, pemrograman sangat berguna dan memudahkan hidup manusia.

Anne mulai mempelajari PHP pada waktu mengambil mata kuliah Business Application Programming di semester lima. Pada saat itu, Anne mendapat proyek akhir semester untuk membuat website online shop bersama teman-teman anggota kelompoknya. Awalnya, Anne sangat suka pada bahasa pemrograman Java. Sampai-sampai ia mengambil Sertifikasi Java yang diadakan oleh Oracle di kampusnya. Namun untuk skripsi, Anne memilih untuk membuat Framework PHP bersama partner skripsinya, Green Sandag. Ide skripsi tersebut mereka dapat dari dosen mereka, sir Steven Lolong yang akhirnya menjadi dosen pembimbing skripsi mereka. Sebuah ide yang sangat di luar biasanya dari dosen yang memang luar biasa. Karena skripsi tersebutlah, Anne bergabung dengan grup PHP Indonesia. Salah satu tempat dimana Anne bertanya dan mencari ilmu tentang pemrograman PHP. Akhirnya Anne bergabung dengan komunitas dan dipilih menjadi ketua Perwakilan PHP Indonesia wilayah Sulawesi Utara.

Anne melihat perkembangan dunia programming di tanah air ini cukup pesat. Walaupun Indonesia masih kalah pada negara-negara tetangga, akan tapi untuk profesi sebagai programmer di Indonesia prospeknya bagus. Sampai saat ini masih banyak programmer yang dibutuhkan. Terbukti dengan banyaknya lowongan programmer dimana-mana, bahkan di grup PHP Indonesia, programmer PHP banyak dicari. Hal ini dikarenakan PHP populer di Indonesia. Banyak website yang berasal dari Indonesia, dibuat menggunakan PHP. Oleh karena itu, bersama dengan 4 orang sahabatnya, ia merintis usaha software house. Software house mereka bernama "AhaITworks" (www.ahaitworks.com). Sebuah penggabungan antara ide, dunia IT dan usaha startup. Dengan kemampuan desain yang didapat dari hobby menggambar dan bermain photoshop, Anne tidak hanya menjadi programmer di timnya. Ia juga menjadi front-end developer dan graphic designer pada tim di software house mereka.

"Anne adalah sosok yang cerdas, punya daya juang yang tinggi serta seorang perfectionist, selain itu dia seorang yang Religius dan Moralis"

=Eksa=

"Anne itu anak cerdas, memiliki rasa ingin tahu yang besar, bahkan saat saya bertemu dengan anne waktu saya ke Manado, cukup banyak pertanyaan dari kawan-kawan PHP Indonesia dimanado yang dapat di jawab lancar oleh anne, padahal pertanyaan itu ditujukan kepada saya"

=Indra Chadir=

Spesial Edisi Perdana



PROFIL FEMALE TEAM

Devi Damayanti

Devi Damayanti, lahir dan dibesarkan di Bandung pada tanggal 2 Agustus 1991, anak ke 2 dari 4 bersaudara, kuliah di Politeknik & STMIK LPKIA Bandung - <http://www.lpkia.ac.id/> jurusan Teknik Informatika (TI) lulus pada tahun 2013.

Pertama kali mengenal *computer* saat ia berusia 13 tahun, program pertama yang ia operasikan kala itu adalah microsoft office, Devi lupa versi tahun berapa, tetapi yang pasti sistem operasi yang digunakan pun masih windows XP. Ketertarikan pada computer bermula karena nilai – nilai mata pelajaran komputernya (Microsoft office) saat itu sangat bagus, yang kemudian muncul dalam pemikirannya, jika ia lebih cocok dan berbakat dalam bidang computer dibanding mata pelajaran lainnya saat itu. Dengan alasan inilah, devi semakin mantap ingin menggali lebih dalam ilmu tentang komputer yang pada jamannya saat itu masih sedikit sekolah – sekolah yang mengkhususkan sekolah komputer. Setelah mencari kesana kemari, berkonsultasi dengan orang tua, selulusnya dari sekolah SMP, devi melanjutkan jenjang sekolah ke SMK yang tentu berjurusan komputer (RPL – Rekayasa Perangkat Lunak) hal yang ia minati selama ini, meskipun sebelumnya ia bimbang antara melanjutkan sekolah SMA atau SMK yang notabene saat itu sekolah SMK masih dianggap rendah dikalangan masyarakat. Pada akhirnya ia memilih sekolah di SMK, sekolah tersebut bernama SMK Informatika.



Unik jika bercerita tentang sekolah SMKnya dulu, sebuah komunitas kecil, sekolah kecil bahkan bisa dibilang sekolah yang tidak terlalu dipandang, tetapi memberi bekal pelajaran dan pengalaman yang sangat

luar biasa dihidupnya sampai sekarang ini. Dimulai dari lingkungan yang tidak biasa sampai kurikulum yang super berat (menurutnya) tetapi tetap menyenangkan. Salah satu hal yang ia senangi saat itu dari sekolah kecilnya adalah LAB Komputer beserta koneksi internetnya yang tidak pernah mati walau hari libur sekalipun, jadi banyak sekali murid-murid yang ketika hari liburnya tidak ada kegiatan, bisa melakukan kegiatan didalam LAB Sekolah, apa saja yang dilakukan? Bermain game LAN, sekedar browsing, belajar pemrograman (sharing bersama kakak kelas) atau pun ngulik–ngulik (bongkar pasang) hardware.

Murid-murid yang suka berkumpul di sekolah pada hari libur ini biasa mendapat panggilan “*kuncen*” karena menurutnya satu hal yang unik, biasanya murid-murid sekolah itu “*membenci*” sekolah dan sangat menyenangi hari libur tetapi yang devi dapatkan saat itu adalah kondisi terbalik dari yang ia katakan diatas. Tidak semua hal asik yang ia dapatkan saat itu kala menempuh sekolah SMK, selalu ada *scene* yang tidak menyenangkannya, contohnya pada saat kenaikan kelas atau semester akhir, siswa – siswa sekolah diwajibkan untuk membuat sebuah program / aplikasi sesuai level (semester) yang akan di presentasikan dihadapan seluruh penghuni sekolah (guru, teman – teman, kaka kelas, adik kelas), hal tersebut adalah salah satu syarat untuk mengikuti Ujian Akhir Sekolah. Hal yang bisa bikin badan kurus kering di semester – semester akhir, hal yang bisa bikin badan berasa kaya zombie karna terlalu sering begadang dan nangis darah saat presentasi berlangsung karna pertanyaan dari guru – guru penguji yang selalu menyudutkan peserta presentasi (pengujian mental).

“Bisa mengenal Devi Damayanti, adalah sesuatu yang sangat membanggakan, apalagi kenyataan Devi bersedia bergabung dalam Female Team ini, benar-benar sebuah surprise, dia cerdas, luwes, sosok yang menyenangkan, dan banyak hal yang menonjol dari kepribadiannya, ia sangat energik, berani menerima tantangan, penuh dengan rasa percaya diri dan mampu membuat orang lain merasa nyaman saat berhubungan secara profesional dengannya. Satu hal yang pasti dia adalah asset berharga bagi PHP Indonesia”.

=Eksa=

Spesial Edisi Perdana



PROFIL FEMALE TEAM

Standar yang diberlakukan saat – saat menjelang presentasi semester akhir pun tidak asal – asalan, contohnya saja ketika ia semester tiga kala itu (2007 awal) program atau aplikasi standar yang harus digunakan adalah PHP (Web based) aplikasi dinamis bukan lagi aplikasi statis yang masih diperbolehkan saat semester satu atau dua. Tetapi meskipun begitu (nangis – nangis darah karna kurikulum yang berat) ia tetap enjoy karna lingkungan yang ia miliki solidaritasnya sangat tinggi, kompak dan penuh canda disetiap harinya membuat ia bertahan saat itu. Karna alasan itulah dengan lingkungan yang menyenangkan masa belajar pun jadi menyenangkan, dengan banyak sharing dengan kakak–kakak kelas pengetahuan tentang komputerpun semakin berkembang luas dan pada saat itu devi mulai menyenangi dan menyukai pemograman khususnya aplikasi web based PHP dibanding bahasa pemograman visual seperti VB (saat itu masih popular VB 6), devi mulai menyenangi desain di corel draw, photoshop dan aplikasi – aplikasi multimedia seperti ulead sehingga sampai usainya sekolah SMK ia melanjutkan kejenjang sekolah yang lebih tinggi (Politeknik) dengan jurusan yang sama (Teknik Informatika) ia tidak banyak menemui kesulitan dalam mempelajari matakuliah yang ada di politeknik tersebut.

Jika diceritakan secara spesifik mengapa bahasa pemograman PHP lebih menarik daripada bahasa pemograman lain, jawaban devi simple karena pertama kali ia dikenalkan bahasa pemgoraman scripting yang dinamis (kala itu) selain HTML adalah PHP, devi semakin jatuh cinta dengan PHP karena bahasanya mudah dipahami dan satu hal desain tampilan dari web yang devi buat bisa ia eksplor dan kembangkan dengan bebas (berhubung devi tipe visual) dibanding bahasa visual yang tampilannya menjemukan (itu – itu saja) meskipun memang sekarang perkembangan dari bahasa pemograman VB begitu pesat dengan munculnya VB.NET, dan jika berbicara tentang hambatan apa yang devi lalui selama mempelajari bahasa pemograman itu begitu banyak, dari kurangnya ketelitiannya (kesal dengan sifat PHP yang case sensitive), pernah (bahkan sering) dapat kasus devi hampir dibuat menangis hanya karna ketinggalan semicolon (;) ataupun kejadian mengedit file yang ternyata berbeda (devi mencopy file index.php misalnya dengan nama yang sama tapi berbeda lokasi lalu yang ia edit malah copy-annya alhasil tidak ada perubahan ketika ia edit dan super galau karena stuck tidak tahu apa penyebabnya yang sampai beberapa jam kemudian devi baru paham jika file yang ia edit itu beda lokasi dan tentu banyak lagi pengalaman – pengalaman kesulitan mempelajari PHP baik segi bahasanya atau role – role yang berlaku sampai dengan pemahaman dan pengetahuan tentang algoritma yang terbatas.

Pemograman yang sudah pernah dipelajari lebih tepatnya bahasa scripting dan pemograman yang pernah dipelajari itu HTML, CSS, JavaScript, PHP untuk bahasa pemgoramannya VB 6, VB.NET, Java (hanya pernah) dan tentu yang paling disukai adalah bahasa scripting yang ia sebutkan dari awal.

Sebelum devi tamat dari pendidikan tinggi, devi sudah bekerja sebagai Technical Writer di Bank Indonesia dan sedang mengerjakan sebuah proyek migrasi data center sampai bulan desember 2013 nanti.

Yang membuat devi tertarik bergabung dalam Female Team PHP Indonesia eMagazine mungkin baginya ini sebuah pengalaman baru, teman baru dan tentu pengetahuan baru karna devi suka sharing.

Spesial Edisi Perdana



PROFIL FEMALE TEAM

Devy Nuari Jayanti

Devy Nuari Jayanti. Kelahiran 18 Januari 22 tahun yang lalu, anak ke-2 dari 2 bersaudara lahir dan besar di kota yang terkenal dengan sebutan Kota Pahlawan. Kegiatan terkini per Oktober 2013 masih disibukkan dengan menyelesaikan Study S1 sebagai Mahasiswi di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur - <http://www.upnjatim.ac.id/> angkatan tahun 2009 jurusan Teknik Informatika.



Pertama kali devy mengenal komputer sewaktu masih SD, tepatnya saat kelas 2 SD. Karena pada saat itu ada salah satu mata pelajaran yang sedikit mengulas mengenai alat-alat modern. Kemudian berlanjut di kelas 3 SD yang membahas bagaimana mengoperasikan dan pengenalan bagian-bagian komputer secara umum.

Banyak dari teman-teman Devy yang lebih tertarik dan antusias saat akan memasuki lab komputer, tapi tidak berlaku baginya. Sebabnya karena banyaknya kabel-kabel yang tertancap di Komputer, perasaan akan takut kesetrum sempat membuatnya menjadi paranoid (ia ingat pesan mamanya "jangan dekat-dekat kabel di sekolah"), dan membuat saya pada waktu itu (sampai kelas 2 SMP) lebih memilih menyukai pelajaran matematika

(prioritas kelas unggulan). Menurutnya pada waktu itu Matematika tidak akan membuat devy jadi "*ribet*" dan tidak banyak resiko (seperti kesetrum). Tapi secara perlahan pemikiran semacam itu sedikit memudar, semenjak diberlakukannya tugas berkelompok dalam sebuah mata pelajaran tertentu. Maklumlah tugas anak SMP selalu tidak jauh-jauh dari yang namanya makalah dan laporan. Mulailah ia sering menggunakan komputer mulai dari Microsoft Office, Photoshop, Movie maker, dan lain lain, meskipun pinjam dari teman/tetangga bahkan rental berjam-jam. Inilah awal mula muncul rasa ketertarikan, dan penasaran. Install ini, install itu, tidak lagi sesuai panduan guru, tapi berdasar atas rasa keingintahuan yang amat besar dan coba-coba.

Devi tidak menyangka, terjunnya ia kedunia IT dimulai sejak ia memutuskan untuk menjadi siswi SMK disebuah SMK Negeri unggulan di Surabaya dan mengambil jurusan yang tidak mudah pada saat itu, yaitu RPL (Rekayasa Perangkat Lunak), akan membuatnya banyak berubah (lingkungan akademis dan obyek pembelajaran). Sebetulnya memang tidak ada alasan spesifik mengapa ia memilih meneruskan ketertarikan didunia IT, yang pasti jika ia sudah terjun berarti ia yakin dan tertantang untuk berkenalan lebih dalam dengan IT. Inilah yang membuat ia merasa "keukeuh" untuk meneruskan IT sebagai ilmu yang akan ia dalami selama dibangku perkuliahan. Sadar akan begitu besar dan betapa banyak cabang-cabang ilmu yang harus ia pelajari. Kadang-kadang itu yang menjadi kekuatiran dimasa yang akan datang tentang bagaimana bisa ia menguasai itu dan bisa bersaing dengan banyak orang yang telah terjun lebih awal ke dunia IT. Bersyukur sekali ia memiliki lingkungan (keluarga dan banyak teman) yang hangat, selalu support dan mengumbar candaan yang bisa membuat ia kembali bersemangat. Mereka adalah kekuatannya, dan IT adalah bagian hidup.

"Devy adalah sosok yang luwes, ramah dan santun, ia cerdas dan sangat suka dengan pemrograman, khususnya Yii Framework dan saat ini dia mulai aktif di PHP Indonesia Surabaya ."

=Eksa=

Spesial Edisi Perdana



PROFIL FEMALE TEAM

Berbicara tentang IT tidak bisa jauh dari yang namanya programming. Begitu luas cakupan bidang tersebut, dan tidak sedikit bahasa-bahasa pemrograman yang muncul ke permukaan, salah satunya adalah PHP. PHP itu bahasa pemrograman yang lunak, bisa mengerti kemauan user, menurut devy PHP “*that's so cool bro*”.

Dikenalkan oleh guru, dan selanjutnya adalah aktif coba-coba. Awalnya tidak ada rasa yang berlebihan, terasa biasa-biasa saja, tapi menjadi luar biasa saat devy tahu kalau PHP begitu mengesankan, dan ia tertarik mengimplementasikan kedalam suatu program. Tidak menyangka secara berturut-turut mampu merajai nilai tertinggi di dua semester (padahal program sederhana), dan berujung meraih nilai tertinggi di sekolah pada Ujian Nasional bidang Kompetensi Jurusan meskipun saat itu masih menggunakan Sequensial Programming.

Karena devy merasa ia adalah anak baru kemarin yang terjun di IT, jadi belum begitu banyak hasil karya ataupun pengalaman lain dalam bidang programming yang telah terpublish. Meskipun tidak banyak, tapi puas saat hasil pemikiran itu bisa terpakai dan bisa bermanfaat untuk orang lain. Ada beberapa macam bahasa pemrograman yang pernah ia ajak kenalan dan ia pelajari, seperti Pascal, delphi, C++, VB6, VB Net, PHP (Native, OOP, Framework), Sedikit Java, HTML, masing-masing mempunyai khas dan selera pasar yang berbeda. Akan tetapi dengan menggunakan PHP devy merasa lebih leluasa berimprovisasi, karena begitu sederhana, dan layak untuk diberi jempol.

Menurut devy, sebagai Mahasiswi yang sedang menyelesaikan project Tugas Akhir/ Skripsi, tak bisa dipungkiri sering mengalami masa penat, pusing mikirin tuntutan dosen pembimbing yang mau ini itu, rubah ini, tambah itu, dan menurutnya “*akhirnya terjadilah kontroversi hati yang menginginkan kebebasan sementara*”. Alih-alih mencari pencerahan, akhirnya devy menemukan PHP Indonesia, sebuah komunitas besar yang banyak bernaung master-master programming dari berbagai lintas platform, masih menurut devy “*tidak usah diragukan lagi sepak terjang mereka, segudang pengalaman mereka miliki. Apalagi melihat banyak pengguna PHP yang tersebar diseluruh Bumi Pertiwi ini, komunitas ini menjadi salah satu wadah forum aktif untuk diskusi maupun sekedar bertanya berkaitan dengan PHP. Banyak sekali manfaat yang bisa diambil dari komunitas ini, tidak hanya share ilmu/pengalaman, bahkan sekedar menyimak goyonan/candaan garing (hehehe) ala penghuni komunitas yang cukup menghibur*”.

Bagi devy menjadi bagian dari keluarga besar komunitas PHP Indonesia dan belajar dari masternya langsung, itu hal yang sangat momentum sekali, terlebih lagi menjadi salah satu tim redaksi “*PHP Indonesia eMagazine edisi Female Team*”, menurut devy “*woow banget dah*”. Sebetulnya tidak menyangka dan tidak menduga jalannya akan seperti ini. Awalnya hanya berfikir join group untuk nambah ilmu (technical), tapi ternyata kesempatan terbuka untuk lebih dalam masuk, bersiap untuk develop skill dan menerima pengetahuan baru. “*Itu sesuatu banget*” menurut devy

Spesial Edisi Perdana



PROFIL FEMALE TEAM

Erba Vidya Cikta

Erba Vidya Cikta biasa dipanggil dengan panggilan eba, adalah anggota termuda dari female team PHP Indonesia eMagazine, kelahiran Jakarta, Januari 1997, ia adalah anak tunggal dari salah satu penggiat aktif PHP Indonesia.



Saat ini eba masih kuliah di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jurusan Teknik Kimia - <http://ftumj.ac.id/> angkatan 2013. Keterlibatan eba di Female Team PHP Indonesia karena penugasan langsung sang ayah, dan eba mendapat tugas untuk mengelola kolom profesionalisme dan berita komunitas bersama Devi Damayanti, selain itu di struktur kepengurusan PHP Indonesia saat ini, eba bersama Devi Damayanti, juga mendapat penugasan di Divisi Hubungan Profesional dan Publikasi.

Sesungguhnya ketertarikan utama eba dibidang science seperti Matematika, Fisika dan Kimia. Itu sebabnya, selepas SMA, eba masuk Fakultas Teknik Jurusan Teknik Kimia.

Untuk pemrograman khususnya PHP eba masih dalam tahap belajar. Namun ketertarikannya di komunitas PHP Indonesia, karena begitu banyak hal yang bersifat tantangan baru, terlebih penugasannya di Female Team untuk mengasuh kolom Profesionalisme, yang bertanggung jawab pada pengadaan artikel yang bersifat pembinaan profesionalisme dan tidak bersifat teknis pemrograman, membuat eba merasa enjoy, karena untuk mengisi kolom ini, dituntut proses interaksi dengan kalangan professional, melakukan tugas wawancara serta diskusi-diskusi dengan kalangan professional, Ada kalanya wawancara dilakukan via email, akan tetapi lebih sering melakukan

proses wawancara langsung dengan narasumber, terkadang saat melaksanakan tugas, eba ditemani ayahnya terkadang dilakukan bersama Devi Damayanti yang mengasuh kolom yang sama dan juga penugasan di Divisi yang sama dalam struktur organisasi PHP Indonesia. Sesungguhnya semua penugasan yang diberikan oleh PHP Indonesia, termasuk penugasan yang berat dengan tanggung jawab yang besar, namun eba tidak terlalu merasa takut, karena ayahnya selalu mendampingi, membimbing dan terus melatih kemampuan berkomunikasi dengan banyak orang.

Berinteraksi dengan kalangan professional sendiri bagi eba bukanlah hal yang baru, karena ia sudah sering dilibatkan oleh ayahnya sejak masih duduk di bangku kelas X SMA, di Usia 13 tahun eba sudah sering di ajak ayahnya untuk ikut menemani sang ayah meeting dan berinteraksi dengan kalangan professional.

Eba sendiri merasa belum bisa banyak berkontribusi pada komunitas PHP Indonesia, namun ia selalu berusaha memberikan yang terbaik sesuai dengan kemampuannya. Dalam pandangannya, dunia IT bukan hanya milik para programmer atau praktisi IT, masyarakat umum pun wajib memahami bidang ini, karena dunia IT identik dengan teknologi

“Tak banyak yang dapat saya katakan tentang eba, satu hal yang pasti dia salah satu anggota Female Team yang paling istimewa di hati saya”

=Eksa=

Spesial Edisi Perdana



PROFIL FEMALE TEAM

Intan Nuraini Samodra

Intan Nuraini Samodra biasa dipanggil Intan, adalah anggota female team PHP Indonesia eMagazine, kelahiran Solo 1989. Saat ini berdomisili di Jakarta, berkariir di sektor perbankan. Intan adalah seorang karyawan di Bank DKI.



Intan merupakan orang yang supel dan cepat sekali akrab dengan orang baru bahkan kadang temannya mengejeknya dia sebagai orang yang SKSD (Sok Kenal Sok Dekat) . Mungkin saja dulu waktu Ibunya Intan hamil mengandung Intan, Ibunya ngidam produk-produk MLM hahahaha.

Perkenalannya dengan komunitas PHP Indonesia diawali dari seorang kawannya yang juga merupakan penggiat aktif komunitas. Intan ditawari kawannya itu untuk ikut meeting PHP Indonesia dan akhirnya sudah mengikuti beberapa kali meeting di basecamp PHP Indonesia.

Dari sanalah Intan mulai tertarik untuk mengisi waktu luang dia untuk ikut berkontribusi di PHP Indonesia sebagai team redaksi. Karena menyadari menulis dan berorganisasi merupakan salah satu hobinya. Selain itu Intan juga suka membaca buku-buku dengan jenis realita dan religi, dan mendaki gunung karena dia juga seorang pencinta alam. Mimpi dia adalah bisa mendaki dan mencapai puncak gunung tertinggi Indonesia, yaitu

gunung JayaWijaya.

Sebelum bekerja di Bank DKI Intan sempat menganggur selama 1 bulan karena baru saja resign dari tempat kerjanya yang lama. Dalam masa – masa menganggurnya, dia memilih untuk menjadi penjual bunga lili keliling bersama temannya. Pada masa-masa berjualan bunga lili itulah dia mencari pekerjaan tetap. Dan akhirnya dia diterima di Bank DKI.

Mungkin hanya Intan dan Eba saja anggota team redaksi yang saat ini tidak menguasai pemrograman. Namun itu bukan menjadi suatu halangan untuk bisa ikut berkontribusi di PHP Indonesia. Intan, Eba dan Devi Damayanti, ditugaskan di Divisi Hubungan Profesional dan publikasi, sekaligus menjadi anggota tim Redaksi PHP Indonesia eMagazine edisi Female Team.

Menurut intan, banyak hal yang menyenangkan saat berkumpul bersama kawan-kawan di PHP Indonesia. Karena dia bisa bertemu dengan banyak orang dan memberinya kesibukan yang bermanfaat diluar hari kerjanya. Selain bertemu orang-orang baru dia juga banyak belajar hal tentang ilmu – ilmu jurnalistik, leadership, bisnis, dan marketing.

"Intan orang yang sangat mudah beradaptasi dalam lingkungan pergaulan, ceria, komunikatif dan mampu membawa suasana yang hangat"
=Eksa=

Topik Hangat



Composer

oleh Taufan Aditya

I. Kenapa Menggunakan Composer

a. Sekilas tentang "native" PHP

Mari kita perhatikan sejenak kode berikut ini :

```
<?php
$title = 'User Detail';
$data = array();

$con=mysqli_connect("example.com", "peter", "abc123", "my_db");

if (mysqli_connect_errno()) {
    die("Failed to connect to MySQL: " . mysqli_connect_error());
}

$result = mysqli_query($con, "SELECT * FROM users");

while($row = mysqli_fetch_array($result)) {
    $data[] = $row;
}

mysqli_close($con);
?>

<html>
<head>
    <title><?php echo $title?></title>
</head>
<body>
<?php
foreach ($data as $item) {
?
<h1><?php echo $item["name"]; ?></h1>
<p><?php echo $item["biodata"]; ?></p>
<?php
}
?
?>
```

Potongan kode diatas mungkin tampak familiar bagi anda. Apakah menurut anda, ada yang salah dengan potongan kode diatas? Mayoritas developer PHP akan sepakat bahwa potongan kode diatas bekerja sebagaimana yang diharapkan. Dan jika anda termasuk mereka yang menganggap tidak ada yang salah dengan potongan kode diatas, hal tersebut bukanlah salah anda.

Jika kita bedah lebih lanjut potongan kode diatas, disatu sisi dia melakukan hal yang memang diperlukan. Kita bisa lihat (dengan sedikit usaha ekstra) bahwa program diatas mengambil data user dari database, kemudian secara traversal menampilkan nama dan biodata tiap user. Namun disisi lain, kita juga bisa melihat bahwa potongan kode diatas menempatkan markup SQL, markup HTML dan markup PHP dalam satu file. **PHP, secara natural memang memiliki semacam kelebihan (bisa dikatakan bakat) untuk menghasilkan spaghetti code semacam ini.** Dan hampir semua tutorial PHP yang beredar di internet (sayangnya) akan mengantarkan para pemula, pada kesalahan fundamental tersebut : **kombinasi SQL dengan HTML, di balut dengan markup PHP, yang di-glorifikasi di seluruh bagian aplikasi.**

Topik Hangat



Composer Explained

Isu utama pada spaghetti code adalah :

- Tidak ada modularitas.
- Kurangnya peng-organisasi-an kode
- Tidak ada pembagian antara fungsi dan tujuan.
- Tidak memungkinkan penggunaan ulang (mengandalkan Copy-Pasta!).
- Sulit untuk di-verifikasi.

Kecenderungan ini menjadi problem umum bagi developer PHP, hingga pada tahun 2005-2006 bermunculan apa yang kemudian kita sebut sebagai PHP Framework : Symfony, Zend Framework, Cake PHP, CodeIgniter. Secara umum, **sebuah web-framework adalah alat yang menyederhanakan persoalan, dengan menyediakan seperangkat alat yang umum, sehingga developer bisa fokus ke tugas dan tujuan yang spesifik**. Web-framework memperkenalkan konsep [Separation of Concern](#). Dengan web-framework, seorang developer PHP bisa menyelesaikan sebuah task lebih cepat daripada sebelumnya. Selain itu, hal-hal penting lainnya yang diperkenalkan oleh web-framework adalah :

- Organisasi kode.
- Mempromosikan standard.
- Mempromosikan reusabilitas kode.

Kita tidak akan membahas lebih detail komparasi antara aplikasi yang ditulis dengan web-framework dengan yang tidak ditulis dengan web-framework, ada banyak resource yang tersebar di internet soal hal tersebut (salah satunya [tulisan tentang perbandingan Symfony2 versus Flat PHP](#))

b. Apakah Framework sudah menjawab semua persoalan?

Hingga tulisan ini dibuat, [PHP adalah bahasa yang memiliki web-framework terbanyak](#). Setiap hari, di suatu tempat, seseorang mungkin sedang menulis "Yet Another PHP Framework". Anda mungkin telah mengenal dan menggunakan web-framework dalam kehidupan sehari-hari anda. Dan, kalau anda seperti saya, anda akan mulai melihat problem utama pada (semua) web-framework : **interopabilitas**.

Kenapa kita peduli tentang interopabilitas? Bukankah web-framework sudah memberikan kita fondasi yang solid untuk mengembangkan aplikasi yang mudah di-maintain?

Pernahkan, pada satu waktu, anda memerlukan fungsionalitas yang tidak disediakan web-framework yang anda gunakan? Misalnya, fungsionalitas untuk mengirim payload data ke message-queue broker. Atau fungsionalitas untuk melakukan autentifikasi berbasis protokol OAuth misalnya. Anda akan dihadapkan ke dua pilihan yang tidak mudah :

- Mengimport external library.
- Menulis library sendiri.

Pilihan pertama mungkin tampak mudah. Kita tinggal melakukan riset untuk mencari library yang sesuai dengan kebutuhan kita. Setiap framework memiliki repository untuk library mereka masing-masing :

- Symfony -> Bundle
- CodeIgniter -> Spark
- Zend Framework -> Modules
- CakePHP -> Bakery

Topik Hangat



Composer Explained

Anda mungkin akan mendapat salah satu dari hasil berikut :

- Menemukan library yang (tampaknya) sesuai, tapi dia berada di repository framework lain.
- Menemukan library yang (sekali lagi, tampaknya) sesuai, tapi dia berada di PEAR repository (atau situs sejenis PHPClasses?)
- Tidak menemukan library yang sesuai dengan kebutuhan anda di manapun.

Jika anda tidak menemukan apapun yang cocok, maka hanya tersisa satu pilihan untuk anda : menulis sendiri library tersebut. Meskipun tampaknya hal tersebut menyeramkan, mungkin itu adalah pilihan terbaik anda. Kenapa? Jika anda menemukan library yang sesuai dengan kebutuhan anda, tapi dia tidak berada di repository web-framework yang anda gunakan, maka kemungkinan besar anda akan mengalami masalah saat mengintegrasikan library tersebut ke framework anda. Pernahkah anda menggunakan library yang dikembangkan untuk web-framework lain di web-framework anda? Jika anda pernah mengalami hal tersebut, saya yakin anda memahami maksud saya. Yap. Setiap web-framework memiliki standard dan konvensi mereka sendiri. Kecil kemungkinan anda dapat menggunakan library yang dikembangkan untuk web-framework lain, untuk diintegrasikan ke web-framework anda tanpa menambahkan boilerplate ke dalam aplikasi anda. Technical debt semacam ini, jika tidak di-manage dengan baik, bisa membawa aplikasi anda ke arah yang tidak pernah anda harapkan : kode yang tidak terurus, kotor dan tidak fleksibel. Bayangkan jika anda perlu memperbarui eksternal library tersebut dengan patch terbaru : chaos!

Dalam situasi tersebut, anda mungkin berpendapat bahwa ada yang salah dengan web-framework yang anda pakai. Anda mungkin akan mengambil langkah drastis : berpindah ke web-framework lain. Percayalah, hal ini pun bukan pilihan yang ideal. **Berpindah ke web-framework lain berarti membuang semua yang sudah anda bangun (termasuk konvensi dan standard-standard anda sudah terbiasa dengannya), dan memulai semuanya dari nol.** Anda (dan tim anda) akan memerlukan waktu yang cukup banyak, untuk mempelajari dan terbiasa dengan

konvensi dan standard web-framework baru tersebut, yang tentunya, mempengaruhi waktu pengembangan. Dan meskipun pihak manajemen perusahaan anda, setuju untuk membuang semua hasil kerja beberapa bulan (atau tahun) terakhir, dan memulai semuanya dari awal, tidak ada jaminan anda tidak akan berakhir di tempat yang sama.

II. Apa itu Composer?

a. Composer : Depedency Manager untuk PHP

Berikut bisa kita lihat, perbandingan arsitektur package antar bahasa pemrograman :

- Perl -> CPAN
- Ruby -> Gem
- Java -> Maven
- Python -> pip
- C#(.net) -> NuGet
- Node.JS-> npm
- **PHP -> Composer**

Topik Hangat



Composer Explained

Yap. Composer adalah dependency manager. Artinya :

- Composer bisa menginstall package yang dibutuhkan
- Composer bisa mengupdate package yang memiliki release terbaru
- Composer bisa menghapus package yang sudah tidak diperlukan

Lalu, masalah apa yang coba diselesaikan oleh Composer? Coba kita lihat kembali point sebelumnya : integrasi eksternal library kedalam web-framework bukanlah hal mudah. Ambil contoh nyata. Misal anda ingin mengintegrasikan PHPActiveRecord ORM ke dalam project anda. [Ada berbagai cara untuk melakukannya, semuanya tergantung framework apa yang anda gunakan.](#)

Bagaimana dengan composer? Hanya diperlukan 3 langkah mudah :

- Buat deskripsi dependency. Misalnya, kita hendak menggunakan [Monolog](#), maka kita perlu membuat file bernama `composer.json` dengan isi sebagai berikut :

```
{
    "require": {
        "monolog/monolog": "~1.6"
    }
}
```

- Install dependency menggunakan composer. Buka terminal dan jalankan perintah berikut :

```
curl -s http://getcomposer.org/installer | php
php composer.phar install
```

Composer akan membuat direktori `vendor` yang berisi semua dependency project anda.

- Import autoloader yang dihasilkan composer pada project anda :

```
require 'vendor/autoload.php';
```

Dan library eksternal tersebut sudah siap dipakai! **Tak peduli library eksternal apapun yang anda perlukan, hanya perlu satu cara untuk menggunakannya, jika anda memilih Composer sebagai dependency manager untuk project PHP anda.** Dan jika library tersebut juga memiliki dependency terhadap library lain? Selama dependency tersebut memiliki repository composer, maka Composer akan me-resolusi dependency tersebut untuk anda.

Cara Composer dalam me-resolusi dependency yang anda perlukan sangat reliable. Hal ini dikarenakan **Composer mengadopsi [SAT solver](#) sebagai algoritma untuk me-resolusi dependency**. Semua package pertama-tama di kumpulkan dalam **pool**. Dependency antar package kemudian diterjemahkan menjadi boolean. Berikut contoh terjemahan dependency di Composer dalam notasi boolean :

Statement	Anotasi
Install B (versi 1 atau 2)	(B1 B2)
A require B (versi 1 atau 2)	(-A B1 B2)
A conflict B (versi 1 atau 2)	(-A -B1), (-A -B2)
C dan D provide E	(-E C D)
B2 update B1	(-B1 -B2)

Topik Hangat



Composer Explained

Sehingga, misalnya dalam suatu contoh kasus, kita memiliki dependensi seperti berikut :

```
(-A|B1|B2) (-B2|C) (A) (-B1|-B2) (-A|-C)
```

SAT solver akan mengevaluasi boolean untuk A, B1, B2 dan C sehingga semua kondisi menjadi TRUE. Jika nilai akhirnya TRUE, dia akan diinstall.

b. Composer Quick Start

Menggunakan Composer untuk mengimport atau menyediakan dependensi sangat sederhana dan mudah. Untuk mendefinisikan dependensi, buat file `composer.json` berisi :

```
{
    "require": {
        "vendor/package": "1.3.2",
        "vendor/package2": "1.*",
        "vendor/package3": ">=2.0.3"
    }
}
```

Dalam resep `composer.json` diatas, kita menggunakan keyword `require` untuk memberi informasi Composer tentang daftar package yang diperlukan oleh project kita. Semua package/library dalam composer memiliki format `vendor/package`. Sehingga jika anda memutuskan untuk membuat sebuah library untuk didistribusikan melalui composer, anda juga perlu mengikuti format tersebut. Misalnya, saya ingin membuat sebuah library untuk mengambil data dari kaskus, saya mungkin akan memiliki `composer.json` sebagai berikut dalam root project saya :

```
{
    "name": "toopay/kaskus",
    "require": {
        "php": ">=5.3.0",
        "another-vendor/package": "1.*"
    }
}
```

Jika kita perhatikan, dua contoh `composer.json` diatas, menjadi jelas bahwa perbedaan antara provider dan consumer terletak hanya di eksistensi atribut `name`. Hanya dengan menambahkan atribut `name` pada `composer.json` project kita, maka project kita sendiri telah menjadi sebuah `package` yang bisa di-install oleh project lain sebagai dependensi!

Hal ini sangat membantu bagi banyak pihak yang hendak mengadopsi Composer sebagai dependensi manager, untuk kemudian misalnya, mengekstrak project mereka menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan di-distribusikan sebagai package yang independen. [Symfony2](#) menjadi pioner dalam hal ini. Seluruh komponen yang membentuk Symfony2, sebagai sebuah full-stack framework, adalah komponen-komponen yang bersifat independen dan didistribusikan melalui Composer. Artinya, kita dapat menggunakan satu atau dua komponen Symfony (seperti **HttpFoundation** - library yang menyediakan Object-Oriented layer untuk HTTP - atau **Console** - library yang menyediakan komponen komponen standard I/O - misalnya) tanpa perlu menginstall keseluruhan web-framework. Ini sungguh sebuah kemajuan, bukan hanya bagi Symfony sebagai sebuah open-source project, melainkan juga, PHP sebagai web-platform. Dan tidak berhenti disitu, saat ini sudah cukup banyak open-source project yang mengikuti langkah tersebut (dan saling berkolaborasi dalam perjalannya) : Zend, Laravel, Drupal, Joomla. Dan daftar ini hanya bisa terus bertambah.

Topik Hangat



Composer Explained

Composer mendukung beberapa terms dependensi, selain statemen require yang sudah sering kita pakai dalam contoh-contoh deklarasi dependensi diatas. Beberapa istilah dependensi yang ada di Composer adalah sebagai berikut :

- **Require** : daftar package yang diperlukan oleh project.
- **Require-dev** : daftar package yang diperlukan oleh project, ketika project berposisi sebagai **root** project. Jika project di-install sebagai dependensi, maka daftar ini akan diabaikan. Daftar ini sangat berguna dalam proses development package.
- **Provide** : daftar package yang disediakan oleh project.
- **Replace** : daftar package yang digantikan oleh project ini. Daftar ini berguna jika kita, di kemudian hari, mengubah nama project/package kita.
- **Conflict** : daftar package yang tidak bisa ko-eksis dengan package kita.
- **Recommend** : daftar package yang direkomendasikan oleh package kita.
- **Suggest** : daftar package yang disarankan oleh package kita.

Sebagai infrastruktur distribusi library/package, **Composer memiliki sentral repository bernama [Packagist](#)**, yang merupakan agregasi semua open-source package. Untuk closed-source package, **Composer juga mendukung private repository via [Satis](#)**. Jika anda menggunakan Github, tersedia service-hook [Depending](#) yang akan memudahkan anda dalam memonitor kesehatan dependensi project anda.

c. Peran Lain Composer

Selain sebagai dependensi manager, Composer memiliki dua peran penting lain :

- Memungkinkan kita me-reproduksi **environment** aplikasi yang sama di semua mesin yang kita pakai
- Memungkinkan kita melakukan automatisasi dalam lifecycle development

Ketika kita menggunakan composer untuk menginstall dependensi, sebuah file bernama composer.lock akan dihasilkan. Saya rekomendasikan anda untuk memasukkan file ini dalam SVN yang anda gunakan. **Composer akan menginstall package berdasarkan composer.lock, dan bukan berdasarkan composer.json, jika file tersebut ditemukan**. Dengan begitu, tidak ada lagi statemen klise developer yang sering terdengar : "Semuanya baik-baik saja di komputerku" ketika program memuntahkan error. **Dengan menyertakan composer.lock dalam SVN, semua developer dalam team bisa bekerja dengan versi package yang sama**. Artinya, tidak ada developer yang menggunakan versi yang belum kita verifikasi. Semua mesin (target deploy) juga akan menggunakan versi package yang sama.

Composer memiliki **Hooks**, sebagai entri point bagi penyedia library untuk mengintersep dan berinteraksi dengan life-cycle composer. Bayangkan jika anda menyediakan sebuah library yang memerlukan pengecekan kondisi environment di komputer target. Dengan hooks, **anda bisa meletakan proses pengecekan tersebut atau hal-hal lain yang diperlukan sebagai pre-requirement agar library anda bekerja, misalnya, menginstall keseluruhan schema database yang diperlukan, sebelum (atau sesudah) composer menginstall package anda**. Tentu ini menambahkan fleksibilitas, dan mengurangi kerja manual yang biasa kita lakukan saat menginstall sebuah package/library. Hal ini juga sangat membantu kita dalam, misalnya, automatisasi workflow development kita atau dalam proses provisioning di Continuous-Integration server yang kita gunakan.

Topik Hangat



Composer Explained

III. Penutup

Composer, sebagai arsitektur dependency package, jelas sebuah kemajuan bagi PHP. Bahasa lain seperti Ruby, telah menunjukkan betapa mudah untuk menggunakan package dalam project sehingga masalah yang umum bisa segera dipecahkan, dan kita bisa berhenti menghabiskan waktu sebagai developer untuk terus-menerus "reinvent the wheel".

Dan seperti yang sudah disinggung diatas, sudah banyak open-source project yang telah mengadopsi Composer. Hingga tulisan ini dibuat, Composer telah melakukan **7 kali release (sejak 2011)**, memiliki **244 contributor**, menyediakan **16.586 packages** (di packagist) dalam **55.071 versi** dan total instalasi keseluruhan mencapai **68.718 940**. Composer sudah dipakai oleh developer di 182 negara (hanya menyisakan beberapa negara afrika, green-land dan korea utara untuk mengcover seluruh dunia!). Sebagai seorang PHP developer, Composer akan menjadi teman baik anda, dan seiring dengan meningkatnya penggunaan Composer, dia akan menjadi bagian penting dalam keseharian anda.

Composer telah memecahkan problem besar yang selama ini menaungi PHP sebagai bahasa pemrograman, dan benar-benar tidak ada alasan bagi anda untuk tidak segera mengadopsinya, hari ini.

Tentang Penulis :



Taufan Aditya salah satu Admin Group PHP Indonesia, serta tokoh penggiat PHP Indonesia di surabaya, salah satu perwakilan PHP Indonesia yang paling aktif melaksanakan Meet Up PHP bulanan dan saat ini aktivitas PHP Indonesia Surabaya menjadi acuan bagi kota-kota lain di Indonesia dalam pembinaan komunitas PHP Indonesia di wilayahnya masing-masing.. Kesehariannya banyak dihabiskan untuk berkontribusi dalam kegiatan aktivitas Open Source. .Taufan juga satu-satunya anggota PHP Indonesia yang berani mengajukan diri serta melakukan proses re-developing *official website* php.indonesia.net sendirian, proses re-develop nya dapat dilihat di <http://dev.phpindonesia.net>

Web : <http://taufanaditya.com/>

FB : <https://www.facebook.com/frei.denken/>

Tokoh Inspiratif



Arthur Purnama

Arthur Purnama – Advanced Programer & IT Consultant Rendah Hati, Penginspirasi Programer Indonesia

[Arthur Purnama](#) adalah salah satu tokoh penting di beberapa milis dan forum PHP di Indonesia, ia dilahirkan di Denpasar 33 tahun yang lalu. Saat ini bekerja sebagai IT Consultant di Frankfurt Jerman. Alumnus SMA Tarakanita Jakarta Tahun 1998 ini menyelesaikan kuliah di University of Applied Sciences Fulda, Jerman, dan selanjutnya bekerja di Jerman hingga saat ini.



Sosok yang terkenal ramah, hangat dan sangat “friendly” ini, begitu populer bagi anggota milis php, khususnya milis id-php di yahoogroups.com.

Oka Prinarjaya Salah seorang penggiat PHP Indonesia asal Bali yang saat ini berdomisili di Jakarta memberi penilaian pribadi tentang sosok Arthur Purnama seperti berikut ini.

“Dari sisi teknikal om arthur itu orang yang sangat antusias dalam hal peningkatan mutu. Kalo dia menjelaskan sesuatu sangat detail dan puaanjaangggg banget dan benar-benar bisa dipahami. Menurut saya pribadi, oom Arthur benar-benar tidak ada

kepentingan dibalik semua apa yang dilakukannya ([maksudnya tidak ada motif pribadi selain keinginannya untuk berbagi ilmu kepada yang lain – Red](#)). 11-12 lah dengan oom taufan ([Taufan Aditya – salah satu admin PHP Indonesia dan Penggiat aktif PHP Indonesia di Surabaya - Red](#)). Tidak hanya sekali dua kali oom arthur memberikan penjelasan-penjelasan yang begitu lengkap dan detail seperti itu.

Saya kenal oom arthur lewat milis id-php yahoogroups. Saya sangat sering bertanya hal-hal advance di milis dan sengaja saya langsung tujuhan ke om arthur, dan dia menjawab dengan seperti biasanya.

Saat bertemu di basecamp (tanggal 18 Oktober 2012, Arthur Purnama menyempatkan diri datang ke basecamp PHP Indonesia di Kompleks Ruko Golden Plaza D'Best Blok D-18, Jl. RS Fatmawati No.15, LOTTE Mart Fatmawati, Jakarta Selatan dan bertemu serta berbagi ilmu dengan kawan-kawan anggota komunitas PHP Indonesia – Red), saya melihat sosok om arthur itu, orang yang memang tidak pernah nanggung dalam bagi-bagi ilmu dan tidak dilandasi kepentingan pribadi. Orangnya juga ramah, bisa diajak bercanda dan serius. Dia mau "ditodong" untuk share ilmu saat dia pulang ke Indonesia kemarin itu. Yang menonjol dari om arthur ya itu, kalo ngasi tau orang itu detail banget lengkap dengan contoh-contoh dan mudah dimengerti. Dari sisi non teknis saya kurang tahu.. tapi kalo diliat dari sisi teknis yang tanpa kepentingan itu, maka om arthur itu memang orang yang baik".

Siapakah Arthur Purnama itu?

Pria yang saat ini bekerja dan berdomisili di Jerman sangat menyukai dunia Programming dan Fotografi. Orang tuanya berasal dari jakarta, hanya saja mereka bekerja di bali sebagai kontraktor untuk membangun infrastruktur daerah dan pariwisata. Setelah umur delapan tahun Arthur bersama orang tua pindah ke jakarta. Arthur pertama kali mengenal komputer saat usianya sekitar enam tahun. saat itu orang tuanya membeli satu unit PC (Personal Computer) IBM XT compatible dari texas instrument untuk keperluan kantor.

Karena kantor orang tua waktu itu di lantai dasar rumah, Setiap pulang sekolah Arthur kecil suka iseng ke bawah setelah pulang sekolah. Dari situ ia mulai mengenal komputer, saat itu computer tersebut masih menggunakan System Operasi MS DOS, dan bahasa programming yang digunakan adalah Basic.

Tokoh Inspiratif



Arthur Purnama

Menurut Pria penikmat musik ber-genre Alternativ, Jazz, Trance, dan Techno ini, ia belajar programming secara intensif sebenarnya setelah ia pindah ke Jakarta, karena di sekolah ada extra kulikuler komputer. Meskipun belajar di sekolahnya cuma sedikit tapi karena ketertarikan dan rasa penasarannya, Arthur suka melanjutkan sendiri di rumah. Kesannya jadi lebih seperti hobi dibanding belajar. Semua itu berlanjut hingga SMA dimana pada akhirnya ia memutuskan untuk kuliah mengambil jurusan informatika.

Kelas dua SMA, saat libur lebaran sekolah, Arthur dan seorang teman berdiskusi tentang perguruan tinggi. Saat itu mereka berdua berkeinginan untuk melanjutkan pendidikan di negara yang mereka anggap memiliki keunggulan dalam pendidikan, teknologi dan industri di bidang yang mereka mau.

Saat itu Arthur ingin mengambil jurusan informatika, sedang kawannya mengambil jurusan Otomotif. Mereka berdua sadar semua itu tidak murah, maka pilihannya mencari tempat dimana semua itu masih terjangkau secara finansial.

Akhirnya terpilihlah Jerman, dengan alasan kuliah gratis, dan apabila mereka bisa bekerja part time, maka di hitung-hitung keseluruhan biaya study cukup terjangkau. Tentu saja risiko terbesar masa belajarnya akan menjadi lebih lama. Menurut Arthur, selama kuliah, menulis aplikasi / programming /coding, sebagian besar lebih tersalurkan melalui kerja magang, part-time job, komunitas, atau persatuan pelajar. Sebagian besar project portfolio yang tertera di blog arthur <http://arthur.purnama.de/> umumnya dari aktivitas tersebut. Walau ia jauh dari tanah air, Arthur selalu mengikuti perkembangan indonesia, entah itu melalui berita ataupun komunitas.

Pria yang juga suka membaca komik ini, ketika lulus memutuskan untuk bekerja di jerman dengan salah satu pertimbangan seperti kestabilan politik, ekonomi, infrastruktur, dan lingkungan sosial. selain itu juga, akses dan kesempatan untuk belajar atau mengikuti perkembangan teknologi lebih mudah dijangkau di Jerman.

Pada tanggal 20 juni 2008 Arthur mengikuti ujian ZCE (Zend Certified Enginer) di Franfurt am Main, selain ZCE ia juga pemegang sertifikat JSCE atau Java Sun Certified Enginer.

Ketertarikannya pada pemrograman Java , selain PHP, karena pada tahun-tahun terakhir kuliah, Arthur bekerja part time di satu perusahaan startup yang menghasilkan produk untuk personal time management dan bussiness social network semacam linked-in. Ketika itu Arthur menggunakan PHP 4 dan pada saat itu belum banyak framework PHP beredar seperti sekarang, apalagi waktu itu dukungan object oriented di PHP tidak seperti sekarang.

Akan tetapi, karena problem pengembangan aplikasi itu selalu sama, solusi-solusi dari problem tersebut banyak yang sudah dipecahkan oleh framework-framework java.

“Banyak solusi-solusi yang saya kerjakan ketika membangun aplikasi PHP pada saat itu menyadur (istilah sopan mencontek :p) dari java. toh konsep object oriented itu sama, mau apa saja bahasanya”. Jelas arthur Masih menurut Arthur *“Memang harus diakui, pada saat itu java memiliki banyak framework untuk memecahkan berbagai macam problem dalam pengembangan aplikasi sehingga orang tidak harus menulis itu semua dari awal, dan harus terbentur dulu pada kesalahan yang sama, untuk akhirnya menghasilkan solusi yang orang lain sudah hasilkan”*. Oleh karena itu, Arthur menjadi banyak mengenal kedua bahasa tersebut, dan timbul pikiran untuk mengambil sertifikasinya.



Arthur Purnama di basecamp PHP Indonesia bertemu serta berbagi ilmu dengan kawan-kawan anggota komunitas PHP Indonesia, 18 Oktober 2012,

Tokoh Inspiratif



Arthur Purnama

Arthur sendiri belum pernah bekerja atau berkarir sebagai programer di Indonesia. Semua karir programingnya ia lakukan di Jerman. Meskipun begitu, Arthur melihat di indonesia kebutuhan akan programmer / software developer / software engineer itu cukup besar. Di Eropa pun kebutuhan akan tenaga kerja di bidang IT tidak pernah terpuaskan.

Nasihat khusus dari Arthur untuk programer anggota PHP Indonesia serta harapan Arthur atas terbitnya PHP Indonesia eMagazine ini

"PHP itu satu bahasa dinamis yang gampang dimengerti dan mudah dipakai. Kadang ini jadi bumerang. tidak sedikit produk-produk yang ditulis secara jorok, banyak security holennya, membuat PHP di mata orang-orang sudah buruk duluan. Belum lagi buku-buku yang menjanjikan jadi pendekar dalam waktu kurang dari 24 jam. Ini menghasilkan programmer karbitan yang justru memberikan dampak buruk untuk industri di Indonesia".



Arthur Purnama di basecamp PHP Indonesia bertemu serta berbagi ilmu dengan

"Saya bukannya tidak setuju programmer karbitan ngelamar jadi programmer, hanya saja ya harus pada tempatnya".

"Kalau memang belum mampu, maka ambil posisi yang minim tanggung jawab dan bisa belajar banyak, dan jangan protes juga kalo penghasilan minim".

"Jangan belajar PHP saja. PHP itu hanya salah satu alat untuk bekerja, bukan silver bullet. harus digunakan dengan tepat. Belajar Informatika, Belajar menghasilkan produk berkualitas, bukan asal jadi".

"Sisakan waktu, meskipun sedikit buat berbagi ilmu, entah itu di milist, di blog, atau dimana saja. Majalah seperti ini merupakan salah satu kanal untuk saling berbagi ilmu".

Tokoh Inspiratif



Yoshida Sary

Yoshida Sary Profesional IT Kebanggaan Kota Medan

Pada tanggal 18 September yang lalu, disalah satu sub group khusus untuk pengurus dan pegiat aktif PHP Indonesia, Victor Silalahi alias bang totok, sempat melemparkan sebuah wacana “*Agar PHP Indonesia menciptakan sosok selebritis TI yang benar-benar terkenal, sehingga mengundang banyak pihak untuk bertemu langsung, entah siapapun dia, harus kita ciptakan, yang lebih hebat lagi, apabila sosoknya adalah wanita*”. masih menurut Totok, di kota medan ada salah satu Praktisi IT wanita yang cukup populer, yaitu **Yoshida Sary**. Diskusi ini terasa ringan, namun mampu membuat “Female Team” menjadi tertarik untuk mengetahui lebih lanjut sosok Yoshida Sary ini.

Ditambah pada tanggal 7 September Yoshida Sary sempat singgah di sekretariat sementara PHP Indonesia di

kawasan Cempaka Putih Jakarta Pusat. Dan sempat berdiskusi dengan salah satu penggiat aktif PHP Indonesia.



Saat Female Team menanyakan kesan PHP Indonesia atas sosok Yoshida Sary, Eksa memberi penilaian sebagai berikut : “*Dalam pandangan saya, Yoshida Sary itu sosok wanita yang sangat cantik dan menarik, dia sangat energetik, komunikatif, berwawasan luas, mampu berfikir cepat, serta sosok wanita yang Visioner. Sejurnya PHP Indonesia merasa bangga karena saat ini Yoshida menjadi bagian dari keluarga besar PHP Indonesia, ia adalah asset yang berharga bagi komunitas ini, beruntunglah kawan-kawan PHP Indonesia di kota medan karena memiliki sosok hebat seperti Yoshida Sary, karena bagi PHP Indonesia, ia adalah asset nasional bahkan mungkin tingkat internasional nantinya*”.

Sementara itu Yudi salah satu penggiat aktif PHP Indonesia yang berdomisili di kota Medan yang juga seorang mantan mahasiswanya, saat ditanya jika dibuat skala penilaian, satu sampai dengan empat, dimana empat adalah skala tertinggi, kira-kira yudi akan memberi rate berapa kepada Yoshida, dengan mantap Yudi mengatakan “*Saya beri rate empat untuk Yoshida Sary. Kenapa? Karena dia paham betul dengan apa yang diujinya. Kebetulan waktu itu saat sidang skripsi materinya berhubungan dengan web. Yoshida hanya memperhatikan dari sisi designnya saja. Disitu saya baru paham jika beliau tidak hanya sekedar dosen biasa tapi juga seorang web designer. Dibandingkan dengan penguji lain sesuai dengan bidang yang diuji pada waktu itu mungkin hanya beliau yang lebih paham. Selain itu masih menurut Yudi, sosok Yoshida Sary sebagai Profesional IT sangat terkenal dan diperhitungkan*”

Victor Silalahi yang biasa disapa dengan sebutan Bang Totok, memberi penilaian tentang Yoshida sary seperti berikut : “*Awak (saya - Red) kenal maknyos (panggilan totok kepada Yoshida Sary - Red) ini di tahun 2002 sd 2003, pada saat itu awak bekerja disebuah portal berita bernama www.komatkamit.com. Maknyos sendiri bertugas sebagai webmaster dari portal itu, sementara awak bertugas sebagai IT support. Awak sebenarnya agak heran dan takjub, karena maknyos ini seorang SarjanaEekonomi Jurusan Akuntansi*

Tokoh Inspiratif

Yoshida Sary



tapi bekerja sebagai webmaster dan ditambah lagi dia itu wanita. Kombinasi gender dan bidang ilmu yang dia ambil amat jauh berbeda dengan hobinya sebagai webmaster”

Dan masih menurut Totok, “Belakangan saya dengar nama maknyos makin sering dikumandangkan karena berkaitan dengan beberapa projek pemerintah khususnya di Kota Medan ini. saat ini beliau malah sudah 100% bekerja di bidang TI, dan strata pendidikannya nambah lagi dari Sarjana Komputer (SKom) menjadi Master Komputer (MKom). Kemudian dia juga pernah menjabat sebagai Ketua Jurusan di salah satu perguruan tinggi swasta di Medan ini. Secara umum, saya salut sama beliau. Dia menunjukkan bahwa gender tidak bisa membatasi kemampuan berprestasi dan bisa menjadi contoh bagi perempuan-perempuan yang lain agar semakin memperdalam skill, terutama yang mengambil jurusan komputer. Terakhir saya dengar dia membuat portal berita baru bernama www.medanmagazine.com dan sampai sekarang masih aktif”.

Eko Surya mantan mahasiswa saat menyelesaikan Tugas akhir dibimbing oleh Yoshida Sary memberi penilaian : “Yoshida sari, Coder cakep, modis dan gaul, selain ilmu dibidang pendidikan beliau juga punya perusahaan yang bergerak di bidang jasa pembuatan website dan sistem informasi, beliau ini merupakan dosen yang selalu low profile dan selalu memberi motivasi ke mahasiswanya serta memberikan ilmu yang up to date. Di Sumatera Utara sendiri nama bu yoshi sudah dikenal di mana-mana, banyak perusahaan yang juga menggunakan jasanya dalam bidang desain, dan sudah bisa dibilang master desainnya medan. Terlebih beliau adalah wanita, (Sangat jarang ada desainer cewek di medan). Dulu waktu tahun 2003-an beliau di percaya untuk membuat website Pemko Medan dan masih berlanjut hingga saat ini”.



Fitria salah satu pengurus PHP Indonesia di Medan juga berujar “Sebelumnya saya hanya mengetahui cerita tentang ibu Yoshi dari guru saya, timbul rasa yang kuat ingin bertemu beliau. Hingga akhirnya ketika saya PKL saya bertemu beliau. Saya pun sempat diajarkan untuk mendesign sebuah website dan teknik slicing oleh beliau, tapi sayang cuma sebentar. Karena Bu Yoshi juga sibuk, ketika uji kompetensi dimasa saya kelas 3 SMK, kembali saya ketemu Bu Yoshi. Karena beliau merupakan salah satu anggota tim penguji dan juri saya disana”.

Masih menurut Fitria “Bersama dengan teman-teman lainnya di PHP Indonesia kota Medan, saya bertemu kembali dengan Bu Yoshi. Disana saya mendapatkan info kalau Beliau ternyata juga bekerja di DINAS KOMINFO Kota Medan. Beliau banyak bekerjasama dengan perusahaan-perusahaan yang bernaung dibidang IT. Masih banyak lagi hal-hal keren dari Bu Yoshi. Beliau merupakan salah satu icon dikota Medan”.

Siapakah Yoshida Sary Itu?

Yoshida sary wanita kelahiran Medan Juni 1976 anak ke 2 dari 4 bersaudara, besar di Kota Medan. Dan menikah di tahun 2003. Ia bersuamikan seorang konsultan sipil dan juga seorang dosen di beberapa kampus di Medan. Dan saat ini telah dikaruniai 3 orang anak laki-laki. Pada tahun 1994 ia kuliah di D3 Akuntansi USU tamat tahun 1998. Kemudian ditahun yang sama melanjutkan program ekstension S1 di Kampus dan jurusan yang sama.

Tokoh Inspiratif



Yoshida Sary

Sebagai seorang Sarjana Ekonomi, yang banyak bergelut di dunia IT, pada tahun 2003 akhirnya ia memutuskan kuliah program Sarjana Komputer di STMIK TIME Medan Jurusan Sistem Informasi, setelah lulus program kesarjanaannya ia melanjutkan Program Magister Komputer di UPI YPTK Padang tahun 2008 sampai 2010.

Pertama kali mengenal komputer saat ia berusia 17 tahun karena dibelikan PC oleh orang tua hanya untuk belajar mengetik. Saat itu PC masih menggunakan sistem operasi DOS, dan program yang biasa ia gunakan untuk mengetik menggunakan program wordstar serta membuat tabel dan rumus-rumus dengan program lotus 123.



Ia cepat mahir menggunakan komputer, akan tetapi saat itu ia belum sadar jika dunia komputer kelak akan menjadi profesi. Saat tamat kuliah D3 akuntansi Tahun 1998, ia sempat menganggur selama 3 bulan, dan pada tahun yang sama ditawari kerja oleh seorang temannya di Internet Content provider namanya MedanNet (sekarang namanya NusaNet). Awalnya ia hanya bertugas sebagai "*tukang angkat telepon*" dikantor itu. Kebetulan dikantor kecil itu jumlah pekerja tetapnya hanya 2 orang saja, yaitu Yoshi dan adik pemilik perusahaan yang garasinya dijadikan kantor.

Diperusahaan itu ia diajari menggunakan software adobe photoshop. Karena dilihat ia begitu tekun belajar, ia mulai diajari tentang html dan belajar membuat web, sekalian mengerjakan project website perusahaan kereta dorong artco, saat itu masih menggunakan html (static web).

Mungkin Karena progressnya cukup bagus, ia mulai dipercayakan membuat website Perusahaan Tour and Travel yang cukup terkenal di Medan. Saat itu atasannya mulai membuat pelatihan dengan materi pemrograman Cold Fusion. Awal belajarnya memang sulit, tapi yoshida dengan semangat pantang menyerah semakin mulai terlatih multi tasking selama bekerja di sana. Tugas pekerjaannya sebagai Customer Service, Technical Support, Marketing, Desainer hingga membuat coding dikerjakan sendiri. Yoshida merasa banyak mendapat pelajaran dan pengalaman saat bekerja di sana.

Akhirnya, setelah Dua Tahun menimba ilmu dan pengalaman Yoshida resign dari perusahaan tersebut, Ia berencana bekerja sebagai akuntan sesuai dengan dasar pendidikannya saat itu.

Yoshida pun akhirnya bekerja sebagai akuntan disebuah perusahaan korea, nalurinya yang sudah terbiasa menggunakan komputer, membuatnya merasa gamang ketika ditugaskan membuat pembukuan perusahaan di tempat ia bekerja, akhirnya Yoshida hanya bertahan 2 hari bekerja sebagai accountant. Mulailah ia mencari pekerjaan baru dan sempat menganggur sebulan, kemudian ditahun 2000 ia diajak teman untuk mengajar komputer di kampusnya, karena memang saat itu skill bisa develop website masih langka. Sempat pula ia ditawari kembali ke kantor yang lama (Nusanet) tapi ia menolak karena ia lebih suka bekerja diluar kantor.

Yoshida mulai belajar pemrograman PHP ditahun 2001 dimana saat itu tingkat kebutuhan akan website dinamis semakin tinggi. Ia belajar sendiri, ia mencari source code gratis dari internet, coba memahami dan melakukan modifikasi terhadap source code tersebut, sambil bertanya kepada kawan-kawannya sampai hunting dan membeli buku, dimana semua proses pembelajaran dilakukan secara otodidak.

Tokoh Inspiratif

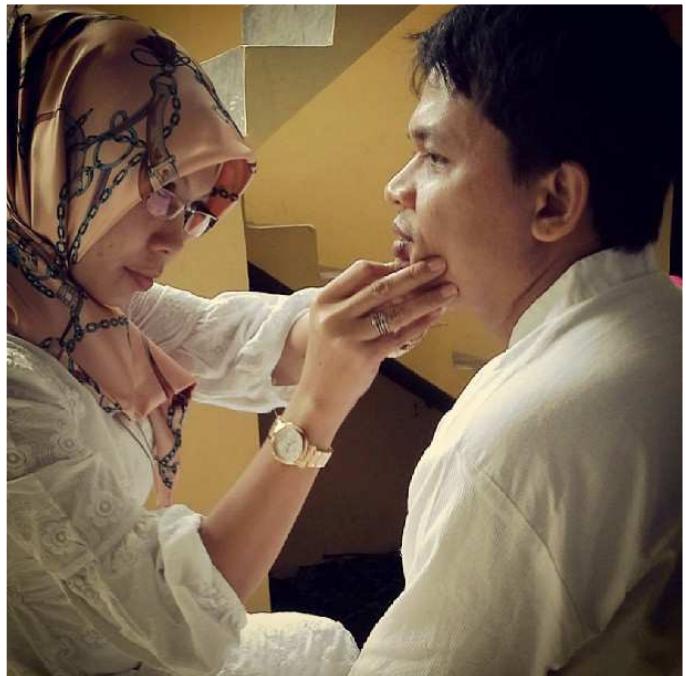


Yoshida Sary

Bahasa pemrograman yang sempat Yoshida pelajari adalah cold fusion, action script, java, VB, pascal, ASP dan PHP. Diantara semua yang paling menjanjikan menurut Yoshida di industri IT khususnya web adalah pemrograman PHP. Karena bersifat open source, harga server hostingnya pun lebih terjangkau. Kini malah sangat banyak tersedia framework open source berbasis PHP sehingga memudahkan proses develop website.

Awal mula Yoshida menjadi dosen karena saat itu ia belum mendapat pekerjaan baru dan belum punya banyak project dan dipertengahan tahun 2001 ia diajak bergabung untuk membangun portal berita pertama di Medan. Tapi karena saat itu ia terlanjur mencintai dunia mengajar dan menjadi dosen, maka profesi ini tidak ia tinggalkan. Syukurnya pemilik usaha tetap membolehkan ia mengajar dan tetap bekerja sebagai manager IT/web di Perusahaan tersebut.

Beberapa kampus di Medan yang pernah ia singgahi dan masih aktif hingga saat ini adalah Politeknik LP3I (3 cabang), STMIK TIME dan STT Harapan. Ia juga pernah menjabat sebagai ketua program studi Teknik Informatika di STMIK TIME selama 3 tahun, akan tetapi karena kesibukan yang sangat padat ia mengundurkan diri. Selain mengajar di kelas reguler, ia juga sering diundang menjadi narasumber, juri di lomba-lomba IT, pemateri, instruktur, workshop pelatihan, seminar yang berkaitan dengan web dan perkembangan IT di Medan.



Aktifitas lainnya yang digeluti selain mengajar, ia juga dipercayakan sebagai staf ahli analisis di Dinas Kominfo Kota Medan dari tahun 2006, kemudian resmi mendapat SK pengangkatan dari Walikota di tahun 2008 sampai sekarang. Ia membawahi dan bertanggung jawab terhadap tim ICT sebanyak kurang lebih 30 orang yang terdiri dari programmer, desainer, sistem informasi, networking, teknisi, tim redaksi, photograper, multimedia sampai operator. Selain itu ia juga bertugas memberikan saran dan solusi untuk permasalahan yang ada di lingkungan Pemko, ikut serta dalam pengembangan IT, membuat/merancang rencana kerja dibidang IT, dan membantu mewujudkan/mengimplementasikan eGovernment Kota Medan.

Pekerjaan lain Yoshida sary ia menerima beberapa project membuat desain grafis seperti flyer, undangan, company profile, cardname, standing banner, kalender, dan lain sebagainya sampai ke proses cetak dan hasil siap jadi ke client. Tapi untuk saat ini ia lebih suka menerima pekerjaan pembuatan yang berhubungan dengan aplikasi web.

Saat itu begitu banyak tawaran pekerjaan dari perusahaan swasta, institusi dan pemerintah, Yoshida sempat memiliki tim tetap dalam menyelesaikan project, tapi karena kesibukan dan tidak bisa mengawasi di kantor terus akhirnya Yoshida menggunakan pola tim per project. Untuk project yang biasa terkadang ia bekerja sendiri, dan pekerjaan kecil-kecil dan rutin ia serahkan ke tim atau kalau tidak bisa mengerjakan, ia serahkan projectnya ke tim developer lain. Paling banyak ia memperkerjakan tim yang terdiri dari 3 orang per project.

Pernah ia menangani penerimaan CPNS online sekota Medan dengan jumlah pelamar menembus 20.000 orang dari membuat sistem mulai dari penerimaan, pembuatan nomor ujian, pembagian lokasi ujian, pembuatan absensi dan lain sebagainya hingga pengumuman, ia kerjakan bersama tim yang berjumlah 5 orang saja (termasuk teknisi dan networking). Karena menurutnya terlalu banyak orang juga tidak efektif.

Tokoh Inspiratif



Yoshida Sary

Saat ini ia tengah menangani project pembuatan website untuk 10 SKPD (Satuan Kerja Perangkat Daerah) di Kota Medan, Perbaikan Portal web Pemko Medan, membuat realcount beberapa Pilkada untuk partai, Sistem Informasi Akademik sekolah beserta eLearningnya, maintenance rutin website dan aplikasi web client, perawatan portal medanmagazine.com dan beberapa pekerjaan website kecil-kecilan lainnya.

Awal mula mendapat pekerjaan untuk studio digital yang ia kelola hanya berdasarkan promosi dari mulut ke mulut saja atau rekomendasi dari client yang puas dan beberapa referensi dari teman atau kolega. Melakukan promosi dari website tidak terlalu banyak, beberapa project berasal dari client yang browsing di internet dan melihat portfolio di website pribadinya. Pekerjaan rutin selalu ada namun pasang surut juga sudah pasti.

Selalu sempatkan waktu untuk keluarga.

Yoshida kurang menyukai jadwal kerja yang terlalu pagi, karena ia tidak suka terburu-buru menyiapkan kebutuhan anak sekolah dan suami bekerja. Setiap pagi selalu diusahakan sarapan bersama untuk ngobrol ringan atau berat. Jam produktif biasanya diatas jam 9 pagi, kecuali jika ada jadwal mendadak seperti menghadiri acara-acara tertentu. Malam paling lama pulang jam 10 dan setiap hari selalu menyempatkan makan malam ‘telat’ bareng suami buat cerita rekap aktifitas mereka berdua hari itu. Setelah itu terkadang ia lanjut bekerja sampai jam 11 hingga 12 malam, jika ada deadline terkadang ia bekerja hingga jam 3 pagi.



Kesibukan di Hari sabtu Yoshida terkadang masih memiliki agenda meeting/rapat, pertemuan atau kerja tambahan. Jika ada jadwal kosong Yoshida menggunakan waktu untuk berkencan dengan Suami seperti

makan, Berburu CD film atau nonton bioskop berdua saja. Di Hari minggu barulah full agenda bersama keluarga, bisa ke mall, berenang, piknik, ke rumah keluarga atau bahkan leyeh-leyeh di rumah saja.

Suami Yoshida justru sangat mendukung penuh. Semua profesi yang ia jalani selama memang itu sesuai passion dan kemampuannya serta mampu membagi waktu, suami selalu memberi dukungan. Bahkan Suami mendukung Yoshida agar bisa meneruskan pendidikannya mengambil program Doktor untuk menunjang karirnya sebagai Dosen.

Pernah Yoshida “*menawarkan diri*” berhenti bekerja dan jadi ibu rumah tangga saja, akan tetapi suami menolak. Menurut nya jika istri hanya dirumah, pikiran dan wawasan tidak berkembang kalau mengurus dapur dan kasur saja. Selain itu suami juga bangga bila potensi yang ada pada istrinya juga bisa bermanfaat bagi orang lain.

Harapan dan Impian

Yoshida memiliki impian bahwa suatu saat ia bisa memiliki kantor dengan suasana yang nyaman, tim IT yang kreatif dan solid dan Yoshida hanya mengawasi saja. Sehingga Yoshida memiliki waktu untuk menulis agar ilmu-ilmunya selama ini bisa dibagikan untuk orang lain. Dan waktu untuk keluarga pun akan lebih banyak.

Tokoh Inspiratif



Yoshida Sary

Bagi Yoshida apa yang telah dimilikinya suatu saat bisa menular kepada orang lain khususnya wanita-wanita Indonesia. Bahwa wanita juga bisa mengerjakan pekerjaan yang menjadi dominasi kaum lelaki. Wanita juga bisa berprestasi dan bersaing di Industri IT. Khususnya di Medan, Yoshida ingin ada penerus di generasi yang berikutnya, dan ia berharap wanita jangan mudah menyerah jika bertemu dengan kesulitan. Ada banyak jalan dan cara buat belajar, apalagi sekarang makin banyak sumber-sumber ilmu yang tersedia. Tapi yang tidak kalah penting adalah kita mengetahui apa yang menjadi passion kita. Bidang ilmu apa yang kita sukai maka fokus dan terus belajarnya. Tidak semua orang memiliki talenta yang bisa mengerjakan segala hal. Mudah-mudahan kita mampu survive dan bersaing di Industri IT.

Informasi pribadi :

Blog : yoshiestudio.com/blog

Website : yoshiestudio.com & Medandigital.com

Fb: [Facebook.com/yoshida.sary](https://www.facebook.com/yoshida.sary)

Twitter : @yoshidasary

Path : yoshida sary

tumblr: yoshidasary.tumblr.com

google + yochie56@gmail.com

email: yochie56@yahoo.com

Enterpreneurship



Komunigrafik

Usaha Bersama, Bermodal Tekad dan Komitmen Profesionalisme

*Penyusun Erba Vidya Cikta & Devi Damayanti dengan Narasumber Irwansyah, System Analyst dan salah satu Owner Komunigrafik

Komunigrafik (www.komunigrafik.com) yang beralamat di Jl. Kapuk Gang Asem No. 45B, Margonda, Depok. adalah sebuah software house yang didirikan oleh 5 orang programmer yaitu irwansyah, Bakhtiar, Andi, Dahri dan Randikha. Komunigrafik sendiri sebetulnya tercetus pada tahun 2008, dan saat itu baru sebatas nama untuk mewakili sebuah tim. Dan sebelum tahun 2012, ke 5 orang pemilik usaha Komunigrafik masing-masing masih bekerja sebagai programmer diperusahaan lain.

Pada bulan Oktober 2010 Irwansyah, Bakhtiar, Andi, Dahri dan Randikha mulai menyatukan visi dan misi untuk serius mengembangkan komunigrafik Walaupun sesungguhnya komunigrafik sudah mulai memberikan layanan kepada client sejak tahun 2008, namun sebelum tahun 2012 masing-masing dari pendiri Komunigrafik masih bekerja diperusahaan lain, dan baru pada awal tahun 2012 mereka benar-benar berkumpul dalam 1 atap. Dengan modal awal Rp. 0,- barulah pada 2012 komunigrafik secara resmi berdiri sebagai badan usaha.



Bagi Irwansyah keputusan mendirikan usaha bersama dengan ke 4 orang rekannya sesama programmer adalah sebuah keputusan yang sangat berat, dikarenakan ia sudah berkeluarga. Butuh waktu kurang lebih 1 tahun untuk memantapkan diri, terlebih untuk meyakinkan istri. Selama masa transisi itu pelan-pelan Irwansyah mencoba meyakinkan istri dan juga dengan dukungan tim yang solid, akhirnya Irwansyah semakin yakin untuk mencoba dunia baru sebagai entrepreneur.

Karena komunigrafik memulai usaha ini dengan modal awal Rp. 0,- dan masing-masing dari pendiri komunigrafik sudah punya job description dengan beban tanggung jawab yang hampir sama, maka pembagian hasilnya dibagi sama rata diantara sesama pemilik komunigrafik.



Suasana wawancara Para Founder Komunigrafik Oleh Female Team PHP Indonesia eMagazine
Dari kiri ke kanan : Bahtiar, Andi, Devi, Erba, Irwansyah, Randikha

selalu menjaga komunikasi, setiap komunikasi baik lewat email atau apapun itu, selalu di CC ke email Tim, sehingga masalah sekecil apapun, anggota tim yang lain langsung mengetahui dan sama-sama mencari solusi.

Bagi anda yang ingin Software House atau Start Up nya disajikan dalam liputan kolom entrepreneurship dan diwawancara langsung oleh Female Team, silakan hubungi email : femaleteam5@gmail.com atau silakan hubungi via Private Message FB <https://www.facebook.com/redaksi.femaleteam>

Salah satu cara untuk tetap menjaga soliditas diantara mereka, mereka

Enterpreneurship



Komunigrafik

Pada awalnya komunigrafik memiliki 5 orang programmer, yang sekaligus sebagai pemilik usaha bersama ini, namun dengan pesatnya perkembangan usaha yang digeluti bersama-sama, total programmer telah mencapai 12 orang termasuk ke 5 orang pemilik usaha komunigrafik

Komunigrafik sangat jarang menggunakan programmer berdasarkan kontrak project dan lebih memilih programmer sebagai karyawan tetap untuk mengerjakan project demi menjaga kualitas dan konsistensi layanan. Berdasarkan pengalaman dalam satu waktu yang sama maksimal tim dalam komunigrafik bekerjasama dengan 3 orang programmer berdasarkan kontrak project.

Kesuksesan yang diraih tim komunigrafik tidak terlepas pada budaya kerja tim yang sudah mereka lakukan sebelum berdirinya komunigrafik, budaya kerja tim sudah ditanamkan ketika komunigrafik belum resmi menjadi badan usaha, dan saat itu masing-masing pemilik usaha komunigraifk masih bekerja di perusahaan lain.

Tentunya yang membedakan kondisi ketika bekerja diperusahaan lain, mereka yang diatur oleh atasan, sedangkan dengan usaha sendiri, mereka bebas mengatur diri sendiri, namun mereka tetap harus tunduk pada aturan yang mereka buat sendiri.

Adapun jenis layanan jasa yang disediakan oleh Komunigrafik adalah layanan jasa pembuatan website & mobile solution, online strategy dan interactive multimedia. Dan total project yang dikerjakan oleh komunigrafik dalam satu tahun berkisar 30 sampai dengan 40 project



Wawancara Para Founder Komunigrafik Oleh Female Team PHP Indonesia eMagazine

Saat redaksi menanyakan tentang ketatnya persaingan jasa software house, Irwansyah dari komunigrafik menjawab singkat “Betul sekali,” kemudian ia menceritakan bahwa tidak sedikit calon client yang langsung mundur ketika melihat rate yang diajukan oleh komunigrafik, sebelum pihak komunigrafik menjelaskan service/fasilitas apa saja yang komunigrafik berikan. Untuk meyakinkan calon client, komunigrafik menjabarkan keunggulan-keunggulan dari website yang mereka buat, design yang professional, optimalisasi SEO, security, user guide, serta layanan kontak 24 jam.

Biasanya komunigrafik mengedukasi client terlebih dahulu mengenai besarnya pengaruh, baik dari sisi negatif maupun sisi positif sebuah website bagi bisnis mereka. Masih menurut Irwansyah dari komunigrafik, penting sekali sebuah usaha software house meluangkan waktu memahami bisnis yang dijalankan client, menganalisa kompetisi di bidang usaha yang dijalani client serta menawarkan strategi untuk mengoptimalkan website/aplikasi bagi bisnis mereka.

Client tidak sekedar membutuhkan orang yang bisa membuat website atau aplikasi, mereka membutuhkan solusi bagi bisnis mereka, karena itu selalu luangkan waktu untuk memahami client sebelum mengajukan harga atau penawaran.

Untuk menentukan harga, yang pertama komunigrafik lakukan adalah merinci terlebih dahulu modul-modulnya apa saja, lalu berapa lama perkiraan waktu yang dikerjakan, kemudian berapa orang yang terlibat dalam project tersebut.

Bagi anda yang ingin Software House atau Start Up nya disajikan dalam liputan kolom entrepreneurship dan diwawancara langsung oleh Female Team, silakan hubungi email : femaleteam5@gmail.com atau silakan hubungi via Private Message FB <https://www.facebook.com/redaksi.femaleteam>

Enterpreneurship



Komunigrafik

Ada beberapa hal lain yang juga akan menentukan harga layanan jasa komunigrafik kepada client diantaranya adalah :

- Deadline dari client, biasanya pihak komunigrafik membuat estimasi waktu untuk intensitas yang normal, dalam artian programmer yang mengerjakan project tersebut mampu menyelesaikannya masih dalam kurun waktu office hour. Tetapi dengan adanya deadline dari client yang mengharuskan agar project selesai lebih cepat, otomatis harga akan ikut naik.
- Ukuran organisasi / perusahaan client biasanya berpengaruh pada cepat / lambatnya pengambilan keputusan sehingga akan berdampak signifikan pada waktu penggerjaan dan harga.
- Beberapa aplikasi memiliki posisi penting dari sisi operasional sehingga reliabilitas/kehandalan jadi pertimbangan utama bahkan beberapa aplikasi dapat terkait dengan keselamatan kerja. Untuk aplikasi seperti ini, biasanya perlu waktu testing dan implementasi yang panjang sehingga berdampak pada waktu dan harga.
- Selalu pertimbangkan keuntungan yang akan diperoleh client dari web/aplikasi yang dibuat, walaupun terlihat sederhana dari sisi penggerjaan jika aplikasi tersebut mendatangkan keuntungan/dampak yang besar, client biasanya tidak akan keberatan jika kita memberikan harga lebih tinggi. Ingat programmer itu bukan ‘tukang ketik source-code’ yang dibayar berdasarkan jumlah baris kode yang dihasilkan. Tidak berarti yang kompleks dan butuh waktu lama akan lebih mahal. Justru sesuatu yang sederhana tapi jadi solusi tepat guna bagi bisnis client yang layak dihargai lebih mahal.
- Perhitungan man-hour, baru meng-cover kebutuhan operasional saja supaya proses development bisa berjalan. Untuk Ide, pengalaman dan strategi, kita berhak menentukan harganya sendiri ☺

Disaat ditanyakan mana yang lebih sulit mengerjakan keinginan client dari sisi coding atau dari sisi design?



Irwansyah
System Analyst



Randikha
Design & Multimedia



Agus
Web Designer



Deni
Web Developer

Irwansyah dari komunigrafik menjawab bahwa Setiap project memiliki keunikannya masing-masing, kebanyakan dari sisi coding, akan tetapi ada beberapa yang dari sisi design.

Biasanya yang sering membuat client rewel berhubungan dengan penggunaan CMS. Walaupun buku panduan sudah dibuatkan, akan tetapi mereka jarang yang mau mempelajarinya, sehingga sebentar-sebentar akan menghubungi komunigrafik walau hanya sebatas update content. Walaupun sesungguhnya komunigrafik tidak keberatan selama masih dalam masa maintenance, akan tetapi hal ini cukup merepotkan.

Sedangkan hal yang dapat membuat client merasa puas selain hasil, juga dari fast respon layanan komunigrafik. Seperti yang Irwansyah sebutkan diatas, bahwa komunigrafik siap dihubungi selama 24 jam, dan akan sesegera mungkin memberikan solusi jika terjadi trouble/error.

Bagi anda yang ingin Software House atau Start Up nya disajikan dalam liputan kolom entrepreneurship dan diwawancara langsung oleh Female Team, silakan hubungi email : femaleteam5@gmail.com atau silakan hubungi via Private Message FB <https://www.facebook.com/redaksi.femaleteam>

Enterpreneurship



Komunigrafik

Untuk mendapatkan order, ada beberapa cara yang sudah komunigrafik lakukan, mulai dari meningkatkan SEO dari Website Komunigrafik sampai menggunakan fasilitas Google Adwords. Prinsip utama yang komunigrafik pegang adalah berusaha memberikan pelayanan sebaik mungkin kepada client, itu kunci dari marketing komunigrafik selama ini. Hampir sebagian dari client komunigrafik adalah relasi dari client-client sebelumnya dan tentunya client itu sendiri yang melakukan Repeat Order

Di Komunigrafik, semua pemegang saham memiliki posisi dan tugas yang sama. Dari mencari client sampai mengawasi kerja karyawan. Ketika ada project masuk, akan mereka diskusikan, mana tim yang paling memungkinkan menghandle project tersebut. Jadi tidak ada istilah tim yang 1 lagi overload, sedangkan tim yang 1 lagi tidak ada kerjaan sama sekali. Ketika semua tim sedang overload, komunigrafik tidak segan-segan untuk menolak project, sebab prinsip komunigrafik ingin selalu memberikan pelayanan yang maksimal kepada client.

Irwansyah yang mewakili pihak komunigrafik sudah bergabung di komunitas PHP Indonesia kurang lebih 1 tahun, dan menurutnya Komunitas PHP Indonesia ini menjadi salah satu forum diskusi yang sangat efektif, ketika menemui kesulitan atau masalah-masalah terkait PHP, bisa langsung ditanyakan dan langsung mendapat jawaban saat itu juga. Pertemuan-pertemuan (event) yang diadakan juga sangat baik, dapat memberikan inspirasi dan motivasi tersendiri.

Ada beberapa saran untuk kawan-kawan yang memilih profesi sebagai free lancer, agar menjadi free lancer profesional. Yang paling berat menjadi freelancer adalah membangun kepercayaan client. Dan ketika kepercayaan itu sudah tumbuh, jangan sekali-kali mengecewakannya. Beri pelayanan yang maksimal dan menjaga komunikasi yang baik. Sebab, ketika client sudah merasa nyaman dan puas dengan layanan yang diberikan, itu bisa menjadi mesin marketing yang paling efektif.

Ketika pihak komunigrafik dimintakan nasehat khusus tentang untung ruginya memiliki usaha bersama dibanding dengan menjadi freelancer? Irwansyah mewakili komunigrafik memberikan beberapa nasihat :

Sesungguhnya memiliki usaha bersama dibanding dengan freelancer masing-masing mempunyai keuntungan dan kerugian, berikut diantaranya :

- **Dari segi pendapatan per project**, jelas freelancer lebih unggul, keuntungan bisa dinikmati sendiri, berbeda dengan perusahaan yang keuntungannya dibagi bersama.
- **Jumlah project dalam satu waktu**, dari sisi ini perusahaan lebih unggul, freelancer paling efektif 1 project dalam 1 waktu, lebih dari itu akan sangat merepotkan. Perusahaan bisa mengerjakan project sebanyak-banyaknya dalam 1 waktu, tergantung resourse yang dimiliki.
- **Beban kerja**, disini memiliki usaha bersama juga unggul, sebagai freelancer beban kerja ditanggung sendiri, waktu, tenaga dan pikiran harus dijalani sendiri. Memiliki usaha bersama, beban kerja ditanggung bersama, dari segi waktu dan tenaga juga lebih ringan. Kita hanya perlu memonitor / mengawasi kerja dari karyawan kita, tanpa perlu terjun langsung untuk coding

Bagi anda yang ingin Software House atau Start Up nya disajikan dalam liputan kolom entrepreneurship dan diwawancara langsung oleh Female Team, silakan hubungi email : femaleteam5@gmail.com atau silakan hubungi via Private Message FB <https://www.facebook.com/redaksi.femaleteam>

Enterpreneurship



Komunigrafik

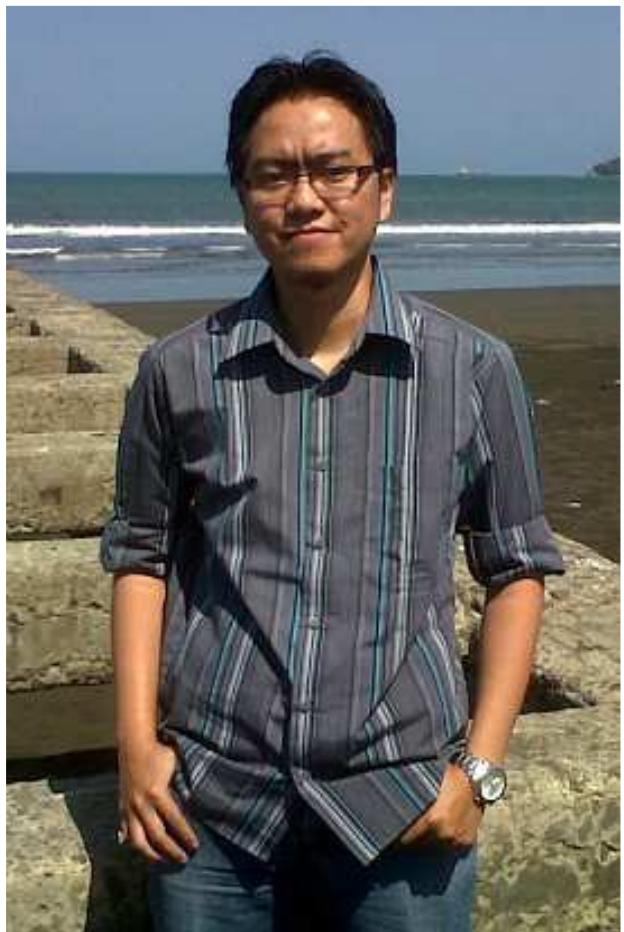
“Jadi bagi kawan-kawan lainnya, mengapa tidak segera memulai usaha bersama saja, karena dari sisi apapun, jelas usaha bersama jauh lebih menguntungkan (Saran Redaksi)”

Irwansyah dari komunigrafik memberikan satu tips tentang bagaimana cara menjaga kekompakan team kerja, menurutnya yang paling utama adalah menjaga komunikasi. Masalah sekecil apapun jangan dipendam, harus dikomunikasikan dan sesegera mungkin mencari Solusi yang terbaik.

Satu lagi saran Irwansyah dari komunigrafik untuk kawan-kawan sesama programer, para programmer sudah seharusnya bekerja semaksimal mungkin, beri pelayanan yang terbaik kepada client. Karena ketika kinerja kita jelek dimata client, yang rugi adalah perusahaan tempat kita bekerja, tetapi ketika kinerja kita baik dimata client, yang untung adalah diri kita sendiri..

*Tentang Narasumber :

Irwansyah kelahiran Jakarta April 1984, anak ke **3 dari 4** bersaudara, besar di kota **Bekasi**. Pertama kali mengenal computer atau lebih tepatnya baru mengenal dunia IT ketika ia kuliah. Mungkin inilah yang dinamakan takdir, semua berasal dari ketidaksengajaan dan mengalir begitu saja. Waktu SMA Irwansyah lebih tertarik dengan dunia science, terutama matematika dan kimia, sedangkan computer sebatas hanya untuk main game saja. Jangankan bikin program, menggunakan power point saja ia tidak paham sama sekali.



Hingga pada suatu ketika, universitas tempat ia kuliah mengadakan try out di sekolahnya (SMAN 4 Bekasi), saat mengisi form isian jurusan iapun hanya ikut-ikutan teman, Ia sama sekali tidak tahu apa itu Teknik Informatika, karena saat itu ia tidak tertarik dengan dunia IT. Saat itu ia anggap sebagai angin lalu saja, karena targetnya lulus SPMB (system Penerimaan Mahasiswa Baru), ketika itu tujuannya adalah Teknik Kimia IPB. Setelah gagal, ia mencoba ikut ujian di BPS (Badan Pusat Statistik), gagal lagi, sampai akhirnya opsi terakhir adalah **Universitas Gunadarma**, jurusan **Teknik Informatika** angkatan **2002**.

Dari sinilah Irwansyah mulai sedikit demi sedikit mengenal dunia IT, dari bagaimana cara menginstall software, menginstall windows dan akhirnya belajar bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang pertama saya pelajari adalah **Basic**, kemudian **Pascal**. Mungkin benar ungkapan “*Tak kenal maka tak sayang*”, setelah ia mempelajari bahasa Pascal, ia baru mulai serius mendalami dunia IT, terutama programming. Hambatan terbesar dalam mempelajari bahasa pemrograman adalah

sumber yang terbatas, tutorial-tutorial tidak sebanyak sekarang, yang paling memungkinkan adalah belajar dari buku, dan itupun hasil pinjam sana sini. Akan tetapi dibalik itu semua, hal paling menyenangkan dalam belajar pemrograman adalah ketika ia berhasil membuat sesuatu, sambil mengasah kemampuan, ia mencoba membuat game-game sederhana menggunakan bahasa Pascal dan itu yang memotivasi diri untuk terus belajar dan mencoba.

Bagi anda yang ingin Software House atau Start Up nya disajikan dalam liputan kolom entrepreneurship dan diwawancara langsung oleh Female Team, silakan hubungi email : femaleteam5@gmail.com atau silakan hubungi via Private Message FB <https://www.facebook.com/redaksi.femaleteam>

Enterpreneurship



Komunigrafik

Perkenalannya dengan PHP bermula ketika masa perkuliahan memasuki semester 6, ketika ada tugas Penulisan Ilmiah. Setelah diskusi dengan teman-teman 1 “genk”, ia putuskan untuk membuat website dengan PHP untuk tugasnya. Bermodal sebuah buku (lagi lagi hasil pinjam dari teman), ia mulai mendalami PHP. Setelah tugas selesai, ia kembangkan kemampuan dengan membuat beberapa website sederhana, dan titik baliknya adalah ketika mendapat project pertama membuat website dari seorang teman. Dengan kemampuan seadanya, ia dan temannya (Andi) memberanikan diri untuk mencobanya. Dan Alhamdulillah semua berjalan lancar.

Perjalanan karirnya dimulai pada Desember 2006, Irwansyah bekerja di perusahaan korea yang bergerak dibidang ISP, ketika itu ia masih dalam proses pembuatan skripsi. Setelah Irwansyah lulus pada bulan **April 2007**, ia melanjutkan karir ke perusahaan software house di daerah Tanah Abang, Jakarta Pusat. Kurang lebih selama 6 bulan, lalu ia pindah ke software house juga di daerah Fatmawati, Jakarta Selatan. Disinilah ia bertemu lagi dengan Bakhtiar dan Andi, mereka adalah teman 1 kelas saat kuliah, dan juga Dahri dan Randhika, yang merupakan cikal bakal dari Komunigrafik. Setelah bekerja kurang lebih 4 tahun, pada akhir 2011, saya memutuskan untuk resign dan fokus mengembangkan Komunigrafik bersama ke-4 orang hebat diatas.

Sampai saat ini, beberapa bahasa pemrograman yang pernah Irwansyah pelajari, dari mulai Basic, Pascal, Bahasa C, PHP, Erlang, Java ME dan yang terakhir Adobe Air. Dasar dari semua bahasa pemrograman adalah logika program yang kuat, apapun bahasanya, kalau kita punya dasar logika program yang kuat, semua bisa dipelajari. Setiap programmer punya alasan tersendiri kenapa memilih bahasa pemrograman tertentu, akan tetapi menurutnya, PHP yang paling mudah dipelajari, mudah dikembangkan dan diterapkan.

*Tentang penyusun artikel :



Erba Vidya Cikta kelahiran Januari 1997, saat tulisan ini disusun masih kuliah semester satu, di Fakultas Teknik Jurusan Teknik Kimia Universitas Muhammadiyah Jakarta. Anak tunggal dari salah satu pegiat aktif komunitas PHP Indonesia, dan saat ini ditugaskan sebagai anggota **“Female Team PHP Indonesia eMagazine”** penyusunan tulisan ini didasarkan atas wawancara dengan Irwansyah system analyst Komunigrafik



Devi Damayanti kelahiran Agustus 1991, dibesarkan di Bandung, anak ke 2 dari 4 bersaudara, Alumnus Politeknik & STMIK LPKIA Bandung jurusan Teknik Informatika (TI) lulus pada tahun 2013. Saat ini bekerja sebagai Technical Writer di Bank Indonesia dan sedang mengerjakan sebuah proyek migrasi data center. Disela-sela kesibukannya Devi menyempatkan waktu untuk ikut aktif berkontribusi di komunitas PHP Indonesia dan saat ini ditugaskan sebagai anggota **“Female Team PHP Indonesia eMagazine”**

Bagi anda yang ingin Software House atau Start Up nya disajikan dalam liputan kolom entrepreneurship dan diwawancara langsung oleh Female Team, silakan hubungi email : femaleteam5@gmail.com atau silakan hubungi via Private Message FB <https://www.facebook.com/redaksi.femaleteam>

Pemrograman Web

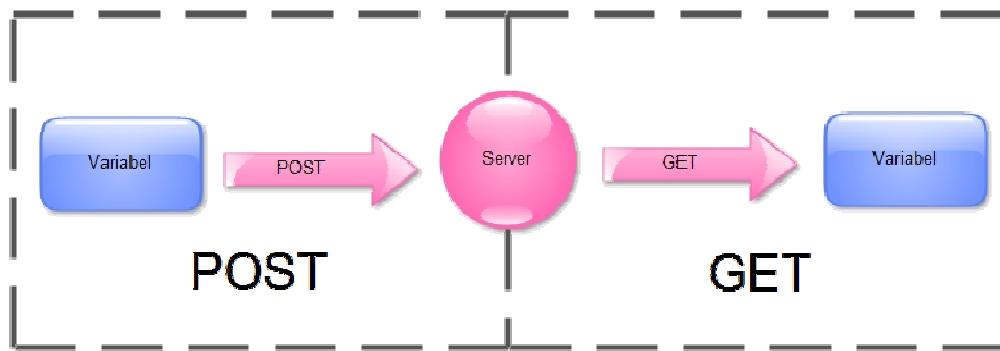


Pemahaman Terhadap Method Post dan GET

Oleh : Hary Setya Hadi

Kita sudah terbiasa dengan membuat form dalam HTML pasti sudah sering melihat kode yang tersusun di dalam form, termasuk atribut form yang digunakan. Salah satu atribut yang digunakan dalam form adalah method. Atribut method bisa diberi nilai dengan POST atau GET. Apa perbedaan keduanya dan apa kekurangan serta kelebihannya??

Pada dasarnya fungsi POST digunakan untuk mengirimkan data ke server, sedangkan GET digunakan untuk mengambil data dari server.



Secara teknis GET diproses lebih sederhana karena permintaan dikirimkan melalui alamat halaman (URL) dengan sistem penulisan secara berpasangan yaitu nama variabel dan nilainya, dan pemisahan variabel menggunakan karakter dan &. Contoh : <http://www.situsku.com/index.php?id=12>

Berikut perbedaan lengkap dari method POST dan GET

PERBEDAAN	POST	GET
History	Parameter/nilai tidak tersimpan di browser	Parameter/nilai tersimpan dibrowser dan bisa diakses ulang karena nilai menjadi kesatuan URL
Bookmark	Parameter/nilai tidak dapat dibookmark	Parameter bisa dibookmark
Tombol Kembali/Kirim Ulang	Biasanya browser memberitahukan/menanyakan apakah data akan dikirim ulang	Dengan metode get, halaman sebelumnya langsung ditampilkan tanpa mengeksekusi kembali karena tersimpan dalam cache browser
Encoding type (enctype attribute)	Mendukung pengiriman data biner dengan teknik multipart/form-data atau application/x-www-form-urlencoded	hanya mendukung application/x-www-form-urlencoded
Parameters	Dapat mengirimkan parameter url sekaligus mengirimkan data tersembunyi ke server	Hanya bisa mengirimkan parameter melalui URL
Kecurangan data	Lebih sulit karena tertutup	Lebih terbuka karena data terlihat
Keamanan	Dengan metode POST lebih aman karena data langsung dikirim ke server	Dengan jelas bisa ketahui data apa saja yang dikirim
Penggunaan	POST digunakan untuk mengirim data yang lebih rahasia seperti password	Digunakan lebih untuk keperluan mengambil data
Besar data yang dikirim	Standard 8 Mb, tergantung konfigurasi server	7607 karakter

Pemrograman Web



Pemahaman Terhadap Method Post dan GET

Dengan menggunakan metode GET, HTTP Client bisa mengambil informasi dari server dengan mengirimkan data melalui URL walaupun bisa juga dengan form yang menggunakan metode GET.

Sedangkan pengiriman data dengan POST lebih tertutup dan jauh lebih aman karena data yang dikirimkan tidak terlihat. Metode POST digunakan untuk mengirimkan data dari HTTP Client untuk diproses di HTTP Server, kemudian HTTP server memberikan hasil dari proses tersebut ke HTTP Client. Data yang dikirimkan dengan metode POST disertakan pada baris permintaan (body of request) bukan pada URL. Dan hasil dari permintaan dengan metode POST ini tidak bersifat cacheable.

CONTOH PENGGUNAAN FORM DENGAN METHOD POST

```
<form id="contoh" name="contoh" method="post" action="kirim.php">
<p> Nama : <br />
    <input name="nama" type="text" id="nama" size="20" />
</p>
<p>Alamat : <br />
    <textarea name="alamat" cols="30" rows="3" id="alamat"></textarea>
</p>
<p>
    <input type="submit" name="button" id="button" value="Kirim" />
</p>
</form>
```

Untuk model form method post, pada bagian tag form atribut method diberi nilai post sehingga semua nilai dikirimkan tersembunyi menuju nilai yang di set pada action yaitu file kirim.php.

Sedangkan file kirim.php sendiri harus mengambil nilai dari form yang dibuat dengan cara :

```
<?php
echo $_POST['nama'];
echo $_POST['alamat'];
?>
```

CONTOH PENGGUNAAN FORM DENGAN METHOD GET

```
<form id="contoh" name="contoh" method="get" action="kirim.php">
<p> Nama : <br />
    <input name="nama" type="text" id="nama" size="20" />
</p>
<p>Alamat : <br />
    <textarea name="alamat" cols="30" rows="3" id="alamat"></textarea>
</p>
<p>
    <input type="submit" name="button" id="button" value="Kirim" />
</p>
```

Sedikit berbeda dengan method post, form akan mengirim nilai isian dengan cara terbuka dalam url yang ditempelkan pada file kirim.php, sehingga tujuan form yang semula hanya kirim.php berubah menjadi :

Pemrograman Web



Pemahaman Terhadap Method Post dan GET

`kirim.php?nama=harry&alamat=padang&button=Kirim`

dimana **kirim.php** adalah nama tujuan, dan setelah tanda ? disertakan nilai yang dikirimkan seperti **nama=harry alamat=padang**.

File simpan bisa mengenali nilai yang dikirim oleh form dengan cara :

```
<?php
    echo $_GET[ 'nama' ];
    echo $_GET[ 'alamat' ];
?>
```

Selain dengan menggunakan form dengan atribut get, kita juga bisa mengirimkan nilai seperti diatas menggunakan metode parameter hyperlink yang dibuat seperti :

`Kirim`

Sehingga pada saat menu kirim di klik maka halaman akan menuju kirim.php dan mengirimkan nilai **nama=harry alamat=padang**.

Metode hyperlink ini sering digunakan pada contoh kasus edit data maupun delete data yang membawa nilai kunci ke file yang akan memperoses data selanjutnya.

Metode yang mana yang harus dipilih dari POST dan GET?

Kedua metode memiliki kelebihan dan kekurangan. Jika variable bersifat rahasia dan memerlukan tingkat keamanan yang lebih sebaiknya menggunakan POST. Jika variable itu bersifat umum seperti pengiriman parameter proses pencarian, nilai, dll bias menggunakan method GET.

BIOGRAFI :

Nama : Harry Setya Hadi

Nick : H4nk

Tempat, Tgl Lahir : Lubuk Sikaping, 23-Juli 1987

Pendidikan : Lulusan UPI “YPTK” Padang Jurusan “SISTEM KOMPUTER”

Blog : <http://h4nk.blogspot.com>

Facebook : <https://www.facebook.com/XmoenseN>

Twitter : <https://twitter.com/HarryH4nk>

Pemrograman Web



PHP dan MySQL Database

Oleh : Nur Hidayat

Database pasti menjadi salah satu topik yang cukup menantang para programmer PHP. Mulai dari programmer pemula yang masih meraba-raba bagaimana cara mengakses database, sampai veteran yang ingin membuat aplikasinya bisa berjalan di banyak sistem database tanpa perlu mengubah coding yang sudah dibuat sebelumnya. Dan salah satu sistem database yang sangat populer di kalangan programmer PHP adalah MySQL. Untuk itu artikel perdana ini, kira akan membahas sejumlah konsep dasar yang harus kita pahami jika ingin berinteraksi dengan database MySQL menggunakan PHP.

Apa yang Dimaksud dengan API?

Kepanjangannya adalah Application Programming Interface, berupa kumpulan class, method, fungsi dan variable yang bisa kita manfaatkan untuk menyelesaikan tugas tertentu dalam aplikasi yang sedang kita kembangkan. Untuk kasus PHP, biasanya kumpulan fungsi dalam API ini disediakan oleh PHP extensions.

API dapat bersifat prosedural atau berorientasi obyek. Jika kita menggunakan API prosedural, maka penggunaannya cukup dengan memanggil fungsi yang tersedia. Sedangkan API berorientasi obyek mengharuskan kita melakukan instantiasi class dan kemudian memanggil method yang disediakan obyek bersangkutan. Saat ini API berorientasi obyek lebih disukai karena metodologi ini lebih mutakhir dan membuat code di aplikasi kita lebih rapih.

Apa yang Dimaksud dengan Driver?

Driver adalah perangkat lunak yang dibuat untuk berkomunikasi langsung dengan sistem database tertentu. Driver biasa juga disebut sebagai *library*, misalkan MySQL Client Library, atau MySQL Native Driver. Library-library inilah yang bertugas untuk berinteraksi langsung dengan sistem database, dan masing-masing sistem database akan memiliki driver-nya sendiri-sendiri.

Sebagai contoh adalah **PDO** (*PHP Data Objects*), ketika akan mengakses database MySQL, PDO akan menggunakan driver **PDO MySQL**, sedangkan saat mengakses database Oracle maka PDO akan menggunakan driver **PDO OCI**.

Apa yang Dimaksud dengan Extension?

Dalam PHP, dikenal istilah extension. PHP sendiri tidak memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan database MySQL, kemampuan ini dimungkinkan dengan cara mengaktifkan extension yang berhubungan dengan MySQL, misalkan extension mysql atau mysqli.

Extension biasanya menyediakan API yang bisa dimanfaatkan oleh para programmer PHP sehingga bisa dipergunakan dalam code PHP. Namun perlu dipahami juga, tidak semua extension menyediakan API kepada programmer PHP. Sebagai contoh adalah extension PDO MySQL driver yang hanya menyediakan interface untuk lapisan (*layer*) PDO di atasnya, Jadi extension PDO -lah yang menyediakan API yang bisa digunakan oleh para programmer PHP.

Apa Saja Pilihannya?

PHP memberikan 3 (tiga) macam pilihan API untuk dipergunakan para programmer mengakses database MySQL, antara lain

- PHP MySQL Extension
- PHP mysqli Extension
- PHP Data Objects (PDO)

Masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihannya tersendiri, Artikel ini akan memberikan penjelasan ringkas untuk masing-masing API dan cara penggunaanya secara sederhana.

Pemrograman Web



PHP dan MySQL Database

PHP MySQL Extension

Extension ini adalah yang paling pertama dibuat agar programmer PHP dapat berinteraksi dengan database MySQL. Extension ini menggunakan antarmuka (*interface*) prosedural dan hanya disarankan untuk berinteraksi dengan MySQL versi 4.1.3 ke bawah. Walaupun extension ini dapat digunakan untuk MySQL terbaru namun tidak semua fitur dan kemampuan baru termanfaatkan optimal.

Jika kita menggunakan MySQL 4.1.3 ke atas **sangat disarankan** untuk menggunakan extension **mysqli**, bukan extension **mysql**. Terlebih lagi extension ini dibuat pada masa PHP versi 4, maka sudah saatnya untuk ditinggalkan karena sebagian besar server shared hosting sudah menyediakan PHP5 dan MySQL5. Pertimbangan lain adalah extension ini sudah **deprecated**, dan tidak akan ada lagi, alias tidak bisa digunakan, di PHP versi 5.5 ke atas.

PHP mysqli Extension

Extension ini dikenal sebagai MySQL **improved** extension, dikembangkan untuk memanfaatkan sejumlah fitur baru yang tersedia sejak MySQL versi 4.1.3 ke atas. Extension **mysqli** mulai diperkenalkan sejak PHP versi 5.0 dengan sejumlah kelebihan dibandingkan extension **mysql** sebagai berikut,

- Antarmuka berorientasi obyek
- Dukungan untuk Prepared Statements
- Dukungan untuk Multiple Statements
- Dukungan untuk Transactions
- Dukungan untuk eksekusi Stored Procedure
- Kinerja dan kecepatan yang lebih baik
- Dukungan untuk debungging yang lebih baik

Meskipun extension ini menyediakan antarmuka (API) berorientasi obyek, PHP masih berbaik hati menyediakan API prosedural agar programmer yang sudah terbiasa menggunakan extension **mysql**, atau yang belum terbiasa dengan dengan pemrograman berorientasi obyek, bisa melakukan migrasi dengan mudah.

PHP Data Objects (PDO)

PHP Data Objects atau disingkat PDO, merupakan database abstraction layer dirancang khusus untuk aplikasi PHP. Tujuan dari dibuatnya PDO adalah untuk memberikan API yang sama dan konsisten apapun sistem database yang kita gunakan. Dengan menggunakan PDO, kita bisa dengan mudah memodifikasi aplikasi kita

untuk menggunakan database selain MySQL tanpa melakukan perubahan apapun, dan kalupun ada perubahan hanyalah pertubuhan kecil saja. Sebagai contoh, kita bisa berpindah dari MySQL ke Oracle hanya dengan mengubah konfigurasi koneksi saja.

Keuntungan dari PDO adalah coding yang bersih dan sederhana, dan tentunya kemudahan untuk berganti sistem database. Namun sayangnya kita ditak dapat memanfaatkan sejumlah fitur canggih dari database bersangkutan, misalkan kita tidak bisa memanfaatkan dukungan eksekusi Multiple Statements di MySQL. Kita juga tidak bisa menggunakan sintaks SQL yang spesifik untuk database tertentu, misalkan CTE atau Common Table Expression, yang sudah didukung oleh database Oracle dan PostgreSQL, namun SQL belum mendukungnya.

PDO tidak berkomunikasi langsung dengan sistem database. Untuk berkomunikasi dengan MySQL, PDO memerlukan PDO MySQL driver. Untuk berkomunikasi dengan Oracle, PDO memerlukan PDO OCI driver. Dan sama halnya untuk sistem database lain. Arsitektur ini mengakibatkan extension **PDO** relatif lebih lambat dibandingkan dengan extension **mysql**. Namun masalah kinerja ini tidak terlalu menjadi masalah karena saat ini hardware yang tersedia sudah cukup cepat untuk menutup kelemahan ini.

Pemrograman Web



PHP dan MySQL Database

Contoh penerapan dalam Coding

Berikut ini adalah contoh penggunaan masing-masing extension dalam code PHP. Contoh untuk extension ***mysqli*** menggunakan antarmuka berorientasi obyek, sedangkan contoh antarmuka prosedural tidak diperlukan karena serupa dengan proseduran di extension ***mysql***.

```
<?php
// mysql
$c = mysql_connect("example.com", "user", "password");
mysql_select_db("database");
$result = mysql_query("SELECT 'Hello, dear MySQL user!' AS _message FROM DUAL");
$row = mysql_fetch_assoc($result);
echo htmlentities($row['_message']);

// mysqli
$mysqli = new mysqli("example.com", "user", "password", "database");
$result = $mysqli->query("SELECT 'Hello, dear MySQL user!' AS _message FROM DUAL");
$row = $result->fetch_assoc();
echo htmlentities($row['_message']);

// PDO
$pdo = new PDO('mysql:host=example.com;dbname=database', 'user', 'password');
$statement = $pdo->query("SELECT 'Hello, dear MySQL user!' AS _message FROM DUAL");
$row = $statement->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
echo htmlentities($row['_message']);
?>
```

Ada Proyek Baru nih... Pakai Yang Mana?

Pilihan kita tinggal 2 (dua) yaitu, ***mysqli*** dan ***PDO***. Extension ***mysql*** bukan lagi pilihan karena jika kita menggunakan PHP versi 5.5 maka extension ini sudah tidak bisa digunakan lagi.

Dengan penjelasan yang sudah diberikan di atas, ***kelihatannya*** PDO jauh lebih canggih dan lebih mutakhir. Namun sayangnya sejumlah fitur baru dan canggih dari MySQL tidak bisa digunakan karena portabilitasnya. Sedangkan ***mysqli*** bisa memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang ada di MySQL.

Jika kita sudah memiliki aplikasi berjalan menggunakan extension ***mysql***, maka migrasi ke extension ***mysqli*** jauh lebih mudah, semudah melakukan proses ***Find and Replace***, karena semua fungsi ***mysql_**** ada padanannya di ***mysqli_****. Namun jika kita mambangun aplikasi baru, ada baiknya memanfaatkan antarmuka berorientasi obyek yang disediakan oleh ***mysqli***.

Pertanyaanya sekarang adalah, “Apakah proyek ini akan menggunakan database selain MySQL?” Jika jawabannya **TIDAK**, maka untuk apa kita repot-repot menggunakan PDO, apalagi kita harus meluangkan waktu untuk mempelajarinya. Justru membuang waktu percuma. Jika jawabannya **YA**, maka sudah pasti pilihan jatuh ke PDO.

Seharusnya Aplikasi Kita Bisa Berjalan di Database Apapun

Sebenarnya **tergantung**. Jika aplikasi yang kita buat memang tujuanya untuk didistribusikan atau dijual, maka dukungan terhadap beberapa sistem database yang berbeda akan menjadi nilai tambah terhadap aplikasi atau produk yang kita bangun ini.

Namun jika kita bekerja di sebuah perusahaan tertentu dan membuat aplikasi internal, biasanya sistem database yang ingin digunakan sudah ditentukan sebelumnya dan kecil kemungkinannya untuk berganti sistem database, karena perusahaan sudah memiliki infrastruktur dan investasi sebelumnya, misalkan perusahaan perbankan umumnya sudah memiliki investasi dan kerjasama dengan vendor database tertentu, seperti Oracle atau IBM.

Pemrograman Web

PHP dan MySQL Database



Simpulan

Dengan segala kekurangan dan kelebihan yang dimiliki setiap extension MySQL, maka para programmer PHP seharusnya memahami semuanya sehingga tahu harus memilih extension yang tepat untuk proyek yang sedang dihadapi.

Tentang Penulis

Nur Hidayat

2013-1975

Domisili:

- Depok, Jawa Barat

Lamanya pengalaman sebagai programmer:

- 2000-2013

Latar belakang memilih dunia programming sebagai karir:

- berawal dari game King's Quest

URL FB:

- <https://www.facebook.com/inung.hidayat>

URL blog:

- <http://PojokProgrammer.net>

email:

- hidayat365@gmail.com

Aktifitas terakhir:

- IT Development di ESQ Leadership Center

Tips & Trik



Membuat Mail Merge dengan Algoritma PHP Sederhana

Oleh : Irwansyah

Mail Merge adalah salah satu fitur yang ada di Ms. Word yang biasanya digunakan untuk membuat surat berantai, dimana user cukup membuat 1 format surat tapi bisa digunakan dengan nama dan alamat tujuan yang berbeda - beda.

Lantas apa hubungannya dengan website ?? Memang secara langsung tidak ada, tapi terkadang ada client yang request untuk mengirimkan email blast kepada member/peserta berupa form, guideline ataupun sejenisnya secara eksklusif, dalam artian dalam file tersebut sudah ada informasi lengkap dari masing – masing member.

Jika anda menemukan kasus diatas, berikut cara membuat mail merge dengan menggunakan algoritma sederhana.

1. Siapkan template file wordnya, type file harus (.doc) atau Ms. Word 2003 kebawah.

2. Beri tanda pada bagian yang ingin diubah-ubah, misalnya :

Name :xx

Email :yy

Contoh diatas saya beri variable “xxxxx” dan “yyyyy” masing-masing panjangnya 50 karakter, kenapa demikian, akan saya jelaskan dibawah.

3. Simpan template disuatu tempat, misalnya di dalam folder “template” dengan nama file “format.doc”.

4. Baca file dengan menggunakan script berikut :

```
<?php
$file = "./template/format.doc";
$openfile = fopen($file, "r");
$bacafile = @fread($openfile, filesize($file));
?>
```

5. Ambil data nama dan email dari database, lalu “replace” karakter “xxxxx” dan “yyyyy” kemudian simpan dengan nama file baru, misal “format_new.doc”.

```
$sql = "select * from mz_member";
$query = mysql_query($sql);
while($row = mysql_fetch_array($query))
{
$isi_doc = $bacafile;
$name = $row['name'];
for($i=strlen($name);$i<50;$i++)
{
$name .= " ";
}
$isi_doc = str_replace("xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx",
$name, $isi_doc);
$email = $row['email'];
for($i=strlen($email);$i<50;$i++)
{
```

Tips & Trik



Membuat Mail Merge dengan Algoritma PHP Sederhana

```
$email .= " ";
}

$isi_doc = str_replace("yyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy", $email,
$isi_doc);

$new_filename = "./template/format_new.doc";

$fp=fopen("$new_filename","w");

fwrite($fp,$isi_doc);

fclose($fp);

}
```

6. Langkah terakhir anda bisa menambahkan script untuk mengirim email setelah perintah “fclose(\$fp)”. Script lengkap bisa dilihat pada bagian lampiran.

Hal penting yang perlu dicatat dalam membaca dan menyimpan file dalam format “.doc” dengan menggunakan metode ini adalah jumlah karakter yang harus sama. Sebagai contoh variable yang kita gunakan untuk mengisi nama adalah “xxxxx” (5 karakter), maka jumlah karakter yang dipakai untuk mengganti kata “xxxxx” juga harus 5, misalnya “irwan”, tetapi jika kurang / lebih dari 5 karakter, file yang kita simpan “format_new.doc” akan crash / tidak bisa dibaca.

Untuk itulah saya menggunakan variable “xxxxx” sebanyak 50 karakter, dengan asumsi tidak ada nama orang yang lebih dari 50 karakter. Begitu juga dengan alamat email, jika khawatir ada alamat email yg lebih dari 50 karakter, kita bisa menambahkannya sesuai keinginan. Untuk menutupi kekurangan karakternya, saya menambahkan tanda spasi (“ “), seperti baris script berikut : \$nama .= “ “;

Pada umumnya, untuk mengirim email blast berupa mail merge seperti ini, programmer lebih sering menggunakan format (.pdf) daripada (.doc). Berikut adalah perbandinganya :

- Format Template
 - .doc : Bisa langsung baca dari template.
 - .pdf : Template harus dibuat dalam script program.
- Perubahan Template
 - .doc : Cukup merubah ditemplatanya, selama tidak ada penambahan variable.
 - .pdf : Harus merubah didalam script program.

Tips & Trik



Membuat Mail Merge dengan Algoritma PHP Sederhana

- Hasilnya
 - .doc : Sesuai dengan template aslinya.
 - .pdf : Ada bagian-bagian yang tidak bisa dibuat sama persis jika templatnya tidak standard.
- Jumlah Halaman Template
 - .doc : Tidak masalah berapapun banyaknya.
 - .pdf : Jika halamannya cukup banyak, maka sangat merepotkan.
- Jumlah Variable
 - .doc : Jika terlalu banyak, akan sangat merepotkan.
 - .pdf : Tidak menjadi masalah.
- Keamanan File
 - .doc : Kurang aman.
 - .pdf : Lebih aman, bahkan bisa dibuatkan password atau file tidak bisa dicopy.

Semua punya kelebihan dan kekurangan, tergantung situasi dan kondisi serta metode seperti apa yang lebih nyaman anda gunakan.

Lampiran

Script ini saya buat diatas Framework CodeIgniter.

```
<?php
$file = "./template/format.doc";
$openfile = fopen($file, "r");
$bacofile = @fread($openfile, filesize($file));

$q = $this->db->get("mz_member");
foreach($q->result_array() as $r)
{
    $isi_doc = $bacofile;
    $name = $r['fullname'];
    for($i=strlen($name);$i<50;$i++)
    {
        $name .= " ";
    }
    $isi_doc = str_replace("xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx", $name,
$isi_doc);

    $email = $r['email'];
    for($i=strlen($email);$i<50;$i++)
    {
        $email .= " ";
    }
    $isi_doc = str_replace("yyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy", $email,
$isi_doc);
```

Tips & Trik



Membuat Mail Merge dengan Algoritma PHP Sederhana

```
//Simpan File Baru
$new_filename = "./template/format_new.doc";
$fp=fopen("$new_filename","w");
fwrite($fp,$isi_doc);
fclose($fp);

//Kirim Email
$this->load->library('email');
$config['wordwrap'] = TRUE;
$config['mailtype'] = 'html';
$this->email->initialize($config);
$this->email->from('mazh.irwansyah@gmail.com');
$this->email->to($email);
$this->email->subject('Mail Merge');
$message = "Email Blast";
$this->email->message($message);
$this->email->attach($new_filename);
$this->email->send();
$this->email->clear(TRUE);
}

?>
```

Tips & Trik



Tips & Trik Menyusun Skripsi

8 Pertanyaan “Maknyus” Untuk Menyusun Fondasi Skripsi Yang Baik

Oleh : Gede Lumbung Suma Wijaya

Sekarang saya lagi ngebut untuk menyelesaikan skripsi yang sudah mangkrak beberapa bulan, terhitung semenjak usai seminar proposal. Pekerjaan terpaksa harus dilibur dulu. Dan syukurnya, saya diberikan kemudahan dalam pengerjaan skripsi. Baik itu dalam implementasi teknis maupun penulisan laporannya. Mulai dari pembuatan proposal, coding, sampai yang terakhir ialah laporannya yang saya yakin pasti mahasiswa dimanapun malas untuk berurusan sama urusan tulis menulis laporan skripsi :p.

Kamis siang akhirnya saya mengikuti sidang skripsi, dengan waktu yang benar-benar mepet. Hari selasa saya baru mengumpulkan revisi proposal+berita acara+nyari pembimbing kedua, yang sejatinya sudah telat banget :p. Rabu saya daftar untuk mengikuti sidang dan saya juga baru tau, kalau sidangnya adalah esok harinya alias kamis siang kemarin, hahaha... Suasana sidang aman terkendali, hampir sama ketika dulu saat saya seminar proposal. Nah, ngomong-ngomong soal skripsi maupun tugas akhir, saya ingin berbagi sedikit tentang kiat-kiat menyusun proposal skripsi/tugas akhir yang baik menurut saya dan memang sudah terbukti maknyuuuss. Fondasi dari skripsi/tugas akhir sebenarnya ada di proposalnya, itu sih yang sudah saya rasakan. Ketika akan mengambil suatu tema skripsi/tugas akhir, ada 8 pertanyaan yang harus kita jawab, yang dimana jawabannya nanti akan menjadi jalan untuk kita menyusun proposal jadinya. 8 pertanyaan ini saya dapatkan dari Pak Eko Heri Susanto selaku dosen pembimbing skripsi saya. Berikut 8 pertanyaan “maknyus” untuk menyusun fondasi skripsi yang baik :

1. What is the tentative title of the research? - Apa judul tentative (sementara) penelitian anda ?

Di pertanyaan pertama ini, kita tentunya harus sudah memiliki sebuah judul/topik penelitian sementara, yaw walaupun masih kasar alias masih perlu menerawang lebih jauh lagi :p. Setidaknya ada beberapa judul yang cocok dalam artian masih mengacu ke tema inti.

Contohnya :

PENERAPAN ALGORITMA DIJKSTRA UNTUK MENEMUKAN RUTE TERPENDEK DAERAH WISATA DI KABUPATEN BANYUWANGI PADA LOCATION BASED SERVICE DI PLATFORM ANDROID

2. What is the purpose of the research? - Apa tujuan dari penelitian anda ?

Pada pertanyaan yang kedua, tentukan tujuan dari penelitian skripsi/tugas akhir yang judulnya sudah kita jabarkan pada pertanyaan pertama. Setiap penelitian pasti mempunyai tujuan, dimana ini juga akan dituliskan pada BAB 1 proposal skripsi/tugas akhir.

Contohnya :

- Mencari jalur terpendek ke tempat-tempat wisata di kabupaten Banyuwangi
- Mengoptimalkan waktu komputasi pencarian
- Wisatawan dapat mengunjungi beberapa daerah wisata sekaligus dengan waktu yang seoptimal mungkin dalam 1 hari.

Tips & Trik



Tips & Trik Menyusun Skripsi

3. What is the research question? – Apa permasalahan yang akan anda ajukan dalam penelitian tersebut ? Setiap penelitian dari skripsi/tugas akhir, pasti ada permasalahan yang ingin diajukan untuk diteliti. Nantinya, pertanyaan ketiga ini akan menjadi rumusan masalah dan batasan masalah yang terdapat pada BAB 1.

Contohnya :

- Pencarian rute terpendek ke berbagai titik lokasi wisata
- Optimaliasi waktu komputasi pencarian dengan melakukan tes benchmark sebanyak 10 kali percobaan

4. Describe how this research advances our knowledge beyond what has been done (need to show the knowledge of current literature). What is the contribution? – Jelaskan bagaimana kontribusi (pengembangan) penelitian anda dibandingkan dengan penelitian-penelitian yang sudah ada? sertakan beberapa literatur pendukungnya . Apa kontribusi penelitian anda?

Biasanya, skripsi S1 itu hanya sekedar implementasi dari sebuah metode. Dan entah kenapa (mungkin gara-gara banyak yang skripsinya sama :p), tiba-tiba bobok skripsi jadi tambah berat, bukan hanya sekedar implementasi, tapi juga kontribusi yang dihasilkan apa. Dengan kata lain, pertanyaan yang keempat ini akan menjadi sub bab tentang manfaat penelitian yang akan dilakukan.

Contohnya :

- Tersedianya aplikasi LBS (Location Based Service) untuk menentukan rute terpendek titik lokasi wisata terdekat di kabupaten Banyuwangi pada platform android
- Mengukur waktu komputasi, untuk menghasilkan waktu komputasi yang maksimal dari proses pencarian jalur terpendek dengan algoritma dijkstra pada aplikasi LBS yang diteliti

5. What are the implications of the research for practitioners? - Apa implikasi penelitian anda bagi praktisi? Di pertanyaan ke-5, yaw itu implikasi terhadap praktisi atau pengguna. Hampir sama dengan pertanyaan di nomor 4, hanya saja yang ini lebih spesifik untuk pengguna yang umum. Artinya kemanfaatan penelitian ini untuk pengguna, contohnya ialah tersedianya aplikasi LBS. Sehingga pengguna yang ingin mengunjungi lokasi wisata, dapat dipermudah dengan aplikasi LBS yang diteliti ini.

6. What are the implications of the research for scholars? – Apa implikasi penelitian anda dalam keilmuan strata 1?

Yang pertanyaan ini juga sama dengan pertanyaan ke-5, tetapi implikasinya untuk keilmuan strata 1 alias keilmuan untuk S1 atau sesuai dengan jenjang pendidikan yang sedang ditempuh.

7. What research streams will you look at to examine your question? – Apa saja alur penelitian untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang anda diajukan?

Kita beranjak ke BAB 3, yang merupakan metode penelitian. Pada pertanyaan ke-7 ini, kita akan membarkan alur penelitian, yang digunakan untuk mencapai tujuan dan manfaat yang sudah dituliskan di atas. Biasanya alur penelitian meliputi observasi, pengumpulan data, implementasi, dan yang lainnya.

Contohnya :

- Penelitian bersifat simulatif, diambil sebanyak 10 titik lokasi wisata yang berbeda serta mencari koordinatnya (longitude & latitude). Yang kemudian jaraknya dihitung secara otomatis melalui aplikasi

Tips & Trik



Tips & Trik Menyusun Skripsi

8. What is the proposed method to examine the research question? – Apa metode yang anda ajukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian anda?

Setiap penelitian untuk skripsi/tugas akhir, pasti ada metode yang diajukan untuk menyelesaikan permasalahan. Misalnya pada contoh di atas, permasalahan yang diangkat ialah mencari rute terpendek dengan menggunakan algoritma dijkstra. Jadi metode yang digunakan ialah algoritma djikstra beserta algoritma-algoritma pendukung lainnya. Dan pertanyaan ke-8 ini akan menjadi pembahasan pada BAB 3.

Contohnya :

- Algoritma Greedy
- Algoritma Dijkstra
- Permodelan Graf

Nah, kira-kira begitulah 8 pertanyaan yang kemarin saya terapkan untuk menyelesaikan skripsi yang saya kerjakan. Dan ternyata memang ampuh ketika akan menyusun proposal skripsi, karena dari 8 pertanyaan tersebut akan menghasilkan sebuah fondasi skripsi/tugas akhir yang baik (sudah teruji buat ane :p). OK deh, sekian dlu postingan saya kali ini. Semoga bisa bermanfaat untuk rekan-rekan yang sedang dalam masa bertempur dengan yang namanya skripsi/tugas akhir.

Tutorial



Management Versi di Git

Oleh Hiraq Citra M

Git adalah salah satu software yang fungsinya untuk manajemen revisi dari sebuah software, atau : *Revision control, also known as version control and source control (and an aspect of software configuration management), is the management of changes to documents, computer programs, large web sites, and other collections of information*

Source: https://en.wikipedia.org/wiki/Revision_control

Dari definisi Wikipedia di atas, inti dari *version control* adalah untuk memanage sebuah perubahan dari sebuah dokumen, program komputer, atau lainnya.

Pada kenyataannya, saya sendiri seringkali melihat git digunakan tidak ada bedanya dengan program-program ftp yang bertujuan hanya untuk mengirim kerjaan developer/programmer seperti FileZilla. Penggunaan git selama saya bekerja selama ini, jarang sekali melihat adanya kontrol revisi, manajemen history, paling mentok hanya untuk manajemen conflict kerjaan saja.

Jika kita sering mengeksplorasi github (github.com), dan kita sering berkunjung ke repo-repo terkenal kita akan melihat admin dari repo tersebut membuat branch atau menggunakan tag untuk manajemen versi software mereka, apapun itu bentuk softwarenya. Contohnya adalah framework CakePHP sendiri (<https://github.com/cakephp/cakephp>). Di halaman repo cakephp itu kita bisa melihat, kalau admin dari repo framework cakephp menggunakan feature tagging di git untuk manajemen versi mereka, contohnya [versi 2.3.8](#) dari framework cakephp. Selain tagging, mereka juga memakai feature *branch* seperti [versi 3.0](#) untuk versi-versi mayor.

Bagaimana sebenarnya manajemen versi yang baik dari sebuah software jika kita bekerja menggunakan git ? Apakah menggunakan *tagging* atau *branch* ? Rata-rata, software/tools yang terkenal menggunakan branch sebagai main version mereka (major version), dan tagging untuk sub version (minor / patch version). Contohnya adalah reponya [phantomjs](#) milik [Ariya Hidayat](#). Di repo phantomjs, kita bisa melihat penggunaan branch sebagai main version (major), dan tagging sebagai patch atau minor version. Dan konsep inilah yang saya ikuti.

Apa alasannya ? Karena penggunaan versi ketika kita ingin memilih versi mayor jauh lebih mudah dan di mengerti jika menggunakan branch. Sedangkan penggunaan tagging hanya kalau ada update minor atau patch saja. Cukup checkout ke branch yang dimaksud sudah selesai. Jika kita ingin menggunakan minor version atau patch tertentu dari sebuah software, kita bisa menggunakan mode tracking, yaitu menggunakan command:

```
git checkout -b 'nama_branch' 'nama_tag_yg_ingin_digunakan'
```

Contoh :

```
git checkout -b v191 1.9.1
```

Command di atas akan memberi perintah ke git untuk membuat branch v191 yang isinya mengambil source dari tag 1.9.1 dari software yang sedang digunakan.

Manajemen versi ini menurut saya sangat penting dalam membuat sebuah software. Alasannya adalah, setiap software mempunyai *lifecycle* nya sendiri-sendiri. Software akan terus berkembang (tergantung yang membuat juga sih), kalau misalnya kita tidak memanage versi dari software yang sedang kita kembangkan, kita akan kebingungan :

Tutorial



1. Saat ini software kita berkembang sudah sejauh mana ?
2. Apa fitur-fitur yang sudah kita buat selama ini ?
3. Patch apa saja yang telah kita kerjakan selama ini ?
4. Jika kita ingin revert ke bagian tertentu dari sebuah software bagaimana caranya ?
5. Jika kita ingin menggunakan hanya fitur tertentu dari sebuah software bagaimana caranya ?

Setiap pembuatan tag atau branch tertentu di git, akan memiliki historynya masing-masing lengkap dengan siapa yang membuat, jadi kalau menurut saya, hal ini bermanfaat jika kita mengembangkan project/software/tools bersama-sama dengan developer/programmer lainnya.

Bagaimana bentuk manfaatnya ? Jika mungkin kita kebingungan dengan commit dari versi tertentu, kita bisa langsung menghubungi yang bersangkutan yaitu orang yang membuat commit dari tag tersebut, jadi alur kerjaan jelas, siapa yang bertanggung jawab, kolaborasi lebih nyaman, dan tanpa perlu lagi memakai jalur *kebatinan*

Original source: <http://tulisanhiraq.net/2013/08/09/manajemen-version-di-git/>

Narasumber : Hiraq Citram M

Profile: Pertama kali mempelajari bahasa pemrograman menggunakan Visual Basic 6 dan kemudian pindah jalur ke dunia web development menggunakan PHP. Sudah mempelajari dan menggunakan PHP sejak masih kuliah, sekitar kurang lebih 8(9) tahun. Sangat tertarik dengan dunia programming, teknologi internet (dunia internet), scripting language.

Tutorial



Kolaborasi dengan Github



github
SOCIAL CODING

Oleh : Glend Maatita

Github cukup fenomenal belakangan ini, terutama di kalangan para programmer dan open source entusiast. Github adalah sebuah website yang memberikan layanan Git Hosting. Mirip seperti Google Code namun dengan fungsionalitas dan fitur yang lebih mumpuni.

Github didirikan oleh trio Chris Wanstrath (@defunkt), Tom Preston-Werner (@mojombo), dan PJ Hyett di tahun 2008. Bermula dari acara lokal meetup programmer, Tom Preston-Werner dan Chris Wanstrath bertemu dan kemudian membicarakan ide Tom tentang sebuah git hosting. Ide ini kemudian bergulir dan semakin matang setelah mereka bertemu PJ Hyett dan mempresentasikan ide mereka ini. Di tahun 2008, mereka merilis versi pertama dari Github.

Seperti apa Github itu? berikut penuturan Wanstrath mengenai Github

"GitHub is like Wikipedia for programmers. You can edit files, see who changed what, view old versions of files, and access it from anywhere in the world – except you're working with source code instead of encyclopedia data. Companies use it to build software and websites, while hobbyist programmers use it to find and share projects."

Gampangnya, kita dapat membuat Git repo di Github, kita dapat mengakses repo tersebut kapan dan dimana saja asal terkoneksi internet, melihat history file kita, dan lain sebagainya.

Di jantung Github ada Git, sebuah version control system kelas wahid buatan Linus Torvalds. Jika penggunaan Git seperti melihat history file, melihat log, dsb kebanyakan dilakukan di terminal *nix, Github menyediakan visualisasi berbasis web yang menarik dari hanya sekedar penampakan di terminal.

Github mempunyai misi untuk menghilangkan barrier kontribusi ke sebuah open source project. Sebelum ada Github, untuk berkontribusi ke suatu project open source adalah gampang-gampang susah. Minimal kita harus aktif di forum, IRC, atau di milis project bersangkutan agar dapat berkontribusi maksimal. Github berusaha untuk menghilangkan kesulitan untuk berkontribusi di open source project seperti ini. Dengan fitur Fork dan Pull Request, kontribusi ke suatu project open source menjadi sangat mudah dan menyenangkan melalui website berlambang Octocat ini.

Berikut ini akan saya jabarkan beberapa step by step agar kita dapat segera akrab dengan Github.

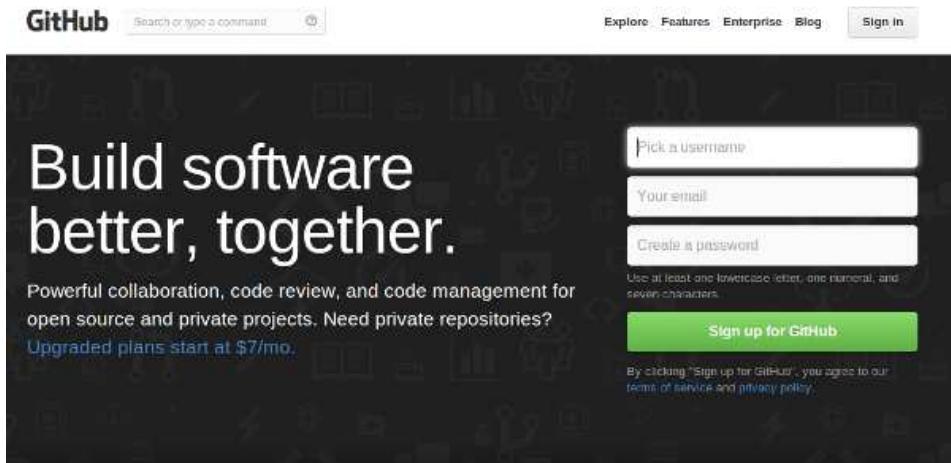
Tutorial



Kolaborasi dengan Github

1. Membuat Account baru di Github

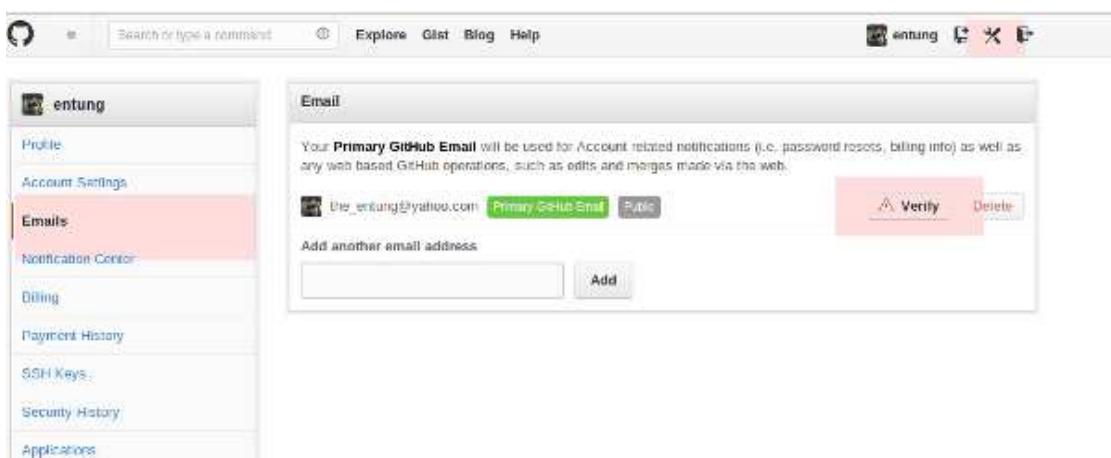
Untuk memulai menggunakan Github, terlebih dahulu kita harus membuat account. Arahkan browser ke <http://github.com> dan di halaman depan sudah tersedia form yang mengajak kita untuk Sign Up ke Github



Isikan username, email anda, dan password, lalu klik tombol Sign Up to Github untuk membuat account Github baru

2. Verifikasi Email

Verifikasi email dibutuhkan terutama untuk mengaktifkan protocol SSH yang akan kita gunakan nantinya untuk melakukan push ke Github. Masuk ke menu Setting, dan pilih options Emails. Kemudian klik tombol Verify. Github akan mengirim anda email verifikasi. Silakan buka inbox email anda kemudian klik link yang disertakan di email tersebut



Tutorial



Kolaborasi dengan Github

3. Pengaturan SSH

Github menyediakan 2 cara umum untuk melakukan koneksi ke repository kita. Yaitu dengan protocol https dan SSH. Memakai protocol SSH lebih aman dan nyaman karena kita tidak perlu memasukkan username dan password Github kita tiap kali kita melakukan Push. Untuk mengaktifkan protocol SSH di Github kita, terlebih dahulu kita harus men-setting SSH di komputer lokal kita. Kita generate dulu public key untuk SSH kita

```
~$ ssh-keygen -t rsa -C [email_anda]
```

Secara default, key SSH akan digenerate di directory /home/user_anda/.ssh. Email anda adalah email yang anda verifikasi di github tadi.

Lakukan juga step berikut ini untuk menghindari error permission denied. Biasanya terjadi pada Linux. Lihat halaman ini untuk lebih jelasnya

```
~$ ssh-add
```

Selanjutnya adalah men-setting Git kita. Kita setting nama dan email pada global config Github

```
~$ git config --global user.name [nama_anda]
~$ git config --global user.email [email_anda]
```

Langkah terakhir adalah mendaftarkan public key ssh kita ke Github. Caranya adalah masuk ke Setting, pilih SSH Keys dan masukkan title beserta isi dari public key SSH kita yaitu isi dari file /home/user/.ssh/id_rsa.pub

Tutorial



Kolaborasi dengan Github

The screenshot shows the GitHub account settings page under the 'SSH Keys' section. On the left sidebar, 'SSH Keys' is highlighted. The main area displays a form titled 'Add an SSH Key' with a 'Title' field containing 'SSH Github' and a 'Key' field containing a long string of characters. A green 'Add key' button is at the bottom.

Klik tombol Add Key dan masukkan konfirmasi password. Masukkan password Github anda dan tekan enter. Jika semuanya berjalan lancar, maka kita akan punya akses SSH ke Github, seperti gambar dibawah ini.

The screenshot shows the GitHub account settings page under the 'SSH Keys' section. The 'SSH Github' key is listed with its IP address and a 'Delete' button. The 'Add SSH key' button is visible at the top right.

Untuk memastikan apakah kita sudah punya akses SSH ke Github, kita akan coba melakukan koneksi ke Github via SSH

```
~$ ssh -vT git@github.com
```

```
Hi entung! You've successfully authenticated, but GitHub does not provide shell access.
debug1: channel 0: free: client-session, nchannels 1
Transferred: sent 2752, received 2936 bytes, in 1.0 seconds
Bytes per second: sent 2670.6, received 2849.2
debug1: Exit status 1
```

4. Membuat Repository baru

Selanjutnya kita akan membuat repository baru di Github. Github menyediakan dua opsi repository. Yaitu public dan private. Public Repository is free sedangkan private berbayar. Kita akan membuat free public repository.

Klik tombol New Repository seperti gambar dibawah ini. Kemudian isikan nama repository dan description, terakhir klik tombol Create Repository untuk membuat repo baru di Gihub

Tutorial



Kolaborasi dengan Github

Your repositories (0) [New repository](#)

You don't have any repositories yet!

Create your first repository or learn more about Git and GitHub.

Owner	Repository name
PUBLIC	entung / myrepo

Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about [bugfree-dubstep](#).

Description (optional)

My Example Repo

Public
Anyone can see this repository. You choose who can commit.

Private
You choose who can see and commit to this repository.

Initialize this repository with a README
This will allow you to `git clone` the repository immediately.

Add .gitignore: [None](#) | Add a license: [None](#)

[Create repository](#)

Jika berhasil anda akan menuju ke halaman seperti dibawah ini

Public entung / myrepo [Unwatch](#) 1 [Star](#)

Quick setup — if you've done this kind of thing before

or [HTTP](#) [SSH](#) <https://github.com/entung/myrepo.git>

We recommend every repository include a [README](#), [LICENSE](#), and [.gitignore](#).

Create a new repository on the command line

```
touch README.md
git init
git add README.md
git commit -m "first commit"
git remote add origin https://github.com/entung/myrepo.git
git push -u origin master
```

Push an existing repository from the command line

```
git remote add origin https://github.com/entung/myrepo.git
git push -u origin master
```

Tutorial



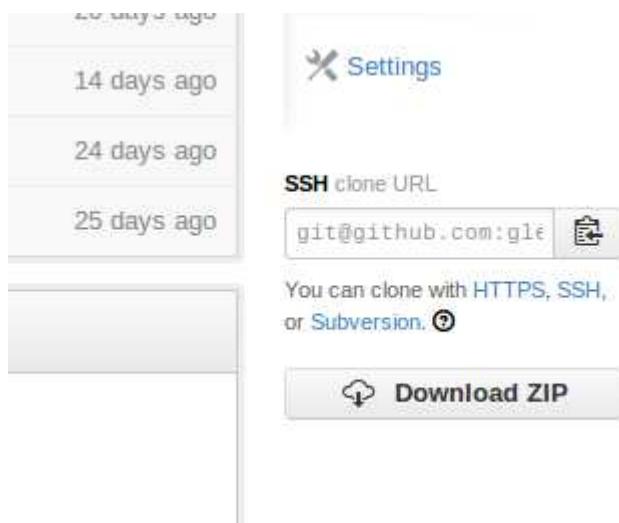
Kolaborasi dengan Github

Pada artikel berikutnya kita akan menjelajahi Github lebih dalam lagi. Kita akan mengeksplor fitur-fitur Github seperti Forking, Pull Request, Watch Repo, Follow, Bug Tracker dan lain sebagainya

5. Clone repository

Setelah kita membuat Repository di Github, saatnya kita menambah file ke dalam repository kita tersebut. Supaya mudah, kita clone terlebih dahulu repository kita di Github ke komputer lokal kita. Git adalah Distributed Version Control System, distributed yang dimaksud disini salah satunya adalah distributed repository. Oleh karena itu, untuk mengambil file di server, kita tidak melakukan checkout seperti di Subversion, tapi kita meng-clone (menggandakan) repo di server ke komputer lokal kita. Sehingga kita akan mempunyai dua repository nantinya, yaitu repository di server dan repository di komputer lokal.

Kita dapat mengclone melalui protocol https atau SSH. Di artikel sebelumnya kita sudah men-setting SSH key kita di Github, dan kita akan menggunakan untuk meng-clone repository. Rumusnya sederhana, yaitu git clone [url repository]. URL repository dapat kita ambil di halaman repository kita di Github. Lihat gambar dibawah ini



```
~$ git@github.com:glendmaatita/Tolkien.git
```

Git akan meng-clone repo kita di Github ke directory dimana perintah diatas dijalankan. Jika kita menjalankan perintah git remote -v Git akan memberitahu URL dari remote repository kita

```
~$ git remote -v
origin git@github.com:glendmaatita/Tolkien.git (fetch)
origin git@github.com:glendmaatita/Tolkien.git (push)
```

origin adalah nama dari repo remote kita, yaitu yang ada di Github. Kita juga dapat menambah remote repo kita selain di Github. Ingat, Git bersifat distributed. Kita dapat menambahnya dengan perintah git remote add [nama] [url].

Di repo lokal kita, yaitu di komputer kita dapat menambah file, meng-commit-nya, kemudian melakukan 'push' ke remote repository kita. Perintahnya adalah git push [nama remote repo] [nama branch]. Jika kita ingin me-push ke github dan yang akan kita push adalah branch master, berarti kita akan melakukan perintah seperti ini

```
~$ git push origin master
Counting objects: 3, done.
Writing objects: 100% (3/3), 230 bytes, done.
```

Tutorial



Kolaborasi dengan Github

Total 3 (delta 0), reused 0 (delta 0)

To git@github.com:glendmaatita/Tolkien.git

* [new branch] master -> master

Begitu juga ketika ingin melakukan update. Git menyediakan dua mekanisme yaitu fetch dan pull. Keduanya mempunyai tujuan yang sama namun beda mekanisme. Sederhananya pull = fetch + merge. Simak contoh berikut. Misal ada rekan kerja kita yang melakukan push ke repo kita di Github dan kita ingin mendapatkan update code dari rekan kita tersebut. Maka, kita akan melakukan fetch untuk mendapatkan update tersebut. Perintahnya adalah git fetch [nama remote repo]. Nama remote repo disini berarti adalah origin karena kita ingin mendapatkan update dari repo kita di Github

```
~$ git fetch origin
remote: Counting objects: 5, done.
remote: Total 3 (delta 0), reused 0 (delta 0)
Unpacking objects: 100% (3/3), done.
From github.com:glendmaatita/Tolkien
d791758..27559c6 master -> origin/master
```

Git otomatis akan menarik data dari remote repository dengan nama origin (Github) ke repository lokal. Dapat dilihat diatas bahwa data ditarik dari branch master di remote server Github ke di branch origin/master di repository lokal kita.

Yang perlu diperhatikan disini adalah branch origin/master yang merupakan branch khusus. Kita tidak akan melihat branch ini ketika kita menjalankan perintah git branch

```
~$ git branch
* master
```

Tapi kita bisa melihat nya dengan menambahkan parameter 'r' yang berarti kita ingin Git menampilkan remote-tracking branches

```
~$ git branch -r
origin/master
```

Remote Tracking branch adalah branch khusus yang dibuat untuk menyamakan kondisi repository lokal dengan repository remote kita. Cara menyamakannya tentunya dengan perintah fetch diatas dilanjutkan dengan perintah merge. Tiap kali kita melakukan fetch, update dari remote repo akan masuk ke remote tracking branch kita dan tidak serta merta mengupdate branch utama (master) di repo lokal kita. Cara ini sangat efektif untuk menghindari konflik file langsung akibat update yang langsung mengubah branch master kita.

Sehingga jika kita melakukan perintah fetch diatas, tidak serta merta branch utama (master) di repo lokal kita berubah, kita harus melanjatkannya dengan perintah merge dengan branch master kita. Sehingga kita harus melakukan perintah berikut

```
~$ git merge origin/master
Updating d791758..27559c6
Fast-forward
 README | 2 ++
 1 file changed, 2 insertions(+)
```

Tutorial



Kolaborasi dengan Github

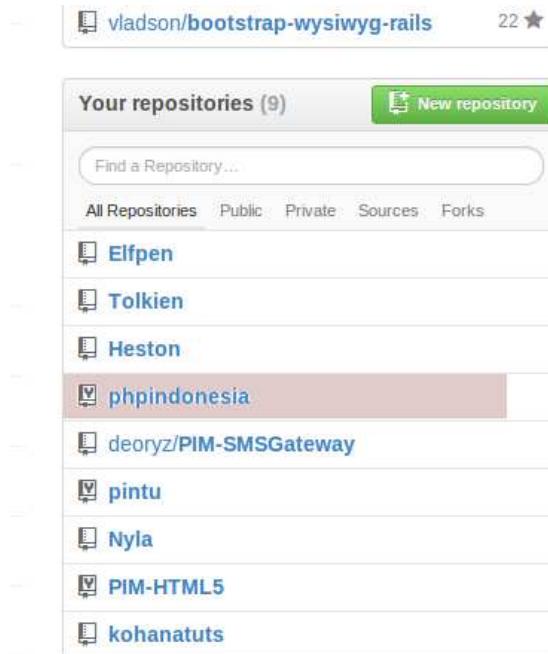
6. Forking

Forking adalah murni fitur dari Github. Fitur ini tidak terdapat pada Git. Forking digunakan untuk mengclone suatu repository milik suatu akun github ke dalam account kita. Jadi, saat kita melakukan forking, sejatinya kita melakukan git clone ke suatu repository di Github dan meletakkan clone repository tersebut ke dalam account kita di Github. Setelah melakukan forking, kita bisa memperlakukan repository hasil forking tersebut selayaknya repository kita sendiri. Kita bisa mengupdate, menambah, atau menghapus file.

Untuk melakukan forking, kita tinggal membuka suatu repository project dan mengklik tombol Forking. Perhatikan gambar dibawah ini



Selanjutnya Github akan otomatis melakukan clone ke account Github anda. Jika proses forking sukses, anda akan melihat repository tersebut di account anda



Selanjutnya anda dapat memperlakukan repository ini sebagai repository milik anda sendiri. Anda dapat meng-clone ke komputer lokal anda, melakukan modifikasi, dan melakukan push ke Github.

Tutorial



Kolaborasi dengan Github

7. Pull Request

Pull Request juga merupakan fitur dari Github. Bersama dengan Forking, Pull Request merupakan fitur yang sangat menarik di Github dan merupakan alat bagi Github untuk melakukan misinya, yaitu menghilangkan barrier atau kesulitan saat seseorang ingin berkontribusi ke suatu project (open source).

Pull Request tidak dapat dipisahkan dari Forking. Bayangkan seperti ini : Anda menemukan suatu project open source yang sangat menarik perhatian anda. Anda tentu ingin berkontribusi ke project tersebut. Langkah awal yang akan anda lakukan adalah melakukan Forking, sehingga anda mempunyai clone dari repository project open source tadi di akun Github anda. Langkah selanjutnya adalah anda melakukan clone dari repo yang telah di-fork tadi ke komputer lokal anda sehingga anda dapat menambah, mengedit, atau menghapus file. Inilah yang nantinya akan menjadi kontribusi anda ke project open source tadi. Kemudian anda melakukan commit dan mem-push perubahan tadi ke Github, tentunya ke repo hasil forking anda di Github.

Sampai disini, perubahan yang anda buat hanya akan terupdate di repo Github anda. Perubahan belum terjadi di repository asli dari project open source tersebut. Dan langkah terakhir yang harus anda lakukan adalah melakukan Pull Request.

Jadi Pull Request dapat diibaratkan, anda mengirim permintaan agar perubahan kode yang telah anda lakukan di-merge ke dalam repository aslinya. Jika Pull Request anda disetujui, dapat dikatakan anda telah menjadi bagian dari kontributor project open source tadi.

Untuk melakukan Pull Request, klik link Pull Request yang ada di halaman repo forking anda

The screenshot shows a GitHub forked repository interface. At the top, there's a navigation bar with 'Code' and 'Pull Requests' (which is highlighted in blue). Below the navigation is a sidebar with links like 'Compare', '67f' (with a diff icon), '3 days ago', '2 hrs ago', '10 mins ago', '1 day ago', and 'HTTPS clone URL'. The main area has a header for 'entung / Tolkien' (forked from gendmaata/Tolkien) with options to 'Unwatch', 'Star', and 'Fork'. Below this, there are buttons for 'All Requests: 0', 'Open', 'Closed', 'Sort: Newest', and a green 'New pull request' button. A search bar says 'Yours' and 'Find a user...'. A message at the bottom says 'No pull requests to show.' On the right side, there's a sidebar with icons for 'Issues', 'Commits', 'Pulse', 'Graphs', 'Network', and 'Settings'.

Tutorial



Kolaborasi dengan Github

Anda selanjutnya akan dibawa ke halaman compare. Halaman Compare ini akan menampilkan perbedaan repo forking anda sebelum dan sesudah anda modifikasi. Terlihat pada gambar dibawah ini saya mengubah beberapa bagian dari file Readme. Jika anda sudah yakin dengan perubahan yang anda buat klik link dengan blok biru diatas

The screenshot shows a GitHub compare page for the README.md file between two branches: glendmaital/master and entung/master. The commit message is "Update README.md". The diff shows several changes:

```

@@ -135,8 +135,8 @@
Tolkien has several variables that you can pass to your layout files (Twig template)
135 135
136 136  **** Post's Author
137 137
138 - post.author.name // Name of Post's Author
139 - post.author.email // Author's email
140 + post.author.name // Name of Post's Author
141 + post.author.email // Author's email
142 post.author.signature // Signature
143 post.author.facebook
144 post.author.twitter
@@ -176,4 +176,4 @@
For documentation in Bahasa (Indonesian) Version, please refer to [My Blog](http://
175 175
176 176 License
177 177 ----
178 -Tolkien is released under the MIT License. Check license file for details
179 +Tolkien is released under the MIT license. Check license file for details

```

Anda akan dibawah ke halaman untuk memberi message di Pull Request anda. Klik link Send pull request untuk mengirim perubahan anda ke repository aslinya

The screenshot shows the GitHub pull request creation interface for the README.md file. The message in the text area is "Update README : memperbaiki di bagian variables". The right sidebar indicates "Able to merge" and "There branches can be automatically merged". A green "Send pull request" button is visible at the bottom.

Dengan begini, perubahan yang anda buat sudah terkirim dan pemilik repository asli dari project tersebut akan mendapatkan notifikasi. Jika Pull Request anda di-approve, otomatis repo aslinya akan terupdate dengan perubahan yang anda buat. Gambar dibawah ini memperlihatkan bahwa pemilik repo mendapat notifikasi tentang pull request

Tutorial



Kolaborasi dengan Github

After you switch contexts you'll see an organization-focused dashboard that lists out organization repositories and activities.

The screenshot shows the GitHub organization dashboard for 'Elfen'. It displays a timeline of events:

- entung opened pull request glendimaaita/Tolkien#9**: Update README.md. 1 commit with 3 additions and 3 deletions.
- entung forked glendimaaita/Tolkien to entung/Tolkien**: 16 minutes ago.
- swdevbali pushed to master at KodeTalk/website**

KodeTalk/website
phpindonesia/pintu
vladson/bootstrap-wysiwyg

Your repositories (9)

Find a Repository

All Repositories Public Private Star

Elfen Tolkien

Pemilik Repo asli juga dapat memberikan comment dan melakukan approval terhadap suatu Pull Request dengan mengklik tombol Merge pull request

The screenshot shows the 'Merge pull request' dialog for a pull request from 'glendimaaita/Tolkien' to 'KodeTalk/website'. The message in the text area is: "Oke, terima kasih :)"

This pull request can be automatically merged. You can also merge branches on the command line. **Merge pull request**

Write **Preview** Comments are parsed with GitHub Flavored Markdown

Oke, terima kasih :)

Tip: You can also add notes to lines changed in a file under Diff.

Comment

Mute You are receiving notifications because you are watching this repository.

Sampai disini kita sudah membahas cara berkolaborasi menggunakan Github dengan memanfaatkan fitur Fork dan Pull Request. Part berikutnya akan membahas tentang Watch, Follow, dan Bug Tracker

8. Watch

Github memberikan kesempatan kepada kita untuk dapat mengikuti perkembangan dan diskusi mengenai Project yang menurut kita menarik. Dengan Watch, kita akan selalu mendapat notifikasi dari diskusi dan aktivitas pada suatu repository. Kita dapat menggunakan fitur ini hanya dengan mengklik tombol Watch yang terdapat pada setiap halaman repository

The screenshot shows the GitHub repository page for 'phpindonesia / phpindonesia'. The repository has 306 commits, 2 branches, and 0 releases. The 'Watch' button is highlighted, showing the following options:

- Not watching**: You only receive notifications in discussions in which you participate or are @mentioned.
- Watching**: You receive notifications for all discussions in this repository.
- Ignoring**: You do not receive any notifications for discussions in this repository.

Other repository details include 16 stars, 9 forks, and 12 issues. The sidebar shows recent activity:

- toopay authored 4 months ago: Fix caps attempt
- Fix composition type
- Member capite resolution
- Update markdown lib

Tutorial



Kolaborasi dengan Github

Github memberikan 3 opsi untuk menggunakan fitur ini yaitu Now Watching, Watching, dan Ignoring. Not Watching berarti kita hanya dapat mendapat notifikasi hanya pada diskusi dimana kita terlibat atau kita mendapat mention. Watching berarti kita mendapat notifikasi dari semua diskusi yang terjadi. Sedangkan Ignoring berarti kita tidak akan mendapat notifikasi apapun bahkan ketika di-mention

9. Star

Fitur ini hampir sama dengan Watch. Hanya saja, notifikasi dari Star tidak akan dimunculkan di halaman news feed akun kita. Untuk menggunakan fitur ini, masuklah ke halaman suatu repository dan klik Star

A screenshot of a GitHub repository page for 'sia / phpindonesia'. At the top right, there are three buttons: 'Watch' (with 16 notifications), 'Star' (with 9 notifications, highlighted in pink), and 'Fork' (with 12 notifications). Below the buttons, there's a summary bar with 2 branches, 0 releases, and 5 contributors. On the left, there's a dropdown menu set to 'develop' and a link to 'phpindonesia /'. To the right, there are links for 'Code', 'Issues', and 'Pull Requests'.

10. Follow

Mirip seperti Twitter, kita juga dapat mem-follow user Github lainnya untuk mendapatkan notifikasi mengenai aktivitas mereka di Github. Untuk menggunakan fitur ini, kunjungi halaman seorang User Github dan klik

A screenshot of a GitHub user profile page for 'mojombo'. At the top, there's a navigation bar with 'GitHub, Inc. [US]' and a search bar. Below the navigation, there's a large profile picture of Tom Preston-Werner. To the right of the picture, his name 'Tom Preston-Werner' and handle 'mojombo' are displayed. Below his name, there are links for 'GitHub STAFF', 'San Francisco', 'tom@mojombo.com', 'http://tom.preston-werner.com', and 'Joined on Oct 19, 2007'. The main content area has tabs for 'Contributions', 'Repositories', and 'Public Activity'. Under 'Contributions', there's a section for 'Popular repositories' listing 'jekyll', 'gmt', 'chronic', 'toml', and 'god'. Under 'Repositories contributed to', there's a list for 'jekyll/jekyll-import', 'Chicago/road-street-center-line', 'bower/bower', and 'rseese/rseese.github.com'. At the bottom, there's a 'Public contributions' chart showing activity over time.

Tutorial



Kolaborasi dengan Github

11. Bug Tracking

Github juga dilengkapi dengan fitur Bug Tracking untuk me-manage issue. Hal ini menjadi sebuah keuntungan tersendiri, karena selain sebagai tempat meng-host project kita, Github juga memberikan fitur bug tracker sebagai tempat user atau kolaborator melaporkan bug/issue. Selain itu, Bug Tracker tidak hanya berisi tentang laporan bug, juga sebagai tempat untuk request fitur. Kita dapat berkontribusi dalam suatu project dengan melihat daftar issue dan menyelesaikan apa yang kita rasa dapat kita lakukan.

Untuk melihat daftar issue, klik link Issues pada suatu halaman repository project dan anda akan dibawa ke halaman list issue

The screenshot shows a GitHub repository page for a project with 2 contributors. The main navigation bar at the top includes 'Unwatch' (2), 'Star' (4), and 'Fork' (1). Below the navigation, there are several links: '<> Code', 'Issues' (3), 'Pull Requests' (1), 'Wiki', 'Pulse', 'Graphs', 'Network', and 'Settings'. On the left, there's a sidebar with 'SSH clone URL' and a copy icon. At the bottom, it says 'You can clone with HTTPS, SSH.' The 'Issues' section is highlighted in grey, showing a list of issues with their creation dates: 4 days ago, 20 hours ago, a month ago, 20 days ago, 14 days ago, 24 days ago, and 25 days ago.

The screenshot shows the 'Issues' list for the 'glendmaatita/Tolkien' repository. The top navigation bar shows the repository name and the same stats as the previous screenshot. The 'Issues' list has a header with 'Everyone's Issues' (3), 'Open' (3), 'Closed' (6), and sorting options ('Newest'). Below this, there are three open issues listed:

- Update README.md** (opened by [glendmaatita](#) 10 hours ago)
- Titleize on category name** (opened by [glendmaatita](#) 10 hours ago)
- post Category with incase sensitive create different category** (opened by [glendmaatita](#) 10 hours ago)

On the left, there are filters for 'Browse Issues' (Everyone's Issues selected), 'Milestones' (None selected), and 'Labels' (Bug, duplicate, enhancement, invalid). A sidebar on the right provides keyboard shortcuts for navigating the list.

Tutorial



Kolaborasi dengan Github

Dapat kita lihat pada gambar diatas. Disana terdapat sub menu Open dan Closed. Open berisi daftar issues yang belum solved sedangkan Close berarti daftar issue yang sudah solved. Kita dapat berkontribusi dengan menyelesaikan issue yang masih Open.

Selain itu, kita juga dapat menambah Issue seperti pada Gambar dibawah ini

The screenshot shows a 'New Issue' dialog box on a GitHub repository page. The title of the issue is 'Fixing generate URL with the name file containing slash in alphabetical'. The 'Write' tab is selected. The body of the issue contains the following text:

```
URI yang digunakan masih plain.
Title seperti "Introduction to Rails (revised)" akan menghasilkan URL
2013-04-03-introduction-to-rails-revised.html
```

On the right side of the dialog, there is a sidebar titled 'Add Labels' with several options: bug, duplicate, enhancement, invalid, question, and wontfix.

Ataupun menjawab dan berdiskusi di suatu Issue Report dengan mengklik salah satu issue di daftar issue

The screenshot shows an open GitHub issue titled 'Titleize on category name'. The issue was opened by 'glendmaatita' 10 hours ago. The 'Open' button is highlighted. The body of the issue contains the following text:

```
gjendmaatita opened this issue 10 hours ago
Titleize on category name
```

Below the body, there is a comment section with a single comment from 'glendmaatita' 10 hours ago, which reads:

```
Solved with using Twig's Title filter . reference : http://www.sensioframework.org/doc/filters/title.html
```

Demikianlah artikel mengenai pengenalan Github yang saya bagi menjadi beberapa part. Anda dapat berkontribusi di suatu project open source atau mengerjakan suatu project sendiri dan mengajak teman anda untuk berkolaborasi di dalamnya. Jika ingin project anda bersifat private, anda dapat menggunakan Private Repository yang disediakan oleh Github.

Tulisan ini di publikasikan pula di blog milik narasumber

<http://kodetalk.com/2013/10/14/kolaborasi-dengan-github-part-1.html>
<http://kodetalk.com/2013/10/14/kolaborasi-dengan-github-part-2.html>
<http://kodetalk.com/2013/10/14/kolaborasi-dengan-github-part-3.html>

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Oleh : Bertho Joris

Mungkin kawan-kawan sudah pernah mendengar kata **Phonegap**. Apa itu **phonegap**? Bagaimana cara menggunakan phonegap? Apa kelebihan **phonegap**?

Seperti pada situs resminya <http://phonegap.com/>

Disitu tertulis jelas tagline phonegap adalah “*Easily create apps using the web technologies you know and love: HTML, CSS, and JavaScript*” - “Sangat mudah membuat apps menggunakan teknologi web yang kamu tahu dan kamu sukai : HTML, CSS, dan JavaScript ” terjemahan oleh redaksi

Jadi kita dapat membuat aplikasi dengan menggunakan HTML+CSS+JS. Dimana dengan phonegap sebagai “*jembanan*” aplikasi multiplatform yang dapat kita targetkan ke beberapa device sekaligus tanpa harus membuat *code* untuk setiap platform. Bayangkan untuk setiap platform kita diharuskan membuat kode yang begitu rumit, belum lagi kita tidak terbiasa dengan masing-masing bahasa pemrograman itu. Disinilah phonegap membantu kita mencari solusi tercepat dalam kasus tersebut.

Sampai saat ini, phonegap terbaru adalah versi 3.0. Dan pada versi ini ada sedikit perubahan dari versi phonegap sebelumnya. Phonegap mendukung 8 Platform dan bisa dilihat pada table berikut :

	iPhone / iPhone 3G	iPhone 3GS and newer	Android	Blackberry OS 5.x	Blackberry OS 6.0+	WebOS	Windows Phone 7 + 8	Symbian	Bada
Accelerometer	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Camera	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Compass	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓
Contacts	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
File	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗
Geolocation	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Media	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗
Network	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Notification (Alert) Media	✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓	✗	✗	✓ ✗	✓ ✓	✗	✗
Network	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Notification (Alert)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Notification (Sound)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Notification (Vibration)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

✓ - supported feature
 ✗ - unsupported feature due to hardware or software restrictions

Pada table diatas terlihat phonegap mampu menggunakan kemampuan pada device sama halnya dengan aplikasi native tiap-tiap device.

Untuk lebih lengkap, silahkan lihat pada link :<http://phonegap.com/about/feature/>

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Pada kasus kali ini, saya akan mencoba membuat aplikasi XXI Reader tanpa API dari pihak XXI. Bagaimana cara saya mengambilnya? Dan dapat membaca datanya kedalam aplikasi ? So...Keep reading ya guys...^_^ Hal pertama yang harus dilakukan adalah DAA (Daftarkan Akun Anda).

Langsung saja akses :<http://build.phonegap.com/>

Terlihat si robot phonegap sudah siap menunggu kawan-kawan untuk didaftarkan...^_^

Jangan lupa baca-baca FAQ :<https://build.phonegap.com/faq> dan Blog-nya : <http://phonegap.com/blog/phonegap-build/> untuk selalu update dengan informasi terbaru dari mereka.

Untuk layanan ini memang berbayar, silahkan lihat-lihat pada :<https://build.phonegap.com/plans>

Akan tetapi mereka menyediakan layanan *free* yang bisa kita nikmati dalam masa *testing / develop*. Daftarkan segera dengan mengklik tombol free kemudian akan muncul halaman :<https://build.phonegap.com/plans/free> Disini kita akan mendaftarkan akun sehingga bisa menggunakan layanan ini.

Jika kawan-kawan telah berhasil masuk kedalam aplikasi ini, maka tampilannya seperti ini :

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

The screenshot shows the PhoneGap dashboard interface. At the top, there are links for Bd, Apps, Plugins, Docs, Blog, FAQ, and Support. A user profile icon is on the right. A yellow banner at the top states: "We now support [Platform Build Selections](#) and [additional config.xml preferences](#)". Below this, a button for "+ new app" is visible. The main area is titled "Your apps". It lists two projects:

- jQuery Mobile 1.4**: Application build with jQuery Mobile v1.4. Status: iOS (red bar). App ID: 579209, Version: 1.0.0, PhoneGap: 3.0.0. Owned by bertho_joris@yahoo.co.id. Last built: 14 days ago. Source: zip package. Includes a QR code and a "private" icon.
- UIProject**: Hello World sample application that responds to the deviceready event. Status: Android (blue bar). App ID: 565397, Version: 1.0.0, PhoneGap: 2.9.0. Owned by bertho_joris@yahoo.co.id. Last built: 27 days ago. Includes a QR code.

At the bottom of the dashboard, there are buttons for "Update code" and "Rebuild all".

Gambar diatas adalah tampilan dashboard punya saya dengan beberapa project yang sudah saya buat. Langkah kedua yang akan kita lakukan adalah silahkan arahkan browser kamu ke :<http://phonegap.com/install/>

Disitu akan terlihat sedikit perbedaan dari versi phonegap 2.9 kebawah. Pada versi 3.0 kita akan melakukan compile dengan menggunakan CLI (Phonegap atau Cordova). Masih pada bingung ya?

Pada tahap ini, phonegap akan menyuruh kita menginstall NodeJS untuk dapat menggunakan fungsi CLI ini.

The screenshot shows the "Install" page of the PhoneGap website. At the top, there are links for PhoneGap, About, Developer, Community, Apps, and Support. An "Install" button is on the right. The main content area is titled "Install" and contains the following text:

Ensure that you have [NodeJS](#) installed, then open your commandline and run the following:

```
C:\> npm install -g phonegap
```

Once installation completes, you can invoke `phonegap` on command line for further help.

Usage

```
$ phonegap create my-app
$ cd my-app
$ phonegap run android
```

Learn more at docs.phonegap.com

Silahkan buka link :<http://nodejs.org/>

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Untuk dapat mendownload nodejs yang terbaru. Jalankan fungsi installer sesuai OS masing-masing. Dan pastikan nodejs sudah terinstall dan berjalan baik di komputer anda. Untuk melakukan *testing* nodejs, kita akan mencoba melakukan pengecekan versi nodejs. Untuk itu masukan perintah : **node -v** pada terminal anda. Jika berhasil akan keluar versi nodejs seperti pada tampilan :

```
Command Prompt
Microsoft Windows [Version 6.2.9200]
(c) 2012 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\Bertho Joris>node -v
v0.10.15

C:\Users\Bertho Joris>
```

Bagaimana? Ribet ga? mudah-mudahan tidak ya..Soalnya nodejs installnya seperti halnya software-software pada umumnya. Jika nodejs telah berjalan dengan baik, kembali ke halaman phonegap di awal tadi :<http://phonegap.com/install/>

Ubah directory anda pada terminal sampai ke drive C. Saya tidak perlu lagi ya mengajarkan cara change direktori pada Command Line.:)

Kemudian masukan perintah nodejs : **npm install -g phonegap**

Biarkan nodejs melakukan tugasnya mendownload dependencies phonegap ini sampai finish. Atau jika sudah terinstall dan ingin mengupdate silahkan saja. Untuk proses installasi seperti dibawah :

```
npm
Microsoft Windows [Version 6.2.9200]
(c) 2012 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\Bertho Joris>cd..
C:\Users>cd..
C:\>npm install -g phonegap
-
```

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Proses sementara berlangsung....

```

npm
Microsoft Windows [Version 6.2.9200]
(c) 2012 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\Bertho Joris>cd..
C:\Users>cd..

C:\>npm install -g phonegap
npm http GET https://registry.npmjs.org/phonegap
npm http 200 https://registry.npmjs.org/phonegap
npm http GET https://registry.npmjs.org/phonegap/-/phonegap-3.1.0-0.15.0.tgz
npm http 200 https://registry.npmjs.org/phonegap/-/phonegap-3.1.0-0.15.0.tgz

```

Proses sementara berlangsung....

```

npm http GET https://registry.npmjs.org/buffer-crc32/0.1.1
npm http GET https://registry.npmjs.org/cookie/0.0.5
npm http 304 https://registry.npmjs.org/range-parser/0.0.4
npm http 304 https://registry.npmjs.org/fresh/0.1.0
npm http 304 https://registry.npmjs.org/send/0.1.0
npm http 304 https://registry.npmjs.org/commander/0.6.1
npm http 304 https://registry.npmjs.org/methods/0.0.1
npm http 304 https://registry.npmjs.org/cookie-signature/0.0.1
npm http 304 https://registry.npmjs.org/mkdirp/0.3.3
npm http 304 https://registry.npmjs.org/debug
npm http 304 https://registry.npmjs.org/buffer-crc32/0.1.1
npm http 304 https://registry.npmjs.org/connect/2.7.2
npm http 304 https://registry.npmjs.org/cookie/0.0.5
npm http GET https://registry.npmjs.org/mime/1.2.6
npm http 304 https://registry.npmjs.org/mime/1.2.6
npm http GET https://registry.npmjs.org/bytes/0.1.0
npm http GET https://registry.npmjs.org/qs/0.5.1
npm http GET https://registry.npmjs.org/formidable/1.0.11
npm http GET https://registry.npmjs.org/pause/0.0.1
npm http 304 https://registry.npmjs.org/pause/0.0.1
npm http 304 https://registry.npmjs.org/bytes/0.1.0
npm http 304 https://registry.npmjs.org/qs/0.5.1
npm http 304 https://registry.npmjs.org/formidable/1.0.11
npm WARN package.json github-url-from-git@1.1.1 No repository field.

```

Setelah selesai proses, akan keluar tampilan seperti dibawah ini.

```

Command Prompt
npm http 304 https://registry.npmjs.org/bytes/0.1.0
npm http 304 https://registry.npmjs.org/qs/0.5.1
npm http 304 https://registry.npmjs.org/formidable/1.0.11
npm WARN package.json github-url-from-git@1.1.1 No repository field.
C:\Users\Bertho Joris\AppData\Roaming\npm\phonegap -> C:\Users\Bertho Joris\AppData\Roaming\npm\phonegap
phonegap@3.1.0-0.15.0 C:\Users\Bertho Joris\AppData\Roaming\npm\node_modules\phonegap
    +-- semver@1.1.0
    +-- colors@0.6.0-1
    +-- pluralize@0.0.4
    +-- qrcode-terminal@0.9.4
    +-- shelljs@0.1.4
    +-- optimist@0.6.0 <(wordwrap@0.0.2, minimist@0.0.5>
    +-- node-static@0.7.0 <(colors@0.6.2, mime@1.2.11>
    +-- prompt@0.2.11 <(pkginfo@0.3.0, revalidator@0.1.5, read@1.0.5, utile@0.2.0, winston@0.6.2>
    +-- phonegap-build@0.8.4 <(qrcode-terminal@0.8.0, shelljs@0.0.9, optimist@0.0.5, phonegap-build-api@0.3.3>
    +-- cordova@3.1.0-0.1.0 <(callbacks@1.0.0, colors@0.6.2, open@0.0.3, mime@1.2.11>
    +-- shelljs@0.1.2 <(Follow-redirects@0.0.3, elementtree@0.1.5, xcode@0.5.1, plist@0.4.3, tar@0.1.18, glob@0.2.6, prompt@0.2.7, express@3.0.0, request@2.22.0, rippled-emulator@0.9.18, npm@1.3.11, plugman@0.13.0>
    +-- C:\>

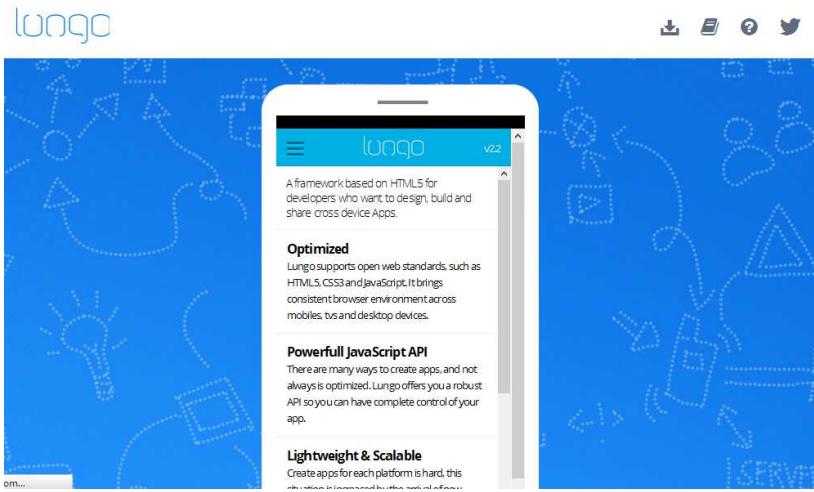
```

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Sampai tahap ini kita sudah selesai mendownload phonegap kedalam komputer kita. Selanjutnya kita akan mencoba membuat aplikasi “movie monitoring” menggunakan phonegap ini. Disini saya menggunakan lungo framework untuk UI dari aplikasi phonegap ini.



Lungo framework bisa anda temukan di :<http://lungo.tapquo.com/> Tagline dari lungo sendiri adalah : **A framework based on HTML5 for developers who want to design, build and share cross device applications.** Dimana kita bisa dengan mudah membuat aplikasi menggunakan framework ini tanpa perlu pusing-pusing mendesign UI aplikasi dari awal. Untuk mengetahui dokumentasi dari framework ini bisa anda lihat di :<http://lungo.tapquo.com/documentation/>

Menggunakan lungo FW bukan berarti kita tidak bisa menggunakan jQuery lho...^_^ Tetap saja kita bisa menggunaan jQuery untuk fungsi manipulasi. Lungo FW juga sudah terintegrasi dengan **Micro JavaScript Library** untuk manipulasi DOM juga, dan dibuat oleh orang yang sama dalam pembuatan lungo FW ini. Nama library ini adalah quojs dan bisa anda lihat API dan dokumentasinya di :<http://quojs.tapquo.com/>



QuoJS support untuk Touch events, dan inilah yang menjadikan dia menjadi lebih**powerfull** dan **mudah** dalam menggunakan touch screen di aplikasi kita nanti. Untuk lebih jelasnya silahkan baca-baca dokumentasinya.

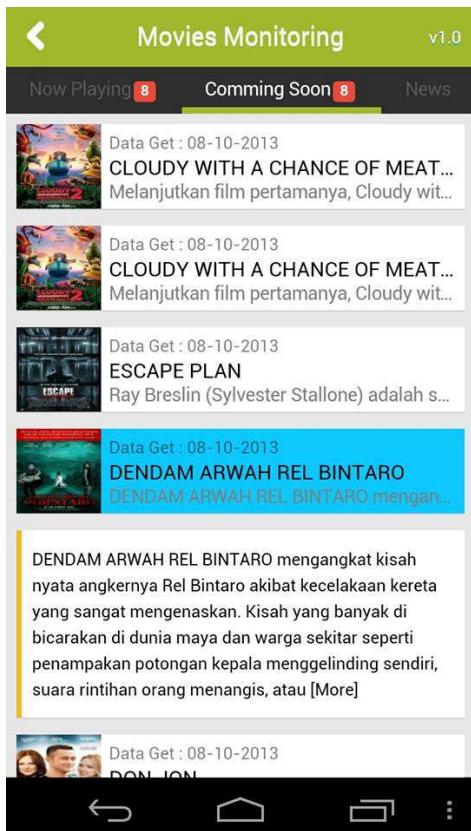
Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Okeh, kira-kira udah pada kebayang kan ya apa-apa aja tools yang akan kita gunakan dalam aplikasi kita? Hmm..tetapi untuk aplikasi kali ini yang akan kita buat tidak akan menggunakan semua *feature* yang ada pada library-library diatas, coz tergantung kebutuhan aplikasi itu sendiri.

Untuk tampilan dari aplikasi kita nanti adalah seperti berikut :



Di aplikasi tersebut dapat dilihat bahwa kita menggunakan contoh design UI (*User Interface*) dari lungo FW untuk membuat tab-tab menu dan me-load data dari server yang menggunakan **PHP** untuk proses transfer data ini.

Okeh, langkah pertama buatlah sebuah file index.html dan isikan code :

```
<!doctype html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<title>Movies Show</title>
<meta name="description" content="">
<meta name="author" content="Bertho Joris">
<meta name="HandheldFriendly" content="True">
<meta name="viewport" content="initial-scale=1.0, maximum-scale=1.0, user-scalable=no" />
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">
<meta name="format-detection" content="telephone=no">
<meta http-equiv="cleartype" content="on">
```

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

```

<!-- Main Stylesheet -->
<link rel="stylesheet" href="new/lungo.css">
<link rel="stylesheet" href="new/lungo.theme.css">
<link rel="stylesheet" href="new/lungo.icon.css">
<!-- App Stylesheet -->
<link rel="stylesheet" href="static/stylesheets/app.css">
</head>

<body>
<section id="main" data-transition="left" data-aside="menu" class="drag">
    <header data-title="Movies Monitoring">
        <nav>
            <a href="#" data-view-aside="testmenu" data-icon="menu"></a>
        </nav>
        <nav class="on-right">
            <a href="#"><abbr class="text tiny ">v1.0</abbr></a>
        </nav>
    </header>

    <article id="list-indented" class="list scroll indented">
        <div class="empty">
            <span class="icon user"></span>
            <strong>Why use this app</strong>
            <small>Launcher app? It's an obsolete. This application can help you provide XXI movies data with easy way and update.</small>
        </div>

        <ul>
            <li class="accept">
                <strong>Application Core</strong>
                <small>Build with phonegap</small>
            </li>
            <li class="cancel">
                <strong>User Interface</strong>
                <small>Support by lungo framework</small>
            </li>
            <li class="biru">
                <strong>Data Support</strong>
                <small>Server engine with Yii framework</small>
            </li>
        </ul>
    </article>
</section>

```

<http://pastebin.com/ifUS6v31>

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Untuk code diatas pasti kawan-kawan sudah pada kebayang apa maksud dari code tersebut. Intinya kawan-kawan perhatikan baris “Lungo.init” agar tidak menjadi error pada aplikasi. Disitu saya me-load file **menu.html** yang bertugas untuk menampilkan menu panel pada aplikasi. Untuk isi dari file menu.html silahkan masukan code :

```

<aside id="testmenu" data-transition="left">
    <header data-title="Application Menu">
        <nav class="on-right">
            <a href="#" class="buttons" data-icon="settings"></a>
        </nav>
    </header>

    <article class="list scroll active">
        <ul>
            <li data-view-article="layout" data-icon="dashboard">
                <strong>Home</strong>
                <small>About this app</small>
            </li>

            <li data-view-section="film" data-async="static/pages/film.html" data-icon="download">
                <strong>Monitoring</strong>
                <small>XXI | 21 Schedule</small>
            </li>

            <li data-view-section="about" data-async="static/pages/about.html" data-icon="mobile-phone">
                <strong>Environment</strong>
                <small>Phone Detail</small>
            </li>

            <li data-view-section="creator" data-async="static/pages/creator.html" data-icon="cogs">
                <strong>About</strong>
                <small>Application</small>
            </li>
        </ul>
    </article>
</aside>
```

<http://pastebin.com/MmtRvgMf>

Silahkan kembangkan code sesuai kebutuhan...^_^ Jika kawan-kawan lihat pada code menu.html, terlihat ada beberapa menu didalamnya yaitu :film.html, about.html dan creator.html. Disini yang penting adalah **film.html**, karena file inilah yang akan digunakan untuk melakukan pengambilan data, sedangkan file yang lain hanya untuk narsis-narsisan..Hehehhehe...

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Untuk isi file film.html silahkan masukan code :

```
<section id="film" data-transition="slide">
    <header data-title="Movies Monitoring" data-back="chevron-left">
        <nav class="on-right">
            <a href="#"><abbr class="text tiny">v1.0</abbr></a>
        </nav>
    </header>
    <nav data-control="groupbar">
        <a href="#" data-view-article="tNow" name="aNow" data-label="Now Playing" class="active" data-count="0"></a>
        <a href="#" data-view-article="tCom" name="aCom" data-label="Comming Soon" data-count="0"></a>
        <a href="#" data-view-article="tNews" name="aNews" data-label="News"></a>
    </nav>
    <article id="tNow" class="list scroll indented">
        <ul id="data1">
        </ul>
    </article>
    <article id="tCom" class="list scroll indented">
        <ul id="data2">
        </ul>
    </article>
    <article id="tNews">
        <div class="empty">
            <span class="icon comments"></span>
            <strong>Under Construction</strong>
            <small>This module is under construction for a while.</small>
        </div>
    </article>
</section>
```

<http://pastebin.com/pNwECyLL>

Untuk maksud dari isi code diatas adalah saya membuat sebuah section yang isinya ada :

- Header
- Nav-Groupbar
- Article

Fungsi dari **header** adalah untuk menampilkan judul dan versi aplikasi. Juga untuk menempatkan tombol *back* atau kembali ke menu utama.Sedangkan fungsi Nav-Groupbar adalah untuk membuat tab menu pada aplikasi agar membedakan menu “Now Playing” dan “Coming Soon”. Berikutnya buatlah sebuah file javascript sebagai engine utama dalam aplikasi untuk meletakan logic dari aplikasi.

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

File yang dibuat adalah app.js dan isinya :

```
var App = (function(lng, undefined) {

    about = function(event) {
        var environment = lng.Core.environment();
        if (environment.os) {
            var OSName = environment.os.name;
            var OSVersion = environment.os.version;
            $("li#os > strong").html(OSName);
            $("li#os > small").html(OSVersion);
        }
        var UkuranLayar = environment.screen.height + "p x " + environment.screen.width +
        "p";
        var Browser = environment.browser;
        var JenisMobile = "Mobile : " + environment.isMobile;

        $("li#resolution > strong").html(UkuranLayar);
        $("li#navigator > strong").html(Browser);
        $("li#navigator > small").html(JenisMobile);

        var classes = ['accept', 'cancel', 'biru'];
        $('li').addClass(function(i, c) {
            return classes[i % classes.length];
        });
    };

    film = function(event) {

        var classes = ['accept', 'cancel', 'biru'];
        $('li').addClass(function(i, c) {
            return classes[i % classes.length];
        });
        var checkData1 = $('#data1 li').size();
        if(checkData1=='0'){
            lng.Notification.success("Status", "Checking the data from the server", "info",
            null);
            var NowPlaying = "http://yii.berthojoris.com/nowplaying.html";
            var parseResponse = function(result){
                allData = result.items;
                $.each(allData, function(i, data) {
                    $('#data1').append(
                        '<li class="thumb big">' +
                        '' +
                        '<div>' +

```

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

```

        '<span class="text tiny opacity">Data Get : '+ dateFormat(data.fetch_date, "dd-mm-yyyy") +'</span>' +
        '<strong>' + data.judul + '</strong>' +
        '<small>' + data.desk + '</small>' +
        '</div>' +
        '<li id="readmore" style="display: none;">' +
        '    '<span class="text tiny">' + data.desk + '</span>' +
        '</li>' +
        '</li>' +
    );
}
);
lNg.Notification.hide;
var totalNow = $('#data1 li').size();
var uTotalNow = parseInt(totalNow)/2;
$$('#a[name="aNow"] > span').html(uTotalNow);

var classes = ['accept', 'cancel', 'warning', 'biru', 'ungu', 'kuning', 'warning',
'ungu', 'biru', 'warning', 'cancel', 'accept'];
$('li').addClass(function(i, c) {
    return classes[i % classes.length];
});
};

Lungo.Service.get(NowPlaying, null, parseResponse, "json");
}

var checkData2 = $('#data2 li').size();
if(checkData2=='0'){
    var ComingSoon = "http://yii.berthojoris.com/comingsoon.html";
    var parseResponse = function(result){
        allData = result.items;
        $("#loading1").hide();
        $("#loading2").hide();
        $.each(allData, function(i, data) {
            $('#data2').append(
                '<li class="thumb big">' +
                '' +
                '<div>' +
                    '<span class="text
tiny opacity">Data Get : '+ dateFormat(data.fetch_date, "dd-mm-yyyy") +'</span>' +
                    '<strong>' + data.judul + '</strong>' +
                    '<small>' + data.desk + '</small>' +
                    '</div>' +
                    '<li id="readmore" style="display: none;">' +
                    '    '<span class="text tiny">' + data.desk + '</span>' +
                    '</li>' +
                    '</li>' +
            );
        });
    });
}

```

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

```

var totalCom = $('#data2 li').size();
var uTotalCom = parseInt(totalCom)/2;
$$('a[name="aCom"] > span').html(uTotalCom);

var classes = ['accept', 'cancel', 'warning', 'biru', 'ungu', 'kuning', 'warning',
'ungu', 'biru', 'warning', 'cancel', 'accept'];
$('li').addClass(function(i, c) {
    return classes[i % classes.length];
});
};

Lungo.Service.get(ComingSoon, null, parseResponse, "json");
}

Lungo.Service.Settings.error = function(type, xhr){
    alert('Application cannot find server');
};

Lungo.dom('#tNow li').tap(function(event) {
    event.stopPropagation();
    if($(this).find('#tNow li').hasClass('active')) {
        Lungo.dom('#tNow li').removeClass('active');
    }else{
        Lungo.dom('#tNow li').removeClass('active');
        Lungo.dom(this).toggleClass('active');
        $(this).next().toggle();
    }
});

Lungo.dom('#tCom li').tap(function(event) {
    event.stopPropagation();
    if($(this).find('#tCom li').hasClass('active')) {
        Lungo.dom('#tCom li').removeClass('active');
    }else{
        Lungo.dom('#tCom li').removeClass('active');
        Lungo.dom(this).toggleClass('active');
        $(this).next().toggle();
    }
});

return {
    about: about,
    film: film,
    about: about
};

```

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

```

})(Lungo);

Lungo.Events.init({
    'load section#about'      : App.about,
    'load section#film'       : App.film,
});

Lungo.ready(function() {
    setTimeout(function() {
        Lungo.Notification.success("Status", "Check the application module", "info", 8);
    }, 50);
});

```

<http://pastebin.com/twNsmtD2>

Didalam code diatas bisa dilihat saya membuat sebuah fungsi untuk melakukan beberapa manipulasi dom dengan data yang diambil dari server.Okeh, kita bahas satu per satu.(untuk lebih jelas baris data silakan lihat di <http://pastebin.com/twNsmtD2> - Red)

- Baris 1 bertugas untuk defenisi awal fungsi dan callback yang akan digunakan
- Baris 3-23 ter-eksekusi apabila section yang dipanggil adalah form about. Untuk maksud dari isi code tersebut silahkan lihat pada contoh aplikasi yang disertakan dalam paket Lungo FW. Disitu lungo akan mendeteksi dan menampilkan detail dari layar dan OS dari device yang digunakan aplikasi.
- Baris 25-103 ter-eksekusi apabila aplikasi memanggil file film.html dan secara otomatis mentrigger section tersebut yang berada didalamnya. Disitu terdapat beberapa API yang siap digunakan oleh aplikasi antara lain :**Lungo.Notification.success** dan **Lungo.Service.get**. Silahkan baca lagi dokumentasi dari API milik Lungo FW untuk mengetahui cara menggunakannya. Disini untuk kasus Lungo.Service.get dapat digantikan dengan API dari jQuery yaitu **\$.ajax** atau **\$.post** atau **\$.get**. Tergantung si developer ingin menggunakan cara yang mana..^_^ Saya sendiri sudah mencoba kedua style coding ini dan berhasil. Disitu juga bisa dilihat saya menggunakan API jQuery yaitu **\$.each**, **\$.append**, **\$.addClass** untuk berbagai keperluan. Mungkin kawan-kawan yang lebih jago dalam jQuery bisa mengembangkan apa yang telah saya buat bahkan jadi lebih canggih karena pengetahuan jQuery saya juga sangat terbatas...^_^\n
- Baris 106-126 bertugas untuk mendeteksi event yang terjadi. Dalam kasus ini saya menggunakan API dari lungo yaitu**Lungo.dom('element').tap**. API ini juga bisa digantikan dengan API jQuery **\$.click**. Silahkan pilih mana yang lebih baik.
- Baris 137-140 untuk melakukan attach event yang terjadi jika trigger dijalankan.
- Baris 142-146 dijalankan ketika aplikasi pertama kali dijalankan.

Anda bisa sesuka hati memodifikasi css pada lungo ini menjadi lebih keren agar aplikasi menjadi lebih baik dalam tampilan. Langkah berikutnya kita akan membuat coding untuk sisi severnya.

Wah...panjang lebar juga ya..Mudah-mudah masih pada penasaran dengan tutorial ini.Pasti banyak yang bertanya dalam hati “Koq bisa kita mengambil data dari server <http://21cineplex.com/> tanpa menggunakan API atau jalur datanya” ????? !@#\$%^&

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Hehehe...jangan takut, saya akan berikan sedikit bocoran bagaimana cara mengambil data tersebut. ^_^ Untuk kali ini kita akan sedikit “**nakal**” dimana kata nakal ini berarti ada sesuatu yang kita lakukan terhadap website XXI itu sendiri...Hehehe...Okeh, pertama kali silahkan buka situs <http://21cineplex.com/>.

Siapa yang belum pernah nonton di 21 atau XXI ? Hahaha..Pasti ga ada kan ya, coz semua pasti sudah pernah. Kemudian arahkan browser anda ke <http://www.21cineplex.com/nowplaying> dan bayangkan jika datanya bisa kita masukin ke aplikasi phonegap kita...^_^ @#\$%^&*

Okeh, kita mulai. Kita memerlukan bantuan Query DOM menggunakan library :<http://simplehtmldom.sourceforge.net/>

Library ini akan sangat membantu dalam kasus kita untuk manipulasi data. Silahkan baca-baca dokumentasi dan API yang bisa digunakan dalam aplikasi kawan-kawan nantinya.

Tahap pertama silahkan buat file yang bertugas sebagai cURL ke situs 21cineplex. Nama file **curl_np.php** dan isikan code :

```
<?php
function bacaHTML($url){
    // inisialisasi CURL
    $data = curl_init();
    // setting CURL
    curl_setopt($data, CURLOPT_RETURNTRANSFER, 1);
    curl_setopt($data, CURLOPT_URL, $url);
    curl_setopt($data, CURLOPT_USERAGENT,'Mozilla/5.0 (Windows; U; Windows NT 5.1; en-US; rv:1.8.1.13) Gecko/20080311 Firefox/2.0.0.13');
    // menjalankan CURL untuk membaca isi file
    $hasil = curl_exec($data);
    curl_close($data);
    return $hasil;
}
//echo bacaHTML('http://www.21cineplex.com/nowplaying');
$kodeHTML = bacaHTML('http://www.21cineplex.com/nowplaying');
$pecah = explode('<ul class="w462">', $kodeHTML);
$pecahLagi = explode('</ul>', $pecah[1]);
echo $pecahLagi[0];
?>
```

<http://pastebin.com/yAccppi> file ini akan menjadi trigger untuk file kedua nanti agar bisa diambil datanya. Jika kawan-kawan perhatikan didalam code diatas, ada dibagian baris-16

\$pecah = explode('<ul class="w462">', \$kodeHTML);

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

```
207 <li class="show"><a href="http://www.21cineplex.com/nowplaying/ambon_77,ABN.htm">AMBOIN</a></li><li class="show"><a href="http://www.21
208 <div align="center"><h3><a href="#" id="showlink">MORE</a>
212 GA_googleAddSlot("ca-pub-0638543342152890", "Cineplex21_NowPlaying_SideBanner");
213 </script>
214 <div class="showcase240">
215 <!-- Cineplex21_NowPlaying_SideBanner -->
216 <script type="text/javascript">
217 GA_googleFillSlot("Cineplex21_NowPlaying_SideBanner");
218 </script>
219 </div></div>
220 <!---END LEFT COLUMN-->
221 <div class="col-m_462">
222 <div class="col title"><h2>NOW PLAYING JAKARTA<font color="white">JAKARTA</font></h2></div>
223 <div class="col-content">
224
225 <div class="clear"><br /></div><div class="pagenating"> <a class="inactive">l</a> <a href="http://www.21cineplex.com/nowplaying/c/2>2</a> <a href=
226 <ul class="w162">
227
228 <li><a href="http://www.21cineplex.com/prisoners-movie_3241,10PRIS.htm">PRISONERS</a></h3>
230 <p>Sejauh mana Anda akan melindungi keluarga Anda? Keller Dover (Hugh Jackman) sedang menghadapi mimpi terburuk dari setiap orangtua. Put
231 &nbsp;
232 Dari menit berlalu ke jam, panik adalah satu-satunya<a href="http://www.21cineplex.com/prisoners-movie_3241,10PRIS.htm"> [More]</a></p>
233 <a href="http://www.21cineplex.com/playnow/prisoners_3241,10PRIS,JKT.htm">class="navxtitle sym3">Playing At</a>
234 <a href="http://www.21cineplex.com/invitefriend/prisoners_3241,10PRIS.htm">class="navxtitle sym3">Invite Friend</a>
235 <a href="http://www.21cineplex.com/video/trailer/prisoners_3241.htm">class="navxtitle sym3">Trailer</a>
236 </div></li>
237
238 <li><a href="http://www.21cineplex.com/imax/gravity-(imax-3d)-movie_3273,13GRX3.htm"><img title="GRAVITY (IMAX 3D)" alt="GRAVITY (IMAX 3D)
239 <div><h3><a href="http://www.21cineplex.com/imax/gravity-(imax-3d)-movie_3273,13GRX3.htm">GRAVITY (IMAX 3D)</a></h3>
240 <p>Dr. Ryan Stone (Bullock) menjalani misi luas angkasa perdananya bersama, astronot kawakan Matt Kowalsky (George Clooney). Keduanya seda
241 &nbsp;
242 Sebuah insiden terjadi membuat bercana yang tidak terbayangkan. Stasiun tersebut hancur dan keduanya melayang-layang<a href="http://www.21cineplex.
243 <a href="http://www.21cineplex.com/imax/gravity-(imax-3d)-movie_3273,13GRX3.htm#41ad0a1" class="navxtitle sym3">Playing At</a>
244 <a href="http://www.21cineplex.com/invitefriend/gravity-(imax-3d)_3273,13GRX3.htm" class="navxtitle sym3">Invite Friend</a>
245 <a href="http://www.21cineplex.com/video/trailer/gravity-(imax-3d)_3273.htm" class="navxtitle sym3">Trailer</a>
```

Maksud dari baris disitu adalah saya mengambil tag dengan class w462 yang berada didalam situs cplex21.com. Bagaimana cara melihatnya? Silahkan open source di situs cplex21 dan lihat bagian itu. Jadi kode saya fokuskan ke bagian tertentu. Hasil proses tersebut menghasilkan tampilan seperti ini :



PRISONERS

Sejauh mana Anda akan melindungi kehingga Anda? Keller Dover (Hugh Jackman) sedang menghadapi mimpi terburuk dari setiap orangtua. Putrinya yang berusia enam tahun, Anna (Erin Gerasimovich) hilang bersama teman sebayanya, Joy. Dari menit berafilah ke jam, panik adalah satu-satunya [\[More\]](#)

Playing At Invite Friend Trailer



GRAVITY (IMAX 3D)

Dr. Ryan Stone (Bullock) menjalani misi har angkasa perdana bersama, astronot kawakan Matt Kowalsky (George Clooney). Keduanya sedang dalam misi rutin di stasiun har angkasa. Sebuah insiden terjadi membuat bencana yang tidak terbayangkan. Stasiun tersebut hancur dan keduanya melayang-layang [More]

Playing At Invite Friend Trailer

Ahaaa.....Langkah pertama telah sukses....Tidak semua bagian web kita ambil, tetapi hanya sebagian yang kita fokuskan. Setelah ini kita akan masuk ke tahap kedua yaitu memecah lebih rinci dan mengambil datanya menjadi string dan *insert* ke table..^ ^

Untuk tahap kedua silahkan buat sebuah file **now_playing.php** dan masukan code ini :

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

```

<?php
include "simplehtmldom_1_5/simple_html_dom.php";
include "SimpleImage.php";
include "koneksi.php";

$html = file_get_html('http://www.namadomain.com/curl/curl_np.php');

$PathImage = "testing.namadomain.com/curl/html/images/";
$Slash = "/";

// Extract Data
$i = 0;

foreach($html->find('li') as $element){

    $img = $html->find('img[title]', $i);
    $Judul = $img->attr['title'];
    echo $Judul;
    echo "<br>";

    $img = $html->find('img[src]', $i);
    $Gambar = $img->attr['src'];
    echo $Gambar;
    echo "<br>";

    $Desk = $html->find("p", $i);
    echo $Desk;
    echo "<br>";

    $JudulBersih = strip_tags($Judul);
    $GambarBersih = strip_tags($Gambar);
    $DeskBersih = strip_tags($Desk);

    $result = mysql_query("SELECT judul FROM tbl_now_playing where
    judul='$JudulBersih'");
    $ketemu = mysql_num_rows($result);
    $data = mysql_fetch_array ($result);

    $timezone = "Asia/Jakarta";
    if(function_exists('date_default_timezone_set')) date_default_timezone_set($timezone);
    $TanggalLuar = date('Y-m-d H:i:s');
    $TanggalIndo = date('d-m-Y H:i:s');

    if ($ketemu == 0){

        $path_parts = pathinfo($GambarBersih);

```

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

```

$AmbilDirectory = $path_parts['dirname'].$Slash;
$AmbilFileLengkap = $path_parts['basename'];

save_image($AmbilDirectory.$AmbilFileLengkap,'images/'.$AmbilFileLengkap);

$UbahNamaFile = 'r_.'.$AmbilFileLengkap;

$image = new SimpleImage();
$image->load('images/'.$AmbilFileLengkap);
$image->resize(160,160);
$image->save('images/'.$UbahNamaFile);
unlink('images/'.$AmbilFileLengkap);

$FinalImage = $PathImage.$UbahNamaFile;

$query = "insert into tbl_now_playing (judul,img,desk,fetch_date) values
('".$JudulBersih."','".$'.$FinalImage."','".$'.$DeskBersih."','".$'.$TanggalLuar."')";
mysql_query($query);
}

$i++;
}

function save_image($inPath,$outPath){
//Download images from remote server
$in= fopen($inPath, "rb");
$out= fopen($outPath, "wb");
while ($chunk = fread($in,8192))
{
fwrite($out, $chunk, 8192);
}
fclose($in);
fclose($out);
}

function filePathParts($arg1) {
$AmbilNamaFile = $arg1['dirname'];
}
?>
```

<http://pastebin.com/gWZuEejq>

Di code tersebut kita akan mengambil dan memecah data menjadi bagian-bagian data yang akan dimasukan kedalam table di database. Saya juga menggunakan library buat manipulasi image disini :

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

<http://www.white-hat-web-design.co.uk/blog/resizing-images-with-php/>

Pasti dengan membaca isi dari code diatas pasti kawan-kawan dah pada ngerti apa maksudnya.Kita coba bahas lagi satu-satu.

- Baris 2-4 import library yang diperlukan untuk proses ini.
- Baris 6 alamat dimana file cURL yang kita buat diatas dipanggil.
- Baris 13-37 adalah fungsi untuk query dom. Disini adalah proses utamanya. Proses untuk melakukan convert data dan diambil datanya menjadi bagian-bagian yang diperlukan juga melakukan periksaan ke table apakah sudah ada data yang sama.
- Baris 44-74 adalah bagian code untuk mengecek dan menginsert data ke table secara berkala sampai semua data berhasil terbaca. Didalam blok ini juga terjadi manipulasi gambar dan disimpan didalam folder.
- Baris 76-90 adalah fungsi tambahan.

Setelah sampai tahap ini semua proses telah siap. Coba jalankan file tersebut dan lihat hasilnya. Jika berjalan mulus hasilnya akan seperti ini

CAPTAIN PHILLIPS (IMAX 2D)

http://www.21cineplex.com/data/gallery/pictures/138069217238301_100x147.jpg

Kisah nyata Kapten Richard Phillips dalam tragedi pembajakan di tahun 2009 oleh perompak Somalia. Kapal berbendera Amerika Serikat, Maersk Alabama MV, adalah kapal cargo pertama Amerika yang dibajak dalam dua ratus tahun terakhir. [\[More\]](#)

CAPTAIN PHILLIPS

http://www.21cineplex.com/data/gallery/pictures/138069217238301_100x147.jpg

Kisah nyata Kapten Richard Phillips dalam tragedi pembajakan di tahun 2009 oleh perompak Somalia. Kapal berbendera Amerika Serikat, Maersk Alabama MV, adalah kapal cargo pertama Amerika yang dibajak dalam dua ratus tahun terakhir. [\[More\]](#)

MACHETE KILLS

http://www.21cineplex.com/data/gallery/pictures/138111953527788_100x147.jpg

Pemerintah Amerika Serikat menyewa Machete untuk memusnahi gembong narkoba berbahaya. Gembong narkoba tersebut mengancam keamanan nasional dengan senjata berbahaya. [\[More\]](#)

3 CEWEK PETUALANG

http://www.21cineplex.com/data/gallery/pictures/138087199628438_100x147.jpg

Sally, Lyla, Citra, Jubed, dan Randu adalah lima sahabat semasa SMA yang berencana untuk bertemu kembali. Sally yang akan segera menikah dengan Denis mengajak mereka berlima untuk berlibur ke sebuah pulau di dekat Belitung. Inilah kesempatan terakhir bagi Sally [\[More\]](#)

MANUSIA SETENGAH SALMON

http://www.21cineplex.com/data/gallery/pictures/13783558872324_100x147.jpg

Ketika Ibuwa (Devi Irawati) menustakan untuk pindah dari rumah semasa dia kecil, Dika (Raditya Dika), seorang penulis, justru berusaha pindah dari hal-hal yang selama ini dia susah untuk lepaskan: cerita cintanya yang dibungkusnya dengan [\[More\]](#)

Disini kawan-kawan bisa jalankan script ini dalam mode **Cron Job** agar selalu membaca data terbaru dari situs 21cineplex.

Jika sudah masuk ke table di database, maka langkah selanjutnya kita akan membuat proses untuk melakukan query ke database untuk mengambil datanya. Disini saya menggunakan Yii untuk query. Untuk Yii sendiri coding yang digunakan :

```
public function actionIndex()
{
    $sql = "SELECT * FROM tbl_now_playing e ORDER BY e.id DESC";

    $dependency = new CDbCacheDependency('SELECT MAX(update_time) FROM news');
    $rows = Yii::app()->db->cache(10000, $dependency)->createCommand($sql)->queryAll();

    $ConvToJSON = CJSON::encode($rows);
    echo '{ "items":' . $ConvToJSON . '}';
    Yii::app()->end();
}
```

<http://pastebin.com/77SWsbQi>

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Didalam baris code diatas, kawan-kawan bisa lihat bahwa Yii melakukan query k database dengan menambahkan mekanisme cache. Jika tidak ingin menggunakan cache, bisa saja dihilangkan mekanisme ini. Dan output/return yang dihasilkan ke layar adalah dalam bentuk JSON. Saya berasumsi kawan-kawan sudah pada ngerti apa itu json..^_^ Untuk tampilannya bisa dilihat seperti pada gambar berikut :

```
{ "items": [ { "id": "8", "judul": "CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS 2 ", "img": "developer.berthojojis.com/curl/html/images/r_137886869824593_100x147.jpg", "desk": "Melanjutkan film pertamanya, Cloudy with a Chance of Meatballs mengisahkan tentang Flint Lockwood (Bill Hader) yang kembali harus menghancurkan mesin makanan ciptaanannya. Mesin makanan Flint ternyata masih bekerja dan menciptakan monster makanan yang berbentuk seperti binatang buas. Penyalangan [More]", "web": "http://www.21cineplex.com/", "fetch_date": "2013-10-08 12:08:55", "create_time": "0", "update_time": "0" }, { "id": "7", "judul": "CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS 2 (3D)", "img": "developer.berthojojis.com/curl/html/images/r_137886869824593_100x147.jpg", "desk": "Melanjutkan film pertamanya, Cloudy with a Chance of Meatballs mengisahkan tentang Flint Lockwood (Bill Hader) yang kembali harus menghancurkan mesin makanan ciptaanannya. Mesin makanan Flint ternyata masih bekerja dan menciptakan monster makanan yang berbentuk seperti binatang buas. Penyalangan [More]", "web": "http://www.21cineplex.com/", "fetch_date": "2013-10-08 12:08:50", "create_time": "0", "update_time": "0" }, { "id": "6", "judul": "ESCAPE PLANT", "img": "developer.berthojojis.com/curl/html/images/r_137957186395259_100x147.jpg", "desk": "Ray Breslin (Sylvester Stallone) adalah seorang yang alih dalam bidang keamanan. Setelah sukses, Ray menerima pekerjaan terakhir untuk menjebol fasilitas yang memiliki keamanan cukup tinggi yang disebut The Tome. Tapi ketika Ray dituju dan akhirnya dipenjara, ia harus bekerjasama dengan sesama [More]", "web": "http://www.21cineplex.com/", "fetch_date": "2013-10-08 12:08:45", "create_time": "0", "update_time": "0" }, { "id": "5", "judul": "DENDAM ARWAH REL BINTARO", "img": "developer.berthojojis.com/curl/html/images/r_13799204405243_100x147.jpg", "desk": "DENDAM ARWAH REL BINTARO mengangkat kisah nyata sangkernya Rel Bintaro akibat kecelakaan kereta yang sangat mengesakkan. Kisah yang banyak di bicarakan di dunia maya dan warga setia seperti penanggulangan potongan kepala mengelinding sendiri, suara riuhnya orang menangis, atau [More]", "web": "http://www.21cineplex.com/", "fetch_date": "2013-10-08 12:08:39", "create_time": "0", "update_time": "0" }, { "id": "4", "judul": "DON JON", "img": "developer.berthojojis.com/curl/html/images/r_138001170291946_100x147.jpg", "desk": "Kisah tentang Jon Martello (Joseph Gordon-Levitt) yang tampan, kuat dan baik hati. Teman-temaninya memanggilnya Don Jon karena kecantikannya untuk memukul seorang wanita berbeda tiap adhir pelacannya. Kehidupan Jon berubah saat bertemu Barbara Sugarmax (Scarlett Johansson) yang merupakan [More]", "web": "http://www.21cineplex.com/", "fetch_date": "2013-10-08 12:08:34", "create_time": "0", "update_time": "0" }, { "id": "3", "judul": "WELCOME TO THE PUNCH", "img": "developer.berthojojis.com/curl/html/images/r_138028319325381_100x147.jpg", "desk": "Welcome to the Punch berkisah tentang mantan kriminal Jacob Sternewood (Mark Strong) yang bersembunyi di Islandia dan harus kembali ke London ketika anaknya terlibat dalam penarihan. Kawana kepuasan Jacob ini, akhirnya memberikan kesempatan bagi detektif Max Lewinsky (James McAvoy) untuk menangkap [More]", "web": "http://www.21cineplex.com/", "fetch_date": "2013-10-08 12:08:29", "create_time": "0", "update_time": "0" }, { "id": "2", "judul": "ABOUT TIME", "img": "developer.berthojojis.com/curl/html/images/r_138068075541791_100x147.jpg", "desk": "Pada usia 21, Tim Lake (Domhnall Gleeson) menyadari dirinya dapat melakukan perjalanan menembus waktu. Tim memang tidak bisa merubah sejarah, tapi dia bisa mengubah apa yang telah terjadi dalam hidupnya sehingga ia memutuskan untuk membuat durasi nya menjadi lebih baik [More]", "web": "http://www.21cineplex.com/", "fetch_date": "2013-10-08 12:08:24", "create_time": "0", "update_time": "0" }, { "id": "1", "judul": "THE BUTLER", "img": "developer.berthojojis.com/curl/html/images/r_138071438891042_100x147.jpg", "desk": "The Butler merupakan film yang diangkat dari kisah hidup Eugene Allen. Eugene adalah kepala pelayan Gedung Putih yang telah melayani 8 Presiden Amerika Serikat selama 34 tahun. Pekerjaannya sebagai kepala pelayan Presiden selama Perang Vietnam dan kejadian-kejadian bersejarah [More]", "web": "http://www.21cineplex.com/", "fetch_date": "2013-10-08 12:08:18", "create_time": "0", "update_time": "0" } ] }
```

Tampilan diatas memang agak rumit dibaca jika belum terbiasa..:) Jika ingin lebih gampang, silahkan gunakan bantuan pada situs :<http://jsonlint.com/>

Kemudian masukan link yang akan diformat agar menjadi lebih mudah. Dan hasilnya seperti pada gambar :

The screenshot shows the JSONLint interface. At the top, it says "JSONLint The JSON Validator". Below that, there's a note: "Want more from JSONLint? Try JSONLint Pro". To the right, there's a note: "A Tool from the Arc90 Lab. Source is on GitHub. Props to Douglas Crockford of JSON and JS Lint and Zach Carter, who provided the pure JS implementation of jsonlint." At the bottom left, there's a "Validate" button. In the center, the JSON code is displayed in a code editor-like area. At the bottom right, there's a "FAQ" link. Below the code editor, it says "JSON Lint is an idea from Arc90's Kindling Kindling". At the very bottom, there's a "Results" section with a green bar indicating "Valid JSON".

Terlihat bahwa fotmat ini menjadi lebih mudah dbaca. Setelah sampai tahap ini, kita sudah mendekati akhir dari pembuatan aplikasi. Sekarang tinggal bagaimana cara membaca data hasil output. Untuk melakukan testing di browser kita, perlu sedikit *trick* agar kawan-kawan bisa melihat hasil secara langsung. Yang perlu dilakukan :

- Donwload google chrome versi terbaru
- Matikan atau disable web security
- Gunakan firebug di google chrome

Pada point ke-2 saya cantumkan **disable web security** karena kita akan menggunakan cross domain agar bisa terkoneksi ke jaringan internet menggunakan localhost. Bagaimana caranya? Silahkan lihat pada thread ini :<http://stackoverflow.com/questions/2600574/crossdomain-settings-in-google-chrome>

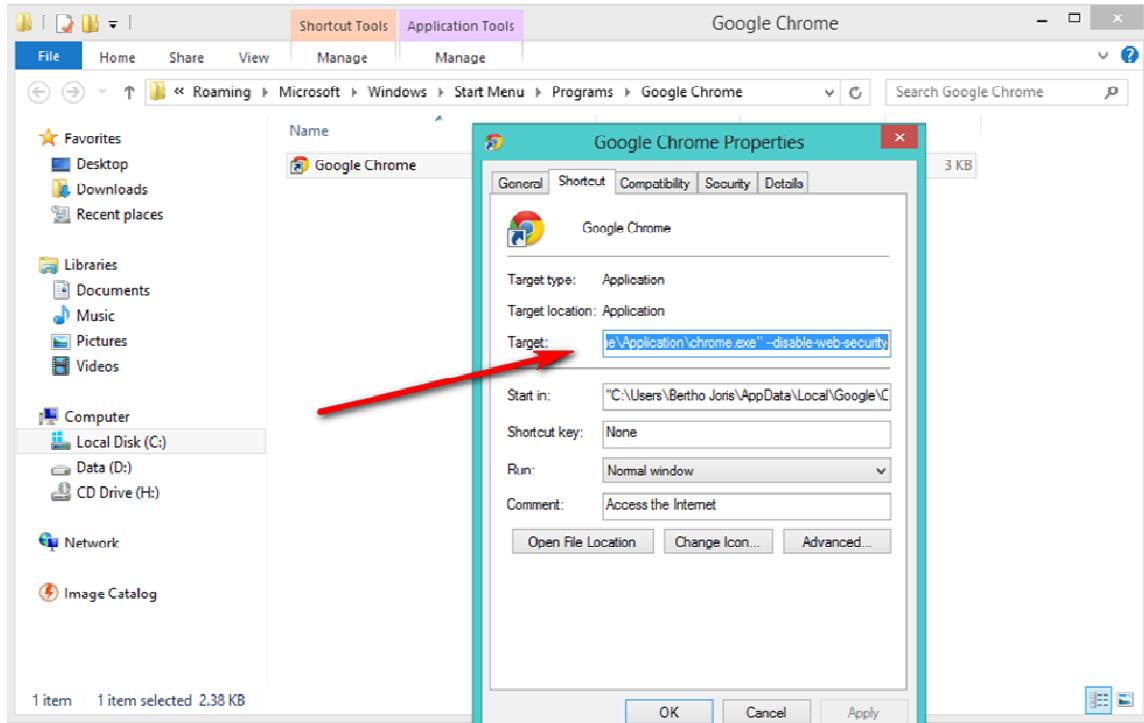
Tutorial



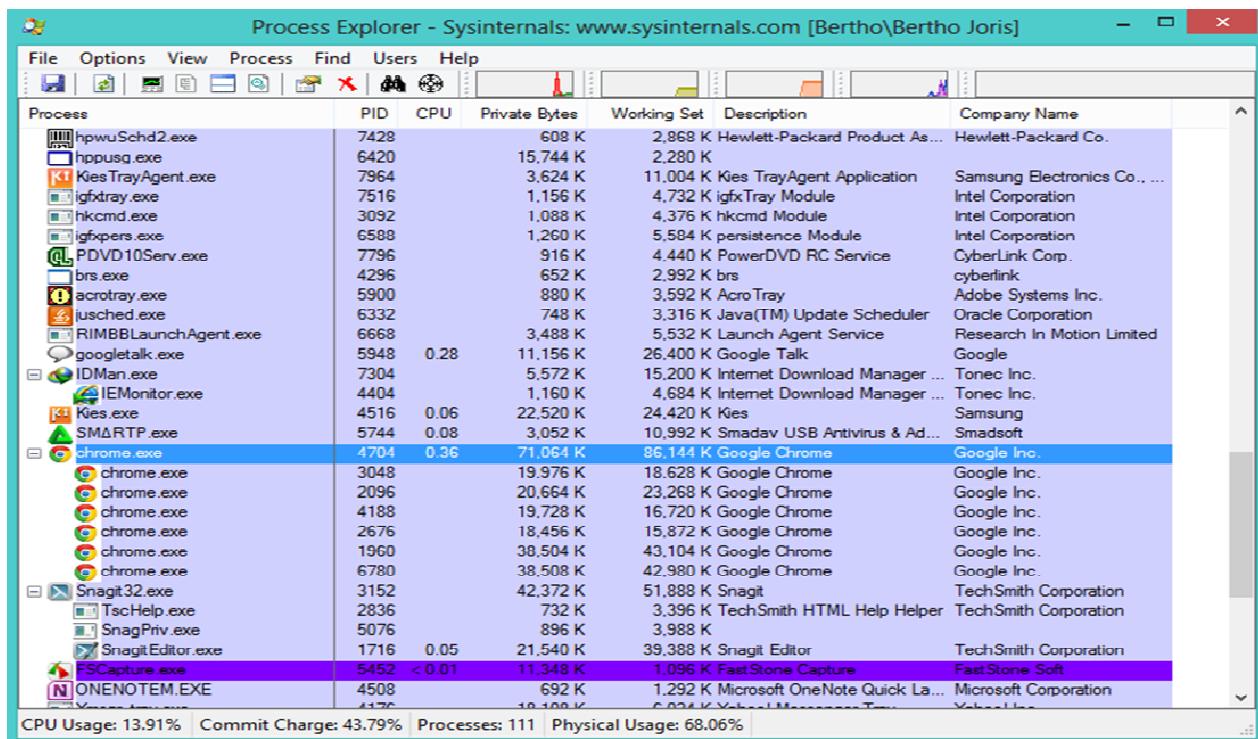
Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Ikuti cara melakukan DWS (**Disable Web Security**)

`chrome.exe --disable-web-security`



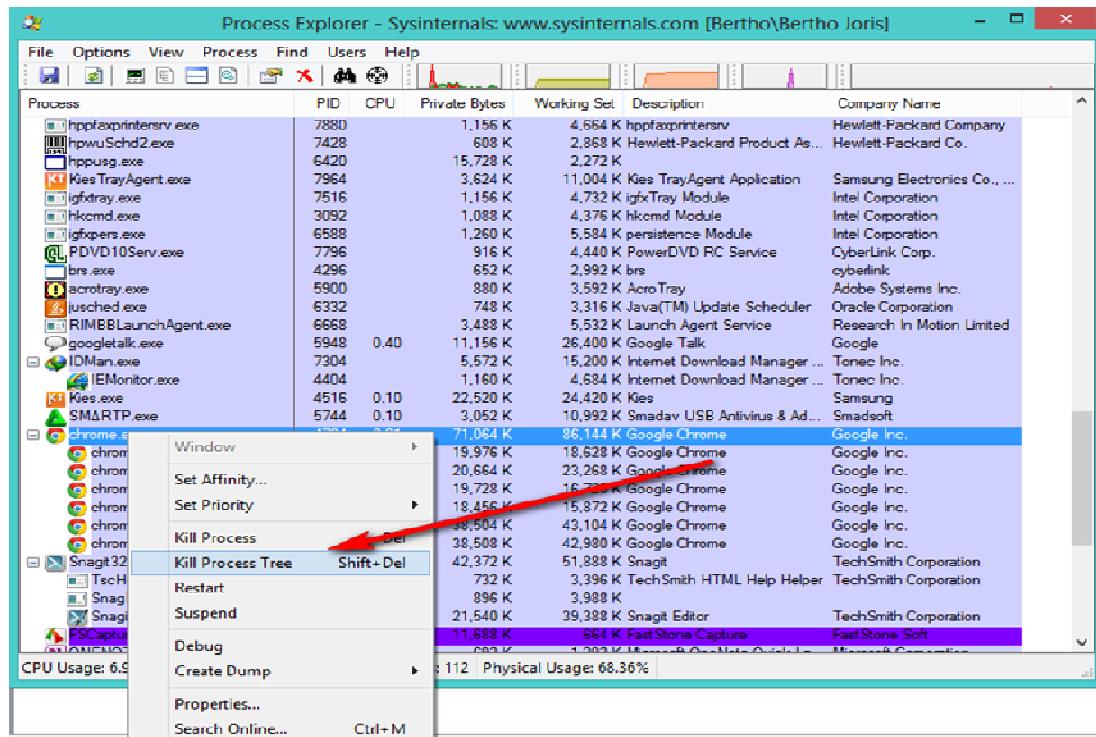
Kemudian jalankan google chrome kawan-kawan sekalian. Jika google chrome anda telah terinstall di komputer, silahkan matikan service dari GC (**Google Chrome**) dengan cara **Kill service** di Task Manager kawan-kawan.



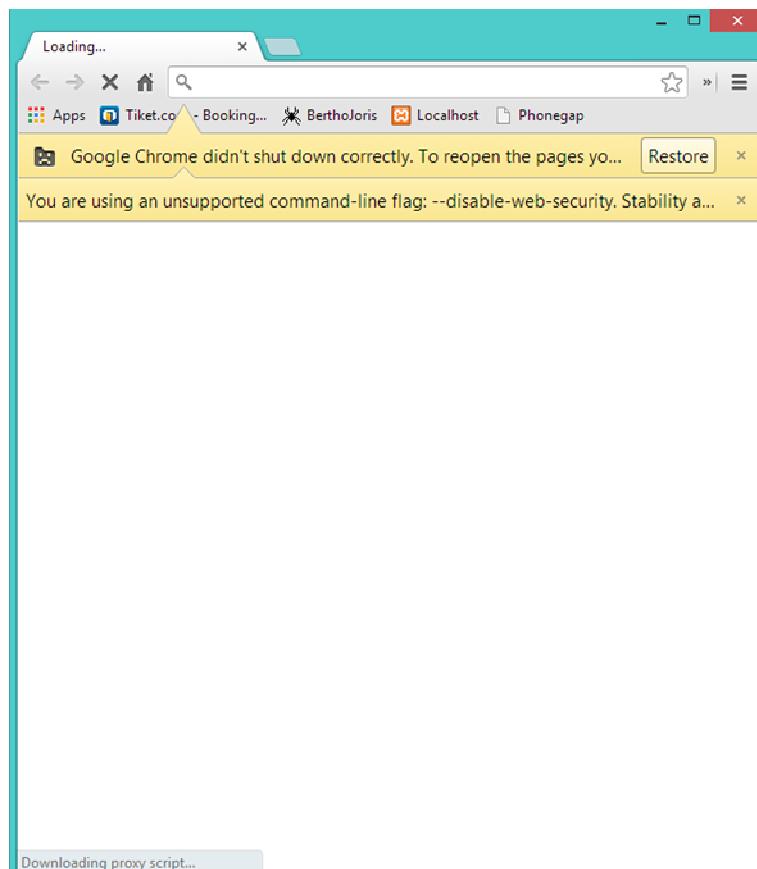
Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap



Pasti kawan-kawan bertanya kenapa kita melakukan hal ini? Agar GC melakukan **restart** dan menjalankan **Mode DWS** yang kita inginkan. Jika semua telah dilakukan dan telah melakukan DWS dengan cara diatas, maka ketika GC kita jalankan akan muncul tampilan seperti :



Tutorial

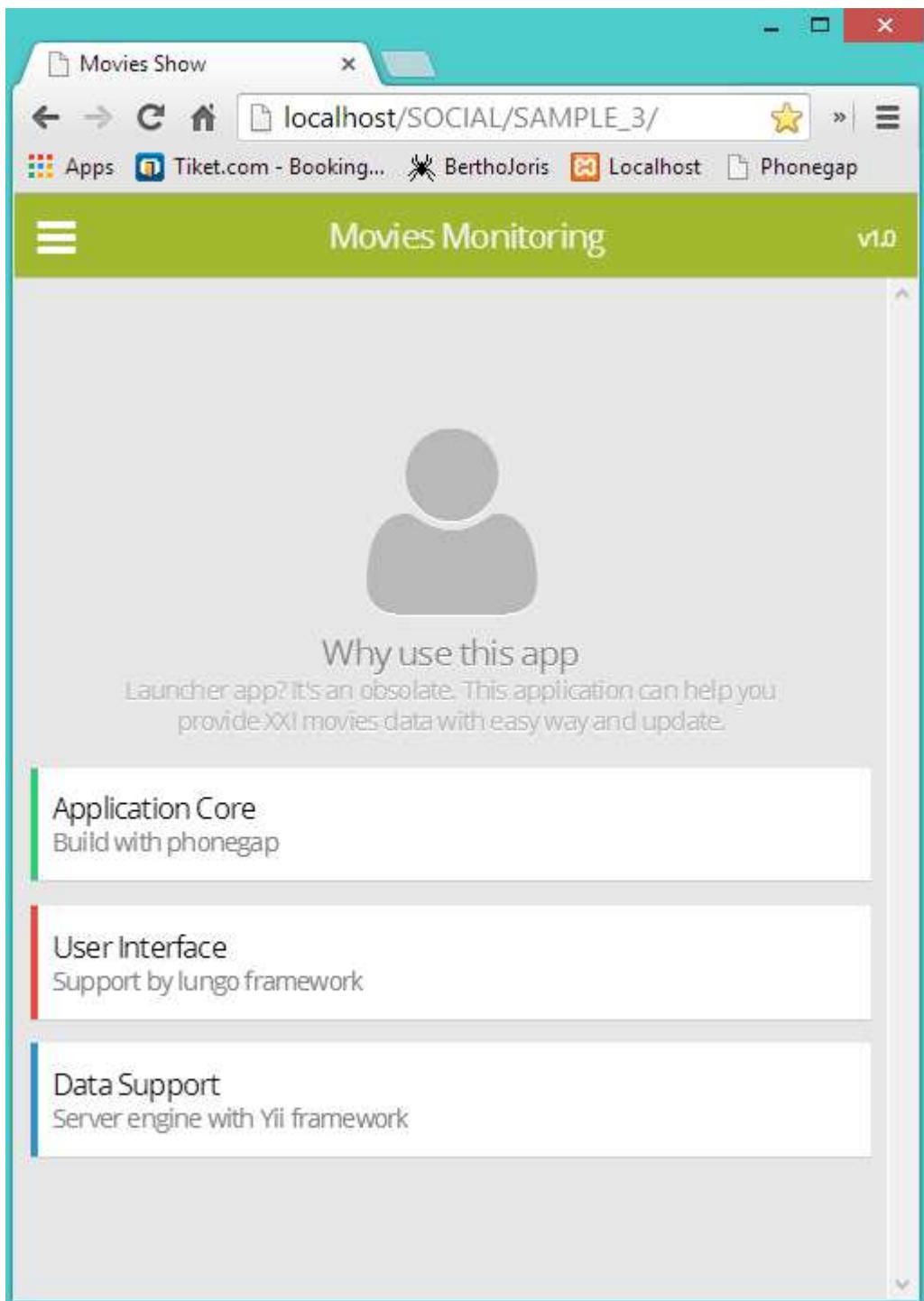


Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Dengan melihat yellow bar yang ada di atas maka telah dipastikan anda sudah berhasil menjalankan Mode DWS yang saya maksud.Maka dengan begitu maka kita siap menjalankan testing GC kawan-kawan.

TESTING

Pada tahap ini, silahkan copy semua code yang telah anda buat kedalam folder localhost anda. Pastinya sudah pada paham kan apa yang saya maksud...^_^ Ketika halaman yang kita buat dipanggil maka akan muncul tampilan seperti dibawah :

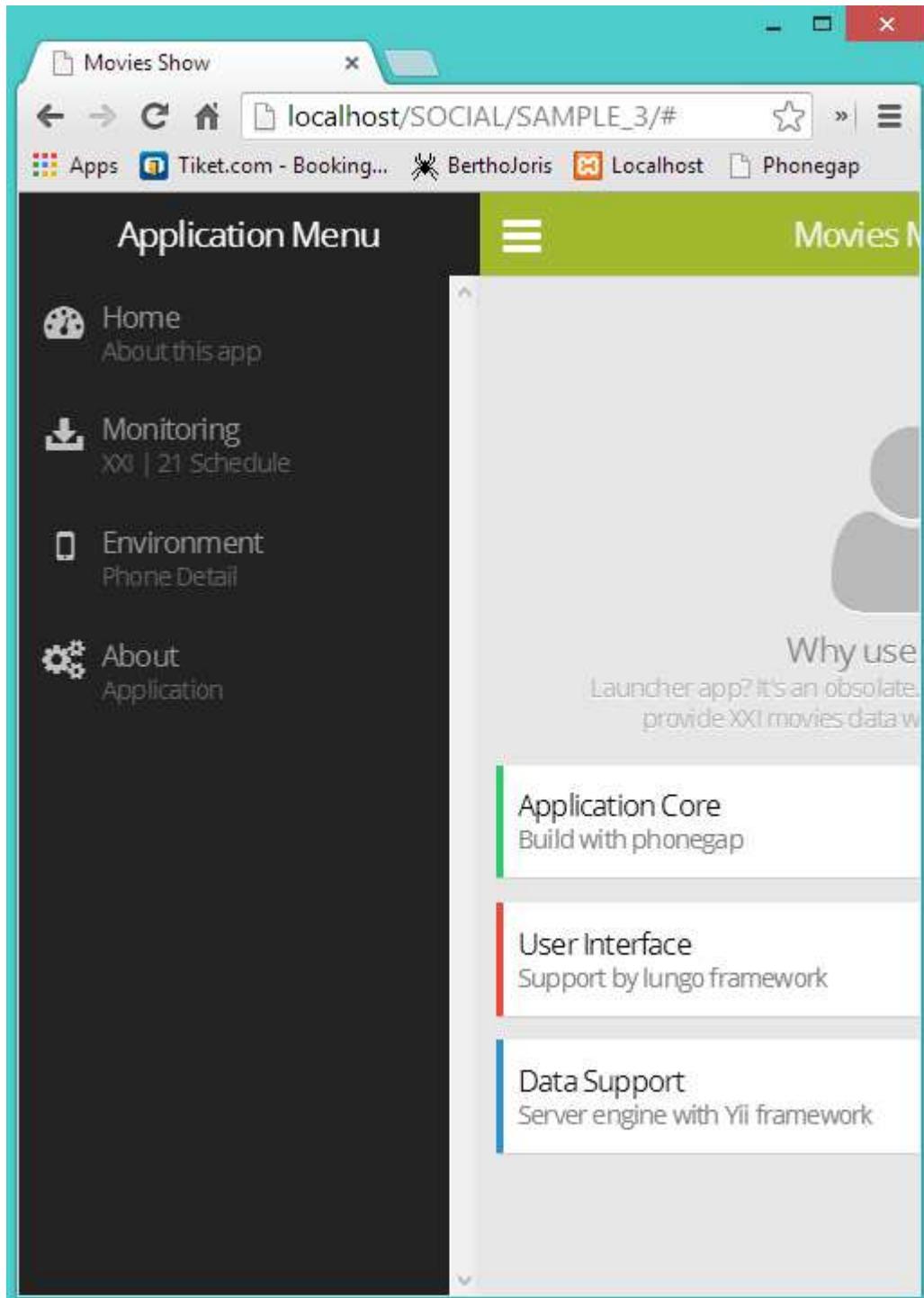


Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Hampir lupa.. ^_^ Kecilkan ukuran layar GC anda agar simulasi dapat berjalan dengan baik. Karena Lungo FW akan mendeteksi ukuran layar yang digunakan. Ketika kita mengecilkan, otomatis lungo akan melakukan fungsinya seperti halnya pada real device. Untuk tampilan menu seperti pada gambar :



Terlihat kan semua berjalan dengan baik...^_^. Dan hasilnya jika mengakses monitoring

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap



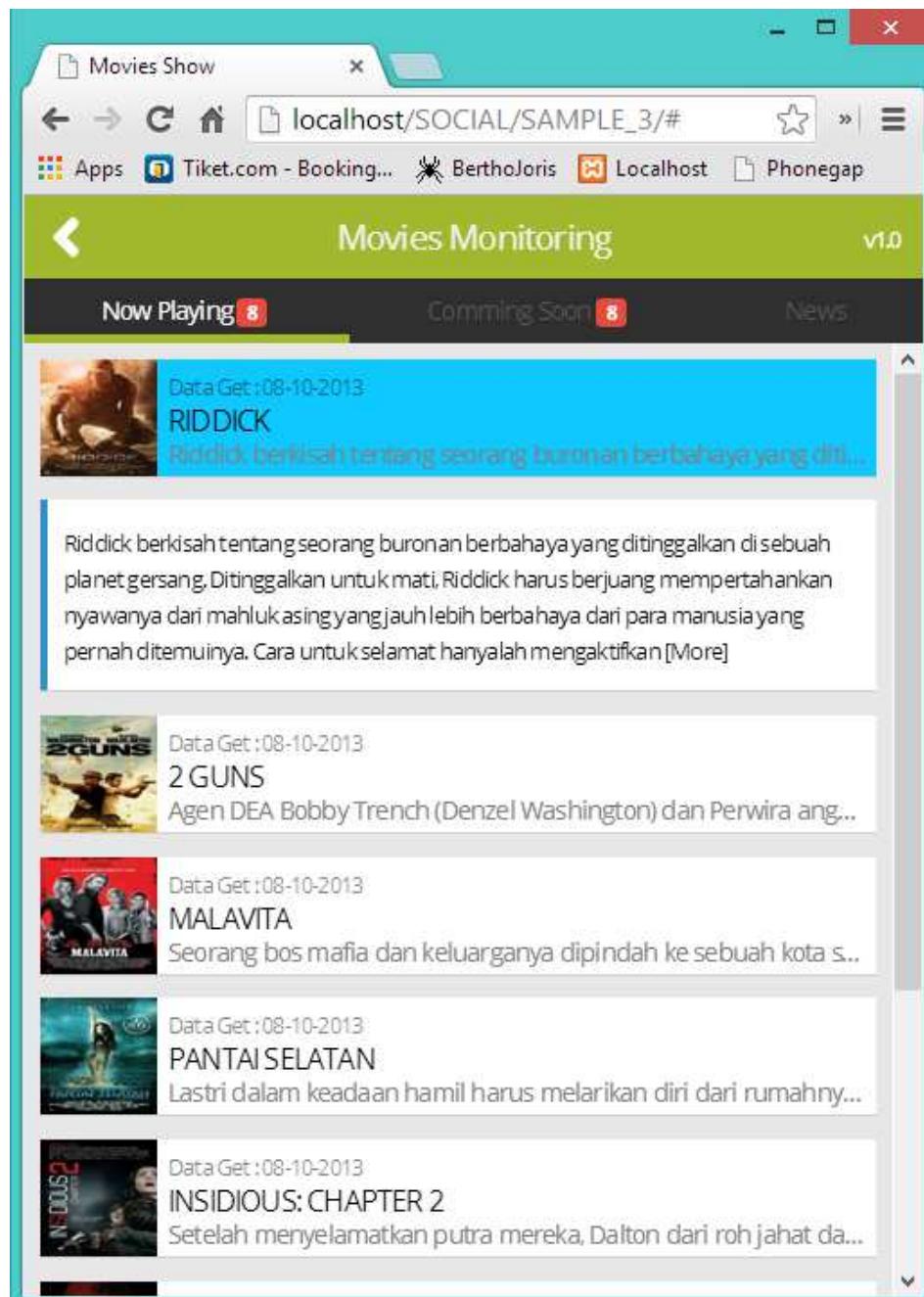
Seperti yang kita mau....^_^ Jika masih ada error, silahkan diperiksa apa pesan kesalahannya.Biasanya karena koneksi atau pada saat koding ada yang lupa. Jika kawan-kawan ikuti dengan seksama panduan dari atas pasti akan berhasil.Jika salah satu list diklik, maka aplikasi akan membuka detail. Hal ini dapat dilihat pada kodin-gan baris

<li id="readmore" style="display: none;">

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap



Dan akan dibuka detailnya dengan menggunakan baris coding

```
Lungo.dom('#tNow li').tap(function(event) {
    event.stopPropagation();
    if($(this).find('#tNow li').hasClass('active')) {
        Lungo.dom('#tNow li').removeClass('active');
    }else{
        Lungo.dom('#tNow li').removeClass('active');
        Lungo.dom(this).toggleClass('active');
        $(this).next().toggle();
    }
})
```

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Sampai tahap ini kita tinggal satu tahap lagi yaitu compile ke .apk untuk android, dll menggunakan build.phonegap.com. Langkah berikut yaitu membuat project phonegap dengan perintah CLI :

```
phonegap create MovieMonitoring com.phonegap.movie Movie
```

Setelah project dibuat, masuk kedalam direktori yang sudah dibuat menggunakan fungsi change direktori

```
cd MovieMonitoring
```

Setelah masuk jalankan perintah

```
phonegap build android
```

```
===== PROSES INI AKAN BERLANGSUNG BEBERAPA MENIT =====
```

Maka project yang kita buat akan di-packing dan di-compile secara OTA langsung ke server phonegap seperti pada tampilan dibawah

```
C:\>cd MyApp
C:\MyApp>phonegap create MovieMonitoring com.phonegap.movie Movie Monitoring
[phonegap] created project at C:\MyApp\MovieMonitoring
C:\MyApp>cd MovieMonitoring
C:\MyApp\MovieMonitoring>phonegap build android
[phonegap] detecting Android SDK environment...
[phonegap] using the remote environment
[phonegap] compressing the app...
[phonegap] uploading the app...
[phonegap] building the app...
[phonegap] Android build complete
C:\MyApp\MovieMonitoring>phonegap build android
[phonegap] detecting Android SDK environment...
[phonegap] using the remote environment
[phonegap] compressing the app...
[phonegap] uploading the app...
[phonegap] building the app...
[phonegap] Android build complete
C:\MyApp\MovieMonitoring>
```

Dan hasil yang bisa kita lihat pada dashboard kita di build.phonegap.com adalah seperti ini

Project	App ID	Version	PhoneGap
Movies Monitoring	588371	1.0.0	1.9.0
HelloWorld	588333	1.0.0	1.9.0

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Sampai disini belum selesai, kenapa? Karena yang kita compile adalah sample project dari phonegap. Sekarang buka kembali direktori project yang kita buat menggunakan CLI itu dan replace dengan project yang telah kita buat sebelumnya. Perlu diperhatikan settingan pada fileconfig.xml. File ini berfungsi untuk melakukan settingan untuk project kita dalam hal Nama Aplikasi, Deskripsi, Versi Phonegap, Settingan Icon, Library-Library tambahan yang mungkin digunakan dan masih banyak lagi. Jika ingin mengetahui lebih lanjut silahkan baca-baca dokumentasi phonegap disini :https://build.phonegap.com/docs/config_xml#preferences

Setelah semua disetting sesuai kebutuhan, kemudian jalankan lagi proses :

phonegap build android

Proses ini akan kembali melakukan build aplikasi dengan mengupdate semua code yang ada apabila ada perubahan menjadi installer untuk berbagai target platform. Hasilnya akan kembali bisa anda lihat pada dashboard phonegap seperti diatas.

Jika ingin melakukan testing pada device, untuk lebih mudah silahkan gunakan Barcode Scanner pada device android anda dan arahkan ke panel barcode di dashboard phonegap.

Android akan secara otomatis membaca link file apk dan mendownload ke device dan bisa langsung diinstall. Atau jika kawan-kawan ingin mendownload file apk bisa langsung klik pada

Note : Versi apk ini masih debug version. Jika ingin dalam production mode, maka kamu harus menyertakan key untuk aplikasi android. Hebatnya phonegap sudah menyediakan cara yang lebih mudah untuk proses ini. Tetapi kamu harus menyiapkan dulu key sertifikat untuk develop android. Sayangnya saya tidak membahas hal ini, bisa kawan-kawan coba sendiri nanti menggenerate key dan bisa diimpor kedalam dashboard untuk di re-compile.

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Jika sudah tercompile dengan key, maka akan seperti ini



Wah..udah selesai ne pembahasan saya....^__^ Silahkan jika ada yang perlu ditambahkan atau diberikan saran dan kritik tentang tutorial ini..^__^

Semoga makin maju para developer-developer Indonesia.

Salam PHP Indonesia,

Sekelumit kisah Penulis

Bertho Joris pria kelahiran Ambon, sebuah kota kecil Ibukota dari Propinsi Maluku. Ia berasal dari keluarga sederhana anak ke-3 dari 4 bersaudara. Ayahnya seorang pelaut dan ibu seorang Ibu rumah tangga. Ia sejak TK hingga SMK tinggal ditempat kelahirannya. Mungkin akan terdengar cukup unik karena sesungguhnya ia mengambil pendidikan Teknik Pelayaran saat SMK, karena ia bercita-cita menjadi seorang pelaut dan bisa mengarungi samudra luas menggunakan kapal pesiar.



Walau dengan berat hati meninggalkan kenangan dan semua sahabat di tanah ambon, setelah lulus SMK, ia merantau ke Jakarta ke tempat pamannya di pamulang (Tang-Sel), untuk menggapai cita-citanya, melanjutkan kuliah di STIP (Tanjung Priok). Setelah melalui 3 hari test di STIP, namanya keluar sebagai salah satu calon siswa yang akan mengikuti pendidikan di STIP. Akan tepi apa daya, akhirnya pengalaman pahit terasa ketika pada keesokan harinya namanya tidak lagi terdaftar tanpa sebab. akhirnya semua harus tetap ia hadapi dengan lapang dada.

Setelah mendengar hasil itu, pamannya mengusulkan kepada ia untuk kembali mencoba masuk didalam dunia IT yang sama sekali tidak pernah ia tahu. Karena kebetulan kedua orang sepupunya adalah anak IT juga, akhirnya ia memberanikan diri untuk terjun dalam dunia IT di bangku perkuliahan. Dari sinilah pertemuan terjadi dalam dirinya untuk melepas cita-cita menjadi seorang “popeye” untuk masuk dalam dunia IT sebagai “kutu computer”.

Akhirnya Bertho melanjutkan kuliah di jurusan Teknik Informatika di Universitas Budi Luhur – Jakarta Selatan. Kampus komputer tertua di Jakarta inilah yang menjadi tempatnya menimba ilmu. Masuk kuliah pada tahun 2007 dan telah mendapat gelar S1 pada tahun 2011.

Tutorial



Membuat aplikasi Movies Monitoring dengan Phonegap

Hal pertama yang bertho rasakan didalam dunia IT adalah “SUUSSAAHH”. Apa itu algoritma, apa itu bahasa pemrograman. Dalam benaknya, terlintas keinginan untuk berhenti kuliah. Perbedaan jauh didalam dirinya dengan bekal ilmu Telknik Pelayaran dan IT membuatnya bingung akan tujuan hidupnya.

Pertama kali mengenal computer saat dikelas 2 SMP, Itupun hanya digunakan untuk menjalankan MP3, Video, Office. Sebatas itulah ia mengenal fungsi dari sebuah computer. Yang membuatnya senang dengan computer, karena computer mampu menjalankan apa yang ia inginkan tanpa pernah mengeluh seperti manusia.

Setelah satun tahun mengenyam pendidikan di bangku kuliah, akhirnya rasa penasaran yang sangat akan dunia pemrograman akhirnya datang. Bahasa pemrograman yang pertama saya kuasai dan senangi adalah VB6. Bahasa inilah yang kemudian membuat saya senang berlama lama didepan komputer walau hanya “mengotak ngatik aplikasi ga jelas” menurutnya. Rasa penasarannya akan error pada aplikasi membuat bertho ingin selalu melakukan *fixing* terhadap kesalahan tersebut. Setelah semester empat barulah ia beranjak untuk menggunakan saudara dari VB6 ini yaitu VB.Net. Dan kesan pertamanya adalah “Luar Biasa” karena semua menjadi lebih mudah di VB.Net ini. Sampai saat tulisan ini dibuat ia sering menggunakan bahasa pemrograman ini untuk membuat aplikasi sampingan untuk mencari penghasilan tambahan diluar gaji.

Ia mulai mengenal PHP pada saat semester 5 dimana ia membuat aplikasi VB.Net yang terhubung dengan web base untuk menampung hasil transaksi. Bertho gunakan untuk KKP di kampusnya. PHP kemudian menjadi salah satu bahasa favoritnya untuk membuat web aplikasi atau blog. Akhirnya ia gunakan PHP sebagai bahasa pemrograman untuk mencari pekerjaan nanti. PHP ia gunakan juga sebagai Tugas Akhirnya di kampus dalam kasus membuat aplikasi system pakar dikombinasikan dengan aplikasi mobile (J2ME) untuk client -nya. Dalam hal ini php bertugas memproses logic dan rules pada database dan kemudian merespon semua inputan dari client J2ME ini.

Menurutnya perkembangan dunia IT (Programmer) di Indonesia termasuk pesat. Banyak anak-anak bangsa yang hebat dan bisa membuat terobosan terobosan baru dalam dunia IT. Menurutnya semua manusia memiliki otak yang sama, pasti bisa sama menciptakan hal atau teknologi yang berguna bagi sesama. Yang menentukan tingkat keahlian hanya terletak pada masalah apakah seseorang itu mau belajar atau malas belajar dan mengupdate ilmu

Bertho berharap semua programmer Indonesia menjadi lebih maju dalam bidang yang ditekuni masing-masing. Ia menjadi seorang programmer sejak tahun 2011. Ia melakukan “*apply*” pada salah satu perusahaan penyedia ISP dan setelah dilakukan test ternyata ia diterima. Sambil bekerja ia membuat skripsi di kantor. Di kantor inilah ia banyak mengasah ilmu pemrograman PHP, VB.Net, ASP.Net.

Karena perusahaan tempat ia bekerja dibagian vendor, maka diharuskan bisa semua untuk memenuhi kebutuhan client. Setelah satu tahun lebih ia bekerja disitu, akhirnya ia pindah ke perusahaan yang sekarang, yaitu TelkomVision, bekerja sebagai web developer dan saat ini naik menjadi Assistan Manager Digital Media TelkomVision. Tetapi kewajiban “*coding*” tetap jalan sambil selalu memonitor anak buah untuk melakukan tugasnya masing-masing.

FB : <https://www.facebook.com/BerthoJoris> | Twitter : <https://twitter.com/berthojoris> | Email : berthojoris@gmail.com atau atau alberthojoris@telkomvision.com | Blog : <http://www.berthojoris.com/>

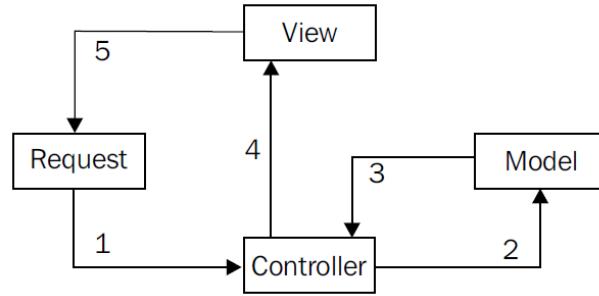
Tutorial



CakePHP

HELLO WORLD MENGGUNAKAN TEKNIK MCV PADA FRAMEWORK CAKEPHP

Disusun oleh : Joko Suntoro



I. Pendahuluan

Pada kesempatan kali ini penulis akan memberikan tutorial yang berjudul “Hello World Menggunakan Teknik MCV Pada Framework CakePHP”.

Mungkin bagi teman – teman ada yang belum tahu dan mungkin baru mendengar apa sih Teknik MCV itu? dan apa sih framework CakePHP itu?

Baiklah untuk menjawab keingin-tahuan tersebut, maka penulis akan menjelaskan secara singkat, istilah yang mungkin dianggap asing tersebut.

Teknik MCV adalah singkatan dari Model – Controller – View yaitu suatu design pattern yang digunakan oleh sebagian besar framework PHP dimana dengan metode MCV tersebut seorang pemrogram bisa memisahkan antara representasi database (Model), logika program (Controller), dan tampilan dan desain (View) suatu aplikasi. Sehingga nantinya akan memudahkan pemrogram dalam memaintenance aplikasi.

Framework sendiri secara sederhana berasal dari 2 (dua) kata yaitu frame (kerangka) dan work (kerja), yaitu suatu kerangka kerja aplikasi yang dibuat dengan aturan – aturan tertentu agar lebih memudahkan dalam pembuatan aplikasi. Sehingga pemrogram tidak perlu membuat program dari awal.

Nah CakePHP adalah merupakan salah satu framework PHP yang dibangun guna mempermudahkan seorang programmer membuat aplikasi berbasis web. CakePHP sudah menganut konsep MCV, dan sudah ada aturan baku untuk penulisannya, sehingga pemrogram tidak bisa sembarangan menamai file, mendefinisikan suatu class, dan sebagainya (penjelasan lebih lanjut akan di bahas pada akhir tutorial ini). Itulah yang menurut saya menjadi kelebihan framework CakePHP ini jadi lebih mudah me-maintenance aplikasi dengan skala besar, tapi mungkin menurut sebagian programmer konsep MCV pada framework CakePHP di anggap terlalu kaku.

Konfigurasi CakePHP

Untuk menggunakan framework CakePHP, maka kita membutuhkan installer yang bisa diunduh melalui situs

Tutorial



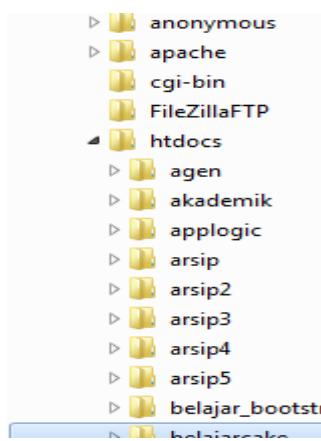
CakePHP

resmi CakePHP yaitu di link <http://cakephp.org/> (pada saat ditulis tutorial ini, CakePHP yang berhasil penulis install adalah CakePHP versi 2.4.0).

Perlu diperhatikan, penulis asumsikan teman – teman sudah mengintall web server, text editor, dan browser pada komputer atau laptop masing – masing (disini penulis menggunakan web server xampp, text editor geany, dan browser google chrome).

Setelah kita unduh installer cakePHP tersebut (berbentuk file zip), maka langkah selanjutnya dapat teman – teman ikuti step – by – stepnya berikut (pastikan pembaca sudah mengaktifkan web server) :

Ekstrak installer cakePHP tersebut pada folder htdocs teman – teman, kemudian ubah nama folder tersebut menjadi **belajarcake**.



Buka file bernama **core.php** yang terletak pada folder \belajarcake\app\Config\core.php. Kemudian pada text editor kita akan melakukan pencarian dengan keyword **Security.salt** dan **Security.cipherSeed** tambahkan sembarang kata sebelum tanda petik tunggal yang terakhir, pada contoh ini, penulis menambahkan kata belajar, kemudian kita save.

```

225 * A random string used in security hashing methods.
226 */
227 Configure::write('Security.salt', 'DYhG93b0gyJfIxfs2guVoUubWwvniR2GOFgaC9mibelajar' );
228
229 /**
230 * A random numeric string (digits only) used to encrypt/decrypt strings.
231 */
232 Configure::write('Security.cipherSeed', '76859309657453542496749683645belajar');
233
234 /**
235 * Apply timestamps with the last
236 * Will append a query string parameter
237 * useful for invalidating browser cache
238 *
239 * Set to 'true' to apply timestamping
240 * regardless of debug mode
241 */
242 //Configure::write('Asset.timestamp', true);
243
244 /**
245 * Compress CSS output by removing whitespace
246 */

```

Setelah itu buka browser, kemudian ketikkan url berikut <http://localhost/belajarcake/>

Tutorial



CakePHP

Release Notes for CakePHP 2.4.0.

[Read the changelog](#)

- Your version of PHP is 5.2.8 or higher.
- Your tmp directory is writable.
- The *FileEngine* is being used for core caching. To change the config edit APP/Config/core.php
- Your database configuration file is NOT present. Rename APP/Config/database.php.default to APP/Config/database.php
- DebugKit is not installed. It will help you inspect and debug different aspects of your application. You can install it from [github](#)

Editing this Page

To change the content of this page, edit: APP/View/Pages/home.ctp.
To change its layout, edit: APP/View/Layouts/default.ctp.
You can also add some CSS styles for your pages at: APP/webroot/css.

[Getting Started](#)
[New CakePHP 2.0 Docs](#)

Jika tampil halaman tersebut, maka teman – teman **TELAH BERHASIL** meng-konfigurasi CakePHP pada web server teman – teman.

Saatnya Koding

Setelah kita berhasil mengkonfigurasi CakePHP, saatnya kita belajar koding untuk menampilkan sebuah kalimat di browser dengan teknik MCV. berikut adalah langkah – langkahnya.

Konfigurasi Database

Buka file **database.php.default** yang berada di folder \belajarcake\app\Config\ database.php.default, kemudian save as file tersebut pada folder yang sama, dan ubah menjadi **database.php** (tanpa ada ekstensi .default), setelah itu ubah scriptnya menjadi seperti berikut

```

63 |     public $default = array(
64 |         'datasource' => 'Database/Mysql',
65 |         'persistent' => false,
66 |         'host' => 'localhost',
67 |         'login' => 'root',
68 |         'password' => '', //secara default pass pada MySQL dikosongi
69 |         'database' => '', //sementara dikosongi, karena kita tidak menggunakan data
70 |         'prefix' => '',
71 |         //'encoding' => 'utf8',
72 |     );
73 |
74 |
75 |     public $test = array(
76 |         'datasource' => 'Database/Mysql',
77 |         'persistent' => false,
78 |         'host' => 'localhost',
79 |         'login' => 'user',
80 |         'password' => 'password',
81 |         'database' => 'test_database_name',
82 |         'prefix' => '',
83 |         //'encoding' => 'utf8',
84 |     );

```

Membuat Model

Karena pada contoh ini, kita belum menggunakan database, maka kita akan men-disable table kita. Pada Model inilah kita merepresentasikan aplikasi kita dengan database.

Buat file dengan nama **Profile.php**, kemudian simpan pada folder \belajarcake\app\Model\Profile.php, ketik-

Tutorial



CakePHP

kan source code berikut

```

1 <?php
2 class Profile extends AppMod
3     public $name = 'Profile'
4     ...

```

Penjelasan kode :

- Baris 2, membuat Class bernama Profile, class profile tersebut adalah turunan dari class bernama AppModel (semua class model harus diturunkan melalui class AppModel).
- Baris 3, mendefinisikan variabel bernama \$name, dan diberi nama sesuai class model tersebut.
- Baris 4, karena kita belum menggunakan database maka kita akan mensetting tabel menjadi false, secara default setting tersebut bernilai true.

Membuat Controller

Controller berfungsi untuk mengontrol alur dan logika pada lapisan aplikasi. Setiap kali user melakukan permintaan data pada web, maka user akan diarahkan ke controller tertentu.

Buat file dengan nama **ProfilesController.php**, kemudian simpan pada folder \belajar-cake\app\Controller\ProfilesController.php, ketikkan source code berikut

```

1 <?php
2 class ProfilesController extends AppController {
3     public $name = 'Profiles';
4
5     public function index() {
6         //script sengaja dikosongi
7     }
8
9     public function profil() {
10        $data = array (
11            'nama'=>'Joko Suntoro',
12            'alamat'=>'Semarang',
13            'hobi'=>'Koding menggunakan PHP',
14            'komunitas'=>'Komunitas PHP Indonesia'
15        );
16
17        $this->set ($data);
18    }
19

```

Penjelasan kode :

- Baris 2, membuat class bernama **ProfilesController**, class ProfilesController tersebut adalah turunan dari class AppController.
- Baris 3, mendefinisikan variabel \$name, dan diberi nama Profiles.
- Baris 5 – 7, membuat function index(), dimana function tersebut otomatis akan ditampilkan pertama kali pada saat membuka browser. function index() tersebut secara aturan akan meload ke sebuah view dengan nama file index.ctp (view, akan kita bahas setelah ini).

Tutorial



CakePHP

- Baris 9 – 18, kita telah membuat array assosiatif dengan nama \$data, dengan parameter nama, alamat, hobi, dan komunitas, kemudian kita lewatkan array tersebut menggunakan metode set(). Function profil() tersebut secara aturan akan otomatis meload ke dalam view dengan nama profil.ctp.

Membuat View

Setelah kita membuat model dan controller, pada tahap terakhir ini kita akan membuat sebuah view. View berfungsi untuk mendesain tampilan layout aplikasi kita. Kita bisa menggunakan murni HTML, CSS, Twitter bootstrap, dll pada view ini. Pada contoh tutorial ini, penulis masih menggunakan murni HTML dahulu ya, karena fokus kita pada kali ini adalah belajar tentang konsepnya MCV pada framework CakePHP.

Nah langsung saja, **kita buat folder baru** dengan nama **Profiles** pada direktori \belajarcake\app\View. Folder Profile tersebut lah yang akan menampung file – file view. Kita lihat pada controller, kita telah membuat 2 (dua) function yaitu function index() dan function profil(), maka file view kita harus dinamai dengan index.ctp dan profil.ctp.

Mungkin teman – teman bertanya, mengapa ekstensi pada file view di atas berekstensi .ctp, bukan .html, .css, atau lainnya?

Jawabannya adalah CakePHP secara baku telah mengaturnya seperti itu, jadi file view harus menggunakan ekstensi .ctp, sedangkan .ctp sendiri merupakan singkatan dari *Cake Template Page*.

Buat sebuah file bernama index.ctp dan profil.ctp kemudian simpan pada folder \belajarcake\app\View\Profiles, masing – masing source codenya adalah sebagai berikut :

index.ctp

```

2 <body>
3 <?php
4     echo "Hello World <br>";
5     echo "Ini adalah tulisan pertama saya <br>";
6     echo "CakePHP saya pasti bisa menguasaimu...";
```

profil.ctp

```

2 <body>
3 Halooo, perkenalkan nama saya <?php echo $nama; ?> <br>
4 Saya tinggal di <?php echo $alamat; ?> <br>
5 Hobi saya adalah <?php echo $hobi; ?> <br>
```

Akhirnya selesai sudah kita step – by – step koding menggunakan framework CakePHP, untuk melihat hasil –

Tutorial

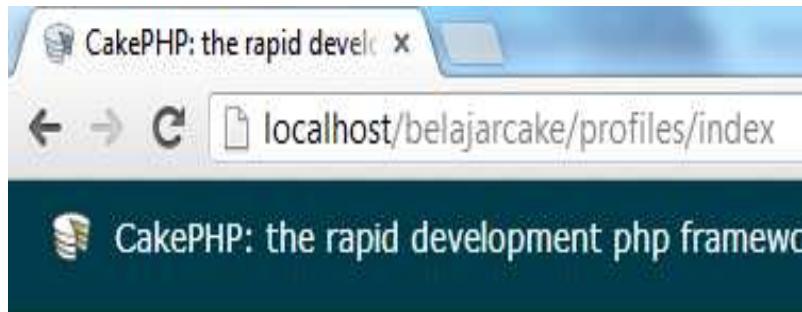


CakePHP

nya pada browser, maka langsung saja kita buka browser kita kemudian kita ketikkan url berikut ini

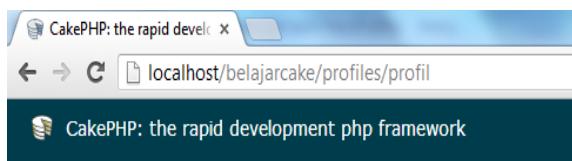
Menampilkan halaman index

<http://localhost/belajarcake/profiles/index>



Hello World
Ini adalah tulisan pertama saya
CakePHP sungguh sangat mudah dan menyenangkan!

Menampilkan halaman profil <http://localhost/belajarcake/profiles/profil>



Halooo, perkenalkan nama saya Joko Suntoro
Saya tinggal di Kota Semarang
Hobi saya adalah Koding menggunakan PHP
Saya berhubungan dengan Komunitas PHP Indonesia, untuk belajar

Selamat teman – teman sudah berhasil membuat aplikasi sederhana menggunakan CakePHP, Ditunggu ya tutorial dari penulis selanjutnya. Silakan teman – teman mengeksplor pengetahuan yang teman – teman miliki. Jangan mudah menyerah ya, karena error pada aplikasi adalah langkah awal dan modal kita untuk menjadi programmer professional.

Oh iya, hampir ada yang lupa penulis sampaikan, yaitu masalah aturan penamaan pada CakePHP. Paya buatkan tabelnya saja ya buat teman – teman tentang aturan penamaan file, class, dan direktoriya ya.

Tabel Penamaan File, Class, dan Letak Direktori Pada Framework CakePHP

Type	Nama File	Ext	Nama Class	Letak Direktori	Keterangan
Model	Page	.php	Page	\app\Model	nama file dan class bersifat singular
Controller	Pages	.php	PagesController	\app\Controller	nama file dan class bersifat plural
View	<i>tergantung dengan nama function pada controller</i>	.ctp		\app\View\Pages	menambah direktori baru, dimana nama direktori tersebut sama dengan nama file controller

Tutorial



CakePHP

Tentang Penulis

Joko Suntoro adalah seorang mahasiswa tingkat akhir studi S1 Jurusan Teknik Informatika di Universitas Semarang. Saat ini penulis masih aktif bekerja di salah satu Perusahaan Nasional yang berlokasi di Jalan Pemuda No. 114 Semarang.



Penulis aktif di dalam forum PHP Jawa Tengah dan PHP Indonesia. Sebenarnya basic dari penulis adalah seorang Database Administrator, tetapi karena rasa ingin tahu penulis sangat besar, penulis belajar pula tentang bahasa pemrograman. Dari semua bahasa pemrograman yang sudah penulis pelajari (Bahasa C, C#, Java, Perl, ASP.Net dan PHP), penulis sangat jatuh hati kepada pemrograman PHP, sehingga penulis mulai konsen untuk menguasai bahasa pemrograman PHP.

Penulis dapat dihubungi melalui

- Email : jokosunt@gmail.com
- Facebook : www.facebook.com/joko.sun1
- Twitter : @jokosuntoro
- Blog : www.joksun.wordpress.com

Saran dan kritik dapat teman – teman layangkan pada salah satu alamat di atas.

```
<?php
    echo "Salam Programmer PHP";
    echo "Jaya Terus PHP Indonesia";
?>
```