BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan beberapa konsep dan dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas penyusun sebagai dasar pemahaman dalam mengimplementasikan konsep-konsep tersebut ke dalam semua kegiatan pengembangan sistem.

2.1. Pengertian Sistem

Inti dari sebuah sistem adalah adanya bagian-bagian yang saling berkaitan dan bekerjasama untuk menghasilkan tujuan. Keberadaan dan keterkaitan antar komponen atau bagian tersebut diperlukan dalam membentuk sebuah sistem, karena semua sistem baik itu sistem besar yang kompleks maupun sistem kecil yang sederhana pasti memiliki subsistem yang terbentuk dari beberapa bagian atau elemen atau komponen yang saling bekerjasama.

Menurut Agus Mulyono (2009:1) Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan.

Menurut Andri Kristanto (2008:1) Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang terkait dan bekerja sama untuk memroses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistemtersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.

Dari beberapa definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kumpulan elemen dari subsistem yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Agus Mulyono (2009:2) karakteristik sistem terdiri dari :

1. Komponen atau elemen *(Components)*

   Suatu sistem tidak berada dalam lingkungan yang kosong, tetapi sebuah sistem berada dan berfungsi di dalam lingkungan yang berisi sistem lainnya. Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan.

2. Batas Sistem *(Bundary)*

   Pembatas atau pemisah antara suatu sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem menentukan knfigurasi, ruang lingkup atau kemampuan sistem. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem juga menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem *(Environment)*

   Apa pun diluar batas dari sistem yang dapat memengaruhi operasi sistem, baik pengaruh yang menguntungkan ataupun yang merugikan. Pengaruh yang menguntungkan ini tetunya harus dijaga sehingga akan mendukungkelangsungan operasi sebuah sistem. Sedangkan lingkungan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan agar tidak mengganggu kelangsungan sistem

4. Penghubung Sistem *(Interface)*

   Media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Penghubung inilah yang akan menjadi media yang digunakan data dari masukan (*input*) hingga keluaran (*output*). Dengan adanya penghubung, suatu subsistem dapat berinteraksi dan berintegrasi dengan subsistem yang lain membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem *(Input)*

   Energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah bahan yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah masukan yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem *(Output)*

   Hasil pemrosesan, yaitu dapat berupa informasi sebagai masukan pada sistem lain atau hanya sebagai sisa pembuangan.

7. Pengolahan Sistem *(Proces)*

   Bagian yang melakukan perubahan dari masukan untuk menjadi keluaran yang diinginkan.

8. Sasaran dan Tujuan

   Apabila sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak aka nada gunanya. Tanpa adanya tujuan, sistem menjadi tidak terarah dan terkendali.

2.1.1. Klasifikasi Sistem

Menurut Agus Mulyono (2009:8) sistem dapat diklasifikasikan dari berbagai sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

   Sistem Abstrak (*abstract system*) adalah sistem yang berupa pemikiran atau gagasan yang tidak tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik (*pyysical system*) adalah sistem yang ada secara fisik dan dapat dilihat dengan mata.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

   Sistem alamiah (*natural system*) adalah sistem yang terjadi karena proses alam, bukan buatan manusia. Sistem buatan manusia (*human made system*) adalah sistem yang terjadi melalui rancangan atau campur tangan manusia

3. Sistem Tertentu dan Sistem Tak Tentu

   Sistem tertentu (*deterministic system*) adalah sistem yang operasinya dapat diprediksi secara cepat dan interaksi di antara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti. Sistem tak tentu (*probabilistic system*) adalah sistem hasilnya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

   Sistem tertutup (*closed system*) yaitu sistem yang tidak brhubungan dengan lingkungan di luar sistem. Sistem ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh linkungan luar. Sistem terbuka adalah (*open system*) adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dapat

terpengaruh dengan keadaan lingkungan luar. Sistem terbuka menerima *input* dari subsistem lain dan menghasilkan *output* untuk subsistem lain.

Dari klasifikasi di depan, sistem informasi penyewaan yang penulis buat tergolong sebagai sistem buatan manusia, sistem terbuka dan sistem fisik sebab manusialah yang merancang dan mengoperasikannya. Tergolong kepada sistem terbuka karena sistem ini menerima masukan dan keluaran bagi lingkungan dan termasuk pada sistem fisik sebab sistem penyewaan berbasis web ini secara fisik dapat terlihat.

2.2. Pengertian Informasi

Menurut Agus Mulyono (2009:12) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya dan merupakan pengetahuan dari hasil pengolahan data-data yang berhubungan menjadi sebuah kesimpulan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa data merupakan suatu data yang akan diolah melalui proses tertentu sehingga dapat dijadikan suatu informasi.

Dalam buku Agus Mulyono (2004:40) kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh tiga hal pokok diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Akurat (*accuracy*)

   Sebuah informasi harus akurat karena dari sumber informasi hingga penerima informasi kmungkinan banyak terjadi gangguan yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut. Informasi dikatakan akurat apabila informasi tersebut tersebut tidal bias atau menyesatkan, bebas dari kesalahan-kesalahan dan harus jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat waktu (*timeliness*)

   Informasi yang dihasilkan dari suatu proses pengolahan data, datangnya tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang terlambat tidak akan mempunyai nilai yang baik, karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan.

3. Relevan (*relevancy)*

   Relevan artinya informasi berkualitas jika relevan bagi pemakainya. Hal ini berarti bahwa informs tersebut harus bermanfaat bagi pemakainnya.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Dalam buku Agus Mulyono (2004: 29) "Sistem informasi adalah suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan".

Sistem informasi dapat didefinisikan pula sebagai suatu kesatuan dari berbagai informasi yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lainnya untuk keperluan dan tujuan tertentu.

Menurut Andri Kristanto (2008:13) Untuk mendukung lancarnya suatu sistem informasi dibutuhkan beberapa komponen yang fungsinya sangat vital di dalam sistem informasi.Komponen-kompponen sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Input*, yaitu semua data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi yang akan dikumpulkan dan dikonfirmasi ke suatu bentuk shingga dapat diterma oleh pengolah yang meliputi pencatatan, penyimpanan, pengujian dan pengkodean.

2. *Proses*, yaitu kumpulan prosedur yang akan memanipulasi input yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah menjadi suatu output yang akan digunakan oleh penerima.
3. *Output*, yaitu suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari suatu proses informasi yang berguna dan dapat dipakai penerima.
4. Teknologi, yaitu bagian yang berfungsi untuk memasukkan input, mengolah input dan menghasilkan keluaran. Ada 3 bagian dalam teknologi ini yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat manusia.
5. Basis data, yaitu kumpulan data-data yang saling berhubungan dengan yang lain yang disimpan dalam perangkat keras computer dan akan diolah menggunakan perangkat lunak.
6. Kendali, yaitu semua tindakan yang diambil untukmenjaga sistem informasi tersebut agar bisa berjalan dengan lancer dan tidak mengalami gangguan.

2.4. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dapat berarti penyusunan suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada.

1. Adanya permasalahan-permasalahan yang timbul pada sistem yang lama. Permasalahan yang timbul dapat berupa:
   a. Ketidakberesan

      Ketidakberesan pada sistem yang lama menyebabkan sistem yang lama tidak dapat beroperasi sesuai dengan yang diharapkan.

b. Pertumbuhan Organisasi

Pertumbuhan organisasi yang menyebabkan harus disusunnya sistem yang baru. Pertumbuhan organisasi diantaranya adalah kebutuhan informasi yang semakin luas. *Volume* pengolahan data semakin meningkat, perubahan prinsip akuntasi yang baru. Karena adanya perubahan ini, maka menyebabkan sistem yang lama tidak efektif lagi sehingga sistem yang lama sudah tidak dapat memenuhi lagi semua kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh manajemen.

2. Untuk meraih kesempatan-kesempatan

Teknologi informasi telah berkembang dengan cepatnya. Perangkat keras komputer, perangkat lunak dan teknologi komunikasi telah begitu cepat berkembang. Organisasi mulai merasakan bahwa teknologi informasi ini perlu digunakan untuk meningkatkan penyediaan informasi sehingga dapat mendukung dalam proses pengambilan keputusan yang akan dilakukan oleh manajemen. Dalam keadaan pasar bersaing, kecepatan informasi atau efisiensi sangat menentukan berhasil atau tidaknya strategi dan rencana-rencana yang telah disusun untuk meraih kesempatan-kesempatan yang asa.

3. Adanya instruksi-instruksi

Penyusunan sistem yang baru dapat juga terjadi karena adanya instruksi-instrukai dari atas pimpinan atau dari luar organisasi, seperti peraturan pemerintah dan sebagainya.

Dengan dikembangkannya sistem yang baru, maka diharapkan akan terjadi peningkatan-peningkatan di sistem yang baru. Peningkatan-peningkatan ini, yaitu sebagai berikut :

1. *Performance* (kinerja)

   Peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga menjadi lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari :

   a. *Throughput,* yaitu jumlah dari pekerjaan yang dapat dilakukan suatu saat tertentu.
   b. *Response time,* yaitu rata-rata waktu yang tertunda diantara dua pekerjaan ditambah dengan waktu *response* untuk menanggapi pekerjaan tersebut.

2. *Economy* (ekonomis)

   Peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan-keuntungan atau penurunan-penurunan biaya yang terjadi.

3. *Control* (pengendalian)

   Peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan serta kecurangan-kecurangan yang dan akan terjadi.

4. *Efficiency* (efisisensi)

   Peningkatan terhadap efisiensi operasi, yaitu bagaimana sumber daya digunakan dengan pemborosan yang paling minimum.

5. *Service* (pelayanan)

   Peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

2.5. Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi terdiri dari pengertian jaringan komputer, Jenis-jenis jaringan komputer, topologi jaringan komputer, dan manfaat jaringan komputer.

2.5.1. Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Iwan Sofana (2008:3) "Jaringan komputer adalah suatu himpunan interkoneksi sejumlah komputer *autonomous"*.

Secara sederhana, jaringan komputer dapat didefinisikan sebagai hubungan dari dua komputer atau lebih. Tujuan dibangunnya suatu jaringan komputer adalah membawa informasi secara tepat dan tanpa adanya kesalahan dari sisi pengirim *(transmisi)* menuju ke sisi penerima (*receiver*) melalui media komunikasi. Secara garis besar topologi jaringan komputer ada tiga diantaranya yaitu :

1. Topologi Bus

   Pada Topologi ini Kabel yang digunakan adalah kabel koaksial. Jika seorang pemakai mengirimkan pesan ke seorang pemakai lain maka pesan tersebut akan melalui bus. Setiap komputer perlu membaca alamat dalam pesan. Sekiranya alamat pesan cocok dengan alamat komputer pembaca, komputer tersebut segera mengambil pesan tersebut. Karakteristik topologi bus antara lain :

   a. Merupakan satu kabel yang kedua ujungnya ditutup dimana sepanjang kabel terdapat *node-node*.
   b. Paling *prevevalent* karena sederhana dalam instalasi
   c. *Signal* melewati kabel 2 arah dan mungkin terjadi *collision*

d. Masalah terbesar jika salah satu segmen kabel putus, maka seluruh jaringan akan berhenti.

2. Topologi Cincin

Topologi cincin mirip dengan topologi bus. Informasi dikirim oleh sebuah komputer akan dilewatkan ke media transmisi, melewati satu komputer ke komputer berikutnya. Kelemahan topologi cincin terletak pada kegagalan salah satu simpul. Jika ada satu simpul yang mengalami kegagalan, maka semua hubungan terputus. Topologi ini biasa digunakan pada LAN. Karakteristik topologi ini antara lain :

a. Lingkaran tertutup yang berisi *node-node*
b. Sederhana dalam *layout*
c. *Signal* mengalir dalam satu arah sehingga menghindarkan terjadinya *collision*, sehingga memungkinkan pergerakkan data yang lebih cepat dan *collision detection* yang lebih sederhana.

3. Topologi Star

Pada topologi star terdapat komponen sebagai pusat pengontrol semua simpul yang hendak berkomunikasi selalu melalui pusat pengontrol tersebut. Dalam hal ini, pusat pengontrol berupa hub atau switch. Topologi ni bias digunakan untuk LAN, MAN, ataupun WAN karena topologi ini mempunyai karakteristik sebagai berikut:

a. Mudah dikelola dan dihubungkan, penyebab kegagalan mudah diketahui

b. Keunggulannya adalah jika satu kabel terputus yang lainnya tidak terganggu.

c. Dapat digunakan kabel yang "lower grade" karena hanya menghandel satu traffic node, biasanya digunakan kabel UTP.

2.5.2. Jenis – Jenis Jaringan Komputer

1. LAN

   LAN *(Local Area Network)* merupakan jaringan lokal yang dibuat pada area tertutup. LAN sering kali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan *workstation* dalam kantor, perusahaan, pabrik-pabrik, gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer untuk pemakaian sumber daya bersama serta sarana untuk saling bertukar informasi.

2. MAN

   MAN *(Metropolitan Area Network)* merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya memakai teknologi yang sama dengan LAN.

3. WAN

   WAN *(Widel Area Network)* merupakan sebuah jaringan yang memiliki jarak yang sangat luas, karena radiusnya mencakup sebuah negara dan benua. WAN terdiri dari kumpulan LAN, MAN dan mesin-mesin yang bertujuan untuk menjalankan program aplikasi pemakai.

4. Jaringan tanpa kabel.

   Jaringan tanpa kabel merupakan suatu solusi terhadap komukasi yang tidak bisa dilakukan dengan jaringan yang menggunakan kabel, yaitu internet. Internet adalah interkoneksi jaringan-jaringan komputer yang ada di dunia. Koneksi antar jaringan komputer dapat dilakukan dengan dukungan *internet protocol* (IP).

2.5.3. Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat yang didapat dari membangun jaringan komputer adalah sebagai berikut:

1. Sharing Resources

   Sharing resources digunakan agar seluruh program, peralatan/periperal lainnya dapat dimanfaatkan oleh setiap orang yang ada pada jaringan komputer tanpa terpengaruh oleh lokasi.

2. Media komunikasi

   Jaringan komputer memungkinkan terjadinya komunikasi antara pengguna, baik untuk catting maupun untuk mengirim pesan/informasi.

3. Integrasi Data

   Pembangunan jaringan komunikasi dapat mencegah ketergatungan pada komputer pusat. Setiap proses data tidak harus dilakukan satu komputer saja, melainkan dapat didistribusikan ketempat lainnya, oleh sebab inilah maka dapat terbentuk data yang terintegrasi sehingga dengan demikian memudahkan pemakai untuk memperoleh dan mengolah informasi setiap saat.

4. Pengembangan dan Pemeliharan

   Menerapkan jaringan komunikasi ini, maka perkembangan peralatan dapat dilakukan dengan mudah dan menghemat biaya. Jaringan komputer bisa memudahkan pemakai dalam merawat harddisk dan peralatan lainnya. Misalnya untuk memberikan perindungan serangan virus maka pemakai cukup memusatkan perhatian pada harddisk yang ada pada komputer pusat.

5. Keamanan Data

   Sistem jaringan komputer memberikan perlindungan terhadap data jaminan keamanan, data tersebut diberikan melalui pengaturan hak akses para pemakai dan password, serta teknik perlindungan terhadap harddisk sehingga data mendapatkan perlindungan yang efektif.

6. Sumber Daya Lebih Efisien dan Informasi Terkini

   Menerapkan pemakaian sumberdaya secara bersama-sama, maka pemakai bisa mendapatkan hasil dengan maksimal dan kualitas yang tinggi. Selain itu data atau informasi yang di akses selalu terbaru. Karena ada perubahan yang terjadi dapat secara langsung diketahui oleh setiap pemakai.

2.6. Client Server

Client adalah setiap komponen dari sebuah sistem yang meminta layanan atau sumber daya (resources) dari komponen sistem lainnya. Server adalah setiap komponen sistem yang menyediakan layanan atau sumber daya ke komponen sistem lainnya. Sistem client/server dirancang untuk memisahkan layanan basis data dari client, dengan penghubungnya dengan menggunakan jalur komunikasi data. Layanan basisdata diimplementasikan pada sebuah komputer yang berdaya guna, yang memungkinkan manajemen tersentralisasi, keamanan dan berbagi sumber data.

2.7. Pengertian Penyewaan dan Sistem Informasi Penyewaan Berbasis Web

Penyewaan adalah pemindahan hak guna pakai suatu barang, benda atau jasa dari pihak pemilik barang atau benda kepada pihak penyewa dalam jangka waktu tertentu dengan pembayaran uang oleh pihak penyewa kepada pihak pemilik barang / benda sesuai perjanjian kedua belah pihak.

Sistem informasi penyewaan berbasis web yaitu sistem yang memberikan layanan informasi yang berupa data yang berhubungan dengan penyewaan. Dalam hal ini pelayanan yang diberikan adalah berupa penyimpanan data untuk proses pemesanan, proses transaksi penyewaan dan proses pelayanan dalam memberikan kemudahan kepada calon penyewa.

2.8. Internet

Internet adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut internet backbone dan dibedakan satu dengan yang lainnya menggunakan unique name yang biasa disebut dengan alamat IP 32 bit. Contoh: 202.155.3.220. Komputer dan jaringan dengan berbagai platform yang mempunyai perbedaan dan ciri khas masing-masing (Unix, Linux, Windows, Mac, dll) bertukar informasi dengan sebuah prtokol standar yang dikenal dengan nama TCP/IP (Transmissipon Control Protokol/ Internet Protokol). TCP/IP tersusun atas 4 layer (network acces, internet, host to-host transport, dan application) yang masing-masing memiliki protokolnya sendiri-sendiri.

2.9. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

2.9.1. Adobe Dreamweaver CS5

Adobe Dreamweaver adalah salah satu software untuk mendesain web yang juga bisa digunakan untuk membuat halaman web yang internaktif. Adobe Dreamweaver CS5 memberi kebebasan pada para perancang dan pengembang untuk membuat sebuah website yang menarik. Penulis dapat merancang website dengan desain langsung ataupun dengan kode,

mengembangkan halaman website dengan sistem manajemen konten dan melakukan pengujian terhadap kompatibilitas browser untuk berintegrasi dengan Adobe BrowserLab secara akurat, layanan online Adobe CS Live baru, layanan CS Live untuk waktu yang dibatasi. Mendesain website secara visual

(Sumber:http://islam-download.net/software-free-gratis-terbaru/developer/download-adobe-dreamweaver-cs5-update.html#ixzz1G0mkwjZL 8 Maret 2011

2.9.2. XAMPP

Xampp adalah perangkat yang menggabungkan tiga aplikasike dalam satu paket, yaitu Apache, MySQL, dan PHPMyAdmin. Dengan Xampp pekerjaan Anda akan sangat dimudahkan, karena dapat menginstalasi dan mengkonfigurasi ketiga aplikasi tadi secara sekaligus dan otomatis.

Xampp telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Versi yang terbaru adalah revisi dari edisi sebelumnya, sehingga lebih baik dan lebih lengkap. Aplikasi utama dalam paket Xampp setidaknya terdiri atas web server Apache, MySQL, PHP, dan phpMyAdmin.

Apache adalah web server *open source,* jadi semua orang dipersilakan memakainya dengan gratis, bahkan bisa mengedit kode programnya. Fungsi utama Apache menghasilkan halaman web yang benar sesuai dengan yang telah dibuat oleh seorang web programmer, dengan menggunakan kode PHP.

Sedangkan PHP adalah bahasa pemrograman untuk membuat web. Dengan PHP kita dapat membuat halaman web yang dinamis. Selain mendukung Windows, PHP yang juga *open source* ini, juga dapat digunakan di Mac OS, Linux, dan sistem operasi lainnya.

MySQL adalah sistem manajemen database yang sering digunakan bersama PHP. Namun demikian, Microsoft Acces, Database Oracle, d-Base, dan sistem manajemen database lainnya juga didukung oleh PHP.

Structured Query Language, atau SQL, adalah bahasa terstruktur yang digunakan secara khusus untuk mengolah database. Dan MySQL merupakan sebuah sistem manajemen database.

Dengan aplikasi yang juga *open source* ini, kita dapat membuat dan mengolah data base beserta isinya, menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database. MySQL menjadi pasangan yang serasi bagi PHP.

Diperlukan aplikasi yang dapat mengelola data base dalam MySQL, dan phpMyAdmin adalah salah satu aplikasi yang bisa kita gunakan. Dengan phpMyAdmin Anda dapat membuat tabel, mengisi data, dan pekerjaan lainnya dengan lebih mudah, tanpa harus hafal perintahnya.
(sumber : http://www.anneahira.com/xampp-adalah.htm, 8 Maret 2011)

2.9.3. MySQL Front

Sering kali MySQL dipergunakan untuk mengolah database di lingkungan Web yang biasanya bersatu dengan PHP sebagai support programnya dan Apache sebagai servernya. Dalam paket Linux seringkali kita mendengar istilah LAMP (Linux, Apache, MySQL, dan PHP). Bahkan untuk urusan MySQL ini, telah dibuat aplikasi under web dengan nama phpmyadmin. Rasanya dengan phpmyadmin semua urusan MySQL sudah bisa ditangani.

Tetapi, karena phpmyadmin dijalankan under web, membuat adanya beberapa kelemahan yang menyertai. Diantaranya adalah proses pengolahan data yang cukup lama, misalkan untuk update, delete ataupun insert, karena setiap kali mengadakan perubahan diperlukan proses loading. Bahkan walaupun dalam komputer pribadi (localhost) untuk data yang terlewat banyak atau besar seringkali terkena timeout yang membuat kerepotan sendiri.

Namun kita tak perlu kawatir, karena ada seorang warga Jerman yang berbaik hati membuat MySQL-Front. Yaitu sebuah aplikasi untuk pengolahan database MySQL. Menurut pembuatnya MySQL-Front adalah sebuah antarmuka easy-to-use database MySQL terutama buat programer-web.

Proses intalasinya hanya dengan men-doubleklik file setup dan ikuti instruksi yang ada.

(sumber : http://agusw.penamedia.com/2005/05/13/mysql-front-msaccess-nya-mysql/, 8 Maret 2011)

2.9.4. 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). Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Smarty dan lain-lain.

(sumber : http://aslitalaga.wordpress.com/2010/02/12/pengenalan-php/#more-21, 8 Maret 2011)