BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Menurut Jogiyanto (2005 : 1) yang dimaksud system adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang paling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

2.1.1 Pengertian Dasar Sistem

Sebelum mempelajari lebih jauh tentang suatu sistem, akan lebih baik bila kita mengetahui terlebih dahulu mengenai definisi dari sistem itu sendiri. Adapun definisi sistem dari pendapat beberapa pakar antara lain :

Menurut Abdul Kadir (2003:54) mendefinisikan sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:3) sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam mencapai suatu tujuan.

Dari definisi sistem menurut beberapa pakar tersebut dapat disumpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen atau sub-sub sistem yang saling berhubungan dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.2 Elemen Sistem

MenurutJogiyanto (2005:4) Elemen Sistem adalah suatu system terdiri dari sejumlah elemen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerjasama membentuk satu kesatuan.

Pendekatan suatu system yang merupakan suatu jaringan prosedur lebih menekankan pada urutan – urutan operasi didalam sistem, sedangkan pendekatan yang menekan kan pada elemen-elemen atau komponen merupakan interaksi antar elemen atau komponen atau mencapai sasaran atau tujuan sistem.

2.1.3 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:3) Sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu yaitu mempunyai komponen (*Components*), batas sistem (*Boundary*), lingkungan (*Environments*), penghubung (*Interface*), masukan (*Input*), keluaran (*Output*), pengolah (*Process*), dan sasaran (*Objectives*) atau tujuan (*Goals*).

Menurut Jogiyanto (2005:5) Sistem mempunyai karasteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu:

1. Komponen Sistem

Suatu system terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerjasama membentuk satu kesatuan.

2. Sifat-sifat Sistem

Sistem itu terdiri untuk menjalankan fungsi tertentu dan mempunyai sistem yang lain secara keseluruhan.

3. Batasan (*Boundary*) Sistem

Merupakan daerah yang membatasi antara suatu system dengan sistem yang lainnya.

4. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Adalah apapun diluar batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem, lingkungan luar system dapat bersifat menguntungkan dan juga dapat bersifat merugikan sistem tersebut.

5. Penghubung (*Interface*) Sistem

Merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lainya.

6. Masukkan Sistem (*Input*)

Adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, masukan dapat berupa masukkan perawatan (*Maintenace Input*), dan masukkan sinyal (*Signal Input*), *maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya system tersebut dapat beroperasi.Sedangkan *signal input* adalah energy yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

7. Keluaran Sistem (*Output*)

Adalah hasil energy yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain kepada supra sistem.

8. Sasaran Sistem

Suatu system pasti memiliki sasaran atau tujuan (*Goal*). Sasaran dari system sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan system dan keluaran yang akan di hasilkan sistem.

2.1.4 Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling bekerja sama dalam membentuk satu kesatuan komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem tidak peduli betapapun kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Jogiyanto (2005:12)

2.1.5 Batasan Sistem

Menurut Jogiyanto (2005: 14) Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam manajemen modern. Banyak keputusan strategis yang bergantung kepada informasi. Menurut Ebert dan Griffin dalam Abdul Kadir (2003 : 26) manajemen informasi ialah sebagai operasi-operasi internal yang mengatur sumber daya informasi dalam perusahaan untuk mendukung kinerja dan hasil bisnis.

2.2.1. Pengertian Data

Dalam membentuk suatu system informasi, diperlukan komponen masukan berupa data-data yang diperlukan sebagai bahan mentah system tersebut.

Menurut Abdul Kadir (2003 : 29) data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai.

Data sering kali disebut sebagai bahan mentah informasi. Malalui suatu proses transformasi, data dibuat menjadi bermakna.

2.2.2 Pengertian Informasi

Menurut McFadden, dkk dalam Abdul Kadir (2003 : 31) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga menigkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

Menurut Davis dalam Abdul Kadir (2003 :31) informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Dari definisi informasi menurut beberapa pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang sudah siolah yang memiliki arti sehingga berguna bagi penggunanya.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Robert A. Leitch / K. Roscoe dalam Jogiyanto (2005 :11) mendefinisikan Sistem Informasi adalah suatu system di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manejerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan bagi pihak luar tertentu dengan laporan- laporan yang diperkirakan.

2.4 Konsep Sistem Informasi Penjualan

Berikut ini merupakan pengertian teori dasar yang berhubungan dengan kasus yang akan dianalisis, yaitu sebagai berikut :

2.4.1 Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan aktivitas utama perusahaan. Pendapatan perusahaan sangat ditentukan oleh besar kecilnya penjualan. Kegiatan penjualan itu sendiri berhubungan erat dengan kegiatan marketing atau pemasaran, dimana penjualan merupakan bagian dari marketing. Bagi perusahaan distributor, kegiatan penjualan menjadi tugas para *salesman*. (http://carapedia.com*/pengertian dan definisi penjualan*)

2.4.2 Pengertian Strategi Penjualan

Strategi penjualan adalah perencanaan aktivitas penjualan: metode klien mencapai, perbedaan kompetitif dan sumber daya yang tersedia. Penjualan strategi sangat penting, jika tidak daerah yang paling penting yang dibutuhkan untuk menghasilkan keuntungan bagi perusahaan Anda.*Coming up with the perfect formula regarding sales and marketing strategies is imperative for your success*. Datang dengan rumus yang sempurna tentang penjualan dan strategi pemasaran adalah suatu keharusan bagi keberhasilan Anda. (http://elqorni. wordpress. com/*konsep penjualan dan pemasaran)*

2.4.3 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan. (http://elqorni. wordpress.com/*konsep penjualan dan pemasaran*)

2.5 Jaringan Komputer

Jaringan komputer terdiri dari pengertian jaringan komputer, jenis–jenis jaringan komputer, dan manfaat jaringan komputer.

2.5.1. Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Abdul Kadir (2003 : 346) Jaringan Komputer adalah hubungan dua buah symbol (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah melakukan pertukaran data. dalam prakteknya, jaringan komputer memungkinkan untuk melakukan berbagai perangkat lunak, perangkat keras, dan bahkan berbagai kekuatan pemrosesan.

2.5.2. Jenis – Jenis Jaringan Komputer

Menurut Budi Irawan (2005:19) Adapun jenis-jenis jaringan kopmuter adalah sebagai berikut :

1. *Local Area Network* (LAN)

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

2. *Metropolitan Area Network* (MAN)

Metropolitan Area Network (MAN), pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya menggunakan teknologi yang sama dengan LAN.

3. *Wide Area Network* (WAN)

Wide Area Network (WAN), jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara bahkan benua.

4. *Global Area Network* (GAN)

GAN merupakan suatu jaringan yang menghubungkan negara-negara diseluruh dunia. Kecepatan GAN bervariasi mulai dari 1,5 Mbps sampai 100

Gbps dan cakupannya mencapai ribuan kilometer. Contoh yang sangat baik dari GAN ini adalah internet.

2.5.3 Manfaat Jaringan Komputer

Menurut Budi Irawan (2005:27) manfaat yang didapat dari membangun jaringan komputer adalah sebagai berikut :

1. Jaringan memungkinkan manajemen sumber daya lebih efisien. Misalnya, banyak pengguna dapat saling berbagi *printer* tunggal dengan kualitas tinggi, dibandingkan memakai printer kualitas rendah dimasing-masing meja kerja. Selain itu, lisensi perangkat lunak jaringan dapat lebih murah dibandingkan lisensi *stand-alone* terpisah untuk jumlah pengguna sama.
2. Jaringan membantu mempertahankan informasi agar tetap handal dan *up-to-date.*Sistem penyimpanan data terpusat yang dikelola dengan baik memungkinkan banyak pengguna mengakses data dari berbagai lokasi yang berbeda, dan membatasi akses ke data sewaktu sedang diproses.
3. Jaringan membantu mempercepat proses berbagi data (data sharing). *Transfer* data pada jaringan selalu lebih cepat dibandingkan sarana berbagi data lainnya yang bukan jaringan.
4. Jaringan memungkinkan kelompok – kerja berkomunikasi dengan lebih efisien. Surat dan penyampaian pesan elektronik merupakan substansi sebagian besar sistem jaringan, disamping sistem penjadwalan, pemantauan proyek, konferensi *online* dan *groupware*, dimana semuanya membantu tim bekerja lebih produktif.

5. Jaringan membantu usaha dalam melayani klien mereka secara lebih efektif. Akses jarak jauh kedata terpusat memungkinkan karyawan dapat melayani klien di lapangan dan klien dapat langsung berkomunikasi dengan pemasok.

2.6 E-Commerce

E-Commerce merupakan bagian dari *e-lifestyle* yang memungkinkan transaksi jual beli yang dilakukan secara online dari sudut tempat manapun. Ada beberapa definisi *E-Commerce* dari beberpa sumber diantaranya dalah sebagai berikut :

1. Berhubungan dengan pembelian dan penjualan barang atau jasa melalui *Internet*, khususnya *Word Wide Web*.
2. Suatu tindakan melakukan transaksi bisnis secara elektronik dengan menggunakan *Internet*sebagai media komunikasi yang paling utama.
3. Menjual barang dagangan atau jasa melalui *Internet.*

Definisi *E-Commerce* yang lain adalah *E-Commerce* merupakan suatu cara belanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas *Internet* dimana terdapat *Website* yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver"*. *E-Commerce* akan merubah semua kegiatan marketing dan juga memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *tranding* (perdagangan). (http://www.binushacker.net/*definisi-eCommerce*).

Adapun proses yang terjadi dalam *E-Commerce* adalah sebagai berikut :

a. Presentasi Elektronis (Pembuatan *Website*) untuk produk dan layanan.

b. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan
c. Otomasi *account* pelanggan secara aman (nomor rekening ataupun kartu kredit)
d. Pembayaran dilakukan secara langsung (*online*)

Beberapa kelebihan yang dimiliki bisnis dengan cara *E-Commerce* antara lain :

1. Murah dan Efisien

   Hasil riset yang dilakukan oleh sebiah konsultan asing ternama pada tahun 1997 menyimpulkan bahwa ongkos transaksi perbankan yang dilakukan melalui internet jauh lebih murah dibandingkan dengan melalui ATM, telepon, dan kantor cabang. Selain model pembuatan yang murah, biaya operasional toko *online* juga jauh berbeda dengan operasional toko secara fisik. Umumnya, biaya operasioanl yang diperlukan untuk penanganan toko *online* yang masih dikelola sendiri adalah biaya akses internet yang bahkan bias gratis jika menggunakan hospot.

2. Akses tanpa Batas

   Saat sebuah bisnis memilki alamat di *Internet* (URL), apa yang ditampilkan akan bias diakses oleh pengunjung dari belahan dunia manapun. Semakin sering alamat tersebut dikunjungi, semakin besar pula potensi untuk mendapatkan *revenue*.

3. *Revenue Stream*

   Selain biaya operasional yang murah, *E-Commerce* sangat mungkin memberikan *revenue* yang bisa jadi sulit diperoleh melalui cara yang konvensional.

4. Memperpendek jarak

   Pengiriman prosuk yang dilakukan secara *online* memungkinkan pengiriman dilakukan dengan seketika.

Resiko dan kerugian *E-Commerce* :

1. Kehilangan segi financial secara langsung karena kecurangan .
2. Pecurian informasi rahasia berharga
3. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan
4. Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak
5. Kehilangan kepercayaan dari para konsumen
6. Kerugian- kerugian yang tidak berharga

2.7 Pengertian Internet

Internet adalah sebuah jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut. Budi Irawan (2005 : 69).

2.8 **(HTTP)** ***Hypertext Transfer Protocol***

(HTTP) Hypertext Transfer Protocol adalah sebuah protokol jaringan lapisan aplikasi yang digunakan untuk sistem informasi terdistribusi, kolaboratif, dan menggunakan hipermedia. Penggunaannya banyak pada pengambilan sumber daya yang saling terhubung dengan tautan, yang disebut dengan dokumen hiperteks, yang kemudian membentuk *World Wide Web* pada tahun 1990 oleh fisikawan Inggris, Tim Berners-Lee. Hingga kini, ada dua versi mayor dari protokol HTTP, yakni HTTP/1.0 yang menggunakan koneksi terpisah untuk setiap dokumen, dan HTTP/1.1 yang dapat menggunakan koneksi yang sama untuk melakukan transaksi. Dengan demikian, HTTP/1.1 bisa lebih cepat karena memang tidak usah membuang waktu untuk pembuatan koneksi berulang-ulang. (http://www.scribd.com/doc/52383194/*pengertian-HTTP*).

2.9 ***World Wide Web***

Salah satu layanan aplikasi di internet ini adalah *World Wide Web* (WWW), pelayanan yang cukup baru dikembangkan di internet dan menjadi layanan aplikasi yang paling populer digunakan pemakai jaringan internet dan perkembangannya terus dilakukan sampai saat ini untuk menyempurnakan teknologi ini. WWW atau yang biasa disebut *web* saja, bekerja menggunakan teknologi yang disebut *hypertext*, yang kemudian dikembangkan menjadi suatu *protocol* aplikasi yang disebut *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP). Dengan adanya fasilitas ini menjadikan *web* sebagai salah satu aplikasi yang paling luwes untuk menjelajahi internet. Dengan menggunakan WWW, pengaksesan beragam

sumber informasi di internet misalnya gopher, *Wide Area Information System* (WAIS), *File Transfer Protocol* (FTP), *mail*, dan sebagainya, dapat dilakukan melalui suatu cara yang menggabungkan beberapa jenis representasi dan metode pengaksesan informasi dan menyajikanny adalam beragam bentuk informasi seperti teks, grafik, suara, animasi, video, dan sebagainya. Budhi Irawan (2005 : 85)

2.10 (HTML) Hypertext Markup Language

Merupakan salah satu varian dari SGML*(Standard Generalized Markup Language*), yaitu sebuah standar dari ISO (*International Organization for Standarization*) untuk pertukaran dokumen secara elektronik. HTML sendiri secara formal diumumkan sebagai RFC 1866.Yang dipergunakan dalam pertukaran dokumen melalui protokol HTTP.Tata penulisan yang digunakan dalam dokumen Web. Dokumen ini, akan dieksekusi oleh *browser*, sehingga *browser* mampu menghasilkan suatu dokumen sesuai dengan keinginan yang mendesain *page*. Dokumen ini mempunyai kemampuan menampilkan gambar, suara, teks, maupun penyediaan *link* terhadap halaman web lainnya, baik dengan alamat yang sama serta alamat yang berbeda

*HyperText Markup Languag***e** (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).

2.11 Tinjauan Perangkat Lunak

Berikut ini adalah tinjauan singkat tentang perangkat lunak yang digunakan penulis untuk membantu penulisan dan pembuatan penelitian ini.

2.11.1 PHP (*Hypertext Preprocessor)*

PHP merupakan singkatan dari "PHP: *Hypertext Preprocessor*", adalah sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java, asp dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik.Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web untuk menulis halaman web dinamik dengan cepat.

Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain :

1. Bahasa pemrograman php adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaanya.

2. *Web Server* yang mendukung php dapat ditemukan dimana - mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan configurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis - milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahamanan, php adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena referensi yang banyak.
5. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

2.11.2 Struktur Pada PHP

Struktur Kendali atau statement adalah bagian penting dalam suatu bahasa pemrograman, karena bagian ini mengatur jalurnya eksekusi suatu program. Struktur Penulisan php, dapat dituliskan berdiri sendiri atau disisipkan pada script HTML. Bentuk penulisan script PHP, diawali dengan tag <? dan diakhiri dengan Setiap akhir baris perintah script php selalu diakhiri dengan tanda titik koma [;] dan tidak harus berada dalam satu baris.

2.11.3 MySQL

MySQL adalah suatu perangkat lunak database relasi (*Relation Database Management System*/RDMS) seperti halnya Oracle, PostgreSQL, Microsoft SQL. MySQL jangan disama-artikan dengan SQL (*Structure Query Language*) yang

didefinisikan sebagai sintaks perintah-perintah tertentu dalam bahasa (program) yang digunakan untuk mengelola suatu *database*.

Kelebihan MySQL :

1. MySQL Merupakan sebuah database yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran gigabyte sekalipun.
2. MySQL didukung oleh *server* ODBC, yang artinya *database* MySQL dapat diakses menggunkan aplikasi apa saja termasuk berupa visual seperti delpi mapun Visual Basic.
3. MySQL adalah *databse* yang menggunakan enkripsi *password*
4. MySQL merupakan *server database* multi *user* artinya *database* ini dapat digunakan oleh banyak orang.
5. MysQL dapat menciptakan lebih dari 16 kunci per table dan satu kunci memungkinkan belasan *fields*

2.11.4 Perbedaan MySQL dan SQL

MySQL dan SQL adalah dua “makhluk” yang berbeda.Mudahnya MySQL adalah softwarenya dan SQL adalah bahasa perintahnya. Awalnya MySQL dijalankan pada sistem operasi Unix dan Linux. Tapi bagi para penggemar windowspun sekarang sudah tersedia MySQL versi Mereka yang menggunakan linux (*RedHat*, *Mandrake*) biasanya SQL sudah terinstall secara *default*.Bila belum bisa di install maka dengan mudah dapat menginstalnya menggunakan RPM (*Redhat Package Manager*), merupakan prosedur instalasi *software* yang

menjadi standart de-facto untuk linux, walaupun anda tidak menggunakan linux RedHat.

MySQL merupakan *database* yang paling digemari sebagai piranti perangkat lunak yang *open source*, dengan alasan bahwa program ini merupakan *database* yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. Sebagai sebuah *database Server* yang mampu untuk memanajemen database dengan baik, MySQL terhitung merupakan *database* yang paling digemari dan paling banyak digunakan dibanding *database* lainnya. (http://www.dirale.com/*about_sql*/)

2.11.5 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver merupakan salah satu *software* dari kelompok Macromedia yang banyak digunakan untuk mendesain situs Web.Adapun Macromedia Dreamweaver itu sendiri adalah sebuah HTML editor professional untuk mendesain secara visual dan mengelolah situs atau halaman Web.Dreamweaver 8 memiliki performa yang lebih baik dan memiliki tampilan yang memudahkan anda untuk membuat halaman web, maupun dalam jendela kode rumus. Dreamweaver 8 didukung dengan cara pemakaian yang praktis dan standar, dan juga didukung untuk pengembangan penggunaan CSS, XML, dan RSS, dan kemudahan-kemudahan lain yang diperlukan.

Dreamweaver merupakan *software* yang digunakan oleh Web desainer maupun Web programmer dalam mengembangkan Web.Hal ini disebabkan ruang

kerja, fasilitas, dan kemampuan Dreamweaver yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun sebuah situs Web.

2.11.6 Xampp

Xampp adalah satu paket komplit *web server* yang mudah dipasang di berbagai system operasi. Dalam paketnya sudah terkandung Apache (*web server*), MySql (*database*), PHP (*server side scripting*), dan berbagai pustaka bantu lainnya. Xampp tersedia untuk linux, windows, Macos maupun solaris sehingga sangat memudahkan membuat *web server* multiplatform.
(http://blog.duniascript.com)

2.12 Pengertian *Web Hosting*

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar, video, data email, statistik, database dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di website. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam website.

Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Pengguna akan memperoleh kontrol panel yang terproteksi dengan username dan password untuk administrasi websitenya. Besarnya *hosting* ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan *web hosting* rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan *hosting*

dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri. Lokasi peletakan pusat data (*datacenter*) *web hosting* bermacam-macam. Ada yang di Jakarta, Singapore, Inggris, Amerika, dll dengan harga sewa bervariasi.

Hosting (disebut juga *Web Hosting* / sewa *hosting*) adalah penyewaan tempat untuk menampung data-data yang diperlukan oleh sebuah website dan sehingga dapat diakses lewat Internet. Data disini dapat berupa file, gambar, email, aplikasi/program/script dan database. Pengertian *Hosting* dapat diibaratkan sebagai contoh berikut; sebuah website diibaratkan sama dengan kios/ruangan di Mall.

Perusahaan *Hosting* menyediakan hardware, jaringan (infrastruktur), email (telepon), dan sebagainya agar anda dapat membuka/membuat website. *Server* (gedung Mall) kami dihuni oleh banyak pelanggan, masing-masing pelanggan mempunyai batas penggunaan *diskspace* (batasan ruangan) dan tentu saja setiap pelanggan mengoperasikan websitenya masing-masing. (http://illtorro.blogspot.com/*pengertian-hosting*.html)