

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penulis mendapatkan referensi dari berbagai sumber penelitian terdahulu sebelum penelitian ini dilakukan. Sebagai bahan perbandingan penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terlebih dahulu yang telah dilaksanakan. Berikut merupakan hasil penelitian yang dijadikan sebagai perbandingan dengan pembahasan terkait dengan topik penelitian, yaitu mengenai sistem informasi penjualan dan pembelian toko bangunan.

Penelitian yang dilakukan oleh Asep Prima dengan judul “**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TRANSAKSI PEMESANAN DAN PENJUALAN DI BOBER CAFÉ BANDUNG**” yang bertujuan untuk membuat sistem informasi pengelolaan transaksi pemesanan dan penjualan di Bober Café . Dalam penelitian ini metode yang di gunakan adalah *prototype*. Tujuan dari sistem informasi pengelolaan transaksi pemesanan dan penjualan di Bober Café ini adalah untuk mengelola transaksi pemesanan dan transaksi penjualan yang akan dilakukan oleh Bober Café agar mempermudah pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh para pelayan, *chef*, dan kasir Bober Café. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan oleh penulis adalah dalam melakukan analisis pada sistem informasi penjualan, menggunakan metode pengembangan yaitu dengan *prototype* dan pada penelitian ini metode pendekatan yang di lakukan oleh penelitian ini menggunakan metode pendekatan objek dan program aplikasi yang di gunakan adalah *PHP* dan *database MySQL*. Asep Prima 2014, “Sistem Informasi Pengelolaan Transaksi Pemesanan Dan Penjualan Di Bober Café Bandung”. [1]

Penelitian yang di lakukan oleh Ariyanto Abae dengan judul “**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN PADA TB. SETIA BUDI**” memiliki tujuan untuk merancang sistem informasi persediaan dan penjualan barang pada Tb. Setia Budi yang dapat membantu agar tidak terjadi permasalahan berupa penduplikatan data yaitu data yang sama dapat dimasukkan secara berulang-ulang, sulitnya untuk memperoleh data persediaan barang dan data penjualan. Dalam penelitiannya ini metode yang di gunakan adalah SDLC model *waterfall* dan metode pendekatan sistem yang terstruktur. Persamaan penelitian ini dengan dengan penelitian yang di lakukan oleh penulis adalah dalam melakukan analisis pada sistem informasi persediaan dan penjualan barang radio dan metode yang digunakan adalah *prototype* , adapun perbedaan yaitu metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu berorientasi pada objek. Ariyanto Abae 2013, “Sistem Informasi Penjualan Bahan Bangunan Pada Tb. Setia Budi”. [2]

2.2 Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan beberapa konsep dasar dan teori yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang dibahas sebagai acuan terhadap penerapan konsep kedalam semua kegiatan pengembangan sistem. Teori-teori tersebut merupakan kontribusi dari hasil perkuliahan dan studi literatur.

2.3 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan sistem dan juga keluaran yang dihasilkan.

Menurut Raymond McLeod (2004 : 9) dari kutipan T. Hartono mengartikan yang dimaksud dengan sistem adalah sekelompok elemen – elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. [3]

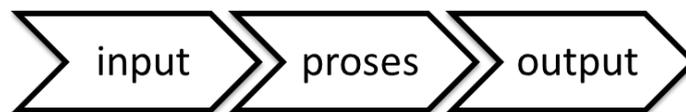
Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 3) dari kutipan Marlina B. Winanti mengartikan sistem yaitu suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. [4]

Menurut Jogiyanto (2005) dari kutipan S. Mauluddin mengartikan pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai : ”jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan sasaran tertentu”. [5]

Pendekatan sistem menurut Jogiyanto (2017:2) lebih menekankan pada elemen atau komponen nya mendefinisikan sistem sebagai suatu kumpulan dari elemen-elemen, komponen-komponen serta subsistem-subsistem yang terorganisasi, saling berinteraksi, untuk mencapai tujuan tertentu. [6]

2.3.1 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum dari sistem adalah adanya masukan (*input*), pengolahan (*proses*), dan keluaran (*output*). Meskipun demikian, sistem ini dapat dikembangkan hingga menyertakan media penyimpanan (*database*). Sebuah sistem dapat berupa sistem terbuka dan tertutup. Sistem informasi biasanya adalah sistem terbuka yang berarti bahwa sistem tersebut dapat menerima berbagai masukan dari lingkungan sekitarnya.



Gambar 2. 1 Gambar Bentuk Umum Sistem

(Sumber: Zulfikli Amsyah, 2001:27)

2.3.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem pasti memiliki sifat sifat dan karakteristik tertentu yang menjadi ciri bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Sistem mempunyai beberapa karakteristik yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*), yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Komponen sistem(*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses

sistem secara keseluruhan.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah pisahkan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem merupakan segala sesuatu yang berada di luar ruang lingkup atau batasan dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus selalu dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan, karena akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

4. Penghubung sistem (*Interface*)

Penghubung (*interface*) merupakan media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem yang lain. Dengan penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain. Keluaran (*Output*) suatu subsistem akan menjadi masukan (*Input*) untuk subsistem yang lain dengan melewati penghubung. Dengan penghubung dapat terjadi suatu integrasi subsistem yang

membentuk satu kesatuan.

5. Masukan sistem (*Input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (Maintenance Input) dan Sinyal (Signal Input).

6. Keluaran sistem (*Output*)

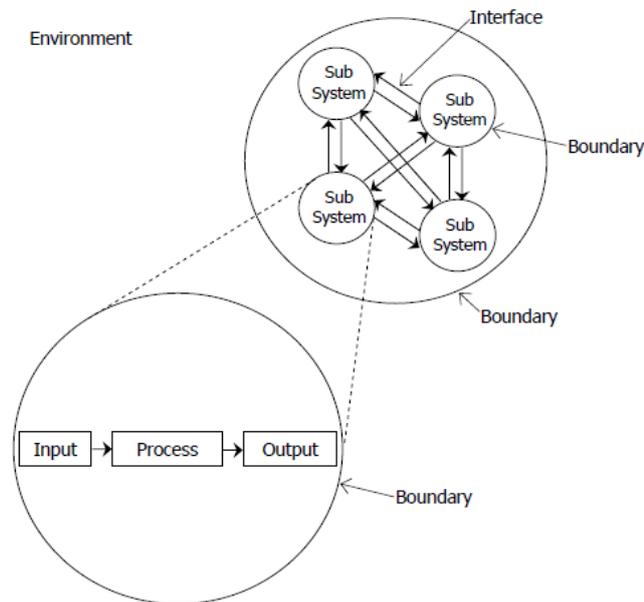
Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran (*Output*) dapat menjadi masukan bagi subsistem yang lain.

7. Pengolah sistem (*Process*)

Suatu proses yang akan mengubah masukan (Input) menjadi keluaran (*Output*).

8. Sasaran atau Tujuan sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti. Jika suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.



Gambar 2. 2 Karakteristik Sistem

(Sumber: Prof. Dr. Jogiyanto HM, MBA, Akt., 2017, Analisis & Desain, Andi yoga, Yogyakarta)

2.3.3 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, contohnya seperti sistem komputer.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*).

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia, misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat di deteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*),

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya campurtangan dari pihak diluarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem tertutup adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya.

2.3.4 Analisis Sistem

Menurut Jogiyanto (2017:129) analisis sistem (*system analysis*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*systems planning*) dan sebelum tahap desain sistem (*system design*). Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan pada tahap selanjutnya.

Didalam tahap analisis sistem ini terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem, yaitu sebagai berikut :

1. *Identify* yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis. [3]

2.3.5 Desain Sistem

Menurut Jogiyanto (2017:196) ada beberapa pengertian perancangan sistem menurut beberapa ahli antara lain :

- 1) Verzello / John Reuter III Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem: Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi : menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
- 2) John Burch & Gary Grudnitski Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
- 3) George M. Scott Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. [3]

2.4 Konsep Dasar Informasi

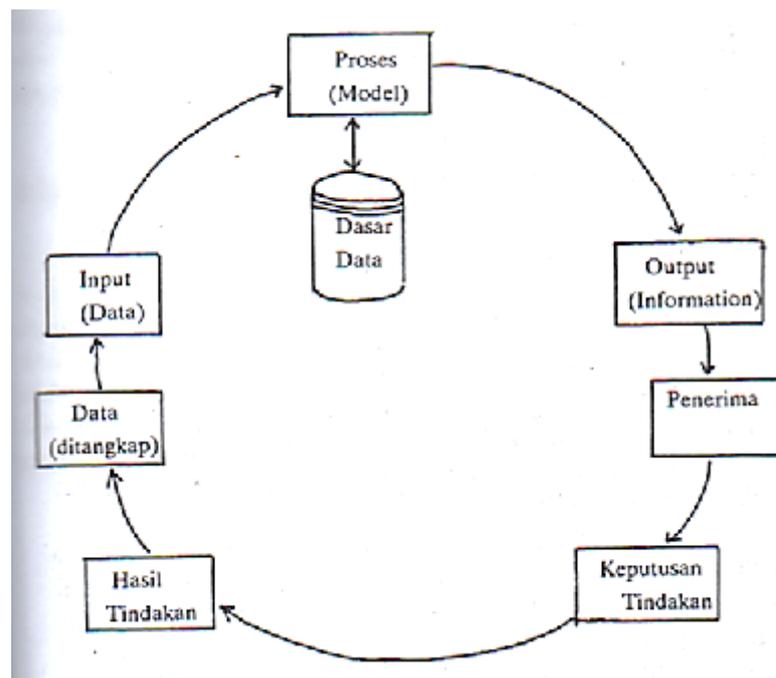
Menurut Sutarman (2012:14), informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga fakta (data) tersebut menjadi memiliki arti bagi penerima. [7]

Sedangkan menurut Agus Mulyanto (2009:12), pengertian informasi adalah sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi

yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata. [8]

2.4.1 Siklus Dasar Informasi

Sebuah data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum diolah menjadi sesuatu yang bermakna. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi penerima kemudian menerima informasi tersebut. Data tersebut akan ditangkap sebagai *input*, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.



Gambar 2. 3 Siklus Informasi

(Sumber: Prof. Dr. Jogiyanto HM, MBA, Akt., 2017, Analisis & Desain, Andi Yogyakarta)

2.4.2 Kualitas Informasi

Kualitas sebuah informasi menurut Jogiyanto (2017:10) mencakup beberapa hal sebagai berikut:

1. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bersifat bias atau menyesatkan. Informasi yang dihasilkan harus mencerminkan maksudnya karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi.

2. Tepat Waktu

Informasi harus tepat pada waktunya artinya informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.

3. Relevan

Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang yang satu dengan yang lainnya pasti berbeda-beda. [6]

2.4.3 Nilai Informasi

Nilai dari informasi menurut Jogiyanto (2017:2) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu Informasi dikatakan bernilai apabila manfaat yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya. Namun perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan di

dalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan, sehingga tidak mungkin atau sulit untuk menghubungkan antara informasi tentang suatu masalah dengan biaya untuk memperolehnya, karena sebagian besar informasi digunakan tidak hanya oleh satu pihak saja di dalam perusahaan. [6]

2.4.4 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut A. Mulyanto (2009) dari kutipan Nizar Rabbi Radliya dan Rangga Sidik mengartikan sistem informasi merupakan sistem yang dijalankan pada organisasi yang dapat mengelola operasi/transaksi harian, kegiatan manajerial dan strategi dari suatu organisasi serta mampu untuk menyediakan kebutuhan tertentu perusahaan yaitu berupa laporan-laporan. [8]

Sedangkan Menurut Dr. Azhar Susanto dari kutipan Taufiq Hidayat menjelaskan bahwa “Sistem informasi adalah kumpulan dari sub sistem apapun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berarti dan berguna” [9]

Sistem Informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. [10]

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam mengambil keputusan. Sistem informasi memiliki komponen-komponen, yaitu :

a. Blok Masukan (*input block*)

Input yang mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input

disini termasuk metode – metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen – dokumen dasar.

b. Blok keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

c. Blok Model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan pengeluaran yang diinginkan.

d. Blok Teknologi (*technology block*)

Teknologi merupakan tool box dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian sari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (*humanware atau brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

e. Blok Basis Data (*database block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f. Blok Kendali (*controls block*)

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, misalnya bencana alam, api, temperatur, air, debu dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan – kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.5 Basis Data

Menurut Fathansyah (2012) dari kutipan Nizar Rabbi Radliya dan Rangga Sidik mengartikan bahwa basis data (*database*) dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang diantaranya:

1. Himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redudansi*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
3. Kumpulan file/tabel yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasannya basis data merupakan sekumpulan data yang terorganisir dan saling berhubungan dengan suatu aturan sehingga dapat menghasilkan manfaat untuk berbagai kebutuhan, serta disimpan dalam media penyimpanan elektronik. [11]

2.6 Penjualan

Penjualan merupakan suatu kegiatan dalam proses transaksi pertukaran barang atau jasa antara penjual dengan pembeli.

2.7 PHP

PHP atau singkatan dari *Hypertext Preprocessor* menurut Didik Dwi Presetyo (2004 : 76), merupakan bahasa *scripting server-side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan. Keunggulan yang ada pada PHP, yaitu seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan yang paling utama PHP adalah pada konektivitasnya dengan sistem database di dalam web. Kelebihan-kelebihan dari PHP diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. PHP mudah dibuat dan dijalankan, maksudnya PHP dapat berjalan dalam *Web Server* dan dalam Sistem Operasi yang berbeda pula.
- b. PHP adalah *software open-source* yang gratis dan bebas didistribusikan kembali di bawah lisensi GPL (GNU Public License). *User* dapat *mendownload* kode-kode PHP tanpa harus mengeluarkan uang atau khawatir dituntut oleh pihak pencipta PHP.
- c. PHP bisa dioperasikan pada *platform* Linux ataupun Windows.
- d. PHP sangat efisien, karena PHP hanya memerlukan *resource system* yang sangat sedikit dibanding dengan bahasa pemrograman lain.
- e. Ada banyak Web Server yang mendukung PHP, seperti Apache, PWS, IIS, dan lain-lain.

- f. PHP juga didukung oleh banyak *database*, seperti MySQL, PostgreSQL, *Interbase*, SQL, dan lain-lain.
- g. Bahasa pemrograman PHP sintaknya sederhana, singkat dan mudah untuk dipahami.
- h. *HTML-embedded*, artinya PHP adalah bahasa yang dapat ditulis dengan menempelkan pada sintaks-sintaks HTML. [12]

2.8 MySQL

MySQL menurut Didik Dwi Prasetyo (2004 :18) merupakan salah satu *database server* yang bersifat *open source* dan didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL. MySQL merupakan RDBMS (*Relational Database Management System*) *server*. RDBMS merupakan program yang memungkinkan pengguna *database* membuat, mengelola, dan menggunakan data pada suatu model relasional. Tabel-tabel yang ada pada *database* memiliki relasi antara satu tabel dengan tabel lainnya.

Berikut merupakan beberapa keunggulan dari MySQL yaitu:

1. Cepat, handal dan mudah dalam penggunaannya

MySQL lebih cepat tiga sampai empat kali dari pada *database server* komersial yang beredar saat ini, mudah diatur, dan tidak memerlukan seseorang yang ahli untuk mengatur administrasi pemasangan MySQL.

2. Didukung oleh berbagai bahasa

Database server MySQL dapat memberikan pesan eror dalam berbagai bahasa seperti Belanda, Portugis, Spanyol, Inggris, Perancis, Jerman, dan Italia.

3. Mampu membuat tabel berukuran sangat besar

Ukuran maksimal dari setiap tabel yang dapat dibuat dengan MySQL adalah 4 GB sampai dengan ukuran file yang dapat ditangani oleh sistem operasi yang dipakai.

4. Lebih Murah

MySQL bersifat *open source* dan didistribusikan dengan gratis tanpa biaya untuk UNIX platform, OS/2 dan Windows *platform*.

5. Melekatnya integrasi PHP dengan MySQL

Keterikatan antara PHP dengan MySQL yang sama-sama *software opensource* sangat kuat, sehingga koneksi yang terjadi lebih cepat jika dibandingkan dengan menggunakan *database server* lainnya. Modul MySQL di PHP telah dibuat *built-in* sehingga tidak memerlukan konfigurasi tambahan pada file konfigurasi php ini. [12]

2.9 Xampp

Menurut Nugroho (2013:1), XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat Anda pakai untuk belajar pemrograman web, khususnya PHP dan MySQL. Di dalam folder utama Xampp, terdapat beberapa folder penting beserta dengan fungsinya yang berbeda-beda, yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Apache, merupakan folder utama dari *Apache Webserve*.
2. Htdocs, folder utama untuk menyimpan data-data *web*, baik PHP maupun HTML biasa.
3. Manual, Berisi subfolder yang di dalamnya terdapat manual program dan *database*, termasuk manual PHP dan MySQL.
4. MySQL, folder utama untuk *database MySQL Server*

5. PHP, folder utama untuk program PHP. [13]

2.10 Code Igniter

CodeIgniter adalah *framework* yang paling mudah untuk dipelajari. Strukturnya sederhana, dokumentasinya lengkap dan jelas. CodeIgniter dibuat pertama kali oleh Rick Ellis, CEO perusahaan Ellislab, Inc. (<http://ellislab.com>), perusahaan yang membuat ExpressionEngine dan MojoMotor. Keduanya merupakan CMS yang cukup banyak digunakan oleh program di dunia.