BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Jerry fith gerald sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Kesimpulan dari definisi diatas menyebutkan bahwa sistem adalah kumpulan suatu jaringan yang saling berinterksi atau saling berhubungan untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan yang sudah ditargetkan.

Karakteristik atau sifat-sifat sebuah sistem adalah sebagai berikut :

a. Komponen (*Component*)

   Komponen adalah suatu sistem yang terdiri dari sejumlah elemen yang saling berinteraksi dan bekerja sama membentuk suatu kesatuan yang utuh.

b. Batasan sistem (*Boundary*)

   Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luar sistem.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem merupakan batas atau faktor-faktor luar dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.

d. Penghubung (*Interface*)

Penghubung merupakan suatu media yang menyambungkan antara suatu subsistem dengan subsistem yang lainnya.

e. Masukan (*Input*)

Masukan merupakan energi yang dimasukkan kedalam sebuah sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal.

f. Keluaran (*Output*)

Keluaran merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna bagi pemakai dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukkan bagi subsistem yang lainnya.

g. Pengolah (*Process*)

Suatu sistem mempunyai bagian pengolah dari data atau masukan yang akan merubah dan menghasilkan suatu keluaran berupa informasi yang berguna.

h. Sasaran atau Tujuan (*Objective/Goal*)

Sasaran dari sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan oleh sistem untuk mencapai sasaran atau tujuannya. ***[Online 1]***

2.2. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang berupa fakta yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti yang bermanfaat bagi penerimanya.

Informasi adalah data yang sudah diolah, dibentuk atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu atau hasil dari pengolahan data yang secara prinsip memiliki nilai yang lebih bermanfaat.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah yang berupa fakta, disusun, dibentuk, dan di manipulasi sesuai dengan keperluan dan memiliki manfaat bagi penerimanya. ***[Online 2]***

2.2.1. Siklus Informasi

Data merupakan sumber dari informasi yang sangat berguna bagi pemakainya. Bentuk tunggal dari data adalah *datum* atau data item. Data dapat berbentuk simbol-simbol berupa huruf-huruf, angka-angka, bentuk-bentuk suara, sinyal-sinyal dan gambar-gambar. Data akan ditangkap sebagai *input*, kemudian diproses lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus informasi. ***[Online 1]***

2.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas informasi tergantung dari tiga hal, yaitu :

a. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak boleh menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus menjelaskan dan mencerminkan maksud dari informasi tersebut.
b. Tepat waktu, berarti informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan keputusan.
c. Relevan, berarti informasi mempunyai manfaat bagi penerima. Relevansi informasi untuk satu orang dengan orang lain berbeda. Hal ini sangat tergantung kepada penerima dan yang membutuhkan informasi.

Kualitas informasi tidak tergantung dari berapa biaya untuk mendapatkannya tetapi tergantung dari nilai informasi tersebut dan manfaatnya. ***[Online 1]***

2.2.3. Nilai Informasi

Nilai informasi ditentukan oleh dua hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut. Suatu informasi dikatakan bernilai apabila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian didalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. ***[Online 1]***

2.3. Pengertian Sistem informasi

Sistem informasi adalah kegiatan dari suatu prosedur yang diorganisasikan bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi.

Pengertian sistem informasi menurut John F. Nash dan martin B Robert. Sistem informasi adalah suatu kombinasi dari orang-orang fasilitas teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting memproses tipe transaksi rutin tertentu memberikan sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar untuk pengambilan keputusannya yang cerdik.

Tujuan dari sistem informasi adalah untuk mengumpulkan data, menyimpan data, dan menghasilkan informasi yang berguna untuk pemakainya. ***[Online 1]***

2.4. Arsitektur Jaringan Komputer

Arsitektur jaringan komputer dapat pula dikatakan sebagai struktur desain dari suatu sistem komputer dengan semua kelengkapannya yang telah siap untuk digunakan oleh user. **[Online 3]**

2.4.1. Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sekelompok komputer otonom yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya, menggunakan protokol komunikasi melalui media komunikasi baik berupa kabel maupun tanpa kabel (wireless) sehingga dapat saling berbagi data atau informasi, program, ataupun perangkat keras (hardware) dan sebagainya. Selain itu jaringan komputer dapat juga diartikan sebagai kumpulan sejumlah terminal komunikasi yang berada diberbagai lokasi yang berjumlah dua atau lebih komputer yang saling berhubungan. Dua buah komputer dikatakan sudah membentuk suatu jaringan bila melakukan pertukaran data atau informasi. ***[Online 3]***

2.4.2. Manfaat Jaringan Komputer

Banyak sekali manfaat yang dapat diperoleh dalam suatu jaringan komputer.

1. Jaringan komputer memungkinkan seseorang dapat mengakses file yang dimilikinya (*upload*) atau *file* orang lain yang telah diizinkan untuk diakses (*download*), di mana pun dan kapan pun.
2. Jaringan komputer memungkinkan proses pengiriman data dapat berlangsung cepat dan efisien.
3. Jaringan komputer memungkinkan adanya *sharing hardware* antar *client*-nya.
4. Jaringan komputer memungkinkan seseorang berhubungan dengan orang lain di berbagai negara dengan berupa teks, gambar, audio, dan video secara *real time*.
5. Jaringan komputer dapat menekan biaya operasional, seperti pemakaian kertas, pengiriman surat atau berkas, telepon serta pembelian *hardware* jaringan.

   (Achmad Yani 2005 : 4)

2.4.3. Teknik Pengabelan

Beberapa macam jalur komunikasi dapat digunakan sebagai media transmisi atau pembawa sinyal data (berupa kabel) sistem jaringan.

1. *Twisted Pair Cable*

Terdapat dua jenis *twisted pair cable* yaitu *shielded* (memiliki selubung pembungkus) dan *unshielded* (tidak memiliki selubung pembungkus). Biasanya, menggunakan *shielded* model RJ-11 atau *unshielded* model RJ-45 untuk koneksi.

2. *Coaxial Cable*

Media ini paling banyak digunakan sebagai media LAN, meskipun lebih mahal dan lebih sukar penggunaannya. Kabel ini memiliki *bandwith* yang lebih luas, sehingga bisa digunakan untuk komunikasi *broadband*. *Thick Coaxial* dikenal dengan nama 10-Base-5 menggunakan kabel RG-8 yang digunakan untuk jaringan LAN dan menjadi tulang punggung instalasi *ethernet* antar gedung yang mampu menjangkau jarak 500-2.500 meter, tentunya dilengkapi *repeater*. *Thin Coaxial* lebih dikenal dengan sebutan 10-Base-2 (kabel jenis RG-58) yang digunakan untuk jaringan *workstation* dan dapat diimplementasikan ke topologi *bus* dan *ring*.

3. *Fiber Optic*

Media ini masih relatif mahal dan lebih sukar penggunaannya. Perlu diketahui, kecepatan pengiriman data menggunakan *fiber optic* dapat mencapai lebih dari 100 Mbps (mega *byte* per *second*), bisa dikatakan tidak terpengaruh oleh lingkungan yang menimbulkan *noise* sehingga dapat dikatakan *'error free'*.

4. *Wireless*

Setiap *workstation* dapat berhubungan dengan media tanpa kabel seperti gelombang radio atau infra merah. **(Achmad Yani 2005 : 5)**

2.4.4. Jenis Protokol Jaringan

Protokol didefinisikan sebagai prosedur dan pengaturan sejumlah operasi peralatan komunikasi data. Dalam komunikasi data, aturan-aturan meliputi cara membuka hubungan, mengirimkan paket data, menginformasi jumlah data yang diterima, dan meneruskan pengiriman data.

1. TCP/IP

TCP/IP (*Transmission Control Protocol-Internet Protocol*) merupakan *protocol* yang digunakan untuk jaringan internet. *Protocol* ini juga digunakan pada sistem operasi Unix-Linux.

2. IPX atau SPX

IPX *(Internetwork Packet eXchange)* atau SPX *(Sequence Packet Exchange)* merupakan jenis protocol yang digunakan oleh Novell Netware yang pengaplikasiannya sering digunakan untuk *multiplayer game*. Ada kalanya, *multiplayer game* juga menggunakan DCC *(Direct Cable Connection).*

3. NetBIOS

NetBios (*Network Basic Input-Output System*) merupakan jenis protocol yang digunakan oleh *Microsoft* untuk mengimplementasikan *Local Area Network* (LAN) *Manager*. **(Achmad Yani 2005 : 6)**

2.4.5. Jenis-jenis Jaringan Komputer

1. Model *peer to peer*

Menurut model ini, setiap host dapat menawarkan layanan ke *peer* lain dan juga mengambil layanan dari peer lain. Model ini cocok untuk jaringan kecil.

2. Model *Client/Server*

Model ini memisahkan secara jelas, mana yang dapat memberikan layanan jaringan (*server*) dan mana yang hanya memberikan layanan (*client*).Beberapa komputer di set-up sebagai server yang memberikan sumber daya (*resource*) dari jaringan : printer, modem, dan saluran lainnya kepada komputer lain yang dikoneksi kejaringan yang berfungsi sebagai *client*. ***[Online 3]***

2.4.6. Jenis-jenis Jaringan Komputer Berdasarkan Jangkauan

1. *Local Area Network* (LAN) / Jaringan Area Lokal

LAN adalah jaringan yang dibatasi oleh area yang relative kecil, umumnya dibatasi oleh area lingkungan seperti sebuah perkantoran di sebuah gedung, atau sebuah sekolah, dan jangkauannya kurang lebih sekitar 1 km persegi. Beberapa model konfigurasi LAN, satu komputer biasanya di jadikan sebuah *file server*. Yang mana digunakan untuk menyimpan perangkat lunak (*software*) yang mengatur aktifitas jaringan, ataupun sebagai perangkat lunak yang dapat digunakan oleh komputer-komputer yang terhubung ke dalam *network.* Komputer-komputer yang terhubung ke dalam jaringan (*network*) itu biasanya disebut dengan *workstation.* Biasanya kemampuan *workstation* lebih di bawah dari *file server* dan mempunyai aplikasi lain di dalam *hardisk* nya

selain aplikasi untuk jaringan. Kebanyakan LAN menggunakan media kabel untuk menghubungkan antara satu komputer dengan komputer lainnya.

2. *Metropolitan Area Network* (MAN) / Jaringan Area Metropolitan

Sebuah MAN, biasanya meliputi area yang lebih besar dari LAN, misalnya antar wilayah dalam satu propinsi. Dalam hal ini jaringan menghubungkan beberapa buah jaringan-jaringan kecil ke dalam lingkungan area yang lebih besar, sebagai contoh yaitu : jaringan Bank dimana beberapa kantor cabang sebuah Bank di dalam sebuah kota besar dihubungkan antara satu dengan lainnya. Misalnya Bank BNI yang ada di seluruh wilayah Ujung Pandang atau Surabaya.

3. *Wide Area Network* (WAN) / Jaringan Area Skala Besar

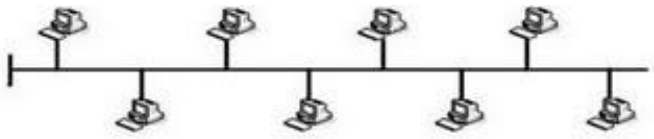
Wide Area Networks (WAN) adalah jaringan yang lingkupnya biasanya sudah menggunakan sarana Satelit ataupun kabel bawah laut sebagai contoh keseluruhan jaringan BANK BNI yang ada di Indonesia ataupun yang ada di Negara-negara lain. Menggunakan sarana WAN, Sebuah Bank yang ada di Bandung bisa menghubungi kantor cabangnya yang ada di Hongkong, hanya dalam beberapa menit. Biasanya WAN agak rumit dan sangat kompleks, menggunakan banyak sarana untuk menghubungkan antara LAN dan WAN ke dalam Komunikasi Global seperti Internet. Tapi bagaimanapun juga antara LAN, MAN dan WAN tidak banyak berbeda dalam beberapa hal, hanya lingkup areanya saja yang berbeda satu diantara yang lainnya. ***[Online 3]***

2.4.7. Topologi Jaringan Komputer

Topologi jaringan adalah susunan fisik bagaimana *node-node* saling dihubungkan. Ada tiga jenis topologi jaringan yang digunakan, yaitu :

1. Topologi *Bus*

Topologi *bus* menghubungkan sejumlah komputer dengan satu sirkuit tunggal yang bisa terbuat dari kabel kembar (*twisted wire*), kabel coaxial atau kabel serat *optic*. Semua sinyal dipancarkan ke semua arah jaringan, dengan *software* khusus untuk mengidentifikasi komponen mana yang menerima pesan. Jika satu dari komputer dalam jaringan gagal bekerja, tidak ada satupun komputer dalam jaringan yang terpengaruh.

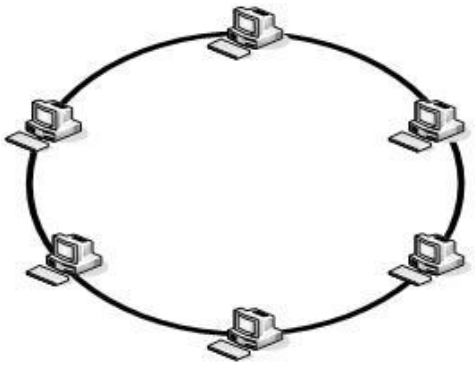


Gambar 2.1 Topologi Bus

Sumber : [Online 4]

2. Topologi *Ring*

Jaringan komputer tidak tergantung pada komputer induk dipusat dan tidak perlu mati jika satu dari komponen komputer tidak berfungsi dengan baik. Setiap komputer dalam jaringan ini dapat berkomunikasi secara langsung dengan komputer lain, dan setiap komputer memproses aplikasinya sendiri-sendiri. Data melalui ring dari satu komputer ke komputer lain dan mengalir searah.

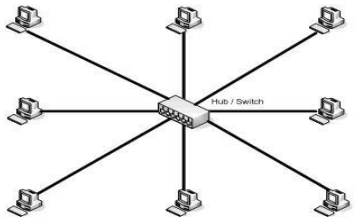


Gambar 2.2 Topologi Ring

Sumber : [Online 4]

3. Topologi *Star*

Jaringan *star* terdiri dari komputer induk dipusat yang dihubungkan dengan komputer atau terminal yang lebih kecil. Topologi ini bermanfaat untuk aplikasi dimana pemrosesan harus terpusat dan data dijalankan secara lokal. Semua komunikasi antara titik dalam jaringan harus melewati komputer pusat.

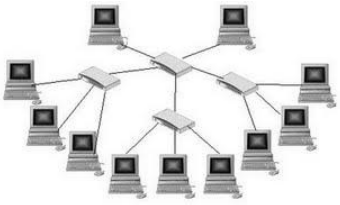


Gambar 2.3 Topologi Star

Sumber : [Online 4]

4. Topologi Tree

Jaringan *Tree* terdiri dari banyak komputer dimana didalam jaringan ini terdapat beberapa Hub untuk mengatur jalur lalintas jaringan.



Gambar 2.4 Topologi Tree

Sumber : [Online 4]

2.5. Pengertian Komputer

Komputer berasal dari bahasa Inggris, yaitu *"To Compute"* yang artinya menghitung atau hitung, sehingga dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai alat untuk menghitung. Namun dari pengertian mengenai komputer yang sebenarnya adalah seperangkat alat kontruksi elektronika yang mampu bekerja secara terkoordinasi dan terintegrasi mampu menerima data dan mengeluarkan pengolahan data berupa informasi seperti yang kita inginkan.

Elemen-elemen penting dari sistem komputer dapat dibagi dalam tiga bagian yaitu:

1. **Perangkat Keras (*Hardware)***

   Perangkat Keras adalah peralatan fisik yang secara langsung bisa dilihat, dipegang ataupun dapat dipindahkan. Bagian terpenting dari *hardware* adalah CPU *(Central Processing Unit)* yang berfungsi sebagai pemegang kendali dari jalannya kegiatan komputer yaitu tempat pengolahan data.

2. **Perangkat Lunak *(Software)***

   Software adalah perangkat yang meliputi perintah- perintah atau intruksi-intruksi yang berisi program serta data yang melengkapi dan juga mempunyai tugas yang menghubungkan antara manusia dan perangkat kerasnya.

3. ***Brainware* (Unsur Manusia)**

   Brainware adalah perangkat yang bisa keras dan juga bisa lunak. Dengan penjelasan pemakai atau pengguna adalah benda yang bisa dilihat dan dipegang sedangkan pemakai juga punya pikiran, maka pikiran itu yang dikatakan perangkat lunak. Orang yang menjalankan program komputerisasi mulai pencatatan sampai menghasilkan output sesuai dengan yang diinginkan. ***[Online 2]***

2.6. Pengertian *Database*

Database dapat diartikan sebagai suatu bentuk penyimpanan informasi yang terpusat agar data-data atau informasi yang ada di dalamnya mudah dicari, dikelola dan digunakan kembali. *Database* dapat kita anggap sebagai sebuah lemari arsip, dimana arsip yang ada di dalamnya dapat kita pergunakan lagi dan mudah kita cari lagi karena biasanya sudah diurutkan berdasarkan urutan nama arsipnya. *Database* juga bekerja hampir sama seperti lemari arsip, kita dapat mencari lagi data yang ada di dalam *database* dan mempergunakannya lagi sesuai dengan kebutuhan kita.

Database terdiri atas sebuah baris dan kolom. Baris dalam *database* disebut juga dengan *record* dan kolom dalam *database* disebut juga *field*. Setiap *record* dalam table mempresentasikan masing-masing data dan setiap kolom dalam table mempresentasikan jenis data yang ada dalam masing-masing kolom tersebut.

(Rachmat Priyanto 2007 : 1)

2.7. Pengertian *Internet*

Dalam dunia komputer ada dua kata internet, yaitu yang ditulis dengan huruf "i" kecil dan huruf "I" besar. Bila huruf i –nya ditulis dengan huruf kecil maka internet berarti kumpulan *network* (jaringan yang saling berhubungan dengan protocol komunikasi tertentu). Bila ditulis dengan i –nya besar maka artinya adalah kumpulan dari *host-host* komputer yang tersebar diseluruh dunia yang saling berkomunikasi melalui protocol TCP/IP *(Transmission Control Protocol/Internet Protocol)*. Internet adalah juga internet, tapi tidak sebaliknya. ***[Online 2]***

2.8. Pengertian *E-Commerce*

Electronic Commerce (E-Commerce) di definisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan ialah internet. Sementara itu Kalkato dan Whinston mendefinisikan *E-Commerce* dari beberapa prespektif, yaitu :

1. Dari prespektif komunikasi, *E-Commerce* adalah pengiriman informasi, produk/jasa, atau pembayaran melalui jaringan telepon, atau jalur komunikasi lainnya.

2. Dari prespektif proses bisnis, *E-Commerce* adalah teknologi menuju otomatisasi transaksi bisnis dan work flow.

3. Dari prespektif pelayanan, *E-Commerce* adalah alat yang digunakan untuk mengurangi biaya dalam pemesanan dan pengiriman barang

4. Dari prespektif online, *E-Commerce* menyediakan kemampuan untuk menjual dan membeli serta informasi melalui internet dan jaringan jasa online lainnya.

Selanjutnya Yuan Gao dalam *Encyclopedia of Information Science and Technology* (2005), menyatakan *E-Commerce* adalah penggunaan jaringan komputer untuk melakukan komunikasi bisnis dan transksaksi komersial. Kemudian di *website E-Commerce Net*, *E-Commerce* didefinisikan sebagai kegiatan menjual barang dagangan dan/atau jasa melalui internet. Seluruh komponen yang terlibat dalam bisnis praktis diaplikasikan disini, seperti *customer service,* produk yang tersedia, cara pembayaran, jaminan atas produk yang dijual, cara promosi dan sebagainya.
Seluruh definisi yang dijelaskan di atas pada dasarnya memiliki kesamaan yang mencakup komponen transaksi (pembeli, penjual, barang, jasa dan informasi), subyek dan obyek yang terlibat, serta media yang digunakan (dalam hal ini adalah internet).
Perkembangan teknologi informasi terutama internet, merupakan faktor pendorong perkembangan *e-commerce*. Internet merupakan jaringan global yang menyatukan jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lain diseluruh dunia. Dengan menghubungkan jaringan komputer perusahaan dengan internet, perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumen secara lebih efisien. Sampai saat ini internet merupakan infrastruktur yang ideal untuk menjalankan *e-commerce,* sehingga istilah *E-Commerce* pun menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet.
Pertukaran informasi dalam *E-Commerce* dilakukan dalam format dijital sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak dapat dihilangkan. Dengan menggunakan sistem komputer yang saling terhubung melalui jaringan telekomunikasi, transaksi bisnis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat. Akibatnya informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi bisnis tersedia pada saat diperlukan. Dengan melakukan bisnis secara elektronik, perusahaan dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi.

Proses transaksi yang berlangsung secara cepat juga mengakibatkan meningkatnya produktifitas perusahaan. Dengan menggunakan teknologi informasi, *E-Commerce* dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis. Tingginya tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persaingan mengharuskan perusahaan untuk dapat memberikan respon. Penggunaan *E-Commerce* dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas perusahaan,

sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing. ***[Online 5]***

2.9. Pengertian *World Wide Web (WWW)*

World Wide Web adalah suatu fasilitas di internet yang mampu menampilkan informasi secara grafis dan interaktif, yang tersusun dari rangkaian hubungan/link yang antara satu sumber dengan sumber yang lain di internet. *World Wide Web* adalah arsitektur kerja dalam mengakses dokumen-dokumen yang tersebar pada ribuan mesin di internet. ***[Online 2]***

2.10. Pengertian TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)

TCP/IP adalah sistem protokol yang mengatur pertukaran data antar program dan data antar komputer, dimana mengandung sejumlah bit yang bukan merupakan informasi tetapi perlu untuk melakukan error detection dan koreksi. ***[Online 2]***

2.11. Pengertian *Hypertext Transfer protocol (HTTP)*

Hipertext Transfer Protokol adalah protokol yang bekerja pada *application layer* dan lapisan TCP/IP yang digunakan untuk mendistribusikan, menggabungkan, memvisualkan sistem informasi. Hypertext Transfer Protokol adalah suatu protokol yang memungkinkan bermacam-macam komputer saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa HTML. ***[Online 2]***

2.12. Pengertian *Hypertext Mark-Up Language (HTML)*

HTML adalah suatu style tata penulisan khusus yang digunakan dalam penyusunan dokumen web di *World Wide Web*, dengan tata penulisan hiperteks, dokumen web dapat berisikan informasi format font, ukuran, atau layout gambar. ***[Online 2]***

2.13. Perangkat Lunak Pendukung

1. Dreamweaver 8

Dreamweaver 8 merupakan salah satu software unggulan macro media yang dapat membantu dalam pembuatan web. Didalam dreamweaver bahwa istilah situs atau site bisa mempunyai dua makna, yaitu sebagai web site atau kumpulan file-file yang digunakan oleh web site tersebut. **(Ir.Suryanto Thabrani,MM 2006 : 1)**

2. Database MySQL

Menurut BUN dalam bukunya menjelaskan bahwa MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah program pembuat database yang bersifat open source, artinya siapa saja boleh menggunakannya. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform linux. Karena sifatnya yang open source, maka dia dapat dijalankan pada semua platform baik windows maupun linux. ***[Online 2]***

3. Xampp

Xamp adalah sebuah program pendukung dalam pembuatan web site, program ini dapat menjalankan kumpulan-kumpulan file dan mengeksekusinya agar dapat berjalan pada komputer dengan keadaan offline atau biasa juga disebut sebagai web server lokal. ***[Online 6]***