BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Sejarah Perusahaan

Apparel dan aksesorisnya merupakan bisnis yang sekarang ini banyak diminati industri besar dan menengah, karena dilihat dari aspek manfaat, fungsi dan *fashion* yang terkandung didalamnya. Para pelaku bisnis di bidang ini sudah tak terhitung jumlahnya, sehingga *market share* untuk produk *apparel* atau *fashion* secara umum amat kecil dan mudah sekali jenuh. Dengan tema dan jenis produk yang spesifik akan memiliki segmen yang sempit namun pasar yang luas, tema dan jenis produk yang spesifik juga akan lebih mudah dikenal, dan bila diolah secara serius dapat menjadi ikon di tengah maraknya industri *apparel* dan aksesoris. Contingent merupakan *brand* baru yang memilih *positioning* sebagai *otomotive sport* dari sebuah produk jaket motor *sport* dan *adventure* merupakan *selling point* karena tema ini potensial untuk dikembangkan sebagai *life style* dan mengingat pesaing dari bidang ini masih belum banyak.

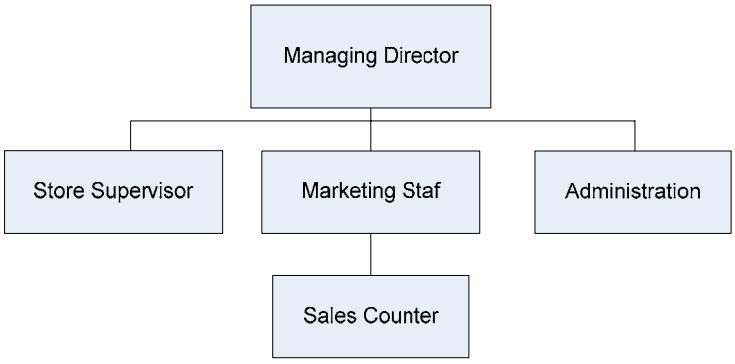
Melihat potensi bisnis ini sangat menjanjikan dan pesaing dari bidang ini masih belum banyak, maka Bapak Indra mendirikan badan usaha kerajinan tangan untuk Jaket motor sport dengan nama perusahaan CV. Contingent. Perusahaan ini

berdiri pada tanggal 26 Mei 2007, yang berlokasi di Komplek Rajar Raya Estate Blok 01 N0 35 Cihanjuang Cimahi. Dengan Akta Notaris SIUP, NPWP dan SK Menkeh0

II.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi mempunyai arti penting, karena struktur organisasi merupakan bentuk atau pola kegiatan yang dapat memudahkan pembagian kerja yang akan dilakukan. Dengan mengetahui struktur organisasi dapat diperoleh gambaran tentang bagian-bagian didalamnya, apa peranan tugas dan tanggung jawab pekerjaannya masing-masing.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 2.1 struktur organisasi CV. Contingent.



Gambar 2.1. *Struktur Organisasi*

[Sumber : CV. Contingent]

II.3 Deskripsi Tugas Perusahaan

Berdasarkan struktur organisasi di atas, maka dapat diuraikan fungsi dari masing-masing bagian dalam pelaksanaan mekanisme kerja antara lain,

1. Managing Director

   Managing Director bertugas sebagai pengatur dan pemegang atas jalannya perusahaan.

2. Store Supervisor

   Melakukan fungsi supervisi kegiatan operasional outlet, manajemen logistik (inventory dan procurement) secara berkala, serta menyusun laporan penjualan harian dan mingguan.

3. Marketing Staff

   Merancang materi komunikasi pemasaran perusahaan, melakukan observasi/riset pasar, promosi dan distribusi perusahaan.

4. Administration

   Melakukan kegiatan administrative perusahaan, manajemen persediaan dan pengadaan barang, audit penjualan dan membuat laporan keuangan operasional perusahaan.

II.4 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Suatu sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian *(subsystem).* Sebagai missal, sistem computer dapat terdiri dari subsistem perangkat keras dan subsistem perangkat lunak. Masing-masing subsistem dapat terdiri dari subsistem-subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen. Subssitem perangkat keras dapat *(hadwere)* dapat terdiri dari alat masukan, alat pemroses, alat keluaran dan simpan luar. Subsitem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan sehinga tujuan atau sasaran sistem tersebut dapat tercapai. Interaksi dari subsitem-subsitem sedemikian rupa, sehinga dicapai suatu kesatuan yang terpadu atau terintegrasi *(integrated).* [jog 98 : 775].

Dari pengertian di atas maka dapat dilihat karakteristik dari sistem memiliki karakteristik diantaranya:

1. Komponen sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem yang mempunyai sifat-sifat dari sistem yang

menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas sistem

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

3. Lingkungan luar sistem

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

4. Penghubung sistem

   Penghubung merupakan media penghubung antara suatu subsistem dangan suatu subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran *(output)* dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*)

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

5. Masukan sistem

   Masukan adalah 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 di dalam sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran sistem

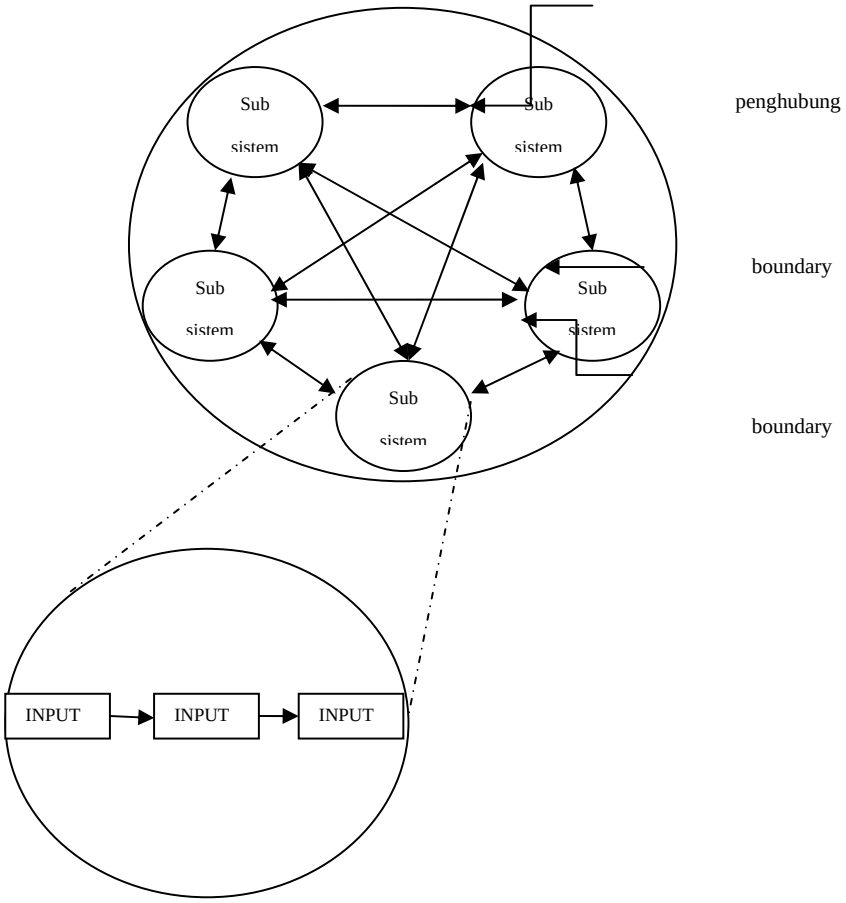
   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna merupakan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

7. Pengolah sistem

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahannya. 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 akuntansi akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan-laporan lain yang dibutuhkan oleh manajemen.

8. Sasaran sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). 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. Secara lebih detail karakteristik sistem digambarkan pada **Gambar2.2**



Gambar 2.2 Karakteristik suatu sistem
[Sumber : Jogiyanto. HM: "Pengenalan Komputer" Th 1998 hal: 778]

II.5 Konsep Dasar Informasi

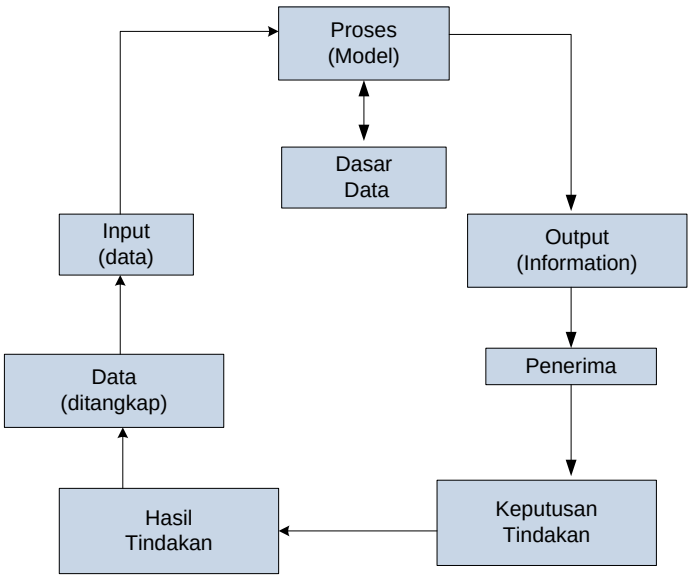
Informasi sangat penting di dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi lemah dan akhirnya akan berakhir. Keadaan dari sistem dalam hubungannya dengan keberakhirannya disebut dengan istilah *entropy*. Informasi yang berguna bagi sistem akan menghindari proses *entropy* tersebut yang disebut dengan *negative entropy* atau *negentropy*.

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian *(event)* yang nyata *(fact)* yang digunakan untuk pengembalian keputusan. [jog98: 984].

II.5.1. Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah, belum dapat berceritera bayak, sehinga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data dapat berbentuk simbol-simbol semacam huruf-huruf atau alphabet, angka-angka, bentuk-bentuk suara, sinyal-sinyal, gambar-gambar dan sebagainya.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh John Burch disebut dengan siklus informsi *(information cycle)* atau ada yang menyebutnya siklus pengolahan data *(data processing cycles).* secara lebih detail siklus informasi dapat digambarkan pada **Gambar 2.3**



Gambar 2.3 Siklus Informasi

[Sumber : Jogiyanto. HM: “Pengenalan Komputer” Th 1998 hal: 787]

II.5.2. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefiniskan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditunjukkan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertetu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik. [jog98:789].

II.6. Pengertian *Ecommerce*

Secara umum *E-commerce* dapat diartikan sebagai segala bentuk transaksi perdagangan barang atau jasa *(trade of goods and service)* dengan menggunakan media elektronik. *Ecommerce* adalaha satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu, melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

Menurut Taryana Suryana dalam bukunya yang berjudul e-*commerce* menggunakan PHP dan MySQL *e-commerce* diklarifikasikan ke dalam beberapa model yaitu: Model *store front*, Model lelang, Model portal, Model *dynamic princing*, Model *online Trading*, Model *online loan*, Layanan perjalanan secara *online*, Layanan Penjualan mobil secara *online.*

II.6.1. Model Store Front

Store front ialah kombinasi proses transaksi, sekuriti, pembayaran secara *online* serta penyimpanan informasi yang memungkinkan para pedagang untuk menjual dagangannya di internet melalui website. *Store front* merupakan konsep dasar perdagangan elektronik dimana terjadi interaksi penjual dan pembeli secara langsung.

Untuk menjalankan *store front*, seseorang harus mengorganisasikan dalam bentuk katalog produk yang ditempatkan pada halaman *website*. Pemilik bisnis

online juga harus dapat menerima pembayaran secara *online* dalam kondisi aman, mengatur pengiriman dagangan para konsumen serta mengolah data konsumen. Dalam praktiknya, para pedagang *online* menggunakan teknologi yang disebut *shopping cart* atau kereta belanja. Dengan menggunakan *shopping cart* konsumen dapat memasukkan barang barang pesanannya kedalam *shopping cart* nya.

II.6.2. Model Lelang

Model lain perdagangan *online* ialah model lelang, model ini berfungsi sebagai forum dimana para pengguna internet dapat memasuki *website* dengan berperan sebagai penawar atau penjual. Jika seseorang berperan sebagai penjual produk, maka yang bersangkutan dapat mencari situs situs yang menyediakan barang barang yang sedang dia cari, melihat lihat kegiatan penawaran saat itu dan memasang penawaran.

II.6.3. Model *Portal*

Model portal merupakan bentuk lain dari e-commerce. Portal berisi berbagai informasi meliputi mulai berita politik dan ekonomi, olahraga, teknologi, sampai dengan berita-berita ringan mengenai kehidupan selebriti, gaya hidup, cerita bersambung dan lain-lain.

II.6.4. Model Dynamic Pricing

Model *dynamic pricing* atau penetapan harga merupakan model yang mengikuti pola mekanisme bisnis, yaitu bagaimana antara bisnis berlangsung dan

produk diberi harga, dengan demikian seorang konsumen dapat membeli suatu produk dengan tawaran yang paling rendah. Strategi lain ialah dengan cara menawarkan produk atau jasa tertentu secara gratis.

Model model dalam kategori ini ialah model menentukan sendiri harga produk (*your price model*), model harga perbandingan (*comparison pricing model*), model harga *sensitive* didasarkan kebutuhan (*demand sensitive pricing model*), model *barter*, model *rebate* dan model penawaran produk dan jasa secara gratis.

II.6.5. Model Online Trading

Model *online trading* biasanya merupakan perdagangan elektronik dalam bentuk perdagangan sekuritas. Perdagangan saham secara *online* dilakukan oleh *broker* yang mendapatkan komisi karena jasa para *broker* dalam mengatur jalannya perdagangan saham tersebut. Melalui perdagangan saham secara *online* ini, konsumen dapat melakukan penelitian terhadap sekuritas, membeli dan menjual investasi melalui komputer yang tersambung dengan internet.

II.6.6. Model Online Loan

Online loan atau pinjaman secara *online* merupakan salah satu bisnis *online* yang sudah cukup popular, konsumen saat ini dapat mencari pinjaman dengan bunga rendah melalui internet. Salah satu portal yang member pinjaman secara online

adalah *e-loan* dengan alamat *www.eloan.com* . situs ini menawarkan layanan kartu kredit, pinjaman pembelian rumah dan peralatan, serta kalkulator untuk membuat konsumen mahir dalam memutuskan mencari pinjaman.

II.6.7. Layanan Perjalanan secara *Online*

Saat ini bagi orang yang senang bepergian akan lebih mudah mengaturnya karena mulai pemilihan lokasi wisata, *booking* hotel dan tiket pesawat dapat dipesan secara *online*. Para pelancong dapat memilih lokasi baik didalam maupun luar negeri. yang bersangkutan hanya menyediakan biaya dan siap melakukan perjalanan.

II.6.8. Layanan Penjualan Mobil secara *Online*

Banyak sekali situs penjualan mobil secara *online* dimana konsumen dapat memilih dan membeli mobil baru maupun mobil bekas. Situs ini menyediakan simulasi cara memilih mobil dan cara menghitung cicilan, jika seseorang ingin membeli mobil secara kredit dan perhitungan bunganya dilakukan jika sudah terdapat kesepakatan, dan konsumen tinggal memesan kemudian mobil akan dikirim ke alamat konsumen.

II.7. Pengertian *E-Business*

E-Business Merupakan kegiatan berbisnis di Internet yang tidak saja pembelian, penjualan dan jasa, tapi juga pelayanan pelanggan dan kerja sama dengan rekan bisnis baik individual maupun instansi.

II.8 Aplikasi dan Teknologi Web

Pada awalnya aplikasi web dibangun hanya mengunakan bahasa yang disebut HTML (*Hyper Text Markup Language).* Pada perkembangan berikutnya, sejumlah skrip dan objek dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML.

II.8.1. Definisi internet

Internet merupakan singkatan dari *interconnected-networking* adalah rangkaian komputer yang terhubung dengan jaringan yang terkoneksi dengan jaringan yang lain nya dengan menggunakan bantuan router, internet sendiri terkoneksi secara global dan menggunakan protocol TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*).

II.8.2. Pengertian *Website*

Secara terminologi, *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format html (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui *HTTP* yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web*

browser. Semua publikasi dari *website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah *URL* (alamat website) yang biasa disebut *Homepage*. *URL* ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, *hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka sususan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para *user* bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *website* tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs *e-mail* gratisan, yang membutuhkan subkripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

II.8.3 Web Server

Server web adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan *HTTP* atau *HTTPS* dari klien yang dikenal dengan *browser web* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen *HTML*. *Server web* yang terkenal diantaranya adalah *Apache* dan *Microsoft Internet Information Service (IIS)*. Apache merupakan *server web* antar-*platform*, sedangkan IIS hanya dapat beroperasi di sistem operasi Windows.

II.8.4. Paypal

PayPal adalah salah satu alat pembayaran (*Payment procesors)* menggunakan internet yang terbanyak digunakan di dunia dan teraman. Pengguna internet dapat membeli barang di ebay, lisensi *software* original, keanggotaan situs, urusan bisnis, mengirim dan menerima donasi/sumbangan, mengirim uang ke pengguna paypal lain di seluruh dunia dan banyak fungsi lainnya dengan mudah dan otomatis menggunakan internet atau mobile, paypal mengatasi kekurangan dalam pengiriman uang tradisional seperti cek atau *money order* yang prosesnya dapat memakan waktu paypal seperti rekening bank, pertama anda membuat *account*, lalu dana akan ditarik langsung dari kartu kredit anda ke account tersebut atau dengan dana dari transferan *account* paypal orang lain ke saldo / *balance* paypal anda, dan anda sudah dapat menggunakan *account* paypal untuk bertransaksi.

II.8.5. HTTPS SSL

HTTPS singkatan dari (*HyperText Transport protocol secure),* memiliki pengertian sama dengan HTTP tetapi dengan alasan keamanan (*Security),* HTTPS member tambah Socket Layer (SSL). Umumnya website yang mengunakan HTTPS ini adalah *website* yang memiliki tingkat kerawanan tinggi yang berhubungan dengan masalah keuangan dan privacy dari pelanggan seperti website perbankan dan investasi.

II.9. Alat Perancangan Sistem Informasi

Alat yang digukan dalam suatu metodologi umumnya berupa suatu gambar, diagram atau grafik. Selain berbentuk gambar, alat yang digunakan juga adayang tidak berupa gambar atau grafik (nongraphical tols). Alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagan alir atau *flow map* adalah bagan yang menunjukkan alir di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan dokumentasi. Bagan alir dokumen atau sering disebut juga *Flow Map* merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari aliran formulir termasuk tembusan-tembusannya.

2. Entity Relationship Diagram atau biasa dikenal dengan diagram E-R secara grafis menggambarkan isi sebuah *database*. Diagram ini memiliki dua komponen utama yaitu entity dan relasi. Untuk melambangkan fungsi diatas maka digunakan simbol-simbol yang bisa dilihat pada daftar simbol.
3. Diagram konteks merupakan arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antar sistem dengan bagian luar (kesatuan luar). Kesatuan luar ini merupakan sumber arus data atau tujuan data yang berhubungan dengan sistem informasi tersebut.

4. Diagram Konteks *(Context diagram)* adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar. Bagian luar ini merupakan sumber arus data atau tujuan yang berhubungan dengan sistem informasi tersebut.

5. Diagram Alir Data atau *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu model yang menjelaskan arus data mulai dari pemasukan sampai dengan keluaran data. Tingkatan DFD dimulai dari diagram konteks yang menjelaskan secara umum batasan sistem aplikasi yang akan dikembangkan. Kemudian DFD dikembangkan menjadi DFD tingkat 0 atau level 0 dan kemudian DFD level 0 dikembangkan lagi menjadi level 1 dan selanjutnya sampai sistem tersebut tergambarkan secara rinci menjadi tingkatan-tingkatan lebih rendah lagi.

6. Kamus data (KD) atan *data dictionary* (DD) atau disebut juga dengan istilah *sistems data dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap kamus data dibuat pada tahap perancangan sistem. Pada tahap analisis kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Pada tahap perancangan sistem kamus data digunakan untuk merancangan *input*, merancang laporan-laporan dan *database*. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di DFD. Arus data di DFD

sifatnya adalah global, hanya ditunjukkan nama arus datanya saja. Keterangan lebih lanjut tentang struktur dari suatu arus data di DFD secara lebih terinci dapat dilihat di kamus data.

II.10 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lnak pendukung merupakan bagian dari sistem yang akan dibuat dari pembangunan aplikasi yang akan dibangun. Dengan perangkat ini mulai dari pembuatan softwere yang dibutuhkan, sampai denganalat perancangan yang dibutuuhkan.

II.10.1. PHP

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.

Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah phpBB dan MediaWiki (*software* di belakang Wikipedia). PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

II.10.2. Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman *web* keluaran Adobe Sistem yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia, Program ini banyak digunakan oleh pengembang *web* karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya.

II.10.3. Java Script

JavaScript adalah bahasa *scripting* yang popular di internet dan dapat bekerja di sebagian besar browser popular seperti Internet Explorer (IE), Mozilla Firefox, Netscape dan Opera. Kode JavaScript dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag *SCRIPT*.

II.10.4. HTML

Hyper Text Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa *markup* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan *formating hypertext* sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegerasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan kedalam format ASCII normal sehingga menjadi home page dengan perintah-perintah HTML. 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*). HTML dibuat oleh kolaborasi Caillau TIM dengan Berners-lee robert ketika mereka bekerja di CERN pada tahun 1989 (CERN adalah lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa).

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

II.10.5. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar enam 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 di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan *GPL*.

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan

komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.