BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem menurut Andi Kristanto (2007:1) *"Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu."*

Suatu sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefiniskan masukan yang dibutuhkan sistem juga keluaran yang di hasilkan.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Karakteristik atau sifat-sifat dari suatu sistem diantaranya :

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen atau elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem tidak peduli seberapa kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandangsebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar (*Environment*) dari suatu sistem adalah apapun dari batas suatu sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya.

5. Masukan Sistem

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan signal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukan agar sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem

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

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objectives*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

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

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

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

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

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

2.2 Konsep Dasar Informasi

Menurut Andi Kristanto (2007:7) Informasi merupakan kumpulan data yang di olah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tak bisa beroperasi.

2.2.1 Informasi

Menurut Andi Kristanto (2007:7) informasi (*Information)* adalah data yang di oleh menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi bagi yang menerimanya. Informasi juga disebut data yang diproses atau data yang memiliki arti. Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan. Sistem apapun tanpa ada informasi tidak akan berguna, karena sistem tersebut akan mengalami kemacetan dan akhirnya berhenti. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran informasi, dan sebagainya.

2.2.2 Jenis-jenis Informasi

Menurut Andi Kristanto (2007:10) Informasi jika dilihat dari sifat dan sumbernya dapat dibedakan dari beberapa jenis. Jenis-jenis informasi tersebut dibedakan menjadi informasi manajerial, sumber dan rutinitas, serta fisik.

a. Informasi manajerial, yaitu informasi strategis untuk manajerial tingkat atas, informasi taktis untuk manajerial tingkat menengah, dan informasi operasional untuk manajerial tingkat bawah.
b. Sumber Informasi, dibagi menjadi informasi internal dan eksternal. Informasi internal adalah informasi yang menggambarkan keadaan (*profile*), sedangkaninformasi eksternal adalah informasi yang menggambarkan ada tidaknya perubahan di luar organisasi. Informasi ini biasanya lebih banyak digunakan untuk kegiatan-kegiatan manajerial tingkat atas.
c. Informasi rutinitas, dibagi menjadi informasi rutin dan insendentil. Informasi rutin digunanakan secara periodik terjadwal dan digunakan untuk penanggulangan masalah rutin, sedangkan informasi insendentil diperlukan untuk penanggulangan masalah khusus.
d. Informasi fisik, dapat diartikan susunan yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan tenaga pelaksanya yang secara bersama-sama salingmendukung untuk menghasilkan suatu produk, dan sistem informasi dari segi fungsi merupakan suatu proses berurutan dimulai dari pengumpulan data dan diakhiri dengan komunikasi.

2.2.3 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data diolah menjadi informasi melalui suatu model, yang kemudian informasi tersebut akan diterima penerima untuk membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti akan menghasilkan tindakanyang lain yang akan membuat sejumlah data kembali.

2.2.4 Kualitas Informasi

Menurut Andi Kristanto (2007:10) Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 hal, yaitu :

1. Akurat (*accurate*)

Akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat pada waktunya (*timeliness*)

Tepat pada waktunya berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi.

3. Relevan (*relevance*)

Relevan berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi didefinisikan oleh Charles S. Wasson (2005 : 9) sebagai berikut : *"Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan."*

2.3.1 Komponen Sistem Informasi

Andri Kristanto (2007 : 13) mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut :

1. Input

Input disini adalah semua data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi.Data yang masuk ke dalam sistem informasi termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Proses

Proses merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi input yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah menjadi suatu output yang akan digunakan oleh si penerima.

3. Output

Semua keluaran bagian atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu informasi yang berguna dan dapat dipakai oleh penerima.komponen ini akan berhubungan langsung dengan pemakai sistem informasi dan merupakan tujuan akhir dari pembuatan sistem informasi.

4. Teknologi

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

2.4 Promosi

Sofyan Asauri (2007 : 10) Promosi adalah kegiatan pemasaran dan penjualan dalam rangka menginformasikan dan mendorong permintaan terhadap produk, jasa, dan ide dari perusahaan dengan cara mempengaruhi para konsumen agar mau membeli produk dan jasa yang dihasilkan oleh perusahaan.

2.5 Pemesanan

Sofyan Asauri (2007 : 3) Pemesanan adalah hasil prestasi kerja kegiatan usaha yang berkaitan dengan mengalirnya barang & jasa dari produsen sampai ke konsumen. Adapun pengertian Pemasaran secara luas adalah proses kegiatan yang mulai jauh sebelum barang – barang atau bahan – bahan masuk dalam proses produksi.

Dalam hal ini banyak keputusan pemasaran yang harus di buat jauh ebelum produk itu di hasilkan seperti harga dan promosinya.

2.5.1 Tujuan Pemesanan

Berikut ini merupakan tujuan utama dari pemesanan :

a. Memaksimumkan pelayanan bagi konsumen
b. Meminimumkan investasi pada persediaan
c. Perencanaan kapasitas
d. Pengesahan produksi dan pengendalian produksi
e. Persediaan dan kapasitas
f. Penyimpanan dan pergerakan material
g. Peralatan, *routing*, dan proses *planning*

2.6 *Catering*

Menurut Amalia (2010:6) Usaha catering merupakan usaha yang paling populer dibanding boga. Bisnis ini juga dapat di definisikan sebagai salah satu jasa dibidang makanan yang sudah jadi di antar langsung ketempat pemesan. Catering biasanya dibutuhkan pada berbagai acara seperti pesta perkawinan,seminar,acara keagamaan dan lain sebagainya. Kegiatan – kegiatan tersebut, biasa.a pihak penyelenggara menyewa jasa catering untuk menyiapkan makanan sesuai kebutuhan.

2.7 Pengertian Internet

Internet adalah sebuah jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut.

2.8. Topologi & Jaringan Komputer

2.8.1. Jaringan Komputer

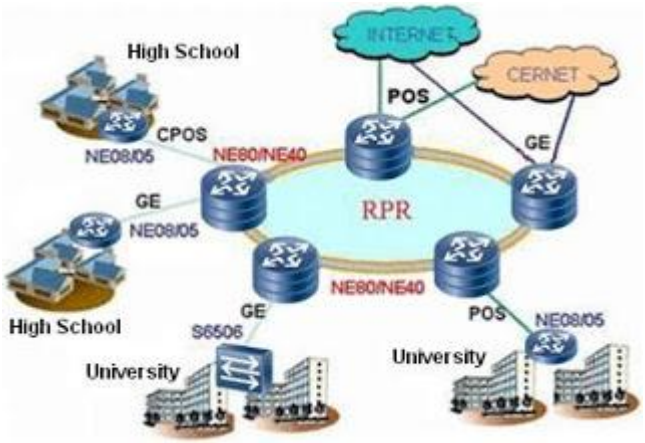
Menurut Tata Sutabri (2012 : 46) jaringan komputer adalah merupakan sistem yang terdiri dari gabungan beberapa perangkat komputer yang didesain untuk dapat berbagi sumber daya, berkomunikasi dan akses informasi dari berbagai tempat.antar komputer yang satu dengan komputer yang lain

A. LAN (Local Area Network)

Local Area Network atau LAN, merupakan suatu Jenis Jaringan Komputer dengan mencakup wilayah lokal. Dengan menggunakan berbagai perangkat jaringan yang cukup sederhana dan populer, seperti menggunakan kabel UTP (Unshielded Twisted-Pair), Hub, Switch, Router, dan lain sebagainya.Contoh dari jaringan LAN seperti komputer-komputer yang saling terhubung di sekolah, di perusahaan, Warnet, maupun antar rumah tetangga yang masih mencakup wilayah LAN.

Keuntungan dari penggunaan Jenis Jaringan Komputer LAN seperti lebih irit dalam pengeluaran biaya operasional, lebih irit dalam penggunaan kabel, transfer data antar node dan komputer labih cepat karena mencakup wilayah yang sempit atau lokal, dan tidak memerlukan operator telekomunikasi untuk membuat sebuah jaringan LAN.

Kerugian dari penggunaan Jenis Jaringan LAN adalah cakupan wilayah jaringan lebih sempit sehingga untuk berkomunikasi ke luar jaringan menjadi lebih sulit dan area cakupan transfer data tidak begitu luas.

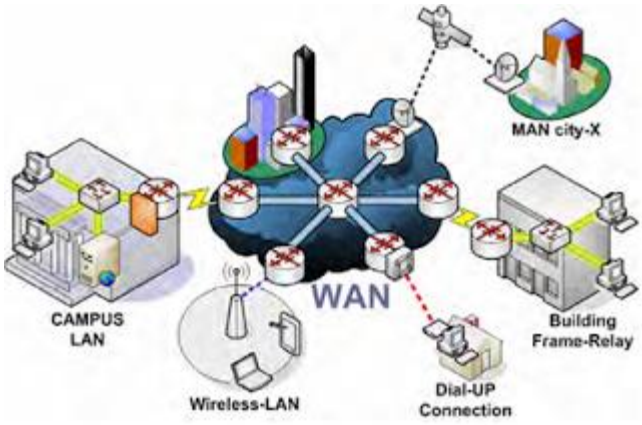


Gambar 2.1 *Jaringan LAN*

B. MAN (Metropolitan Area Network)

Metropolitan Area Network atau MAN, merupakan Jenis Jaringan Komputeryang lebih luas dan lebih canggih dari Jenis Jaringan Komputer LAN. DisebutMetropolitan Area Network karena Jenis Jaringan Komputer MAN ini biasa digunakan untuk menghubungkan jaringan komputer dari suatu kota ke kota lainnya. Untuk dapat membuat suatu jaringan MAN, biasanya diperlukan adanya operator telekomunikasi untuk menghubungkan antar jaringan komputer. Contohnya seperti jaringan Depdiknas antar kota atau wilayah dan juga jaringan mall-mall moderen yang saling berhubungan antar kota.

Keuntungan dari Jenis Jaringan Komputer MAN ini diantaranya adalah cakupan wilayah jaringan lebih luas sehingga untuk berkomunikasi menjadi lebih efisien, mempermudah dalam hal berbisnis, dan juga keamanan dalam jaringan menjadi lebih baik.Kerugian dari Jenis Jaringan Komputer MAN seperti lebih banyak menggunakan biaya operasional, dapat menjadi target operasi oleh paraCrackeruntuk mengambil keuntungan pribadi, dan untuk memperbaiki jaringan MAN diperlukan waktu yang cukup lama.



Gambar 2.2 *JaringanMAN*

C. WAN (Wide Area Network)

Wide Area Network atau WAN, merupakan Jenis Jaringan Komputer yang lebih luas dan lebih canggih daripada Jenis Jaringan Komputer LAN dan MAN. Teknologi jaringanWAN biasa digunakan untuk menghubungkan suatu jaringan dengan negara lain atau dari satu benua ke benua yang lainnya. Jaringan WAN bisa terdiri dari berbagai Jenis Jaringan Komputer LAN dan WAN karena luasnya wilayah cakupan dari Jenis Jaringan Komputer WAN. Jaringan WAN, biasanya menggunakan kabel fiber optic serta menanamkannya di dalam tanah maupun melewati jalur bawah laut.

Keuntungan Jenis Jaringan Komputer WAN seperti cakupan wilayah jaringannya lebih luas dari Jenis Jaringan Komputer LAN dan MAN, tukar-menukar informasi menjadi lebih rahasia dan terarah karena untuk berkomunikasi dari suatu negara dengan negara yang lainnya memerlukan keamanan yang lebih, dan juga lebih mudah dalam mengembangkan serta mempermudah dalam hal bisnis.Kerugian dari Jenis Jaringan WAN seperti biaya operasional yang

dibutuhkan menjadi lebih banyak, sangat rentan terhadap bahaya pencurian data-data penting, perawatan untuk jaringan WAN menjadi lebih berat.



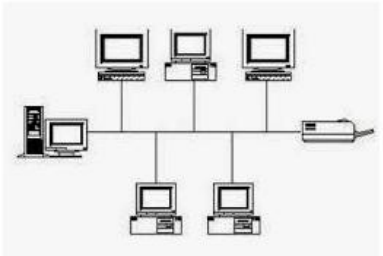
Gambar 2.3 *Jaringan WAN*

2.8.2. Topologi

Menurut Tata Sutabri (2012 : 47)Pengertian topologi jaringan komputer adalah suatu cara atau konsep untuk menghubungkan beberapa atau banyak komputer sekaligus menjadi suatu jaringan yang saling terkoneksi. Macam-Macam Topologi Jaringan Komputer**.**

A.Topologi bus

Topologi yg terdiri dari beberapa komputer tersusun rapi dan menggunakan Cuma satu kabel coaxial dan setiap komputer terhubung menggunakan kabel BNC dan kedua ujung dari kabel coaxial harus di akhiri oleh terminator.

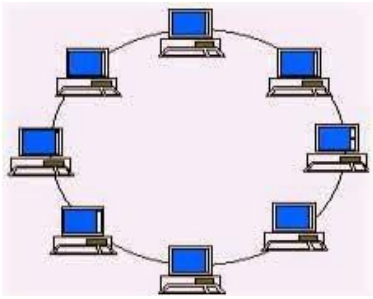


Gambar 2.4 *Topologi Bus*

a. Kelebihan dari bus hampir sama dengan ring, yaitu kabel yang digunakan tidak banyak dan menghemat biaya pemasangan.
b. Kekurangan topologi bus adalah jika terjadi gangguan atau masalah pada satu komputer bisa menggangu jaringan di komputer lain, dan untuk topologi ini sangat sulit mendeteksi gangguan, sering terjadinya antrian data, dan jika jaraknya terlalu jauh harus menggunakan repeater.

B. Topologi Ring

Pada topologi ring setiap komputer di hubungkan dengan komputer lain dan seterusnya sampai kembali lagi ke komputer pertama, dan membentuk lingkaran sehingga disebut ring, topologi ini berkomunikasi menggunakan data token untuk mengontrol hak akses komputer untuk menerima data, misalnya komputer 1 akan mengirim file ke komputer 4, maka data akan melewati komputer 2 dan 3 sampai di terima oleh komputer 4, jadi sebuah komputer akan melanjutkan pengiriman data jika yang dituju bukan IP Address dia.



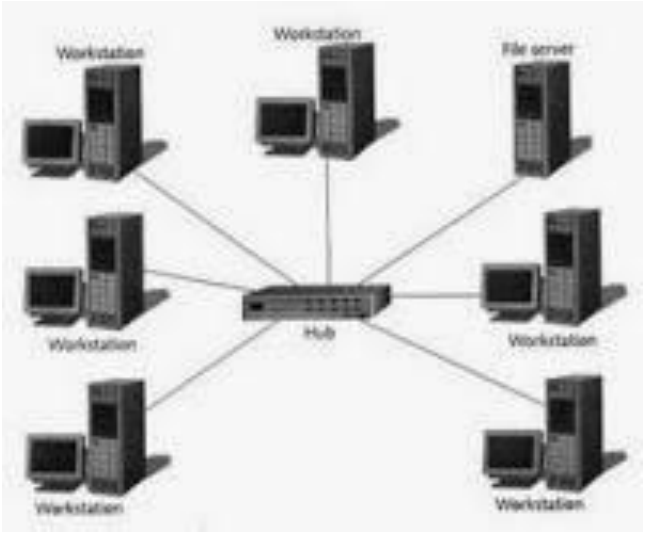
Gambar 2.5 *Topologi Ring*

Kelebihan dari topologi jaringan komputer ring adalah pada kemudahan dalam proses pemasangan dan instalasi, penggunaan jumlah kabel lan yang sedikit sehingga akan menghemat biaya.

Kekurangan paling fatal dari topologi ini adalah, jika salah satu komputer ataupun kabel nya bermasalah, maka pengiriman data akan terganggu bahkan error.

C. Topologi Star

Topologi ini membentuk seperti bintang karena semua komputer dihubungkan ke sebuah hub atau switch dengan kabel UTP, sehingga hub/switch lah pusat dari jaringan dan bertugas untuk mengontrol lalu lintas data, jadi jika komputer 1 ingin mengirim data ke komputer 4, data akan dikirim ke switch dan langsung di kirimkan ke komputer tujuan tanpa melewati komputer lain.*Topologi jaringan komputer* inilah yang paling banyak digunakan sekarang karena kelebihannya lebih banyak.



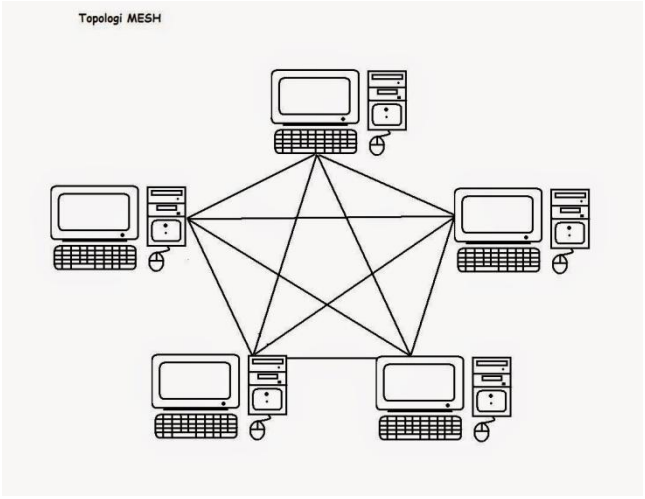
Gambar 2.6 *Topologi Star*

a. Kelebihan topologi ini adalah sangat mudah mendeteksi komputer mana yang mengalami gangguan, mudah untuk melakukan penambahan atau pengurangan komputer tanpa mengganggu yang lain, serta tingkat keamanan sebuah data lebih tinggi .

b. Kekurangannya topologi jaringan komputer ini adalah, memerlukan biaya yang tinggi untuk pemasangan, karena membutuhkan kabel yang banyak serta switch/hub, dan kestabilan jaringan sangat tergantung pada terminal pusat, sehingga jika switch/hub mengalami gangguan, maka seluruh jaringan akan terganggu.

D. Topologi Mesh

Pada topologi ini setiap komputer akan terhubung dengan komputer lain dalam jaringannya menggunakan kabel tunggal, jadi proses pengiriman data akan langsung mencapai komputer tujuan tanpa melalui komputer lain ataupun switch atau hub.



Gambar 2.7 *Topologi Mesh*

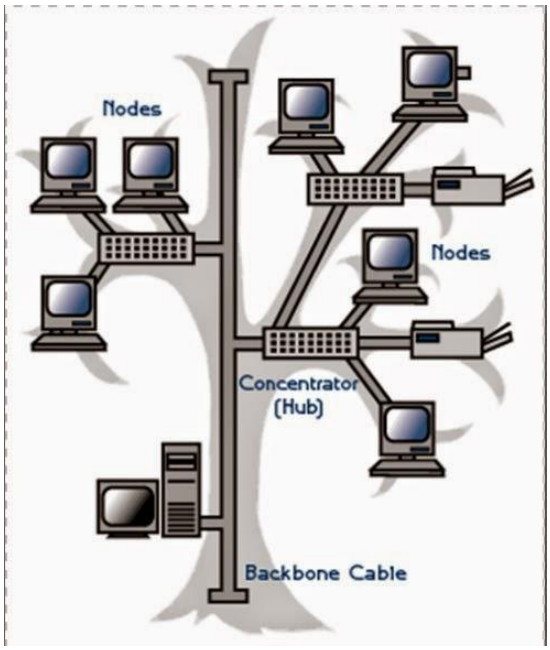
a. Kelebihanya adalah proses pengiriman lebih cepat dan tanpa melalui komputer lain, jika salah satu komputer mengalami kerusakan tidak akan menggangu komputer lain.

b. Kekurangan dari topologi ini sudah jelas, akan memakan sangat banyak biaya karena membutuhkan jumlah kabel yang sangat banyak dan setiap

komputer harus memiliki Port I/O yang banyak juga, selain itu proses instalasi sangat rumit.

E. Topologi Tree

Topologi Tree merupakan gabungan dari beberapa topologi star yang dihubungan dengan topologi bus, jadi setiap topologi star akan terhubung ke topologi star lainnya menggunakan topologi bus, biasanya dalam topologi ini terdapat beberapa tingkatan jaringan, dan jaringan yang berada pada tingkat yang lebih tinggi dapat mengontrol jaringan yang berada pada tingkat yang lebih rendah.



Gambar 2.8 *Topologi Tree (Pohon)*

a. Kelebihan topologi tree adalah mudah menemukan suatu kesalahan dan juga mudah melakukan perubahan jaringan jika diperlukan.
b. Kekurangan nya yaitu menggunakan banyak kabel, sering terjadi tabrakan dan lambat, jika terjadi kesalahan pada jaringan tingkat tinggi, maka jaringan tingkat rendah akan terganggu juga.

2.9 Unified Modeling Language (UML)

Didalam buku Lonnie D. Bentley dan Jeffrey L. Whitten (2007:382) yang dimaksud dengan Unified Modelling Language (UML) adalah satu bahasa terstandarisasi yang digunakan dalam analisis dan desain sistem berorientasi objek. Perlengkapan UML meliputi diagram-diagram yang memudahkan seorang analis untuk memvisualisasikan konstruksi sistem berorientasi objek. UML merupakan alat yang sangat baik untuk meningkatkan kualitas analisis dan perancangan suatu sistem sehingga dapat menciptakan suatu sistem yang berkualitas tinggi. Pengenmbangan sistem berbasis UML ini terdiri dari fase identifikasi masalah, fase analisis, dan fase perancangan sistem.

Berikut merupakan beberapa diagram dari UML (Unified Modelling Language), yaitu (Lonnie D. Bentley dan Jeffrey L. Whitten, 2007:382):

a. Diagram Use Case
b. Diagram Activity
c. Diagram Sequence
d. Diagram Collaboration
e. Diagram Class

2.10 Structured Query Language (SQL)

Structured Query Language (SQL) adalah sekumpulan perintah khusus yang digunakan untuk mengakses data dalam *database* relasional SQL. Merupakan sebuah bahasa komputer yang mengikuti standar ANSI (American Nasional Standard Institute) yang digunakan dalam manajemen *database*

relasional. Dengan SQL, kita dapat mengakses *database,* menjalankan *query* untuk mengambil data dari *database,* menambahkan data ke *database,* menghapus data di dalam *database* , dan mengubah data didalam *database*. Saat ini hampir semua *server database* yang ada mendukung SQL untuk melakukan manajemen datanya.

Dalam ilmu Komputer, menurut ANSI (American National Standards Institute) SQL merupakan bahasa standar untuk sistem manajemen *database* relasional. Perintah SQL digunakan untuk melakukan tugas-tugas seperti *update* data, atau mengambil data dari *database*. Beberapa sistem manajemen *database* relasional umum yang menggunakan SQL adalah: Oracle, Sybase, Microsoft SQL Server, Access, Ingres, dan lain-lain. Meskipun sebagian besar sistem *database* menggunakan SQL, kebanyakan dari mereke juga memiliki ekstensi tambahan milik mereka sendiri yang biasanya hanya digunakan pada sistem mereka. Meskipun demikian, perintah-perintah SQL standar seperti "*Select*", "*Insert*", "*Update*", "*Delete*", "*Create",* dan "*Drop"* dapat digunakan pada seluruh DBMS tersebut.

2.11. Perangkat Lunak Pendukung

a. XAMPP

XAMPP adalah fitur lengkap AMPP (Apache MySQL, PHP, Perl) paket yang merupakan salah satu dari beberapa AMPP *middleware* tumpukan non-komersial tersedia di Linux. Dengan integrasi ketat, XAMPP memungkinkan untuk menjalankan apa pun dari sebuah halaman rumah pribadi ke situs produksi

fitur lengkap (meskipun hanya untuk tujuan pembangunan. XAMPP tidak dimaksudkan untuk digunakan pada *server* produksi karena masalah keamanan).

Sedangkan dalam jurnal (Sri Pujianti, Risnandar, S.T. M.T. Helmie Firmansyah, 2003:2) Xampp merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan meng-*install* XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server* Apache, PHP, dan MYSQL secara manual.

b. PHPMyAdmin

PhpMyAdmin adalah perangkat lunak gratis yang ditulis dalam PHP, dimaksudkan untuk menangani administrasi MySQL melalui Web. phpMyAdmin mendukung berbagai operasi pada MySQL. Operasi yang sering digunakan (mengelola *database*, tabel, kolom, hubungan, indeks, pengguna, perizinan, dll) dapat dilakukan melalui antarmuka pengguna.

c. PHP

PHP adalah kependekan dari *Personal Home Page*, Rasmus Ledofrf adalah pencipta bahasa Pemrograman PHP pada tahun 1995. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.Dalam batempo.com diuraikan bahwa PHP merupakan singkatan dari Hypertext Preprocessor, ia adalah bahasa pemrograman *server side* yang sudah banyak digunakan pada saat ini, terutama untuk pembuatan *wesite* dinamis.

PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

Bahasa pemrograman PHP memiliki file ekstensi *.*php* dan tidak bisa di *access* secara langsung tanpa adanya sebuah web *server*. Sintak-sintak PHP diawali dan diakhiri dengan <?php … ?> atau <? …. ?>/ *Syntax* PHP juga dapat disisipkan pada *tag-tag* html. *File* PHP yang ditaruh pada *file* yang berektensi *.*html* tidak akan dieksekusi alias tidak bisa di *access.*

PHP dan MySQL adalah pratner yang cocok satu sama lain. PHP tanpa MySQL tidak akan berguna karena MySQL merupakan aplikasi database yg di dalamnya terdapat macam-macam database yang digunakan oleh user.

d. HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language)* adalah sebuah bahasa *markup* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah *browser* Internet. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*) , HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web.

HTML berupa kode-kode tag yang menginstruksikan browser untuk menghasillkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah *file* yang merupakan *file* HTML dapat dibuka dengan menggunakan *browser* web seperti Mozilla Firefox atau Google Chrome. HTML juga dapat dikenali oleh aplikasi pembuka email ataupun dari PDA dan program lain yang memiliki kemampuan *browser*.

e. HTTP

Diuraikan oleh Dwiarum Astriani dalam ilmukomputer.org bahwasannya HTTP dan HTTPS adalah kode bahasa protokol yang tidak asing lagi bagi pengguna internet, karena di setiap link yang mengacu pada sebuah *website* pasti menggunakannya. Kode ini juga sering dijumpai ketika kita hendak melakukan *browsing* atau membuka halaman website tertentu. Kita di minta untuk mengetik kode tersebut di awalnya dan di akhiri dengan titik dua dan garis miring kembar ketika kita melakukan *browsing* halaman *website* yang di inginkan.

f. World Wide Web (Website)

Disebut juga web merupakan salah satu layanan untuk pengguna internet. Web dikembangkan di CERN, laboratorium Fisika Partikel Eropa yang didasarkan pada teknologi *hypertext*. Istilah "*web*" meminjam dari kata bahasa Inggris, jaring laba-laba, untuk menggambarkan bagaimana seluruh komputer di dunia yang mendapat akses *internet* terhubung melalui sebuah jaringan yang sangat luas.