BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Pada Subbab ini akan menjelaskan mengenai beberapa konsep dasar suatu system, diantaranya adalah:

2.1.1 Definisi Sistem

Sistem dapat didefinisikan menjadi dua kelompok, yaitu sistem yang menekankan pada prosedurnya dan system yang menekankan pada komponen dan elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur didefinisikan sebagai berikut:

"*Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan , berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu"* (Jogiyanto,2005,1).

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisakan sistem sebagai berikut:

"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu" (Jogiyanto,2005,2).

Suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponern yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membetuk satu kesatuan yang tidak dapat berdiri sendiri untuk mencapai tujuan dan sasaran sistem. Suatu sistem bagaimana pun kecilnya selalu mengandung komponen-komponen yang dapat berupa subsistem atau bagian dari sistem yang mempunyai sifat-sifat

dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Suatu sistem dapat diklasifikasikan atas beberapa jenis dan sudut pandang, diantaranya sebagai berikut :

1. Sistem Abstrak (*Abstract system*) dan Sistem Fisik (*Physical system*)
   a. Sistem Abstrak (*Abstract system*)

      Sistem abstrak merupakan suatu sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.

   b. Fisik (*Physical system*)

      Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
2. Sistem Alamiah (*Natural system*) dan Sistem Buatan (*Human made system*)

   a. Sistem Alamiah (*Natural system*)

      Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat-buat oleh manusia.

   b. Sistem Buatan (*Human made system*)

      Sistem buatan merupakan suatu sistem yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin.
3. Sistem Tertentu (*Deterministic system*) dan Sistem tak tentu (*Probabilistic system*)

   a. Sistem Tertentu (*Deterministic system*)

      Sistem tertentu merupakan suatu sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya

dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan.

b. Sistem tak tentu (*Probabilistic system*)

Sistem tak tentu merupakan sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistik.

4. Sistem Tertutup (*Closed system*) dan Sistem Terbuka (*Open System*)

a. Sistem Tertutup (*Closed system*)

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya.

b. Terbuka (*Open System*)

Sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

2.1.3 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik, yaitu:

a. komponen(*component*)

komponen adalah bagian dari sistem yang memiliki peranan dalam berlangsungnya suatu proses untuk mencapai tujuan sistem.

b. Batasan Sistem (*boundary*).

Batasan sistem adalah daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lainnya atau lingkungan luarnya.

c. Lingkungan Luar Sistem (*environment*).

Lingkungan luar sistem adalah segala sesuatu yang berada diluar batas sistem yang berpengaruh terhadap operasi sistem.

d. Penghubung Sistem (*interface*).

Penghubung sistem adalah media penghubung antara sistem satu dengan sistem lainnya.

e. Masukan Sistem (*input*).

Masukan sistem adalah data ataupun energi yang dimasukkan ke dalam sistem baik berupa masukan perawatan maupun sinyal yang terdapat dalam sistem.

f. Keluaran Sistem (*output*).

Keluaran sistem adalah hasil dari data atau energi yang diolah. Keluaran sistem diklasifikasikan menjadi dua keluaran.

g. Pengolahan Sistem (*process*).

Suatu unsur atau mungkin bagian dari sistem yang berfungsi mengolah data atau energi yang menjadi masukan system

h. Sasaran (*objectiv*).

Suatu sistem harus mempunyai suatu sasaran yang harus dicapai, sasaran ini dijadikan sebagai tolah ukur baik tidaknya sistem itu sendiri, suatu sistem bisa dikatakan berhasil apabila sasaran tercapai.

i. Tujuan (*goal*).

Tujuan adalah sesuatu yang akan dicapai atau di hasilkan dalam jangka waktu tertentu.

2.2 Informasi

Informasi dapat diibaratkan sebagai darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi.

2.2.1 Definisi Informasi

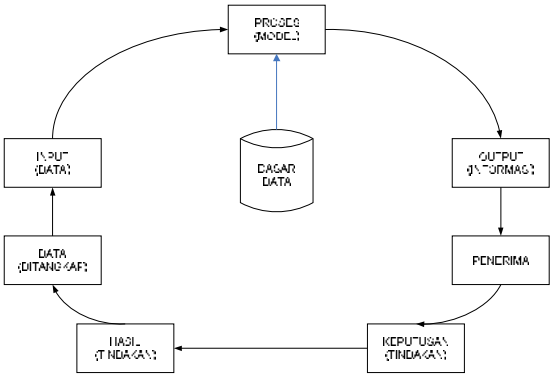
"informasi adalah data yang merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian *(event)* adalah sesuatu yang terjadi pada saat terentu, kesatuan nyata *(fact and entity)* berupa objek nyata seperti tempat, benda, dan orang yang betul-betul ada dan terjadi." (http://blog.re.or.id/definisi-informasi-2.htm).

"*Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya."* (Jogianto,2005,8)

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat yang tertentu.

2.2.2 Siklus Informasi

Berikut merupakan gambaran dari model siklus informasi, yaitu :



Gambar 2.1 Siklus Informasi

Sumber: Jogianto:2005:9

2.2.3 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu:

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari suatu kesalahan-kesalahan yang ada.
2. Tepat pada waktunya, yang memiliki arti bahwa informasi yang datang pada penerima harus tepat pada waktunya tanpa adanya suatu halangan sedikitpun.
3. Relevan, berati informasi mempunyai manfaat dan kepastian untuk pemakaian yang memang diperlukan.

2.2.4 Nilai Informasi

Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

2.3 Sistem Informasi

2.3.1 Definisi Sistem Informasi

"Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan." (Jogiato 2005:11)

"*Sistem informasi adalah kumpulan antara sub-sub sistem yang saling ber hubungan yang membentuk suatu komponen yang didalamnya mencakup*

Input-proses-output yang berhubungan dengan pengolaan informasi

(data yang telah dioleh sehingga lebih berguna bagi user).“

(http://www.google.co.id/definisi_sistem_informasi//)

Suatu sistem informasi mengintegrasi lima komponen yang meliputi manusia, prosedur, data, software, dan hardware. Yang berfungsi untuk memproduksi informsi dengan cara mengakses dan memproses data.

2.3.2 Dokumentasi Sistem Informasi

Dokumentasi dapat dikatakan sebagai proses penulisan atau pengumpulan bukti-bukti nyata untuk menjelaskan cara kerja atau cara berfikir suatu sistem informasi. Dokumentasi memiliki fungsi penting sebagai berikut:

1. Dokumentasi sebagai alat komunikasi antar individu selama pengembangan suatu sistem informasi.
2. Dokumentasi dapat dijadikan sebagai alat kontrol menejemen bagi sistem informasi yang sedang dikembangkan.
3. Dokumentasi dapat dijadikan sebagai alat atau bahan pengerjaan bagi mereka yang ingin menggunakan dan mengoperasikan sistem informasi.
4. Dokumentasi dijadikan sebagai referensi untuk penggunaan selanjutnya setelah sistem informasi diimplementasikan.

2.4 Konsep Koperasi

Koperasi merupakan singkatan dari kata ko(co) dan operasi (operation). Koperasi adalah suatu kumpulan orang-orang untuk bekerja sama demi kesejahteraan bersama. Berdasarkan undang-undang nomor 12 tahun 1967, koperasi indonesia adalah organisasi ekonomi rakyat yang berwatak sosial dan beranggotakan orang-orang, badan-badan hukum koperasi yang merupakan tata susunan ekonomi sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan.

2.4.1 Pengertian Tabungan Koperasi

Pengertian tabungan dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Simpanan Wajib merupakan suatu bentuk dana simpanan yang diwajibkan untuk para nasabahnya yang dibayarkan setiap bulannya, simpanan wajib merupakan dana tabungan yang telah ditentukan oleh pihak koperasi.
2. Simpanan Pokok merupakan simpanan yang dibayarkan 1 kali untuk pertama kali menjadi nasabah koperasi.
3. Simpanan sukarela merupakan dana tabungan yang dibayarakan sesuai keinginan nasabah setelah para nasabah memenuhi simpanan wajib dan simpanan pokok.
4. Simpanan dari pihak ketiga kepada bank yang penarikannya hanya dapat dilakukan menurut syarat syarat tententu
5. Simpanan pihak ketiga kepada bank yang penarikannya dilakukan menurut syarat-syarat tertentu yang ditetapkan oleh masing-masing bank penyelenggara tabungan.

6. Simpanan penarikan hanya dapat dilakukan menurut syarat tertentu yang disepakati, tetapi tidak dapat ditarik dengan cek, bilyet, giro, atau alat lain.
7. Dana yang dipercaya oleh masyarakat kepada bank yang penarikannya dapat dilakukan dengan syarat tertentu yang disepakati.

Pengertian tabungan koperasi adalah simpanan koperasi yang penyetorannya dilakukan menurut syarat tertentu yang disepakati anatara penabung dengan koperasi yang bersangkutan dengan mengunakan buku tabungan koperasi.

2.4.2 Definisi dan Nilai Koperasi

Definisi menurut kongres ICA (*Internasional Cooperative Alliance*) ke 100 tahun 1995 di Manchester United Kingdom koperasi adalah perkumpulan otonom dari orang-orang yang bersatu secara suka rela untuk memenuhi kebutuhan dan aspirasi ekonomi sosial dan budaya bersama melalui perusahaan yang mereka miliki bersama dan mereka kendalikan. Koperasi berlandaskan nilai-nilai menolong diri sendiri, bertanggung jawab pribadi, demokratis, persamaan, keadilan, kesetiakawanan.

2.4.3 Fungsi dan Peran Koperasi

a. Fungsi Koperasi

1. Sebagai urat nadi kegiatan perekonomian Indonesia
2. Sebagai upaya mendemokrasikan sosial ekonomi Indonesia
3. Untuk meningkatkan kesejahteraan warga negara Indonesia

4. Memperkokoh perekonomian rakyat indonesia dengan jalan pembinaan koperasi

b. Peran dan Tugas Koperasi

1. Meningkatkan taraf hidup sederhana masyarakat Indonesia
2. Mengembangkan demokrasi ekonomi di Indonesia
3. Mewujudkan pendapatan masyarakat yang adil dan merata dengan cara menyatukan, membina, dan mengembangkan setiap potensi yang ada

2.4.4 Jenis-jenis koperasi

Koperasi secara umum dapat dikelompokkan menjadi koperasi konsumen, koperasi produsen dan koperasi kredit (jasa keuangan).

Koperasi dapat pula dikelompokkan berdasarkan sektor usahanya.

1. Koperasi Simpan Pinjam
2. Koperasi Konsumen
3. Koperasi Produsen
4. Koperasi Pemasaran
5. Koperasi Jasa

2.4.5 Aturan Koperasi

Aturan yang diberlakukan pada koperasi ini yang untuk setiap nasabahnya adalah :

a. Nasabah dapat meminjam uang kepada koperasi dengan ketentuan:
    1. Pinjaman dibawah simpanan, bunga pinjaman 1 % menurun

2. Pinjaman Berjangka, maksimal 5 kali lipat simpanan wajib, bunga pinjaman 3% menurun
3. Pinjaman berdasarkan simpanan multiguna, bunga pinjaman 2% menurun

b. Nasabah dapat meminjam kembali jika cicilan pinjaman telah diselesaikan.
c. Adanya suatu jaminan yang menggunakan BPKB kendaraan R2/R4, dengan jumlah pinjaman terbatas dan berkisar di atas kurang lebih Rp. 5.000.000,-

2.5 Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sebuah sistem yang terdiri atas komputer, software dan perangkat jaringan lainnya yang bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama. Tujuan dari jaringan komputer adalah:

a. Membagi sumber daya: contohnya berbagi pemakaian printer, CPU, memori, harddisk
b. Komunikasi: contohnya surat elektronik, instant messaging, chatting
c. Akses informasi: contohnya web browsing

2.5.1 Jenis-jenis Jaringan Komputer

Secara umum jaringan komputer terbagi atas lima jenis, yaitu;

1. LAN (*Local Area Network*).

LAN (*Local Area Network*) merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. LAN

seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan *workstation* dalam kantor suatu perusahaan atau pabrik-pabrik untuk memakai bersama sumberdaya (misalnya printer) dan saling bertukar informasi.

2. MAN(*Metropolitan Area Network*).

MAN(*Metropolitan Area Network*), pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya menggunakan teknologi yang sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang letaknya berdekatan atau juga sebuah kota dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi (swasta) atau umum. MAN mampu menunjang data dan suara, bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel.

3. WAN (*Wide Area Network*).

WAN (*Wide Area Network*), jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara bahkan benua. WAN terdiri dari kumpulan mesin-mesin yang bertujuan untuk menjalankan program-program (aplikasi) pemakai.

4. Internet

Sebenarnya terdapat banyak jaringan didunia ini, seringkali menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang berbeda-beda. Orang yang terhubung ke jaringan sering berharap untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain yang terhubung ke jaringan lainnya. Keinginan seperti ini memerlukan hubungan antar jaringan yang seringkali tidak kampatibel dan berbeda. Biasanya untuk melakukan hal ini diperlukan sebuah mesin yang disebut *gateway* guna melakukan hubungan dan melaksanakan terjemahan yang diperlukan, baik perangkat keras maupun

perangkat lunaknya. Kumpulan jaringan yang terinterkoneksi inilah yang disebut dengan internet.

5. Jaringan Tanpa Kabel.

Jaringan tanpa kabel merupakan suatu solusi terhadap komunikasi yang tidak bisa dilakukan dengan jaringan yang menggunakan kabel. Misalnya orang yang ingin mendapat informasi atau melakukan komunikasi walaupun sedang berada diatas mobil atau pesawat terbang, maka mutlak jaringan tanpa kabel diperlukan karena koneksi kabel tidaklah mungkin dibuat di dalam mobil atau pesawat. Saat ini jaringan tanpa kabel sudah marak digunakan dengan memanfaatkan jasa satelit dan mampu memberikan kecepatan akses yang lebih cepat dibandingkan dengan jaringan yang menggunakan kabel.

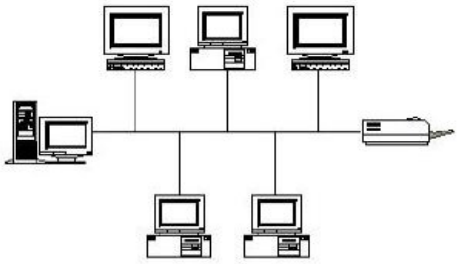
2.5.2 Topologi Jaringan Komputer

Topologi jaringan atau arsitektur jaringan adalah gambaran perencanaan hubungan antar computer dalam *Local Area Network* yang pada umumnya menggunakan sautu kabel sebagai media transmisi, dengan konektor, *Ethernet Card,* dan perangkat pendukung lainnya.

Ada beberapa jenis topologi yang terdapat pada hubungan computer pada jaringan *local* area, seperti:

1. Topologi BUS

Topologi ini merupakan bentangan satu kabel yang kedua ujungnya ditutup, dimana di sepanjang kabel terdapat *node-node*. *Signal* dalam kabel dengan topologi ini dilewati satu arah sehingga memungkinkan sebuah *collision* terjadi.

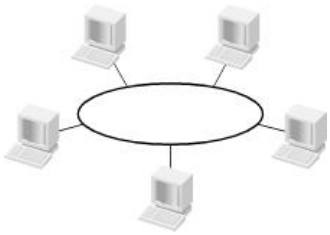


Gambar 2.1 Topologi Bus

(Sumber : Sopandi,dede.2008.Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer. Bandung:Informatika Bandung)

2. Topologi RING

Topologi ini menghubungkan satu *host* ke *host* setelah dan sebelumnya. Secara fisik jaringan ini berbentuk *ring* (lingkaran).



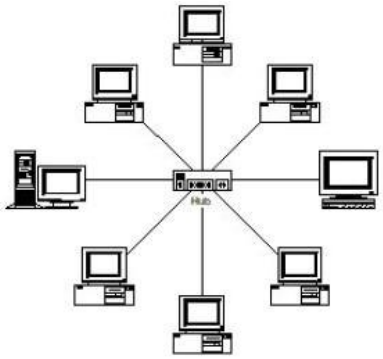
Gambar 2.2 Topologi Ring

(Sumber : Sopandi,dede.2008.Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer. Bandung:Informatika Bandung)

Topologi ring juga merupakan topologi jaringan dimana setiap titik terkoneksi ke dua titik lainnya, membentuk jalur melingkar membentuk cincin. Pada topologi cincin, komunikasi data dapat terganggu jika satu titik mengalami gangguan.

3. Topologi STAR

Karakteristik yang terdapat pada topologi ini adalah *node (station)* yang berkomunikasi langsung dengan station lain melalui *central node (hub/switch)*, *traffic* data mengalir dari node ke *central node* dan diteruskan ke *node(station)* tujuan.



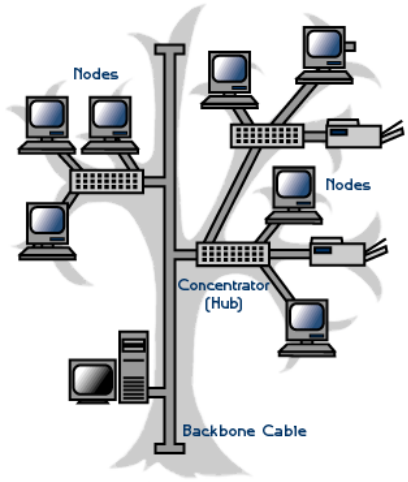
Gambar 2.3 Topologi Star

(Sumber : Sopandi,dede.2008.Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer. Bandung:Informatika Bandung)

4. Topologi Tree

Topologi ini biasanya digunakan untuk interkoneksi antar sentral dengan hirarki yang berbeda. Untuk hirarki yang lebih rendah digambarkan pada lokasi yang rendah dan semakin keatas mempunyai hirarki semakin tinggi.

Pada jaringan pohon, terdapat beberapa tingkatan simpul (node). Pusat atau simpul yang lebih tinggi tingkatannya, dapat mengatur simpul lain yang lebih rendah tingkatannya.



Gambar 2.4 Topologi Tree

(Sumber : Sopandi,dede.2008.Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer. Bandung:Informatika Bandung)

2.6 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak *(Software)* merupakan suatu perangkat yang tidak dapat disentuh dan dilihat secara fisik, *software* memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda tetapi perangkat tersebut dapat di operasikan.

Software merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. *Software* atau perangkat lunak komputer berdasarkan distribusinya dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu:

Di bawah ini ada beberapa contoh macam perangkat lunak, yaitu:

a. Perangkat lunak aplikasi (*application software*) seperti pengolah kata, lembar tabel hitung, pemutar media, dan paket aplikasi perkantoran seperti OpenOffice.org.
b. Sistem operasi (*operating system*) merupakan software pada lapisan pertama yang ditaruh pada memori komputer pada saat komputer dinyalakan. misalnya Ubuntu.
c. Perkakas pengembangan perangkat lunak (*software development tool*) seperti Kompilator untuk bahasa pemrograman tingkat tinggi seperti Pascal dan bahasa pemrograman tingkat rendah yaitu bahasa rakitan.
d. Pengendali perangkat keras (*device driver*) yaitu penghubung antara perangkat perangkat keras pembantu dan komputer adalah software yang banyak dipakai di swalayan dan juga sekolah, yaitu penggunaan *barcode scanner* pada aplikasi database lainnya.
e. Perangkat lunak menetap (*firmware*) seperti yang dipasang dalam jam tangan digital dan pengendali jarak jauh.
f. Perangkat lunak bebas (*free 'libre' software*) dan Perangkat lunak sumber terbuka (*open source software*) merupakan perangkat lunak yang bebas untuk digunakan, dipelajari dan diubah serta dapat disalin dengan atau tanpa modifikasi, atau dengan beberapa keharusan untuk memastikan bahwa kebebasan yang sama tetap dapat dinikmati oleh pengguna-pengguna berikutnya. Bebas di sini juga berarti dalam menggunakan,

mempelajari, mengubah, menyalin atau menjual sebuah perangkat lunak, seseorang tidak perlu meminta izin dari siapa pun.

g. Perangkat lunak gratis (*freeware*)
h. Perangkat lunak uji coba (*shareware* / *trialware)* merupakan salah satu metode pemasaran perangkat lunak komersial dimana perangkat lunak didistribusikan secara gratis
i. Perangkat lunak perusak (*malware*) merupakan perangkat lunak yang diciptakan untuk menyusup atau merusak sistem computer. (http://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak)

2.7 Pengenalan Program *Macromedia Dreamweaver* dan *Adobe Dreamweaver*

Dreamweaver merupakan salah satu produk dari Macromedia dan merupakan tool yang digunakan untuk membuat halaman web. Dreamweaver membagi editornya menjadi tiga jenis yaitu : editor HTML berbasis teks, editor yang mengkombinasi tampilan grafik WYSIWYG (What You See Is What You Get) dengan tampilan kodenya, dan editor yang benar-benar grafik. Macromedia Dreamweaver merupakan editor dengan fitur-fitur lengkap yang memenuhi kebutuhan para programmer web, para webmaster, dan para grafik designer.

Dreamweaver mempunyai beberapa fungsi penting dalam pembuatan suatu halaman web, seperti Layout View yang memungkinkan para designer halaman web dapat langsung menempatkan table dan sel di halaman webnya. Juga terdapat fungsi tambahan seperti team collaboration dan peningkatan kemampuan multimedia.

(http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/16955/4/Chapter%20II.pdf)

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman web keluaran Adobe Systems yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. Versi terakhir Macromedia Dreamweaver sebelum Macromedia dibeli oleh Adobe Systems yaitu versi 8. Versi terakhir Dreamweaver keluaran Adobe Systems adalah versi 10 yang ada dalam *Adobe Creative Suite 4*. (http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Dreamweaver)

2.8 Pengenalan XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.

Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkanya dapat mendownload langsung dari web resminya.

2.8.1 Asal kata XAMPP

XAMPP adalah singkatan yang masing-masing hurufnya adalah :

X : Program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi,seperti Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris.

A : Apache, merupakan aplikasi web server. Tugas utama Apache adalah menghasilkan halaman web yang benar kepada user berdasarkan kode PHP yang dituliskan oleh pembuat halaman web. jika diperlukan juga berdasarkan kode PHP yang dituliskan, maka suatu database dapat diakses terlebih dahulu untuk mendukung halaman web yang dihasilkan (misalnya dalam MySQL).

M : MySQL, merupakan aplikasi database server. Perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari Structured Query Language. SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola database beserta isinya.

P : PHP, bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat web yang bersifat server-side scripting. PHP memungkinkan untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQl. namun PHP juga mendukung sistem manajement database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-base, PostgreSQL, dan sebagainya.

(http://iammansiznet.takeforum.com/2011/02/26/pengertian-xampptm/)