BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Menurut Robert G Murdick dalam kutipan buku karya Al Bahra bin Ladjamudin (2005:3) mendifinisikan :

"Sistem adalah seperangkat elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan bersama"

Menurut Gerald J dalam kutipan buku Al Bahra Bin Ladjamudin (2005:3) mendefinisikan sistem sebagai :

"Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatanatau fungsi utama dari perusahaan atau organisasi untuk mencapai sasaran tertentu"

Dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sebuah variabel yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai sasaran tertentu.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Suatu sistem harus memiliki karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu :

1. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan.

Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batas Sistem

   Batasan sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem

   Lingkungan luar sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem

   Merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

5. Keluaran (*Output*)

   Output merupakan elemen dari sistem yang berfungsi untuk mengolah atau memproses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna.

6. Masukan (*input*)

   Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi pemasukan data dan sebagainya.

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atas sasaran. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Suatu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut ini. Jogiyanto (2008 : 6)

a. Sistem menurut bentuk fisiknya :

1. Sistem Abstrak (*abstract system*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau *ide – ide* yang tidak tampak secara fisik.

Contoh : Sistem *teologia* adalah sebuah susunan gagasan mengenai Tuhan, manusia dan alam. Jogiyanto (2008 : 7)

2. Sistem Fisik (*physical system*)

Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.

Contoh : Sistem peredaran darah, sistem sekolah, sistem transportasi, sistem komputer.

b. Sistem menurut terjadinya sistem :

1. Sistem Alamiah (*natural system*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia.

Contohnya : pergantian siang dan malam, erosi dan bencana alam.

2. Sistem Buatan Manusia (*human made system*)

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

Contohnya : Sistem Komputer dan sistem irigasi.

c. Sistem menurut kejadian masa depan

1. Sistem Tertentu (*deterministic system*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat di *prediksi*.

Contoh : Hasil pertadingan sepak bola, dan prestasi.

2. Sistem Tak Tentu (*probabilistic system*)

Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat di *prediksi* karena mengandung unsur *probabilitas*.

Contoh : Sistem kematian.

d. Sistem Menurut Sifatnya

1. 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 diluarnya. Secara *teoritis* sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar – benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tetapi tidak benar – benar tertutup).

Contoh : Sistem adat masyarakat baduy.

2. Sistem Terbuka (*open system*)

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya.

Contoh : Sistem musyawarah. Jogiyanto (2008 : 7)

2.2 Konsep dasar Informasi

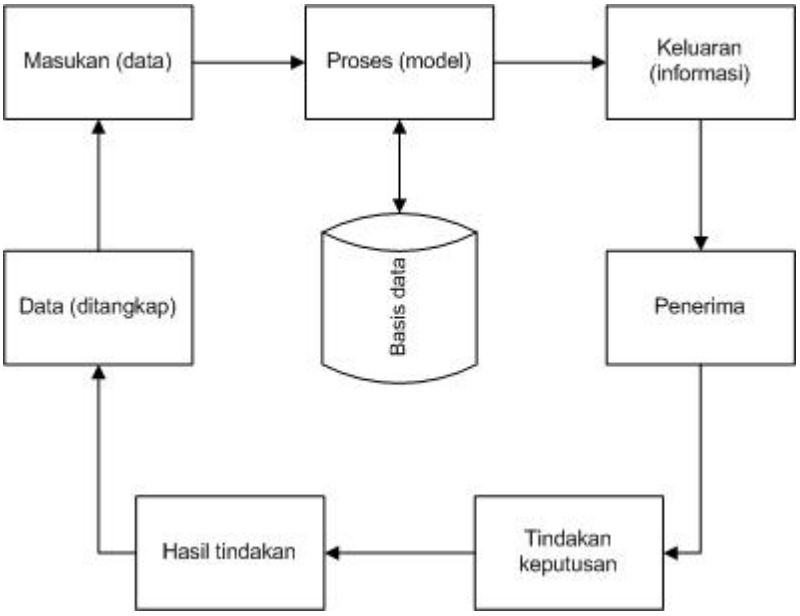
2.2.1 Definisi Sistem Informasi

Abdul Kadir (2003:31) dalam bukunya yang berjudul Pengenalan Sistem Informasi, menurut McFadden, dkk mendefinisikan "informasi sebagai data yang telah diperoses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang untuk menggunakan data tersebut". Menurut Davis " informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau saat mendatang."

Berdasarkan pendapat para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa informasi merupakan data yang telah diolah dan diproses sehingga menghasilkan nilai baru dari suatu data dan bermanfaat bagi penerimanya dan juga dapat digunakan dalam pengambilan keputusan saat ini atau aat mendatang.

2.2.2 Siklus Informasi

Gambar 2.2 memperhatikan siklus informasi (Burch dan Grudnitski,1989), yang menggambarkan pengolahan data menjadi informasi dan pemakai informasi untuk mengambil keputusan, hingga akhirnya dari tindakan hasil pengambilan keputusan tersebut dihasilkan data kembali



Gambar 2.2 Siklus Informasi

Sumber : Abdul Kadir, Pengenalan Sistem Informasi

2.2.3 Kualitas Informasi

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:11) kualitas informasi (*quality of information*) sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa hal sebagai berikut :

1. Relevan (*relevancy*), seberapa jauh tingkat relevans informasi tersebut terhadap kenyataan kejadian masa lalu, kejadian hari ini, dan kejadian yang akan datang. Informasi yang berkualitas akan mampu menunjukan benang merah relevansi kejadian masa lalu, hari ini, dan masa depan sebagai bentuk aktivitas yang kongkrit dan mampu dilaksanakan, dan dibuktikan oleh siapa saja.
2. Akurat (*accuracy*), suatu informasi berkualitas jika seluruh kebutuhan informasi tersebut telah tersampaikan (*Completeness*), seluruh pesan

telah benar/sesuai (*Correctness*), serta pesan yang disampaikan sudah lengkap atau hanya sistem yang diinginkan oleh user.

3. Tepat waktu (*timeliness*), berbagai proses dapat diselesaikan dengan tepat waktu, laporan-laporan yang dibutuhkan dapat disampaikan tepat waktu.
4. Ekonomis (*economy*), informasi yang dihasilkan mempunyai daya jual tinggi, serta biaya operasional untuk menghasilkan informasi tersebut minimal, informasi tersebut juga mampu memberikan dampak yang luar terhadap laju pertumbuhan ekonomi dan teknologi informasi.
5. Efisien (*efficiency*), informasi yang berkualitas memiliki sintaks ataupun kalimat yang sederhana, namun mampu memberikan makna dan hasil yang mendalam.
6. Dapat dipercaya (*reliability*), informasi tersebut berasal dri sumber yang dapat dipercaya. Sumber telah teruji tingkat kejujurannya.

2.2.4 Nilai Infomasi

Suatu informasi dikatakan bernilai bila informasi lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian didalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan didalam suatu sistem, informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Pengukuruan suatu nilai informasi biasanya dihubungkan dengan *analisis cost effectiveness* atau *cost benefit*. Jogiyanto (2008:11).

2.2.5 Pengertian Data

Menurut Azhar Susanto (2006:40) data adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan input dalam menghasilkan informasi. Data bisa berupa bahan untuk diskusi, pengambilan keputusan, perhitungan, atau pengukuran.

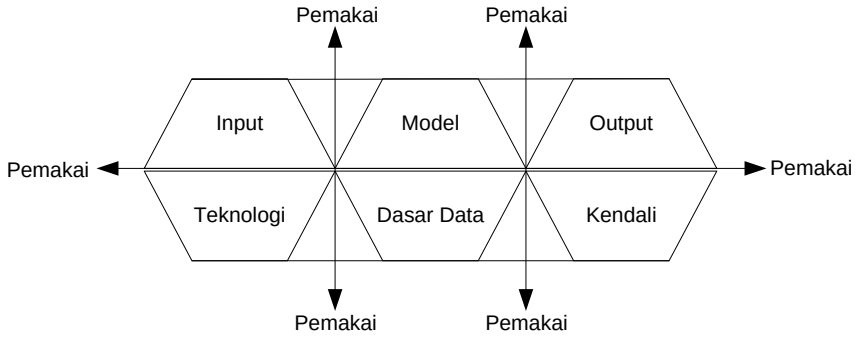
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Suatu informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*information system*) atau disebut juga dengan *processing system* atau *information processing* atau *information-generatting system*.

Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. leitch dan K. roscoe Davis adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersidat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Jogiyanto (2008:11)

2.3.1 Komponen Sistem Informasi

John Bruch Gary Grudnitski mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah *building block* yaitu masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran. Jogiyanti (2008:12)



Gambar 2.4. Blok sistem informasi yang berinteraksi

Sumber : Analisis dan Design. Jogiyanto (2008:12)

1. Blok Masukan

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

2. Blok Model

   Blok model ini terdiri dari kombinasi prosedur logika dan model *matematik* yang akan *memanipulasi* data *input* dan data yang tersimpan didasar data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diingkinkan. Jogiyanto (2008:13)

3. 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.

4. Blok Teknologi

   Teknologi merupakan “kotak alat” (*toolbox*) dari pekerjaan sistem informasi, teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkam dan

mengirimkan keluaran dan membantu pengendaliandari sistem keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok Basis Data

   Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan didalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data didalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk *efisiensi* kapasitas penyimpanan. Basis data diakses atau *dimanipulasi* dengan menggunakan perangkat yang disebut DBMS (Data Base Management Sistem).

6. Blok Kendali

   Supaya sistem informasi dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka perlu diterapkan pengendalian-pengendalian didalamnya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah bila terlanjur terjadi kesalhan dapat langsungcepat diatasi. Jogiyanto (2008:13)

2.3.2 Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen (*management information system*) atau sering dikenal dengan singkatan (*MIS*) merupakan penerapan sistem informasi didalam organisasi untuk mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen. *SIM* (*sistem informasi manajemen*) didefinisikan oleh beberapa para ahli. Jogiyanto (2008:14)

Menurut para ahli :

1. Menurut George M. Scott

   Suatu sistem informasi manajemen adalah kumpulan dari interaksi-interaksi sistem informasi yang menyediakan informasi baik untuk kebutuhan *majerial* maupun *operasional*.

2. Menurut Barry E. Cushing

   Suatu SIM adalah kumpulan dari manusia dan sumber-sumber daya modal didalam suatu organisasi yang bertanggung jawab mengumpulkan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen di dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian.

3. Menurut Frederick H. Wu

   Sistem informasi manajemen adalah kumpulan dari sistem-sistem yang menyediakan informasi untuk mendukung manajemen.

4. Menurut Gordon B. Davis

   Sistem informasi manajemen adalah sistem manusia atau mesin yang menyediakan informasi untuk mendukung operasi manajemen dan fungsi pengambilan keputusan dari suatu organisasi.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi manajemen adalah :

Kumpulan dari interaksi sistem-sistem informasi yang menghasilkan informasi yang berguna bagi semua tingkatan.

Jadi sistem informasi manajemen adalah seperangkat alat yang digunakan oleh para pengambil keputusan dalam membuat sautu keputusan dalam rangka melaksanakan kegiatan-kegiatan manajemen dengan cara memberikan informasi yang didasarkanoleh pandangan secara sistem sehingga mencapai tindakan optimal. Jogiyanto (2008:15)

2.4 Pengertian Usaha Blankwear

Blankwear merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan barang, khususnya produk-produk sepatu. Dengan semakin banyaknya produk-produk yang dihasilkan dan semakin banyak para konsumen yang ingin mendapatkan produk-produk tersebut, maka pihak perusahaan harus bisa merespon hal-hal tersebut guna mencapai efektifitas maupun efisiensi perusahaan.

2.4.1 Pengertian Sepatu

Sepatu adalah suatu jenis alas kaki (*footwear*) yang biasanya terdiri dari bagian-bagian sol, kap, hak, tali, dan lidah. Pengelompokkan sepatu biasanya dilakukan berdasarkan fungsi atau tipenya, seperti sepatu santai (kasual), sepatu resmi (pesta), sepatu dansa, sepatu olah raga, sepatu kerja, dan minimalis. Bahkan

untuk era sekarang ini pengelompokkan sepatu menjadi lebih banyak lagi, seperti *sepatu* moccasin, sepatu loafers, sepatu slip-on, sneakers.

Orang perlu menggunakan sepatu supaya dia juga lebih percaya diri, atau bisa digunakan untuk ke kantor, ke sekolah, dan lain sebagainya. Akan tetapi, kegunaan utama sepatu adalah untuk melindungi kaki agar tidak kotor dan tidak tergores oleh benda dari luar yang membahayakan. Sepatu sangat bermanfaat untuk pengaman kaki dari bahaya.

2.4.2 Pengertian Supplier

Kata *supplier* artinya pemasok. Artinya bahwa pemasok disini adalah seseorang yang menawarkan atau memasarkan suatu barang (*produk*) tertentu kepada toko dalam jangka waktu tertentu.

2.4.3 Pengertian Customer

Kata *customer* artinya pelangga. Kesimpulannya bahwa pelanggan disini adalah seseorang yang datang ke toko untuk melihat dan membeli macam-macam sepatu.

2.4.4 Pengertian Pembelian

Pembelian merupakan salah satu kegiatan dari pembelanjaan. Pembelian juga mempunyai peranan yang penting, sama halnya dengan penjualan yaitu untuk memenuhi kebutuhan perushaan. Pembelian adalah proses penemuan seumber dan pemesanan bahan, jasa, dan perlengkapan. Kegiatan tersebut terkadang disebut pengadaan barang. Tujuan utmanya dalah memperoleh bahan

dengan biaya serendah mungkin yang konsisten dengan kualitas dan jasa yang dipersyaratkan.

2.4.5 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, Karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan.

2.4.6 Pengertian Persediaan Barang

Persediaan adalah sejumlah barang yang disediakan untuk memenuhi permintaan dari pelanggan. Dalam perusahaan perdagangan pada dasarnya hanya ada satu golongan. Persediaan ini merupakan persediaan barang yang selalu dalam perputaran yang selalu dibeli dan dijual yang tidak mengalami proses lebih lanjut didalam perusahaan tersebut yang mengakibatkan perubahaan bentuk dari barang yang bersangkutan.

2.5 Aplikasi dan Teknologi Web

2.5.1 Pengertian Website

Secara terminology, *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang

tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*) , yang hamper selalu bisa diakses melalui HHTP, yaitu protocol yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk debuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui URL yang biasa disebut Hompage. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink-hyperlink yang ada dihalaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahukan mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

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

2.5.2 Aplikasi Web

Dalam rekayasa perngkat lunak, suatu aplikasi web (bahasa Inggris: *web application* atau sering disingkat *webapp*) adalah suatu aplikasi yang diakses menggunakan penjelajah web melalui sesuatu jaringan seperti internet atau intranet. Ia juga merupakan suatu aplikasi perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa yang didukung penjelajah web (seperti HTML, JavaSrcipt, AJAX, Java, dll) dan bergantung pada penjelajah tersebut untuk menampilkan aplikasi. Aplikasi web menjadi popular karena kemudahaan

tersedianya aplikasi klien untuk mengaksesnya, penjelajah webm yang kadang disebut sebagai suatu *thin clien* (klien tipis). Kemampuan untuk memperbaharui dan memelihara web tanpa harus mendistribusikan dan menginstalasi prangkat lunka pada kemungkinan ribuan komputer klien merupakan alas an kunci popularitasnya. Aplikasi web yang umum misalnya webmail, toko online (*e-commerce*) toko ritel daring, lelang daring, wiki, papan disukusi, weblog, serta MMORPG.

2.6 DataBase

Menurut Andi setiawan dan Ade Irma (2006:17) yang dimaksud dengan Database adalah penggunaan bersama dari data yang terhubung secara logis dan deskripsi dari data, yang dirancang untuk keperluan informasi dari suatu perusahaan. Dua tujuan utama dari konsep *database* adalah untuk memperkecil pengulangan data dan mencapai independensi data. Pengulangan data *(data redudansi)* adalah duplikasi dari data, yaitu data yang sama yang disimpan dalam bermacam-macam *file*.

2.7 Perangkat Lunak Pendukung

Dalam mewujudkan aplikasi ini penulis akan menggunakan beberapa penunjang perangkat lunak untuk menuntaskan aplikasi ini yaitu:

1. *Adobe Photoshop CS 3*

   Adobe Photoshop CS3 merupakan program aplikasi grafik, dimana penulis dalam pengeditan gambar ataupun menciptakan objek berupa gambar yang

diperlukan menggunakan program aplikasi tersebut. Dengan menggunakan program aplikasi Adobe Photoshop kita dapat membuat gambar sesuai dengan yang kita inginkan.

2. *Macromedia Dreamweaver 8.0*

   Macromedia Dreamweaver 8.0 adalah sebuah editor HTML profesional untuk mendesain, *coding*, dan pengembangan aplikasi *web*. Anda bisa memilih apakah menyukai lingkungan pengontrolan dengan *hand-coding*, HTML atau lebih suka untuk bekerja dengan *visual editing*, Dreamweaver menyediakan tools pembantu untuk meningkatkan pengalaman pembuatan *web*.

3. *PHP*

   PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", yang merupakan sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web menulis halaman web dinamik dengan cepat. PHP dapat berjalan di berbagai system operasi seperti windows 98/NT, UNIX/LINUX, solaris maupun macintosh. PHP merupakan software yang *open source* yang dapat anda download secara gratis dari situs resminya yaitu http://www.php.net, ataupun dari situs-situs yang menyediakan software tersebut.

4. *MySQL*

   MySQL adalah suatu perangkat lunak *database* relasi (*Relational Database Management System atau* RDBMS), seperti halnya ORACLE,

Postgresql, MS SQL, dan sebagainya. MySQL AB menyebut produknya sebagai *database open source* terpopuler di dunia. Menurut perusahaan pengembangnya, MySQL telah terpasang di sekitar 3 juta komputer. Puluhan hingga ratusan ribu situs mengandalkan MySQL bekerja siang malam memompa data bagi para pengunjungnya.

5. *PhpMyAdmin*

   PhpMyAdmin adalah suatu alat bantu *open source* yang ditulis dalam PHP yang digunakan untuk menangani administrasi basis data Mysql yang diakses melalui *web browser* (internet explorer, fireFox dan opera, dll). Fasilitas yang tersedia saat ini dapat membuat dan menghapus *database*, membuat, menghapus dan menambah tabel, menghapus, mengedit dan menambah field, melakukan berbagai macam perintah SQL, mengatur kunci pada field, mengatur akses (privileges), mengekspor data ke berbagai format dan tersedia dalam 50 bahasa.

6. *PHPTriad*

   Seperti yang sudah penulis jelaskan diatas, penulis menggunakan perangkat lunak pembantu dalam pembuatan aplikasi yaitu *PHP*, *MySql Database Server*, *Apache Web Server* dan *PHPMyAdmin*. Jika menginstalnya satu per satu tentunya akan menghabiskan waktu yang cukup banyak. Oleh karena itu penulis menggunakan PHPTriad, dimana sudah terdapat semua *tools* yang diperlukan dalam membangun aplikasi.

7. *Apache Web Server*

Pada awal mulanya, Apache merupakan perangkat lunak sumber terbuka yang menjadi alternatif dari server web Netscape (sekarang dikenal sebagai Sun Java System Web Server). Asal mula nama Apache berasal ketika sebuah server web populer yang dikembangkan pada awal 1995 yang bernama NCSA HTTPd 1.3 memiliki sejumlah perubahan besar terhadap kode sumbernya (patch). Saking banyaknya patch pada perangkat lunak tersebut sehingga disebut sebuah server yang memiliki banyak patch ("a patchy" server). Tetapi pada halaman FAQ situs web resminya, disebutkan bahwa "Apache" dipilih untuk menghormati suku asli Indian Amerika Apache (Indé), yang dikenal karena keahlian dan strategi perangnya. Versi 2 dari Apache ditulis dari awal tanpa mengandung kode sumber dari NCSA.