BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Menurut Abdul Kadir (2003 : 54) pada dasarnya, sistem adalah kumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem.

Definisi sistem menurut Hanif Al-fatta (2007 : 18), sistem adalah kumpulan atau *group* dari bagian atau komponen apapun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Menurut Jogianto (2005:1) yang dimaksud dengan sistem adalah merupakan jaringan kerja dari prosedur–prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama–sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Suatu prosedure adalah suatu urutan – urutan operasi *klerikal* (tulis menulis), biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi – transaksi bisnis yang terjadi.

Sistem terdiri dari elemen – elemen yang saling berkaitan, elemen tersebut dapat menyusun sebuah sistem yang terdiri dari :

1. Tujuan, merupakan tujuan dari sistem tersebut.
2. Batasan, merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem.
3. Kontrol, merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem tersebut.
4. *Input*, merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data.
5. Proses, merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memroses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna.
6. *Output*, merupakan hasil dari *Input* yang telah diproses oleh bagian pengolah dan merupakan tujuan akhir sistem.
7. Umpan balik, merupakan elemen dalam sistem yang bertugas mengevaluasi bagian dari *Output* yang dikeluarkan, dimana elemen ini sangat penting demi kemajuan sebuah sistem.

2.1.1. Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005 : 3). Pada hakekatnya suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat – sifat tertentu, yaitu :

1. Komponen *(components)*

   Terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen - komponen

dapat terdiri dari beberapa subsistem/subbagian, dimana setiap subsistem tersebut memiliki fungsi khusus dan akan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batasan Sistem *(boundary)*

   Merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya/dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup *(scope)* dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem *(environments)*

   Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan menggangu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung *(interface)*

   Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke yang lainnya. Keluaran (*Output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*Input*) untuk subsistem lainnya dengan melalui

penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem *(Input)*

   Merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance Input*) dan masukan sinyal (*signal Input*). *Maintenance Input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal *Input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contoh didalam sistem komputer, program adalah *maintenance Input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah signal *Input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem *(Output)*

   Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supersistem. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan merupakan hasil sisa pembuangan, sedang informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

7. Pengolah Sistem *(Process)*

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi. Sistem Sasaran atau tujuan (*goal*) akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan-laporan lain yang dibutuhkan oleh manajemen.

8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. 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. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya. Perbedaan suatu sasaran (*objectives*) dan suatu tujuan (*goal*) adalah, goal biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran dalam ruang lingkup yang lebih sempit. Bila merupakan suatu sistem utama, seperti misalnya sistem bisnis perusahaan, maka istilah goal lebih tepat diterapkan. Untuk sistem akuntansi atau sistem-sistem lainnya yang merupakan bagian atau subsistem dari sistem bisnis, maka istilah objectives yang lebih tepat. Jadi tergantung dari ruang

lingkup mana memandang sistem tersebut. Seringkali tujuan (*goal*) dan sasaran (*objectives*) digunakan bergantian dan tidak dibedakan.

2.2. Definisi Informasi

Informasi adalah suatu hal yang sangat dibutuhkan disebuah organisasi untuk kelancaran usaha yang dilakukan oleh organisasi tersebut guna mencapai target yang telah ditentukan oelh anggota organisasi tersebut. Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

Menurut Azhar (2004 : 40), *"Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermamfaat dalam pengambilan keputusan saat ini untuk mendatang."*

Menurut Jogyanto (2005 : 36), *"informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya."*

Data adalah kegiatan yang menggambarkan kejadian-kejadian dan kesatuan nyata data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Data adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai *Input* dalam menghasilkan informasi.

> Menurut Andri Kristanto (2008 : 8), *"data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan"*

2.2.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2005 : 11) yang dimaksud sistem informasi adalah suatu sistem 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.

Menurut Jogiyanto (2005 : 36), tujuan sistem informasi adalah menghasilkan informasi. Tugas dari sistem informasi adalah untuk melakukan siklus pengolahan data. Untuk melakukan siklus ini, maka sebagai suatu sistem diperlukan komponen-komponen tertentu.

Abdul Kadir (2003 : 70) juga menyebutkan dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

1. Perangkat keras (*hardware*), yaitu mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat lunak (*software*), yaitu sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. Prosedur, yaitu sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
4. Orang (*user*), yaitu pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basis data (*database*), yaitu sekumpulan table, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan si sumber (*resources*) dipakai secara bersamaan atau diakses oleh sejumlah pemakai.

2.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas suatu informasi tergantung dari 3 (tiga) hal yaitu, informasiharus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timelines*) dan relevan (*relevance*).

1. Akurat yaitu informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut.
2. Tepat Waktu yaitu informasi yang diterima harus tepat pada waktunya, sebab kalau informasi yang diterima lambat maka informasi tersebut sudah tidak berguna lagi.
3. Relevan yaitu informasi tersebut harus mempunyai manfaat bagi penerima.

2.3. Definisi Sistem Informasi

Menurut Azhar Susanto (2004:55) yang dimaksud dengan sistem informasi adalah kumpulan dari sub – sub sistem baik phisik maupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna.

Menurut Jogianto (2005:8) yang dimaksud dengan informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

http://sisteminformasi.wordpress.com, komponen sistem informasi terdiri dari

1. Hardware, terdiri dari komputer, printer, dan jaringan

2. Software, merupakan kumpulan dari perintah atau fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer dalam melaksanakan tugas tertentu.
3. Data, merupakan komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan suatu informasi.
4. Manusia, yang terlibat dalam komponen manusia yaitu operator, dan sebagainya
5. Prosedur, seperti dokumen prosedur, buku penuntun operasional dan teknis.

2.3.2. Kegiatan Sistem Informasi

http://sisteminformasi.wordpress.com, kegiatan dari sistem informasi mencakup hal-hal sebagai berikut :

a. *Input*, merupakan kegiatan untuk menyediakan data untuk proses.
b. Proses, menngambarkan bagaimana suatu data di proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai tambah.
c. *Output*, suatu kegiatan untuk menghasilkan suatu informasi dari data tersebut
d. Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.
e. Kontrol, suatu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut beralan sesuai dengan yang diharapkan.

2.3.3. Tujuan Pembangunan Sistem Informasi

Bersumber dari http://sisteminformasi.wordpress.com

1. Integrasi sistem
    a. Menghubungkan sistem individu/kelompok
    b. Pengkolektifan data data penyambungan secara otomatis
    c. Peningkatan koordinasi dan pencapaian sinergi.
2. Efisiensi pengelolaan sistem
    a. Penggunaan basis data dalam upaya kesamaan pengadministrasian data
    b. Pengelolaan data berkaitan dengan karakteristik informasi
    c. Penggunaan dan pengambilan informasi.
3. Dukungan keputusan untuk manajemen
    a. Melengkapi informasi guna kebutuhan proses pengambilan kebutuhan
    b. Akuisi informasi eksternal melalui jaringan komunikasi
    c. Ekstrasi dari informasi internal yang terpadu.

2.3.4. Manfaat Sistem Informasi

http://sisteminformasi.wordpress.com. Sistem informasi memiliki manfaat,

a. Menghemat tenaga kerja
b. Peningkatan efisiensi
c. Mempercepat proses
d. Perbaikan dokumentasi
e. Pencapaian standar

f. Perbaikan keputusan

2.4. Jaringan Prosedur Sistem Persediaan Barang

Prosedur sistem persediaan barang menurut Krismiaji dalam bukunya yang berjudul ”Sistem Informasi Akuntansi” adalah sebagai berikut:

”Jika sistem persediaan diselenggarakan secara manual, maka sistem ini sudah menjadi satu (tergabung) dalam siklus pendapatan dan siklus pengeluaran. Jika sistem persediaan diselenggarakan dengan menggunakan komputer, maka prosedur pemrosesan transaksi persediaannya adalah dalam sistem on-line real-time, departemen penerimaan barang membuat laporan penerimaan barang setiap hari dan dikirim ke departemen pengelolaan data. Bagian gudang membuat permintaan pembelian dan juga diserahkan ke deparetmen pengelolaan data untuk dimasukan kedalam komputer. Setelah data masuk, komputer menjalankan program validasi untuk menguji adak tidaknya kesalahan pada data transaksi yang masuk. Jika tidak ada kesalahan data, maka sistem akan memposting taransaksi tersebut ke file induk, mencetak laporan kontrol, dan memperbarui file ringkasan buku besar. Program lain yang dijalankan adalah program pencetakan lpaoran pemesanan kembali. Sebelum dilakukan penghitungan fisik persediaan, sistem juga akan mencetak laporan kuantitas persediaan”. (2007:375)

2.5. Dokumen yang digunakan dalam Persediaan Barang Dagang

Menurut Mulyadi dalam bukunya “Sistem Akuntansi”, dokumen-dokumen yang digunakan dalam sistem persediaan adalah sebagai berikut:

1. Surat Order pengiriman

   Dokumen ini merupakan lembar pertama pada saat surat order pengiriman yang memberikan otorisasi kepada fungsi pengiriman

untuk mengririmkan jenis barang dengan jumlah dan spesifikasi seperti yang tertera diatas dokumen tersebut.

2. Laporan Penerimaan Barang

   Dokumen ini dibuat oleh fungsi penerimaan untuk menunjukan bahwa barang yang diterima dari pemasok telah memenuhi syarat seperti jenis, spesifikasi, mutu, dan kuantitas seperti tercantum dalam surat order pembelian.

3. Bukti Memorial

   Dokumen ini dibuat untuk mencatat tambahan kuantitas dan harga pokok persediaan dalam kartu persediaan dan digunakan sebagai sumber dalam mencatat transaksi selesainya produk jadi dalam Jurnal Umum.

2.6 Pengertian Internet

Menurut Budi Irawan (2005:69) Internet adalah suatu jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer local dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut.Layanan internet meliputi komunikasi langsung (email, chat), diskusi (Usenet News, email, milis), dan aneka layanan lainnya.

2.6.1. Fasilitas Internet

Sebagai jaringan komputer terbesar di dunia, internet memilikifasilitas-fasilitas yang disediakan untuk pemakai informasi diantaranya sebagai berikut :

a. *Worl Wide Web* (WWW)

Disingkat *Web*, adalah bagian yang paling menarik dari Internet, melalui *web* kita bisa mengakses informasi tidak hanya berupa teks, tetapi juga gambar, suara, film, animasi dan memungkinkan kita berpindah-pindah dengan hanya mengklik *mouse* kita. Untuk mengakses *web* dibutuhkan *software* yang disebut *Browser, browser* terpopuler saat ini adalah*Microsoft Internet Explorer, Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*.

b. *Electronic Mail* (E-mail)

Merupakan surat elektronik yang dikirimkan melalui Internet, dengan fasilitas ini kita bisa mengirim atau menerima *email* dari dan ke pengguna Internet di seluruh dunia.

c. Telnet

Dengan menggunakan *telnet* kita bisa menggunakan komputer untuk berhubungan dengan komputer orang lain dan mencari atau mengambil informasi-informasi yang ada di komputer tersebut.

d. *File Transfer Protocol* (FTP)

Melalui *software* FTP, anda bisa mengirim data atau *file* dari satu komputer ke komputer lain. Proses mengirim *file* dari sebuah komputer anda disebut dengan proses *Upload*, jika anda pernah membuat *HomePage* maka kata *Upload* tentu tidak asing lagi

e. Gopher

Gopher merupakan sistem dimana pemakai dapat mengakses informasi di komputer lain, beda *gopher* dengan *web* adalah *gopher* tidak bisa

menampilkan gambar, melainkan hanya teks, oleh sebab itu *gopher* mulai banyak ditinggalkan para pemakai internet ini.

f. *Chat Group/ Internet Relary Chat* (IRC)

IRC adalah forum dimana pemakai internet dapat saling berdiskusi atau berbincang-bincang dengan pemakai lain.

g. Newsgroup

Disebut juga ruang percakapan bagi para anggota yang mempunyaikepentingan sama. Untuk dapat menikmati fasilitas ini, kita harus terkoneksi ke ISP yang menyediakan fasilitas *Newsgroup*, karena semua ISP menyediakannya.

2.7 Teknologi Web

http://digilib.ittelkom.ac.id, pada tahun-tahun awal pengenalan internet pada dunia, *website* atau situs*web* yang tersedia masih langka. HTML (*Hyper Text Markup Language*) masih baru dan belum banyak yang menguasainya. Namun oleh karena HTML mudahdipelajari maka banyak orang mulai meramaikan internet dengan situs *web* buatan mereka sendiri.

Website yang ada pada internet mulanya berupa *website* yang statis, kakudan tidak indah. *Website* tersebut menyerupai sebuah brosur atau tulisan dokumen. Ternyata internet berkembang begiru pesat dan *website* yang tersedia saat ini sudah berupa *website* dinamis yang sangat interaktif. Pengunjung dapat berkomunikasi dengan *website*. *Web* tersebut juga mampu memberi informasi yang diinginkan pengunjung seperti menunjukkan waktu dan tanggal sekarang, verifikasi kartu kredit, dan lain sebagainya.

Teknologi yang berjasa bagi terciptanya interaktivitas pada masa lalu adalahCGI (*Common Gateway Interface*). Namun CGI *Script* akhirnya ditinggalkan karena sukar dimengerti. Bahasa pemrograman *web* berkembang menjadi *Perl* danC yang agak mudah dimengerti. Saat ini bahasa pemrograman *web* menjadibahasa yang mudah dipahami seperti ASP (*Active Server Pages*), PHP,JavaScript, VBScript dan lainnya.

2.7.1 Konsep Pemrograman Web

http://digilib.ittelkom.ac.id, *web* merupakan fasilitas hiperteks untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan data multimedia lainnya. PHP merupakan salah satu *script Server Side* yang sangat populer diterapkan dalam sebuah situs *web*. Situs atau *web* dapat dikategorikan menjadi dua yaitu *web* statis dan *web* dinamis.

a. *Web* statis

   Web statis adalah *web* yang berisi atau menampilkan informasi-informasi yang sifatnya statis (tetap). Disebut statis karena pengguna tdak dapat berinteraksi dengan *web* tersebut. Singkatnya, untuk mengetahui suatu *web* bersifat statis dapat dilihat dari tampilannya. Jika suatu *web* hanya berhubungan dengan halaman *web* lain dan berisi suatu informasi yang tetap maka *web* tersebut disebut *web* statis.

b. *Web* dinamis

   Web dinamis adalah *web* yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan pengguna. *Web* yang dinamis memungkinkan pengguna untuk berinteraksi menggunakan form sehingga dapat mengolah

informasi yang ditampilkan. *Web* dinamis bersifat interaktif, tidak kaku dan terlihat lebih indah.

2.7.2 Pemrograman Web

http://digilib.ittelkom.ac.id, ada 2 (dua) kategori dalam pemrograman *web*, yaitu pemrograman*Server Side* dan *Client Side*. Pada pemrograman *Server Side*, perintah-perintahprogram dijalankan di server *web*, kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* dalam bentuk HTML biasa.

Adapun pada *Client Side*, perintah program dijalankan pada *browserweb* sehingga ketika klien meminta dokumen *script* maka *script* dapat di*download*dari *serve*r kemudian dijalankan pada *browser* yang bersangkutan.

a. *Client Side*

   Program *web* yang tergolong dalam *client side* seperti JavaScript, VB Script, HTML dan lain-lain. Hasil parsing *script* pemrograman *client side*(misal JavaScript dan VBScript) yang berupa HTML dari *server web* dapatdilihat dengan memilih menu **View > Source Code**.

b. *Server Side*

Program *web* yang tergolong *Server Side* adalah Perl, ASP (*Active ServerPages*), JSP (*Java Server Pages*), PHP, CFM (*Cold Fussion*). Hasilparsing script pemrograman Server Side (misal ASP dan PHP) yangberupa HTML dari *server web* dapat dilihat dengan memilih menu **View >Source Code**. Dapat dilihat bahwa *script* program yang ditulis tidakditampilkan pada halaman *Source Code* tersebut, hal ini terjadi karena*script* hanya diproses di *server web* dan hasilnya dikembalikan dalambentuk tag-tag HTML yang ditampilkan di *browser*.

2.7.2.1 HTML

Menurut Taryana Suryana dan jonathan Sarwono dalam buku yang berjudul membuat web pribadi dan bisnis dengan HTML (2007), HTML atau HyperText 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 saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consortium (W3C).

Versi terakhir dari HTML adalah HTML 4.01, meskipun saat ini telah berkembang XHTML yang merupakan pengembangan dari HTML.

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

Secara garis besar, terdapat 4 jenis elemen dari HTML:

- Structural. tanda yang menentukan level atau tingkatan dari sebuah teks (contoh, <h1>Golf</h1> akan memerintahkan browser untuk menampilkan "Golf" sebagai teks tebal besar yang menunjukkan sebagai Heading 1
- Presentational. tanda yang menentukan tampilan dari sebuah teks tidak peduli dengan level dari teks tersebut (contoh, boldface akan menampilkan bold. Tanda presentational saat ini sudah mulai digantikan oleh CSS dan tidak direkomendasikan untuk mengatur tampilan teks,
- Hypertext. tanda yang menunjukkan pranala ke bagian dari dokumen tersebut atau pranala ke dokumen lain (contoh, <ahref="http://www.wikipedia.org/">Wikipedia akan menampilkan Wikipedia sebagai sebuah hyperlink ke URL tertentu),
- Elemen widget yang membuat objek-objek lain seperti tombol (<button>), list (<li>), dan garis horizontal (<hr>).

2.7.2.2 PHP

(http://id.wikipedia.org/php) PHP (*PHP Hypertext Protocol*) PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page (Situs Personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari

web.Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Dengan perilisan kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP dirubah menjadi akronim berulang PHP: Hypertext Preprocessing.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

2.8 Perangkat Lunak Pendukung

Dalam pembuatan program aplikasi untuk laporan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa perangkat lunak yang menunjang dalam pembuatan program aplikasi berbasis web. Yaitu Windows sebagai sistem operasi yang akan dipakai, AppServ sebagai Web Sever, PHP sebagai bahasa pemrograma, MySQL sebagai Database, Adobe Dreamweaver sebagai layout dan editor penulisan file-file PHP dan HTML.

2.8.1 Mysql Database

MySQL (http://id.wikipedia.org/wiki/MySQL) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.