BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Dasar Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:1) “ Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu sasaran.”

Definisi lainya yang dikemukakan oleh Jogiyanto (2005 : 2) “ Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.”

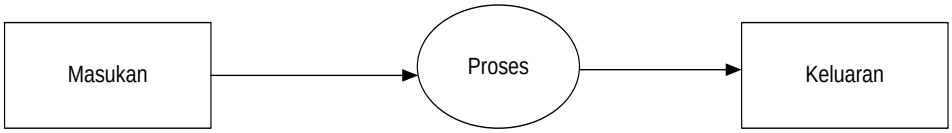
Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan sistem merupakan suatu kumpulan elemen – elemen yaitu objek seperti manusia,sumber, konsep, dan prosedur, yang saling berinteraksi dan berelasi yang bertujuan untuk melakukan sebuah fungsi untuk mencapai tujuan tertentu. Keberadaan dan keterkaitan antar komponen atau bagian tersebut mutlak diperkukan dalam membentuk sebuah sistem, karena suma sistem yang baik itu sistem besar yang kompleks maupun sistem kecil yang sederhana pasti memiliki subsistem yang terbuntuk dari beberapa bagian atau elemen atau komponen yang saling berkerja sama.

2.1.1. Bentuk Umum Sistem

bentuk sistem terdiri atas masukan (*input*), pengolahan (*process*) dan keluaran (*output*). Namun sistem dapat dikembangkan hingga menyertakan media penyimpanan (*database*). Pada sistem informasi

biasanya adalah sistem terbuka. Adapun sistem terbuka mempunyai arti sistem tersebut dapat menerima berbagai masukan dari lingkungan sekitar

.



Gambar 2.1 Bentuk Umum Sistem

Sumber : (Jogiyanto ,2005, *Analisis dan Desain*)

2.1.2. Karakteristik Sistem

Ada beberapa karakteristik menurut Jogiyanto (2005 : 3) dalam buku analisis dam desain, suatu sistem adalah untuk mencapai tujuannya, suatu sistem harus memiliki sifat – sifat tertentu atau karakteristik seperti berikut:

1. Komponen (*Components*)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan berkerjasama membentuk satu kesatuan.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

   Merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dngan sistem lainya atau dengan lingkungan luar.

3. Lingkungan Luar Sistem *(Environments*)

Adalah segala sesuatu yang berbeda diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem baik itu yang bersifat merugikan ataupun menguntungkan.

4. Penghubung (*Interface*)

Merupakan media penghubung antar subsistem yang memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain.

5. Masukan (*Input*)

Adalah energy yang dimasukan kedalam sistem, yang dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal

6. Keluaran (*Output*)

Keluaran adalah hasil dari inputan yang diolah dan menjadi keluaran yang berguna.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

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

8. Sasaran (*objective*) atau Tujuan (*Goal*)

Suatu sistem pasti mempunya tujuan (*goal*), jika suatu sistem tidak mempunyai tujuan yang jelas, maka semua operasi sistem tidak akan ada gunanya.

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:53) Sistem dapat dikelompokkan atau diklasifikasikan menjadi beberapa sudut pandang diantaranya sebagai berikut:

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract sistem*) dan sistem fisik (*phsycal sistem*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (natural sistem) dan sistem buatan manusia (*human made sistem*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (deterministic sistem) dan sistem tak tentu (*probabilistic sistem*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran sistem dapat diramalkan. Sedangkan sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur *probabilitas.*

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed sistem*) dan sistem terbuka *(open sistem*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

2.2. Pengertian Dasar Informasi

Definisi informasi menurut Jogiyanto (2003 : 8) “Informasi adalah data yang sudah diproses atau diolah sehingga mempunyai nilai bagi penerimanya dan dapat digunakan untuk dasar pengambilan keputusan yang disampaikan melalui media kertas (*HardCopy*), tampilan (*Display*) atau sarana suara (*Audio*)”. Dari uraian di atas penyusun dapat mengambil kesimpulan bahwa informasi merupakan data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keputusan tertentu agar dapat menghasilkan sesuatu yang lebih berguna bagi pemakainya dan dapat dijadikan sebagai pengambilan keputusan.

Sesungguhnya yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer disebut sistem informasi berbasis computer (*Computer-Based Information Sistem* atau CBIS).

Bila mengacu pada definisi sistem maka sistem informasi dapat definisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri atas komponen – komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

Dapat di simpulkan bahwa sistem informasi adalah perangkat *unsure* yang secara teratur saling berkaitan dengan tujuan untuk mengelola

data sehingga menghasilkan informasi yang berguna. Sistem informasi juga mempunyai beberapa komponen, yaitu :

1. *Hardware* (perangkat keras), seperti : keyboard, monitor, microprocessor dan lain sebagainya.
2. *Software* (perangkat lunak).
3. *Brainware* (manusia).
4. *Data.*
5. *Procedur* atau metode-metode.

Dari berbagai definisi dan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia,komputer,teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) , dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran (*objectives*) atau tujuan.

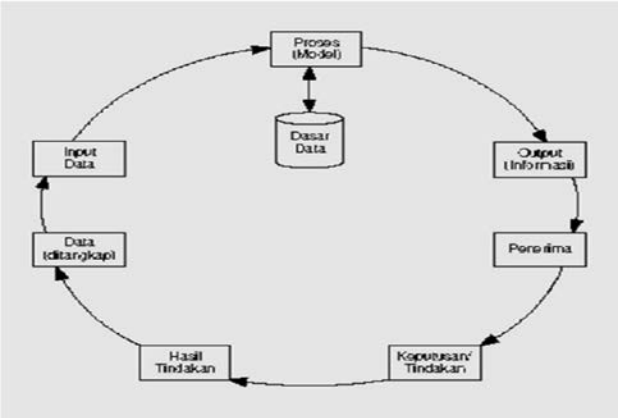
2.2.1. Siklus Informasi

Menurut Dr.Ir.Eko Nugroho, M.Si (2009:13) dalam bukunya “Sistem Informasi Manajemen (Konsep Aplikasi dan Perkembangan)”, menjelaskan pengolahan data adalah kegiatan pikiran dengan bantuan tangan atau suatu peralatan dan mengikuti serangkaian langkah - langkah, perumusan atau pola-pola tertentu untuk mengubah data, sehingga data tersebut baik bentuk, susunan, sifat atau isinya menjadi lebih berguna.

Dr Ir. Eko menjelaskan Data merupakan sumber informasi, bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu

diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk menghasilkan informasi. Pengolahan data merupakan proses permulaan dari penyusunan perencanaan yang kemudian diidentifikasi. Pengolahan data adalah proses memanipulasi atau transformasi dari data untuk menghasilkan informasi yang berguna. Data yang telah diolah menjadi informasi diberikan kepada yang membutuhkan informasi, kemudian penerima informasi tersebut akan membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti melakukan tindakan yang lain yang akan menghasilkan kembali suatu data. Data tersebut akan ditangkap.

Sebagai input, diproses kembali melalui serangkaian langkah-langkah dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini disebut siklus informasi (*information cycle*) dan disebut juga dengan siklus pengolahan data (*data processing cycle*).



Gambar 2.2 : Siklus Informasi

(**Sumber :** Sistem Informasi Manajemen (Konsep Aplikasi dan Perkembangannya Dr.Ir.Eko Nugroho, M.Si (2009:13)

2.2.2. Kualitas Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:10) Kualitas Informasi terdiri dari 3 (tiga) hal yaitu:

1. Akurat artinya informasi harus mencerminkan keadaan yang sebenarnya, artinya informasi bebas dari kesalahan tidak bias ataupun menyesatkan,akurat dapat dapat diartikan bahwa informasi itu dapat dengan jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat waktu artinya informasi harus tersedia pada saat informasi tersebut diperlukan. Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Didalam pengambilan keputusan, informasi yang sudah usang tidak lagi ada nilainya, apabila informasi terlambat datang sehingga pengambilan keputusan terlambat dilakukan hal tersebut dapat berakibat fatal bagi perusahaan.

3. Relevan artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan.Informasi yang disampaikan harus mempunyai keterkaitan dengan masalah yang akn dibahas dengan informasi tersebut. Informasi yang disampaikan harus dapat bermamfaat bagi pemakainya. Di dalam menghasilkan informasi yang berkualitas peran manusia tetap paling dominan, dikatakan dominan karena hanya sebagian kecil yang dapat dilakukan oleh alat untuk menghasilkan informasi yang berkualitas.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2005 : 11) “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”.

Dari uraian di atas maka penulis menyimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu kumpuluan dari sub sub sistem yang saling berhubungan untuk mempertemukan kebutuhan pengolahan data untuk menyelesaikan proses proses yang di perlukan.

2.4. Definisi Kasus Yang Di Analisis

Adapun teori – teori pada kasus yang di analisis untuk memper jelas pengertian tentang kasus yang di analisis sebagai berikut :

2.4.1. Pengertian *Wedding Organizer*

Wedding Organizer adalah suatu jasa khusus yang membantu calon pengantin & keluarga dalam perencanaan dan supervisi pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Berikut beberapa alasan kapan saat yang tepat jika pelanggan membutuhkan bantuan jasa tersebut :

1. Waktu Yang Sangat Berharga

Khususnya bila calon pengantin atau keluarga sibuk terikat dengan aktifitas pekerjaan yang tinggi sehingga sulit menyisakan waktu yang cukup untuk menyiapkan sendiri segala perencanaan & perlengkapan acara.

2. Efisiensi Waktu Dan Tenaga

Begitu banyak macam kebutuhan sebuah pesta pernikahan dan tersedia beraneka ragam pilihan. Bila belum memiliki sendiri data atau pengalaman menggunakan suatu jasa / produk , sungguh melelahkan bila Anda harus mencari dan membandingkannya sendiri satu persatu. Dengan memanfaatkan semua informasi mengenai pernikahan yang disediakan oleh seorang *Wedding Organizer*, Anda dapat menghemat waktu dan tenaga.

3. Tanggung jawab Proffesional atas Kelancaran Acara

Menjelang pesta, ditengah kegembiraan dan kesibukan Anda dalam mempersiapkan penampilan diri secara sempurna, hampir tidak mungkin lagi bagi Anda untuk memeriksa sendiri kesiapan perlengkapan pesta seperti dekorasi, catering, fotografer, dll. Anda dapat stress sendiri bila melakukan semuanya sendirian. Juga tidak enak rasanya meminta anggota keluarga atau teman untuk bertanggung jawab menangani masalah itu. Dengan kontrak kerja yang profesional, *Wedding Organizer* akan bertanggung jawab secara penuh atas kelancaran acara.

4. Penampilan Yang Sempurna

Pesta pernikahan Anda akan menjadi kenangan seumur hidup. Kesiapan fisik dan mental yang sempurna adalah kunci dari segalanya.

Kerjasama yang terpadu antara Anda dan sebuah tim yang profesional akan membantu mewujudkannya.

5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pekerjaan seorang *Wedding Organizer* adalah :

a. Memberikan input kepada calon pengantin mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan pelaksanaan upacara pernikahan
b. Mencari lokasi resepsi (bila belum ada)
c. Menyusun budget
d. Membantu perencanaan mengenai tema, alur, dan dekorasi pesta
e. Membuat Buku Program Acara Pernikahan (Skenario acara & pengambilan gambar)
f. Mengkoordinasikan dan mengarahkan job description Panitia Keluarga
g. Fasilitasi, negosiasi dan koordinasi dengan pihak gedung/hotel dan supplier/vendor seperti catering, dekorasi, fotografer, perias, grup musik, dll
h. Pengurusan persyaratan akad nikah & perizinan lain-lain
i. Menyusun jadwal kerja dan jadwal pembayaran
j. Mengatur setting ruangan dan flow tamu di rumah maupun di tempat resepsi
k. Supervisi pelaksanaan upacara pernikahan agar segala sesuatunya dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rencana

Mengambil langkah-langkah pengamanan bila terjadi keadaan darurat (sebatas dengan kewenangan yang diberikan).

2.4.2. Pengertian Undangan Pernikahan

Menurut Widi Januarto (2011 : 21) Undangan pernikahan adalah surat yang di buat oleh pasangan atau calon pengantin yang ingin melangsungkan pernikahan, dalam surat ini akan dijelaskan informasi tentang waktu, tempat upacara perkawinan , resepsi , nama kedua mempelai , nama kedua orang tua mempelai dan lain lain. Konsep dari surat undangan pernikahan biasanya akan di bentuk sesuai dengan permintaan yang diinginkan dan bentuknya pun bervariasi dari yang sederhana dengan yang mewah. Bagi sebagian orang undangan pernikahan mempunyai peranan yang sangat penting dimana sebagian calon pengantin membayangkan menjadi raja dan ratu sehari dan para tamu undangan adalah rakyatnya, tidak peduli betapa besar dan sederhananya acara pernikahan , undangan pernikahan memiliki peranan yang sangat penting.



Gambar 2.3 : Kartu Undangan Pernikahan

Sumber : (http://kartundangan.com/**)**

2.4.3. Pengertian Undangan Pernikahan *Online*

Menurut Widi Januarto (2011 : 28) Undangan pernikahan *online* merupakan salah satu cara bagi calon memepelai untuk membagikan informasi nya kepada kerabat terdekat dan tamu yang akan di undang lainya, masalah – masalah yang ada pada undangan pernikahan konvensinal seperti kertas yang merusak lingkungan , pembuatan surat undangan yang memakan waktu lama , sulitnya mengundan kerabat yang berada di luar kota serta biaya yang dikenakan dalam pembuatan undangan pernikahan konvensional cukup mahal. Maka undangan pernikahan *online* lah solusinya , undangan pernikahan o*nline* akan menjadi trend baru waktu waktu ini , pada dasar nya pengguna *internet* setiap tahun nya mengalami selalu kenaikan yang signifikan.



Gambar 2.4 : Undangan Pernikahan *Online*

Sumber : (http://datangya.com)

2.4.4. Pengertian *Internet*

Istilah *internet* di dapat dari singkatan interconnected computer networks yang bisa di artikan sebagai jaringan komputer tanpa batas yang menghubungkan komputer satu dengan komputer lainnya di seluruh penjuru dunia. Hadirnya *internet* sangat membantu kita dalam mencari sebuah informasi secara cepat dan tanpa terbatas waktu. *Internet* Hadir untuk memberikan kemudahan pada manusia dalam menjelajah dunia dan mencari informasi secara cepat. Istilah ini biasa disebut dengan Browsing atau surfing. Biasanya halaman suatu *website* dibuat dengan bahasa program HTML (*Hypertext Markup Languange)* untuk menampilkan informasi. Seiring perkembangan jaman, kini tampilan *website* lebih bervariasi. Tidak hanya tulisan saja yang bisa di tampilkan dalam halaman *web*, tetapi sekarang sudah bisa untuk Gambar, *Video* bahkan *Flash.*

2.4.5. Pengertian *Web*/Situs

Menurut Y.maryono (2008:6) Situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu

rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan link-link.

2.4.6. Pengertian WWW (*World Wide Web*)

Menurut Y.maryono (2008:8) *World Wide Web* (WWW) merupakan suatu kumpulan informasi pada beberapa *server* komputer yang terhubung satu sama lain dalam jaringan *internet*. Informasi-informasi dalam *web* mempunyai link-link yang menghubungkan informasi tersebut ke informasi lain didalam jaringan *internet* untuk digunakan bersama. *Web* pada awalnya adalah ruang informasi dalam *internet*, dengan menggunakan teknologi hypertext, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam browser *web*. *Web* memudahkan pengguna komputer berinteraksi dengan pelaku *internet* lainnya dan menelusuri informasi di *internet*.

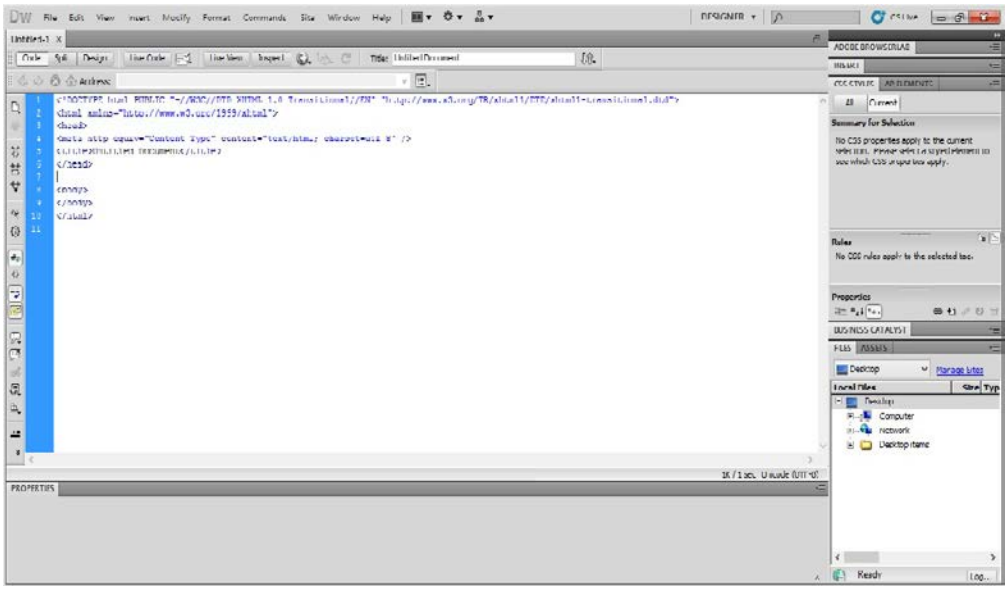
2.4.7. Pengertian HTML *(Hypertext Markup Language*)

HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman *web*. Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web* page.Dokumen HTML disusun oleh elemen-elemen. “Elemen” merupakan istilah bagi komponen-komponen dasar

pembentuk dokumen HTML. Beberapa contoh elemen adalah: *head*, *body*, *table*, *paragraph*, *dan list.* Elemen dapat berupa teks murni, atau bukan teks, atau keduanya. Penandaan berbagai elemen dalam suatu dokumen HTML menggunakan tag (*markup*).

2.4.8. Editor HTML

Ada dua macam editor HTML, yaitu yang berbasiskan teks dan yang berbasiskan WYSIWYG (*What You See Is What You Get*). Untuk editor teks, diperlukan *browser* untuk melihat hasil dari dokumen HTML yang telah dibuat. Sedangkan untuk editor tersebut sudah menyediakan fasilitas untuk melihat langsung dari dokumen HTML yang telah dibuat. Program editor HTML berbasiskan teks yang dapat digunakan diantaranya : Notepad, *Web Edi*t, sedangkan program editor HTML berbasiskan WYSIWYG diantaranya adalah Frontpage, Homesite, Macromedia Dreamweaver CS5, dan seterusnya.



Gambar 2.5 : Tampilan editor HTML menggunakan Dreamweaver CS5

2.4.9. Pengertian *Java Script*

Java Script adalah bahasa skrip yang populer di *internet* dan dapat bekerja di sebagian besar penjelajah *web* populer seperti *Internet* Explorer (IE), Mozilla Firefox, Netscape dan Opera. Kode JavaScript dapat disisipkan dalam halaman *web* menggunakan tag SCRIPT, berikut contoh penggunaan javascript :

1. Script pada bagian head

Script ini akan dieksekusi ketika dipanggil biasanya berbentuk function atau dipanggil berdasarkan trigger pada event tertentu. Peletakkan script di head akan menjamin skript di-load terlebih dahulu sebelum digunakan atau dipanggil.

```
<html> <head>
<script type="teks/javascript">
...
</script> </head> </html>
```

2. Script pada Body

Script ini dieksekusi ketika halaman di-load sampai di bagian <body>. Ketika menempatkan script pada bagian <body> berarti antara isi dan JavaScript dijadikan satu bagian.

<html> <head> </head> <body>

<script type="teks/javascript">

...

</script> </body> </html>

Jumlah JavaScript di <head> dan <body> yang ditempatkan pada dokumen tidak terbatas.

3. *External Java Script*

Terkadang ada yang menginginkan menjalankan JavaScript yang sama

dalam beberapa kali pada halaman yang berbeda, tetapi tidak mau disibukkan jika harus menulis ulang script yang diinginkan di setiap halaman. Maka JavaScript dapat ditulis di file secara eksternal. Jadi, antara dokumen HTML dan JavaScript dipisahkan, kemudian berkas tersebut dipanggil dari dokumen HTML. Berkas JavaScript tersebut disimpan dengan ekstensi .js.JavaScript : js/xxx.js document.write("pesan ini tampil ketika halaman diload"); Untuk menggunakan eksternal JavaScript (.js) dipakai atribut "src" pada tag <script> pada halaman HTML-nya.

<html> <head> </head> <body>
<script src="xyz.js"> </script>

Script di atas berada di berkas "xx.js" (eksternal) </body>

</html>

2.4.10. Pengertian *CSS*

Menurut Wahyu Sya'ban (2010 :37) "*Cascading Style Sheet (CSS)* merupakan salah satu bahasa pemograman *web* untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur dan seragam".

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

Untuk saat ini terdapat tiga versi CSS, yaitu CSS1, CSS2, dan CSS3. CSS1 dikembangkan berpusat pada pemformatan dokumen HTML, CSS2 dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan terhadap format dokumen agar bisa ditampilkan di printer, sedangkan CSS3 adalah versi terbaru dari CSS yang mampu melakukan banyak hal dalam desain *website.*

CSS2 mendukung penentuan posisi konten, downloadable, huruf (font), tampilan pada tabel (table layout) dan media tipe untuk printer. Kehadiran versi CSS yang kedua diharapkan lebih baik dari versi pertama.

CSS3 juga dapat melakukan animasi pada halaman *website*, diantaranya animasi warna hingga animasi 3D. Dengan CSS3 desainer lebih dimudahkan dalam hal kompatibilitas *website*nya pada *smartphone* dengan dukungan fitur baru yakni @media query. Selain itu, banyak fitur baru pada CSS3 seperti: *multiple background, border-radius, drop-shadow, border-image*, CSS Math, dan CSS *Object Model.*

2.4.11. Pengertian *HTTP*

Server HTTP umumnya digunakan untuk melayani dokumen hypertext, karena HTTP adalah protokol dengan *overhead* yang sangat rendah, sehingga pada kenyataan navigasi informasi dapat ditambahkan langsung ke dalam dokumen dan dengan demikian protokolnya sendiri tidak harus mendukung navigasi secara penuh seperti halnya protokol FTP dan Gopher.

2.4.12. Pengertian *URL* (*Uniform Resource Locator*)

Konsep nama file standard yang diperluas dengan jaringannya. Nama file ini tidak hanya menunjukkan direktori dan nama filenya, tetapi juga nama mesinnya dalam jaringan. URL dapat disediakan (ada atau diakses) dengan berbagai metode, dan bisa jadi bukan sekedar file, karena URL dapat menunjukkan *query-query*, dokumen yang disimpan dalam database, hasil dari suatu perintah finger atau archie, atau apapun yang berkaitan dengan data hasil proses

2.4.13. Pengertian *DNS*

Komputer-komputer di *Internet* menggunakan suatu format penamaan standar untuk mempermudah pengelolaan *server* komputer di *Internet* yang berkembang dengan cepat. Sistem penamaan *server* komputer ini adalah *Domain Name Sistem* (DNS). DNS merupakan suatu tingkat-tingkat *domain,* yang merupakan kelompok komputer-komputer yang terhubung ke *Internet*. Sebagai contoh, dalam penulisan URL terdapat akhiran .com, itu berarti menandakan sebuah organisasi komersial. Contoh lain misalnya .gov yang menandakan lembaga pemerintahan dan masih banyak lagi yang lainnya.

2.4.14. Pengertian *Homepage*

Homepage adalah page pembuka yang akan pertama ditemui sebelum mengakses informasi lainnya pada suatu *website*. Homepage ini merupakan halaman pertama dari suatu *website* yang biasanya berisi tentang apa dan siapa dari perusahaan atau organisasi pemilik *website* tersebut. Dari *homepage* ini, informasi lainnya dapat ditemui pada page-page berikutnya yang tersimpan, yang telah dilink untuk menghubungkan suatu informasi lainnya, baik didalam suatu *web* page yang sama, ataupun dalam *web* page lain pada *website* yang berbeda.

2.4.15. Pengertian *Web Browser*

Menurut Anhar.ST (2010:6) *Web* browser adalah *software* yang digunakan untuk menampilkan informasi dari *web server*. *Software*

tersebut kini telah dikembangkan dengan menggunakan user interface grafis, sehingga pemakai dapat dengan melakukan "*point dan click*" untuk pindah antar dokumen, seperti *Internet* Explorer 7, Firefox, Opera, Crome, Safari, dan seterusnya.

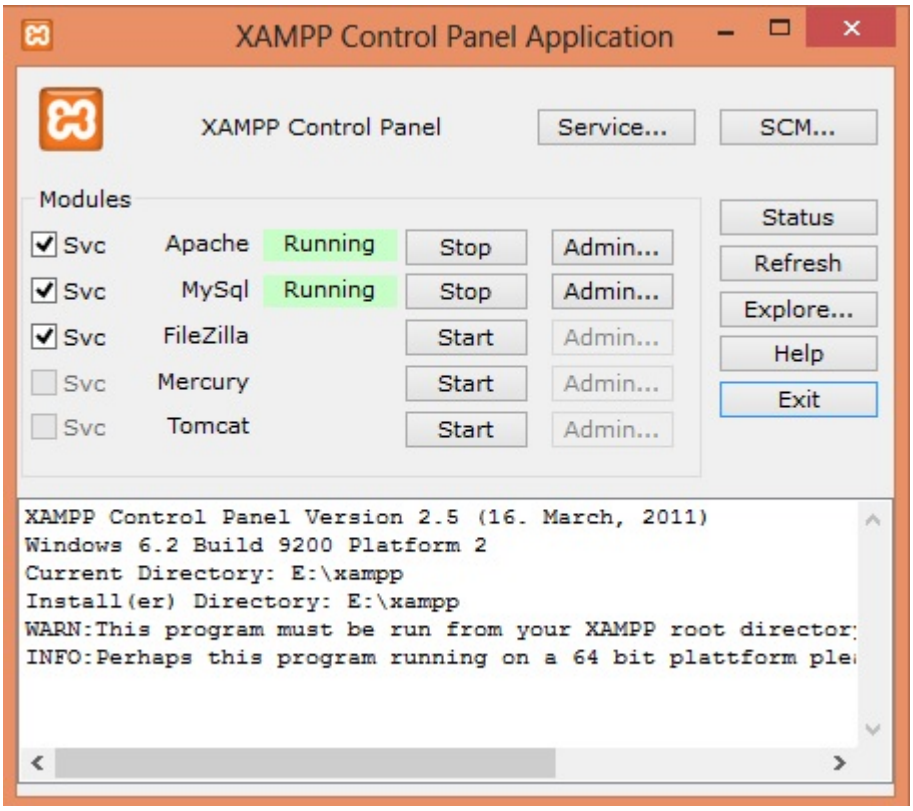


Gambar 2.6 : Tampilan *Web Browser* menggunakan Google Chrome

2.4.16. Pengertian *Web Server*

Menurut Anhar.ST (2010:18) *Web server* adalah komputer yang digunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen *web*, komputer ini akan melayani permintaan dokumen *web* dari kliennya.*Web* browser seperti *Explorer* atau *Navigator* berkomunikasi melalui jaringan(termasuk jaringan *Internet*) dengan *web server*, menggunakan HTTP. *Browser* akan mengirimkan request kepada *server* untuk meminta dokumen tertentu atau layanan lain yang disediakan oleh *server*. *Server* memberikan

dokumen atau layanannya jika tersedia juga dengan menggunakan protokol HTTP.



Gambar 2.7 : tampilan *Web Server* Menggunakan XAMPP

2.4.17. Pemograman *PHP*

Menurut Anhar.ST (2010:3) PHP adalah kependekan dari PHP *Hypertext Prepossesor*, bahasa interpreter yang mempunyai kemiripan dengan bahasa C dan Perl yang mempunyai kesederhanaan dalam perintah. PHP merupakan bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan berada di *server* (*server*-side HTML-embedded scripting), artinya sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan

di *server* tetapi disertakan pada halaman HTML biasa. Tujuan dari bahasa scripting ini adalah untuk membuat aplikasi-aplikasi yang dijalankan diatas teknologi *web*.

2.4.18. Data Base *MySQL*

Menurut Anhar.ST (2010:25) " MySql merupakan *software* yang tergolong database *server* yang bersifat *Open Source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang di pakai membuat MySql). Selain tentu saja entuk executable-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi dan bias diperoleh dengan cara mengunduh di *internet* secara gratis

Dari Wikipedia menerangkan bahwa MySQL adalah sebuah aplikasi *Relational Database Management Server* (RDBMS) bersifat *open source* yang memungkinkan data diakses dengan cepat oleh banyak pemakai secara bersamaan dan juga memungkinkan pembatasan akses pemakai berdasarkan *privilege* (hak akses) yang diberikan. MySQL menggunakan bahasa SQL (*structured query language)* yang merupakan bahasa standar pemograman *database*. MySQL dipublikasikan sejak tahun 1996, akan tetapi sebenarnya sudah dikembangkan sejak tahun 1979. MySQL telah memenangakan penghargaan *Linux Journal Reader's Choice Award* selama tiga tahun. MySQL sekarang tersedia di bawah lisensi *open source*, tapi ada juga lisensi utuk menggunakan MySQL yang bersifat komersial. Keunggulan dari MySQL adalah :

1. Bersifat *open source.*

2. Sistem *software*-nya tidak memberatkan kerja *server* atau computer karena dapat bekerja di *background***.**