BAB II
LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Menurut Edgar F Huse dan James L. Bowdict sistem adalah suatu seri atau rangkaian bagian-bagian yang saling berhubungan dan bergantung sedemikian rupa sehingga interaksi dan saling pengaruh dari satu bagian akan mempengaruhi keseluruhan.

2.1.1. Elemen-elemen Sistem

Sistem informasi terdiri dari elemen-elemen yang disebut dengan istilah blok bangunan yang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai suatu sasaran.

Adapun ke 6 (enam) blok tersebut adalah sebagai berikut :

a) . Blok masukan

Input mewakili data yang masuk ke sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b) . Blok model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan tersimpan di basis data dengan cara tertentu untuk mencapai data yang diinginkan.

c) . Blok keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d) . Blok topologi

Topologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan keluaran, dan membentuk pengendalian dari sistem keseluruhan. Tekhnologi terdiri dari 3 (tiga) bagian yaitu : teknisi (brainware), perangkat lunak (software), dan perangkat keras (hardware).

e) . Blok basis data

Basis data (basis data) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras computer dan digunakan di perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu di simpan dalam basis data perlu di organisasikan, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas.

f) . Blok kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, kecurangan-kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidak efisienan, sabotase dan lainnya.

2.1.2. Karakteristik Sistem

a) . Komponen sistem (components)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang berarti saling bekerjasama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen dari sistem dapat disebut subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi suatu proses sistem dalam keseluruhan.

b) . Lingkungan luar sistem (boundary)

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

c) . Lingkungan luar sistem (environments)

Lingkungan luar dari sistem adalah apapun diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan ataupun sebaliknya merugikan. Lingkungan luar sistem yang menguntungkan merupakan energi dari sistem maka harus tetap dijaga dan dipelihara, sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan atau dikendalikan agar tidak menggangu kelangsungan hidup sistem.

d) . Penghubung sistem (interface)

Penghubung sistem merupakan media yang menghubungkan antara subsistem satu dengan subsistem lainnya. Keluaran (output) dari suatu subsistem akan menjadi masukan (input) untuk subsistem lainnya dengan

melalui penghubung. Maka dengan penghubung satu sistem dapat berinteraksi dengan subsistem lainnya untuk membentuk satu kesatuan.

e) . Masukan sistem (input)

Masukan adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa perawatan (maintenance input) masukan sinyal (siqnal input). Maintenance input adalah energi yang dimasukan agar sistem tersebut dapat berooperasi. Siqnal input adalah energi yang diproses agar dihasilkan sebuah keluaran (output). Sebagai contoh di dalam sistem komputer, program adalah maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah siqnal input yang diolah menjadi sistem informasi

f) . Keluaran sistem (output)

Keluaran adalah hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menajadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat berupa masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang keluar adalah keluaran yang tidak berguna merupakan hasil sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang berguna.

g) . Pengolahan sistem (process)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendirinya sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Missal suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan lainnya menjadi keluaran atau barang jadi.

h) . Sasaran atau tujuan sistem (objective)

Suatu sistem pasti mempunyai sasaran atau tujuan. Apabila suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi tidak akan ada gunanya lagi. Sasaran dari suatu sistem sangat menentukan sekali masukan yang di butuhkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil apabila mengenai atau tepat sasaran.

2.1.3. Klasifikasi Sistem

a) Sistem abstrak (abstract system), sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak nampak secara fisik.

b) Sistem alamiah (natural system), sistem yang terjadi dari proses alam, tidak terjadi karena buatan manusia.
c) Sistem tertentu (deterministic system), sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi.
d) Sistem tidak tentu (probabilistic system), sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat dipredikasi karena mengandung unsur probabilitas.
e) Sistem terbuka (open system), sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya, oleh sebab itu sistem ini memerlukan pengendali yang baik.
f) Sistem tertutup (close system), sistem yang tidak berhubungan atau terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

2.2. Informasi

Menurut Gordon B. Davis informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penggunanya atau penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian (events) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan suatu keputusan.

Sumber informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal atau data-idem. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian atau kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (events) adalah sesuatu yang terjadi pada saat yang tertentu. Dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian yang sering terjadi adalah perubahan dari suatu nilai yang disenut dengan transaksi.

Dan jika informasi itu bersifat:

1. Akurat, artinya informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan, tidak menyesatkan.
2. Tepat waktu, artinya sebuah informasi yang akan diterima oleh penerima informasi tersebut tidak boleh terlambat, bila informasi tersebut terlambat maka informasi tersebut menjadi sebuah informasi yang usang dan biasanya tidak mempunyai nilai lagi, sehingga pengambilan keputusan akan mengalami keterlambatan.
3. Relevan, artinya informasi tersebut harus mempunyai nilai guna atau manfaat bagi si pengguna atau penerima informasi tersebut.

2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagi suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi manusia (SDM), fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur, dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, member sinyal kepada manajemen dan lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyajikan suatu dasar informasi untuk mengambil keputusan yang baik. Informasi didapatkan dari sistem informasi (information system) atau disebut juga dengan processing system atau information processing systems.

Komponen fisik sistem informasi dibagi menjadi 4 (empat) :

a) Personal (humanware) : pelaksana manajerial, data entry operator computer operator, programmer, system analyst, data base administrator, dsb.
b) Prosedur (organiware) : kebijakan formal dan petunjuk untuk mengoperasikan sistem. Terdiri dari tatalaksana, prosedur pengolahan data, dan pedoman pemakai.
c) Perangkat pengolahan data (technoware) : hardware, software, perangkat pendukung seperti jaringan komputer, sistem komunikasi, dll.
d) Data (inforware) : data base

2.4. Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur

Sesuai dengan artinya maka maksud dari perancangan terstrukur atau pengembangan sistem adalah *"menyusun suatu sistem baru untuk menggantikan sistem yang lama secara menyeluruh atau menyempurnakan sistem yang telah ada/berjalan."*[Poti 99]. Jadi tujuan perancangan terstruktur pengembangan sistem adalah mengorganisasikan sistem informasi guna mengatasi berbagai problem yang terjadi dalam suatu organisasi. Mengapa sistem informasi yang lama perlu diperbaiki atau diganti, hal ini disebabkan karena timbulnya :

1. Berbagai permasalahan-permasalahan (*problems*) berupa :
   a. Ketidakberesan

      Sistem tidak dapat beroperasi sebagaimana mestinya karena :

      1. Kecurangan-kecurangan yang disengaja.
      2. Kesalahan-kesalahan yang tidak disengaja
      3. Tidak efisiennya operasi sistem
      4. Tidak ditaatinya kebijaksanaan manejemen

   b. Pertumbuhan organisasi

Pertumbuhan organisasi menyebabkan perlu adanya sistem baru, karena :

1. Kebutuhan informasi yang semakin luas
2. Volume transaksi yang semakin meningkat
3. Adanya perubahan prinsip-prinsip akuntansi

2. Guna meraih kesempatan-kesempatan (*opportunities*).

   Organisasi harus mengikuti teknologi informasi yang terus berkembang pesat agar dapat meraih :

   1. Peluang-peluang pasar
   2. Meningkatkan pelayanan

3. Adanya instruksi-instruksi (*direktives*)

   Sistem yang baru dapat dibuat karena :

   1. Instruksi dari pimpinan
   2. Peraturan pemerintah

Petunjuk-petunjuk yang menyebabkan perlunya sebuah sistem dikembangkan :

1. Keluhan dari pelanggan
2. Pengiriman barang yang sering tertunda
3. Pembayaran gaji yang sering terlambat
4. Laporan yang tidak tepat waktu dan tidak akurat
5. Waktu kerja yang berlebihan

Target yang diinginkan bila suatu sistem baru diwujudkan akan terjadi peningkatan-peningkatan dalam hal :

1. Kinerja meningkat
2. Informasi semakin berkualitas dan tepat waktu
3. Ekonomis (keuntungan.manfaat meningkat, biaya menurun)
4. Pengendalian meningkat
5. Efisiensi meningkat
6. Pelayanan meningkat

Prinsip-prinsip yang harus dipegang dalam pengembangan sistem :

1. Sistem yang dikembangkan adalah untuk manajemen
2. Sistem yang dikembangkan adalah investasi modal yang besar
3. Sistem yang dikembangkan membutuhkan orang-orang yang terdidik
4. Tahapan kerja harus dilakukan dalam proses pengembangan sistem
5. Proses pengembangan sistem itu tidaklah harus urut

6. Janganlah takut membatalkan proyek bila membuang dana secara percuma
7. Dokumentasi harus ada untuk pedoman dalam pengembangan sistem.

2.5. PHP (*Hypertext Prepocessor)*

PHP adalah kependekan dari *PHP Hypertext Preprocessor*, yaitu sebuah bahasa intrepeter yang mirip dengan sebuah bahasa pemprogaman C, dan PERL yang mempunyai kesederhanaan dalam perintah. PHP dapat digunakan bersamaan dalam HTML sehingga progammer dapat lebih mudah merancang sebuah *web* dengan cepat. PHP dapat digunakan untuk mengupdate basis data, dan menciptakan basis data. Interpreter adalah sebuah progam yang digunakan untuk membaca file.yang berisi kode progamyang akan dijalankan kemudian intepreter tersebut akan meminta CPU untuk melakukan perintah yang diterimanya.

PHP adalah teknologi yang diperkenalkan tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf. Beberapa versi awal yang tidak dipublikasikan digunakan pada situs pribadinya untuk mencatat siapa saja yang mengakses daftar riwayat hidup *onlinenya.* Versi pertama digunakan oleh pihak lain pada awal tahun 1995 dan dikenal sebagai Personal Home Page Tools. Terkandung di dalamnya sebuah *parser engine* (mesin pengurai) yang sangat disederhanakan, yang hanya mampu mengolah *macro* khusus dan beberapa utilitas yang sering digunakan pada pembuatan *home page,* seperti buku tamu, pencacah, dan hal semacamnya. *Parser* tersebut ditulis ulang pada pertengahan 1995 dan dinamakan PHP/FI Version 2. Fl (Form Interpreter) sendiri berasal dan kode lain yang ditulis juga oleh Rasmus, yang menterjemahkan HTML dan data. Ia menggabungkan *script* Personal Home Page Tools dengan Form Interpreter dan menambahkan dukungan terhadap server database yang menggunakan format mSQL, sehingga lahirlah PHP/F1. PHP/F1 tumbuh dengan pesat, dan orang-orang mulai menyiapkan kode-kode programnya supaya bisa didukung oleh PHP.

Sulit memberikan data statistik yang akurat, namun diperkirakan pada akhir 1996 PHP/Fl sudah digunakan sedikitnya pada 15.000 situs web di seluruh dunia. Pada pertengahan 1997, angka tersebut berubah menjadi 50.000. Pada saat itu juga terdapat perubahan di dalam pengembangan PHP. PHP berubah dan proyek pribadi Rasmus menjadi sebuah tim yang lebih terorganisasi. Parsernya ditulis ulang dan bentuk rancangan awal oleh Zeev Suraski dan Andi Gutmans, dan parser baru ini adalah sebagai dasar PHP Version **3.** Banyak kode utilitas yang berasal dan PHP/F1 diport ke PHP3, dan banyak diantaranya sudah selesai ditulis ulang secara lengkap.

Pada pertengahan 1998, baik PHP/FI maupun PHP3 dikemas bersama dengan produk-produk komersial seperti server web StrongHold buatan C2 dan Linux RedHat, dan menurut survei yang dilakukan oleh NetCraft, kemungkinan PHP digunakan pada lebih dan 150.000 situs web di seluruh dunia. Sebagai pembanding, angka tersebut lebih banyak daripada pengguna server web Enterprise Server buatan Netscape di internet.

2.5.1. Pendekatan Cara PHP

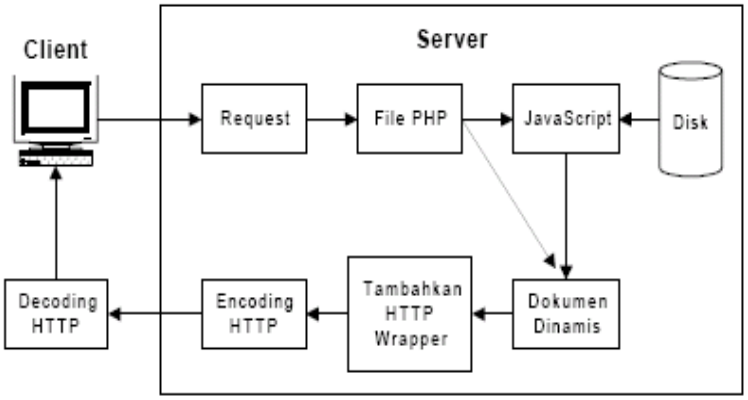
PHP menawarkan solusi yang lebih luwes. Dengan PHP, developer tidak perlu lagi berurusan dengan dua buah file terpisah seperti Itu, Browser web mengacu secara langsung ke file yang dituju, yang lalu dibaca oleh server sebagaimana file HTML statis biasa. Bedanya, sebelum dikirim balik ke browser web, server web memeriksa isi file dan menentukan apakah ada kode di dalam file tersebut yang harus dieksekusi. Bila ada, kode-kode tersebut akan dieksekusi. Hasilnya dimasukkan ke dalam dokumen yang sama. Server web bekerja secara langsung terhadap file yang bersangkutan, tidak memanggil script terpisah sepcrti pada metode **CGI.** Seluruh kode dieksekusi di server (oleh karena itu disebut server-side script).

PHP membuat proses pengembangan aplikasi menjadi mudah karena kelebihan-kelebihannya, yaitu:

1. Script (kode program) terintegrasi dengan file HTML, sehingga developer bisa berkonsentrasi langsung pada penampilan dokumen' webnya.
2. Tidak ada proses compiling dan hukum.
3. Berorientasi obyek (object oriented).
4. Sintaksis pemrogramannya mudah dipelajari, sangat rnenyerupai C dan Perl.
5. Integrasi yang sangat luas ke berbaqai server database. Menulis web yang terhubung ke database menjadi sangat sederhana. Database yang didukung oleb PHP: Oracle, Sybase, mSQL, MySQL, Solid, ODBC, PostgreSQL, Adabas D, FilePro, Velocis, Informix, dBase, UNIX dbm.

   PHP tidak terbatas untuk hanya menghasilkan keluaran HTML. Tapi juga bisa digunakan untuk menghasilkan gambar GIF, atau bahkan sumber

gambar GIF yang dinamis.



2.1. Prinsip kerja PHP Dan Apache

2.5.2. Dasar-dasar PHP

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, kode (istilah *script* Iebih populer dikalangan pemrogram untuk menyebut kode program yang dijalankan dengan *interpreter)* yang bisa ditangani oleh PHP adalah C. Karena dieksekusi di *server,* PHP disebut sebagai *server-side script.*

Pengertian ini penting karena *browser-browser* web masa kini umumnya juga telah sanggup mengeksekusi *client-side script,* yaitu *script* yang dijalankan di sisi *client.* Pada awalnya C adalah *client-side script,* sehingga untuk membedakannya dan *server-side script* perlu ada suatu mekanisme khusus.

Semua *script* PHP harus ditandai secara khusus dengan *tag* tertentu agar oleh *server* tidak dianggap sebagai *client-side script* yang akan diloloskan ke *browser* web tanpa diolah olehnya.

Untuk itu, PHP mempunyai empat buah cara untuk membedakannya dan *script* HTML dan memasuki “mode PHP”:

<? echo
(“ini adaLah cara paling sederhana untuk memproses instruksi
SGML\n”);
?>
<?php echo
(“bila Anda hendak menyajikan dokumen XML, lakukanlah dengan cara ini
\n”); ?>
<script language”php”>

echo (“beberapa editor HTML (seperti FrontPage) tidak menyukai pemrosesan instruksi”);
</script>
<% echo (“Dimulai dan PHP 3.0.4 Anda dapat menggunakan tag ala ASP”);
%>

Blok-blok *script* mi ditempatkan di file yang sama dengan file HTML biasa, namun untuk memudahkan pengenalan, semua file *script* PHP diberi ektensi *.php3, bukannya *.html. *Script* yang dimaksudkan agar dieksekusi di *browser* (yaitu *client-side script)* biasanya ditandai dengan *tag* <script> dan *</script>*. Contohnya dapat dilihat berikut ini :

<html>
<head><title>Percobaan PHP</title></ head>
<body>
ini adalah contoh script yang dijalankan di server:
<? echo “ini script yang dijalankan di server.” ?>
dan di bawah ini adaLah script yang dijalankan di browser:
 <script language javascript>
documentwriteln(”ini script yang dijaLankan di browser!”);
</script>
</body>
</html>

Adapun demikian script yang berada di antara <script> dan *</script>* juga bisa dieksekusi di sisi *server.* Untuk itu ditambahkan atribut runat pada *tag* <script> irli. Contohnya:

<script 1anguage javascript runat server>
...kode program...
</script>

ini diperlukan terutama bila kita hendak menulis suatu subrutin atau fungsi di dalam file PHP, karena semua *script* yang ada di antara *tag* < dan ‘> akan langsung dieksekusi begitu file dibaca, oleh karenanya tidak cocok bila kita hendak menempatkan fungsi atau subrutin yang hanya perlu dibaca bila dipanggil.

Secara gamblang, diagram di bawah mi akan menjelaskan bagaimana perbedaan antara *tag-tag script* <? dan '> serta <script> dan </script>:

<html>
<head>...</head>
<body>
<?
... ⟶ *script PHP*
?>
<script=runatserver>
... ⟶ *server-side script*
</script>
<script>
... ⟶ *client-side* ***script***
</script>
</body>
</html>

Pemisahan antar instruksi berlaku sama seperti pada C atau Pen, yaitu menggunakan ':' (titik koma) sebagai pemisah antar *statement.* Tag penutup ('?>') juga menyatakan akhir *statement,* sehingga kedua penintah berikut ini sama artinya:

<?
echo "Percobaan...";
?>
<? echo "Percobaan...."?>

2.5.3. Variabel pada PHP

PHP mendukung beberapa jenis variabel sebagai berikut:

1. Integer. Variabel berjenis integer bertujuan untuk menyimpan bilangan bulat (tidak termasuk bagian pecahan dan/atau pemangkatannya)
2. Double. Double digunakan untuk menyimpan bilangan bernilai pecahan dan juga bilangan pemangkatan.
3. string. String merupakan jenis data karakter yang disimpan sebagai nomor pada memori komputer. Nilai yang disimpan adalah nilai ASCII karakter string tersebut.

4. array. Array adalah sebuah set variabel yang mempunyai jenis data yang sama. Array mengandung komponen yang dinamakan elemen. Elemen elemen sebuah array disimpan pada lokasi tertentu pada memori.
5. objek. Jenis variabel objek adalah berdasarkan gambaran objek pada dunia nyata, yang mempunyai ‘status” dan ‘tingkah laku”. Sebuah variabel object menyimpan statusnya dalam bentuk variabel dan tingkah Iakunya berupa parameter.
6. pdfdoc (hanya bila dukungan PDF diaktifkan)
7. pdfinfo (hanya bila dukungan PDF diaktifkan)

Jenis variabel biasanya tidak ditentukan oleh pemrogram, melainkan ditentukan oleh PHP saat *runtime*, tergantung pada konteks apa variabel itu digunakan. Misalkan variabel coba berisikan nilai string, maka variabel coba berjenis string, atau integer bila berisi nilai integer. Contoh:

$coba = “0”; // $coba adalah sebuah variabel string (ASCII 68)
$coba++; // $coba adalah string “1” (ASCII 49)
$coba + =1; // $coba berubah menjadi integer (2)
Scoba = $coba + 1.3; // Scoba berubah menjadi double (3.3)

2.5.4. KONVERSI STRING

Ketika sebuah variabel berisikan nilai string diproses sebagai numerik, nilai dan jenis hasilnya ditentukan sebagai berikut: string tersebut akan diproses sebagai integer, kecuali bila mengandung karakter ‘.‘, ‘e’, atau ‘E’, maka akan diproses sebagai jenis double. Bila string diawali dengan data numerik yang valid, maka nilai data numerik itulah yang digunakan, selain itu nilai string 0 (nol). Data numerik valid adalah tanda bilangan (positif atau negatif) yang sifatnya optional, diikuti oleh satu atau lebih digit (boleh mengandung desimal), diikuti oleh keterangan eksponen (juga optional). Eksponen adalah sebuah ‘e’ atau ‘E’, diikuti oleh satu atau lebih digit. Contoh:

$coba = 1 + “10.5”; *II* $coba berjenis double (11.5)
$coba 1 + “—1.3e3” *II* $coba berjenis double (—1299)
$coba 1 + “mark—1.3e3”; *II* $coba berjenis integer (1)
$coba = I + “mark3”; *II* $coba berjenis integer (1)

2.6. XAMPP

XAMPP merupakan salah satu paket installasi Apache, PHP dan MySQL instant yang dapat kita gunakan untuk membantu proses installasi ketiga produk tersebut. Selain paket installasi instant XAMPP versi 1.6.7 juga memberikan fasiltias pilihan pengunaan PHP4 atau PHP5. Untuk berpindah versi PHP yang ingin digunakan juga sangat mudah dilakukan dengan mengunakan bantuan PHP-Switch yang telah disertakan oleh XAMPP, dan yang terpenting XAMPP bersifat free atau gratis untuk digunakan. Untuk mulai mengunakan bahasa pemrograman PHP ini kita perlu menginstall sebuah web server pada komputer kita, Apache merupakan salah satu web server yang ada saat ini dan dapat kita gunakan bersama PHP, Apache web server bisa didapatkan secara gratis dari web resmi mereka di http://www.apache.org. Dan apabila ingin mengunakan database server, kita perlu menginstall MySQL, untuk database server ini dapat kita download dari web resmi mereka di http://www.mysql.com. Secara konvensional kita perlu menginstall ketiga aplikasi diatas secara terpisah. Hal akan merepotkan untuk para penguna awam yang ingin mulai mengunakannya, atau mungkin bisa membuat frustasi diawal proses installasi dan kemudian tidak melanjutkannya dan tidak jadi belajar mengunakan PHP Untuk mempermudah proses installasi ketiga produk tersebut secara instant kita dapat mengunakan XAMPP, dengan bantuan paket XAMPP ini kita dapat secara mudah menginstall Apache, PHP, MySQL dan beberapa aplikasi tambahan lainnya dengan sekali proses. Pada versi XAMPP terbaru saat Artikel ini ditulis juga telah disertakan fasilitas pilihan untuk berpindah versi PHP4 dan PHP5 yang telah di installasi secara instant sebelumnya, sehingga kita tidak perlu repot memikirkan konfigurasi kedua versi PHP tersebut karena XAMPP yang akan mengaturnya untuk kita. Yang terakhir dan terpenting XAMPP ini bersifat freeware atau gratis untuk digunakan, kita dapat mempolehnya dari http://www.apachefriends.org.

2.6.1 Sejarah singkat XAMPP

XAMPP merupakan pengembangan dari LAMP (Linux Apache, MySQL, PHP and PERL), XAMPP ini merupakan project non-profit yang di kembangkan oleh Apache Friends yang didirikan Kai 'Oswalad' Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002, project mereka ini bertujua mempromosikan pengunaan Apache web server.

2.6.2. Detail paket pada XAMPP

Berikut detail paket installasi yang disertakan pada XAMPP 1.6.7 yang digunakan pada artikel ini:

1 . Apache 2.2.6
2 . MySQL 5.0.45
3 . PHP 5.2.4 + PHP 4.4.7 + PEAR
4 . PHP-Switch win32 1.0
5 . XAMPP Control Version 2.5 from www.nat32.com
6 . XAMPP Security 1.0
7 . SQLite 2.8.15
8. OpenSSL 0.9.8e
9 . phpMyAdmin 2.11.1
10. ADOdb 4.95
11. Mercury Mail Transport System v4.01b
12. FileZilla FTP Server 0.9.23
13. Webalizer 2.01-10
14. Zend Optimizer 3.3.0
15. eAccelerator 0.9.5.2 for PHP 5.2.4