BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil Tempat Kerja Praktek

CV. Global Softindo adalah salah satu perusahaan konsultan yang bergerak di bidang Teknologi Informasi dan Bisnis Manajemen. Dengan semakin berkembangnya perusahaan-perusahaan asing di dalam maupun di luar negeri dengan dilengkapi sarana *Information Technology* yang sangat baik sehingga dapat mendukung kinerja perusahaan, dengan ini CV. Global Softindo menyediakan solusi bisnis dan teknologi informasi terbaik untuk membantu perusahaan nasional agar dapat berkembang dan bersaing di dunia internasional dengan cara menyinergikan antara bisnis dengan teknologi informasi.

CV. Global Softindo hadir membantu dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan bisnis dengan solusi teknologi informasi. Pendiagnosaan permasalahan bisnis akan dilakukan secara menyeluruh sehingga menghasilkan solusi yang tepat sasaran dan sesuai dengan proses sehari-hari.

2.1.1. Sejarah Instansi

CV. Global Softindo adalah perusahaan konsultan yang di bidang Teknologi Informasi dan Bisnis Manajemen. Berawal dari pembuatan *website*

untuk perusahaan-perusahaan swasta, instansi pemerintah dan sekolah-sekolah, kemudian berkembang dengan memulai menangani proyek-proyek aplikasi berbasiskan teknologi *web*.

Dengan perkembangan kebutuhan akan teknologi informasi yang semakin meningkat pada tiap waktunya, maka setelah berjalan selama kurang lebih dua tahun terbentuklah CV. Global Softindo yang secara resmi didirikan pada tanggal 1 April 2009 yang bertempat di jalan Jl. Kembar I No. 53 Kecamatan Regol Bandung 40253.

CV. Global Softindo berkembang menjadi perusahaan konsultan Bisnis Manajemen dan Teknologi Informasi yang menangani aplikasi-aplikasi yang berbasis web. Sampai saat ini CV. Global Softindo telah memiliki *workshop* yang terpisah dengan kantor utamanya dengan fasilitas yang memadai dan suasana yang kondusif, yang berlokasi di Jl. Pasir Leuitk No. 25 Bandung.

2.1.2. Logo Instansi

Berikut adalah gambar logo perusahaan CV. Global Softindo.



Gambar 2.1 Logo Perusahaan CV. Global Softindo

Logo CV. Global Softindo terdiri dari dua warna utama yaitu jingga dan abu-abu.

Dari segi warna maka warna jingga ini mencerminkan semangat dan energi yang luar biasa untuk mencapai sasaran dan tujuan, seperti halnya CV. Global Softindo yang memiliki semangat dan fokus menyelesakan proyek-proyek yang sedang ditangani. Begitu juga dengan warna abu-abu yang memiliki arti serius, bisa diandalkan dan stabil. Sifat-sifat luhur yang diharapkan dimiliki oleh Global Softindo.

Dari segi gambar, panah menerangkan mengenai sikap fokus layaknya anak panah yang melesat ke sasarannya. Sedangkan bayangan di bawah mengambarkan sikap introsepsi yang selalu bercermin pada diri sendiri untuk mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumya.

2.1.3. Badan Hukum Instansi

Berikut adalah badan hukum perusahaan CV. Global Softindo.

AKTA PENDIRIAN

Akta Notaris Irene Ratnaningsih Handoko, SH. Nomor 09 Tanggal 28 April 2009

SK PENGESAHAN BADAN HUKUM PERSEROAN KOMANDITER

Nomor : AHU-39092.AH.01.01. Tahun 2008

BIDANG USAHA

Perdagangan Piranti Lunak dan Piranti Keras

ALAMAT KANTOR

Jl. Kembar I No. 53 Regol Bandung 40253 Telp. 022 - 5205583

ALAMAT WORKSHOP

Jl. Terusan Cimuncang (Pasir Leutik) No. 25 Bandung 40125

Telp/Fax : +62 22 7272210

Website : http://www.globalsoftindo.com

Email : info@globalsoftindo.com

NOMOR POKOK WAJIB PAJAK

21.093.173.9-424.000

SURAT IZIN USAHA PERDAGANGAN (SIUP) KECIL

Nomor : 510/1- 3112 -BPMPPT

TANDA DAFTAR PERUSAHAAN

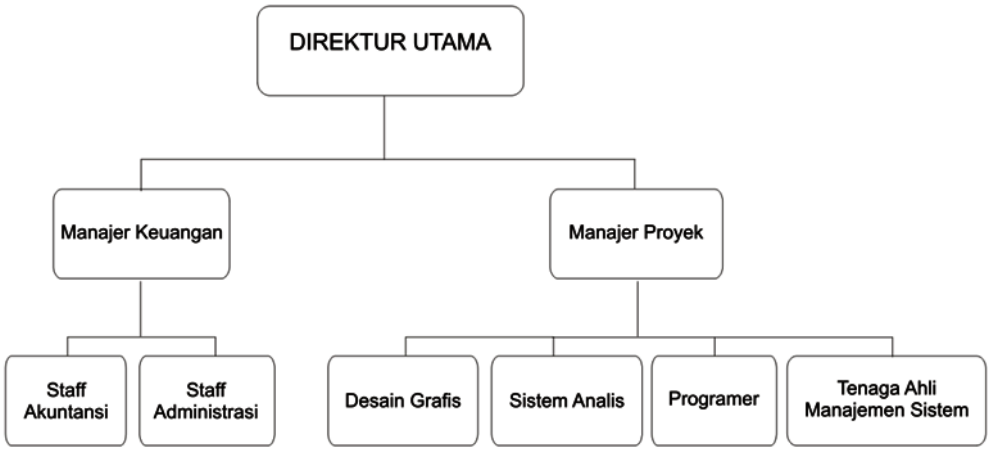
PERUSAHAAN KOMANDITER (CV)

Nomor TDP : 101135727716

Berlaku : 20 Mei 2014

2.1.4. Struktur Organisasi dan Job Description

Berikut adalah struktur organisasi dari perusahaan CV. Global Softindo.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. Global Softindo

2.1.4.1. Direktur Utama

Direktur utama merupakan pimpinan tertinggi CV. Glohal Softindo. Bertugas mengendalikan kegiatan manajerial serta berperan dalam pengendalian kerjasana antara satu bagian dengan bagian yang lainnya, tugas utamanya adalah memimpin perusahaan dan bertanggung jawab terhadap seluruh kelangsungan hidup perusahaan.

2.1.4.2. Manajer Keuangan

Bertanggung jawab menangani royek-proyek yang akan dikerjakan dan dilelang, tugas lainnya mewakili direktur untuk bertemu dengan klient dan melakukan perencanaan proyek selanjutnya bersama klien.

2.1.4.3. Manajer Proyek

Bertanggung jawab dalam mengawaasi dan koordinasi pembangunan sebuah proyek, melakukan evaluasi, estimasi waktu dan mengambil keputusan menyangkut pembangunan suatu proyek.

2.1.4.4. Staff Akuntansi

Bertanggung jawab dalam membuat laporan keuangan, jurnal, neraca keuangan, perhitungan dan rincian gaji pegawai yang kemudian dibuat laporan. Selain itu berkoordinasi dengan manajer keuangan untuk mempersiapkan biaya pelaksanaan proyek. Serta bertanggung jawab terhadap masalah keuangan.

2.1.4.5. Staff Administrasi

Bertanggung jawab terhadap kegiatan administrasi perusaahaan seperti mengawaasi keluar masuknya surat dari atau ke perusahaan, membuat dokumen-

dokumen yang berhubungan dengan adminsistrasi umum serta membuat berbagai surat perusahaan.

2.1.4.6. Desain Grafis

Bertanggung jawab terhadap tampilan antarmuka aplikasi dari aplikasi yang sedang dikerjakan, berkoordinasi dengan *programmer* untuk mendesain aplikasai yang *user friendly*.

2.1.4.7. Sistem Analis

Bertanggung jawab terhadap analisa sistem aplikasi aplikasi yang sedang dikerjakan, berkoordinasi dengan bagian programmer untuk mendesain sebuah sistem aplikasi.

2.1.4.8. Programmer

Bertanggung jawab terhadap *cooding* aplikasi yang telah dibuat oleh sistem analis dan *coding* program untuk tampilan antaramuka aplikasi.

2.1.4.9. Tenaga Ahli Manajemen Sistem

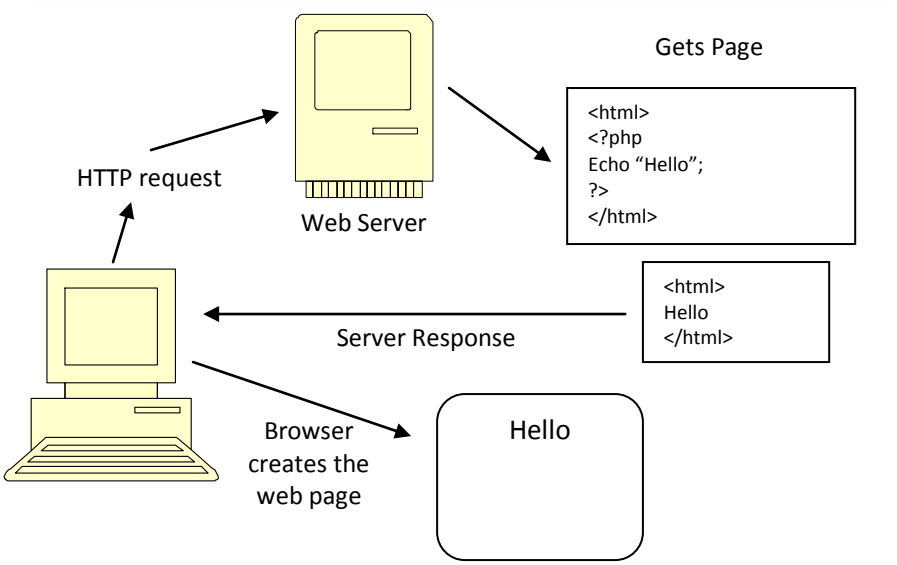
Bertanggung jawab terhadap analisa proses bisnis suatu perusahaan pada pengerjaan proyek.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. PHP

PHP (akronim dari *PHP Hypertext Preprocessor*) yang merupakan bahasa pemrogramman berbasis *web* yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. PHP dikatakan sebagai sebuah *server-side embedded script language* artinya sintaks-sintaks dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh *server* tetapi disertakan pada halaman HTML biasa. Aplikasi-aplikasi yang dibangun oleh PHP pada umumnya akan memberikan hasil pada *web browser*, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di *server*. Pada prinsipnya *server* akan bekerja apabila ada permintaan dari *client*. Dalam hal ini *client* menggunakan kode-kode PHP untuk mengirimkan permintaan ke *server* (dapat dilihat pada gambar dibawah). Ketika menggunakan PHP sebagai *server-side embedded script language* maka *server* akan melakukan hal-hal sebagai berikut :

1. Membaca permintaan dari *client/browser*
2. Mencari halaman/*page* di *server*
3. Melakukan instruksi yang diberikan oleh PHP untuk melakukan modifikasi pada halaman/*page*.
4. Mengirim kembali halaman tersebut kepada *client* melalui *internet* atau *intranet*.



Gambar 2.3 Cara Kerja PHP

2.2.2. Framework Prado

Framework adalah sekumpulan *library* dan *code* program yang digunakan untuk memudahkan pengembangan aplikasi. Yang paling populer saat ini adalah .*NET Framework* yang digunakan untuk pengembangan aplikasi di platform *Windows*. PHP juga memiliki beberapa framework yang dapat memudahkan pengembangan *website* ataupun aplikasi *web based*. Salah satu *framework* tersebut adalah *Prado*. Sebagian besar *framework* PHP menggunakan konsep MVC. Konsep ini memisahkan pengembangan menjadi 3 bagian yaitu pengembangan model/*object*, visual/*design* tampilan, dan *controller*/logika program.

Prado merupakan *framework* untuk PHP dimana pengembangan aplikasi *web* dengan *Prado* akan mengubah konsep dan alur kerja pengembangan *website* dari konsep tradisional PHP menjadi berbasis komponen dan *event*. Contoh paling sederhana yang menggunakan konsep yang sama adalah pengembagan *website* dengan *ASP.NET* atau pengembangan aplikasi *desktop* dengan *Visual Basic* dan *Delphi*. Jadi pengembangan *website* hampir sama dengan pengembangan aplikasi *desktop*.

2.2.3. DBMS, MySQL dan SQL

2.2.3.1. DBMS

Basis data atau *database* adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematik sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. *Database* digunakan untuk menyimpan informasi atau data yang terintegrasi dengan baik di dalam komputer.

Untuk mengelola *database* diperlukan suatu perangkat lunak yang disebut DBMS atau *Database Management System*. DBMS merupakan suatu sistem perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses database secara praktis dan efisien. Dengan DBMS, pengguna akan lebih mudah mengontrol dan memanipoulasi data yang ada.

2.2.3.2. MySQL

Sedangkan *MySQL* adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan *MySQL*, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*).

MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain :

1. Portabilitas. *MySQL* dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, *FreeBSD*, *Mac Os X Server*, *Solaris*, *Amiga*, dan masih banyak lagi.
2. *Open Source*. *MySQL* didistribusikan secara *open source*, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara cuma-cuma.
3. *Multiuser*. *MySQL* dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. *Performance Tuning*. *MySQL* memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
5. Jenis Kolom. *MySQL* memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed* / *unsigned integer*, *float*, *double*, *char*, *text*, *date*, *timestamp*, dan lain-lain.

6. Perintah dan Fungsi. *MySQL* memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (*query*).
7. Keamanan. *MySQL* memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level *subnetmask*, nama *host*, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. Skalabilitas dan Pembatasan. *MySQL* mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
9. Konektivitas. *MySQL* dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, *Unix soket* (UNIX), atau *Named Pipes* (NT).
10. Lokalisasi. *MySQL* dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
11. Antar Muka. *MySQL* memiliki *interface* (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).
12. Klien dan Peralatan. *MySQL* dilengkapi dengan berbagai peralatan (*tool*) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk *online*.

13. Struktur tabel. *MySQL* memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan basis data lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

2.2.3.3. SQL

SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem *database* (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja *optimizer*-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam *query* data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh single user, kecepatan *query MySQL* bisa sepuluh kali lebih cepat dari *PostgreSQL* dan lima kali lebih cepat dibandingkan *Interbase*.

2.2.4. Web Server dan Apache

2.2.4.1. Web Server

Web server adalah *software* yang menjadi tulang belakang dari *world wide web* (www). *Web server* menunggu permintaan dari *client* yang menggunakan *browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Modzilla,* dan program *browser* lainnya. Jika ada permintaan dari *browser,* maka *web server*

akan memproses permintaan itu kemudian memberikan hasil prosesnya berupa data yang diinginkan kembali ke *browser*. Data ini mempunyai format yang standar, disebut dengan format SGML (*standar general markup language*). Data yang berupa format ini kemudian akan ditampilkan oleh *browser* sesuai dengan kemampuan *browser* tersebut. Contohnya, bila data yang dikirim berupa gambar, *browser* yang hanya mampu menampilkan teks (misalnya *lynx*) tidak akan mampu menampilkan gambar tersebut, dan jika ada akan menampilkan alternatifnya saja. *Web server*, untuk berkomunikasi dengan *client*-nya (*web browser*) mempunyai protokol sendiri, yaitu HTTP (*hypertext transfer protocol*).

Dengan protokol ini, komunikasi antar *web server* dengan *client*-nya dapat saling dimengerti dan lebih mudah. Seperti telah dijelaskan diatas, format data pada *world wide web* adalah SGML. Tapi para pengguna internet saat ini lebih banyak menggunakan format HTML (*hypertext markup language*) karena penggunaannya lebih sederhana dan mudah dipelajari. Kata *HyperText* mempunyai arti bahwa seorang pengguna *internet* dengan *web browser*-nya dapat membuka dan membaca dokumen-dokumen yang ada dalam komputernya atau bahkan jauh tempatnya sekalipun.

Hal ini memberikan cita rasa dari suatu proses yang tridimensional, artinya pengguna *internet* dapat membaca dari satu dokumen ke dokumen yang lain hanya dengan mengklik beberapa bagian dari halaman-halaman dokumen (*web*) itu. Proses yang dimulai dari permintaan *webclient* (*browser*), diterima *web server*, diproses, dan dikembalikan hasil prosesnya oleh *web server* ke *web client*

lagi dilakukan secara transparan. Setiap orang dapat dengan mudah mengetahui apa yang terjadi pada tiap-tiap proses. Secara garis besarnya *web server* hanya memproses semua masukan yang diperolehnya dari *web clientnya*.

2.2.4.2. Apache

Apache merupakan *web server* yang paling banyak dipergunakan di *Internet*. Program ini pertama kali didesain untuk sistem operasi lingkungan *UNIX*. Namun demikian, pada beberapa versi berikutnya *Apache* mengeluarkan programnya yang dapat dijalankan di *Windows NT*. *Apache* mempunyai program pendukung yang cukup banyak. Hal ini memberikan layanan yang cukup lengkap bagi penggunanya. Beberapa dukungan Apache :

1. Kontrol Akses. Kontrol ini dapat dijalankan berdasarkan nama *host* atau nomor IP.

2. CGI (*Common Gateway Interface*). Yang paling terkenal untuk digunakan adalah perl (*Practical Extraction and Report Language*), didukung oleh *Apache* dengan menempatkannya sebagai modul (*mod_perl*).

3. PHP (*Personal Home Page/PHP Hypertext Processor*). Program dengan metode semacam CGI, yang memproses teks dan bekerja di *server*. *Apache* mendukung PHP dengan menempatkannya sebagai salah satu modulnya (*mod_php*). Hal ini membuat kinerja PHP menjadi lebih baik.

4. SSI (*Server Side Includes*).

Web server Apache mempunyai kelebihan dari beberapa pertimbangan di atas, antara lain adalah :

1. *Apache* termasuk dalam kategori *freeware*.
2. *Apache* mudah sekali proses instalasinya jika dibanding *web server* lainnya seperti *NCSA, IIS,* dan lain-lain.
3. Mampu beroperasi pada berbagai *platform* sistem operasi.
4. Mudah mengatur konfigurasinya. *Apache* mempunyai hanya empat *file* konfigurasi.
5. Mudah dalam menambahkan peripheral lainnya ke dalam *platform web server*-nya.

2.2.5. Ubuntu

Ubuntu adalah salah satu distribusi *Linux* yang berbasiskan pada *Debian*. Proyek *Ubuntu* disponsori oleh *Canonical Ltd* (perusahaan milik Mark Shuttleworth). Nama *Ubuntu* diambil dari nama sebuah konsep ideologi di Afrika Selatan. "*Ubuntu*" berasal dari bahasa kuno Afrika, yang berarti "rasa perikemanusian terhadap sesama manusia". *Ubuntu* juga bisa berarti "aku adalah aku karena keberadaan kita semua". Tujuan dari distribusi *Linux Ubuntu* adalah membawa semangat yang terkandung di dalam *Ubuntu* ke dalam dunia perangkat lunak.

Ubuntu adalah sistem operasi lengkap berbasis *Linux*, tersedia secara bebas dan mempunyai dukungan baik yang berasal dari komunitas maupun tenaga ahli profesional.

Komunitas *Ubuntu* dibentuk berdasarkan gagasan yang terdapat di dalam filosofi *Ubuntu* :

1. bahwa perangkat lunak harus tersedia dengan bebas biaya
2. bahwa aplikasi perangkat lunak tersebut harus dapat digunakan dalam bahasa lokal masing-masing dan untuk orang-orang yang mempunyai keterbatasan fisik, dan
3. bahwa pengguna harus mempunyai kebebasan untuk mengubah perangkat lunak sesuai dengan apa yang mereka butuhkan.

Perihal kebebasan inilah yang membuat *Ubuntu* berbeda dari perangkat lunak berpemilik (*proprietary*); bukan hanya peralatan yang Anda butuhkan tersedia secara bebas biaya, tetapi Anda juga mempunyai hak untuk memodifikasi perangkat lunak Anda sampai perangkat lunak tersebut bekerja sesuai dengan yang Anda inginkan.

2.2.6. Hypertext Transfer Protocol (HTTP)

Hypertext Transfer Protocol (HTTP) adalah sebuah protokol jaringan lapisan aplikasi yang digunakan untuk sistem informasi terdistribusi, kolaboratif, dan menggunakan hipermedia. Penggunaannya banyak pada pengambilan sumber

daya yang saling terhubung dengan tautan, yang disebut dengan dokumen hiperteks, yang kemudian membentuk *World Wide Web* pada tahun 1990 oleh fisikawan Inggris, Tim Berners-Lee. Hingga kini, ada dua versi mayor dari protokol HTTP, yakni HTTP/1.0 yang menggunakan koneksi terpisah untuk setiap dokumen, dan HTTP/1.1 yang dapat menggunakan koneksi yang sama untuk melakukan transaksi. Dengan demikian, HTTP/1.1 bisa lebih cepat karena memang tidak usah membuang waktu untuk pembuatan koneksi berulang-ulang.

Pengembangan standar HTTP telah dilaksanakan oleh Konsorsium *World Wide Web* (*World Wide Web Consortium/W3C*) dan juga *Internet Engineering Task Force* (IETF), yang berujung pada publikasi beberapa dokumen *Request for Comments* (RFC), dan yang paling banyak dirujuk adalah RFC 2616 (yang dipublikasikan pada bulan Juni 1999), yang mendefinisikan HTTP/1.1.

Dukungan untuk HTTP/1.1 yang belum disahkan, yang pada waktu itu RFC 2068, secara cepat diadopsi oleh banyak pengembang penjelajah *Web* pada tahun 1996 awal. Hingga Maret 1996, HTTP/1.1 yang belum disahkan itu didukung oleh *Netscape 2.0, Netscape Navigator Gold 2.01, Mosaic 2.7, Lynx 2.5*, dan dalam *Microsoft Internet Explorer 3.0*. Adopsi yang dilakukan oleh pengguna akhir penjelajah *Web* pun juga cepat. Pada bulan Maret 2006, salah satu perusahaan *Web hosting* melaporkan bahwa lebih dari 40% dari penjelajah *Web* yang digunakan di *Internet* adalah penjelajah *Web* yang mendukung HTTP/1.1. Perusahaan yang sama juga melaporkan bahwa hingga Juni 1996, 65% dari semua penjelajah yang mengakses *server-server* mereka merupakan penjelajah *Web* yang

mendukung HTTP/1.1. Standar HTTP/1.1 yang didefinisikan dalam RFC 2068 secara resmi dirilis pada bulan Januari 1997. Peningkatan dan pembaruan terhadap standar HTTP/1.1 dirilis dengan dokumen RFC 2616 pada bulan Juni 1999.

HTTP adalah sebuah protokol meminta/menjawab antara klien dan *server*. Sebuah klien HTTP (seperti *web browser* atau robot dan lain sebagainya), biasanya memulai permintaan dengan membuat hubungan ke *port* tertentu di sebuah *server Web hosting* tertentu (biasanya port 80). Klien yang mengirimkan permintaan HTTP juga dikenal dengan *user agent*. *Server* yang meresponsnya, yang menyimpan sumber daya seperti berkas HTML dan gambar, dikenal juga sebagai *origin server*. Di antara *user agent* dan juga *origin server*, bisa saja ada penghubung, seperti halnya *proxy*, *gateway*, dan juga *tunnel*.

HTTP tidaklah terbatas untuk penggunaan dengan TCP/IP, meskipun HTTP merupakan salah satu protokol aplikasi TCP/IP paling populer melalui *Internet*. Memang HTTP dapat diimplementasikan di atas protokol yang lain di atas *Internet* atau di atas jaringan lainnya. seperti disebutkan dalam *"implemented on top of any other protocol on the Internet, or on other networks."*, tapi HTTP membutuhkan sebuah protokol lapisan transport yang dapat diandalkan. Protokol lainnya yang menyediakan layanan dan jaminan seperti itu juga dapat digunakan.

Sumber daya yang hendak diakses dengan menggunakan HTTP diidentifikasi dengan menggunakan *Uniform Resource Identifier* (URI), atau lebih

khusus melalui *Uniform Resource Locator* (URL), menggunakan skema URI http: atau https:.

Sesuai dengan perkembangan infrastruktur *internet* maka pada tahun 1999 dikeluarkan HTTP versi 1.1 untuk mengakomodasi *proxy*, *cache* dan koneksi yang persisten.

Sebuah sesi HTTP adalah urutan transaksi permintaan dan respon jaringan dengan menggunakan protokol HTTP. Sebuah klien HTTP akan memulai sebuah permintaan. Klien tersebut akan membuka sebuah koneksi *Transmission Control Protocol* (TCP) ke sebuah *port* tertentu yang terdapat dalam sebuah *host* (umumnya port 80 atau 8080). *Server* yang mendengarkan pada *port* 80 tersebut akan menunggu pesan permintaan klien. Saat menerima permintaan, *server* akan mengirimkan kembali baris status, seperti "HTTP/1.1 200 OK", dan pesan yang hendak diminta, pesan kesalahan atau informasi lainnya.