BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Pengertian sistem sangatlah luas dan mempengaruhi semua aspek kehidupan. Sistem sangat diperlukan dalam melakukan kinerja yang baik dan terstruktur terhadap manajemen.Keterpaduan sistem ini memungkinkan terciptanya kerjasama untuk menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Pengertian sistem menurut Jogiyanto (2005 : 1) yang lebih menekankan pada prosedurnya didefinisikan sebagai berikut : "*Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu*".

Sedangkan pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urut-urutan operasi di dalam sistem. Prosedur *(procedure)* didefinisikan oleh Richard F. Neuschel yang disadur oleh Jogiyanto (2005 : 1) mendefinisikan sebagai berikut : "*Prosedur adalah suatu urut-urutan operasi klerikal (tulis-menulis) biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis terjadi*".

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem merupakan suatu koordinasi dari komponen-komponen yang saling berhubungan dengan tujuan tertentu.

2.1.1 Element sistem

Sistem informasi terdiri dari komponen - komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan *(building block)* yaitu blok masukan *(input block)*, blok model *(model block)*, blok keluaran *(output block)*, blok teknologi *(technology block)*, blok basis data *(database block)* dan blok kendali *(controls block).*

1. Blok Masukkan *(Input Block)*

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi input merupakan metode - metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan dan berupa dokumen - dokumen dasar.

2. Blok Model *(Model Block)*

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur logika dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan dalam basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran *(Output Block)*

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan sistem informasi berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi *(Technology Block)*

   Teknologi merupakan alat yang penting dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan, menyimpan, mengakses data dan membantu pengendalian secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok Basis Data *(Database Block)*

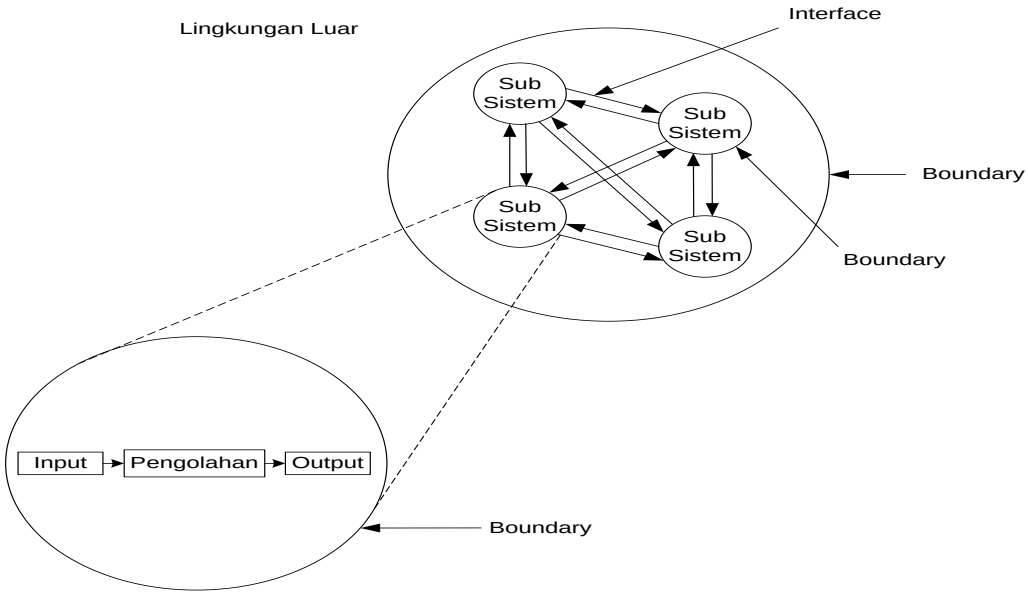
   Database merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan dalam perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya dengan paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management System*).

6. Blok Kendali *(Controls Block)*

   Banyak hal yang dapat merusak suatu sistem informasi sehingga perlu dirancang dan diterapkan beberapa pengendalian untuk dipastikan bahwa hal - hal yang dapat merusak sistem sedapat mungkin dicegah dan diatasi.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Karakteristik atau sifat-sifat suatu sistem dapat dilihat seperti gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Karakteristik Sistem

Sumber : Jogiyanto Hartono, 2005, Analisis Dan Desain, Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta)

Adapun karakteristik ataupun sifat-sifat dari sistem tertentu yaitu :

1. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Suatu sistem tidak membatasi betapapun kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem.

2. Batas Sistem

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup *(scope)* dari sistem tersebut.

3. Lingkar Luar Sistem

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

4. Penghubung Sistem

   Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran *(output)* dari satu subsistem akan menjadi masukan *(input)* untuk subsistem lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem

   Masukan adalah energi yang dimasukan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan *(maintenance input)* dan masukan

sinyal *(signal input).* Maintenance input adalah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contoh didalam sistem komputer, program adalah maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem

   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna yang merupakan hasil sisa pembuangan, sedang informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

7. Pengolah Sistem

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada

gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.1.3 Klasifikasi sistem

Sistem menurut Azhar Susanto (2004 : 27) dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, terbagi menjadi :

1. Sistem terbuka dan tertutup

   Suatu sistem dikatakan terbuka menurut Ludwig Von Bertalanffy bila aktivitas didalam sistem tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, sedangkan suatu sistem dikatakan tertutup bila aktivitas-aktivitas didalam sistem tersebut tidak dipengaruhi oleh perubahan yang terjadi dilingkungannya.

2. Sistem buatan manusia dan Tuhan

   Suatu sistem bila diklasifikasikan berdasarkan asalnya, sistem tersebut bias diklasifikasikan sebagai sistem yang ada secara alamiah (buatan Tuhan) atau buatan manusia. Sebagai contoh sistem tata surya, adalah sistem yang secara alamiah, sedangkan organisasi perusahaan adalah sistem buatan manusia.

3. Sistem berjalan dan konseptual

Suatu sistem yang belum diterapkan disebut sistem konseptual. Suatu system konseptual yang dapat diterima oleh pemakai sistem sehingga pemakai system tersebut menggunakannya untuk menunjang operasi sehari-hari maka system tersebut berubah menjadi sistem berjalan.

4. Sistem sederhana dan Kompleks

Sebuah sistem yang sederhana merupakan sebuah sistem yang terbentuk dari sedikit tingkatan dan komponen atau subsistem serta hubungan antara mereka sangat sederhana, misalnya sistem yang digunakan oleh pengantar koran. Sebuah sistem yang kompleks jelas terdiri dari banyak komponen atau tingkatan yang dihubungkan dalam berbagai cara yang berbeda, seperti perusahaan.

5. Kinerja bisa yang dapat dan tidak dapat dipastikan

Sebuah sistem yang dapat dipastikan kinerjanya artinya ditentukan pada saat sistem akan dan sedang dibuat. Sedangkan sistem yang tidak dapat dipastikan kinerjanya artinya tidak dapat ditentukan dari awal tergantung kepada situasi yang dihadapi.

6. Sistem sementara dan selamanya

Suatu sistem yang mungkin digunakan untuk selamanya mungkin juga digunakan untuk periode waktu tertentu.

7. Sistem secara pisik dan abstrak

   Sistem dapat dilihat dari wujudnya misalnya kendaraan bermotor, sedangkan yang abstrak seperti organisasi.

8. Sistem, subsistem dan super sistem

   Subsistem adalah sistem yang lebih kecil dalam sebuah sistem, sedangkan super sistem adalah sistem yang lebih besar.

9. Sistem yang bisa beradaptasi dan tidak bisa beradaptasi

   Berdasarkan fleksibilitasnya, karakteristik suatu sistem dapat dibedakan apakah sistem tersebut dapat beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi dilingkungannya atau tidak.

2.2 Konsep dasar informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 1990: 8).

"*Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, yang menggambarkan suatu kejadian (event) yang nyata (fact), yang digunakan untuk pengambilan keputusan*".(Abdul Kadir 2002: 31)

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan kenyataan dari suatu kejadian dan kesatuan nyata adalah yang paling dasar yang belum dapat

memberikan banyak bantuan, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Kualitas informasi ditentukan oleh ketiga hal berikut :

1. Akurat *(Accurate)*

   Informasi harus bebas dari kesalahan - kesalahan dan informasi yang menyesatkan, dengan kata lain informasi harus benar.

2. Tepat Waktu *(Timelines)*

   Informasi tidak boleh terlambat, karena informasi sebagai landasan proses pengambilan keputusan.

3. Relevan *(Relevance)*

   Relevan berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

4. Ekonomis *(economy)*

   Ekonomis berarti informasi harus mempunyai daya jual yang tinggi, biaya untuk menghasilkan informasi tersebut minimal.

5. Efisien *(efficiency)*

   Efisien berarti informasi yang berkualitas memiliki sintak atau kalimat yang sederhana, namun mampu memberikan makna dan hasil yang mendalam.

6. Dapat dipercaya *(reliability)*

   Dapat dipercaya berarti informasi tersebut berasal dari sumber yang dapat dipercaya.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Di dalam pengambilan keputusan, informasi merupakan suatu hal yang sangat penting. Informasi tersebut di dapat melalui sistem informasi atau disebut juga dengan *information processing system.*

Definisi Sistem Informasi menurut Laudon, Kenneth C.; Laudon, Jane P. 2007:42 adalah sebagai berikut :

"*Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam 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 definisi di atas mengenai sistem informasi dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Suatu kumpulan prosedur yang memproses, mengumpulkan, menyimpan dan menyebabkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dari suatu organisasi.
2. Suatu sistem buatan manusia yang berisi komponen dan organisasi yang bertujuan untuk menyediakan informasi untuk mengendalikan dan merencanakan kegiatan perusahaan.

3. Suatu sistem dari sebuah organisasi merupakan gabungan dari manusia, teknologi, fasilitas, media, prosedur dan pengendali yang bertujuan untuk mendapatkan jalur organisasi penting, memproses transaksi sehingga menghasilkan informasi untuk pengambilan keputusan oleh manajemen.

4. Suatu sistem informasi mempunyai kegiatan - kegiatan sebagai berikut:

    a. Mengumpulkan data masukkan dari lingkungan luar organisasi.
    b. Melakukan proses terhadap data - data sehingga menghasilkan informasi yang berguna bagi perusahaan.
    c. Mendistribusikan informasi yang telah didapat kepada bagian organisasi yang memerlukan.
    d. Menyimpan data dan informasi dalam suatu media tertentu.

Sistem informasi memiliki kegiatan yang mencakup :

1. Masukkan *(Input)*

    Menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data untuk diproses.

2. Proses

    Menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai.

3. Keluaran *(Output)*

    Kegiatan untuk menghasilkan laporan - laporan dari proses tersebut.

4. Penyimpanan

   Suatu kegiatan untuk menyimpan atau mengamankan data.

5. Kontrol

   Suatu aktivitas untuk menjamin sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun Jenis - jenis dari suatu sistem informasi, yaitu :

a. Transaction Automation System (TAS)

   Sistem yang mempunyai kegunaan pertanyaan rutin dan menelusuri aliran transaksi yang terorganisasi.

b. Office Automation System (OAS)

   Sistem yang melayani manajemen dan mendukung aktivitas klerikal dengan fasilitas pemprosesan kata, reproduksi dokumen, pesan - pesan secara elektronik dan sebagainya.

c. Management Information System (MIS)

   Sistem yang difokuskan pada ringkasan transaksi harian, mingguan dan bulanan yang digunakan untuk memonitor dan mengendalikan aktivitas peningkatan operasional.

d. Decision Support System (DSS)

   Sistem untuk mendukung pengambilan keputusan yang tidak rutin dan cenderung difokuskan pada keputusan yang kurang terstruktur dimana informasi yang dinginkan tidak terlalu jelas.

e. Executive Support System (ESS)

Sistem yang dibuat untuk mengorganisasi dan menyajikan data dari berbagai sumber dari transaksi tertentu. Sistem ini mempunyai kemampuan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh eksekutif perusahaan melalui penggunaan model matematika.

2.4 Analisis Dan Perancangan Terstruktur

Dalam pembuatan atau penyusunan suatu sistem diperlukan tahap-tahapan, diantaranya adalah analisis dan perancangan sistem.

a. Analisis adalah suatu kegiatan awal dalam penyusunan suatu sistem dimana di dalamnya terdapat proses untuk memahami sistem yang telah ada, pemeriksaan dan dengan menggunakan informasi yang diperoleh merekomendasikan pengembangan atau peningkatan sistem yang berguna bagi tahap berikutnya.

b. Sedangkan analisis sistem adalah studi tentang sistem yang sedang berjalan dan permasalahannya, menentukan kebutuhan aktivitas dan permintaan-permintaan pemakai sistem dan melakukan evaluasi terhadap berbagai alternatif solusi.

c. Perancangan sistem adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis. Spesifikasi perancangan umumnya dikerjakan oleh programer agar sistem informasi yang sedang dirancang dapat diterapkan.

2.5 Definisi – Definisi Dari Kasus yang dianalisis

Pendaftaran adalah merupakan proses pencatatan mengenai keberadaan atau kegiatan suatu hal, dan biasanya dilakukan dengan cara mengisi formulir yang telah ditentukan. Penjadwalan adalah suatu proses pencatatan data – data atau kegiatan yang akan dilakukan, yaitu untuk suatu kegiatan bisa terstruktur dan terlaksana dengan baik.

2.6 Pengertian Internet

Internet adalah sebuah jaringan besar yang terdiri dari berbagai jaringan yang meliputi jaringan bersifat bisnis, pendidikan dan riset serta menghubungkan jutaan komputer didalam jaringan-jaringan tersebut. WWW adalah sistem client/server yang dirancang untuk menggunakan dokumen hypertext dan hypermedia via Internet. WWW menggunakan HTTP *(Hypertext Transfer Protocol)* untuk bertukar informasi, image, dan data lain. Dokumen diformat dalam HTML *(Hypertext Markup Language)* yang digunakan untuk menciptakan halaman dan dokumen yang disajikan pada Web (Ellsworth Jill H. & Ellsworth Matthew V, 1997). URL merupakan singkatan dari *Uniform Resources Locator* adalah cara standar yang digunakan untuk menentukan situs atau halaman pada internet. URL merupakan cara standar untuk menampilkan informasi tentang jenis isi dan lokasi file : nama file, lokasi komputer di internet, letak file di dalam komputer, dan protokol internet yang digunakan untuk mengakses file itu.

2.7 Pengertian E-commerce

E-commerce, atau Electronic Commerce merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam dunia per-internet-an. Penggunaann sistem *E-Com*,begitu biasanya Ecommerce disingkat, sebenarnya dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun pihak produsen dan penjual *(retailer)*. Di Indonesia, sistem *E-com* ini kurang populer, karena banyak pengguna internet yang masih menyangsikan keamanan sistem ini, dan kurangnya pengetahuan mereka mengenai apa itu *E-Com* yang sebenarnya.

Bagi pihak konsumen, menggunakan *E-Commerce* dapat membuat waktu berbelanja menjadi singkat. Tidak ada lagi berlama-lama mengelilingi pusat

pertokoan untuk mencari barang yang diinginkan. Selain itu, harga barang-barang yang dijual melalui *E-Commerce* biasanya lebih murah dibandingkan dengan harga di toko, karena jalur distribusi dari produsen barang ke pihak penjual lebih singkat dibandingkan dengan toko konvensional.

Online shopping menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jikadibandingkan dengan cara belanja yang konvensional. Selain bisa menjadi lebih cepat, di internet telah tersedia hampir semua macam barang yang biasanya dijual secara lengkap. Selain itu, biasanya informasi tentang barang jualan tersedia secara lengkap, sehingga walaupun kita tidak membeli secara online, kita bisa mendapatkan banyak informasi penting yang diperlukan untuk memilih suatu produk yang akan dibeli.

2.7.1 Mekanisme *E-Commerce*

Pembeli yang hendak memilih belanjaan yang akan dibeli bisa menggunakan „*shopping cart'* untuk menyimpan data tentang barang-barang yang telah dipilih dan akan dibayar. Konsep *„shopping cart"* ini meniru kereta belanja yang biasanya digunakan orang untuk berbelanja di pasar swalayan. '*Shopping cart'* biasanya berupa formulir dalam web, dan dibuat dengan kombinasi CGI,*database*, dan *HTML*. Barang-barang yang sudah dimasukkan ke shopping cart masih bisa di-cancel, jika pembeli berniat untuk membatalkan membeli barang tersebut.

Jika pembeli ingin membayar untuk barang yang telah dipilih, ia harus mengisi form transaksi. Biasanya form ini menanyakan identitas pembeli serta nomor kartu kredit. Karena informasi ini bisa disalahgunakan jika jatuh ke tangan yang salah, maka pihak penyedia jasa *e-commerce* telah mengusahakan agar pengiriman data-data tersebut berjalan secara aman, dengan menggunakan standar security tertentu. Setelah pembeli mengadakan transaksi, retailer akan mengirimkan barang yang dipesan melalui jasa pos langsung ke rumah pembeli.

2.8 Perangkat lunak pendukung

Perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung perancangan system informasi penjualan jersey di 69 Jersey Bandung adalah bahasa pemrograman PHP sedangkan basis data yang digunakan adalah MySQL.

2.8.1 PHP

PHP merupakan bahasa skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server, hasilnya yang dikirimkan ke client, tempat pemakaian menggunakan browser. Secara khusus, PHP dirancang khusus untuk membentuk web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, anda bisa menampilkan isi database ke halaman web. Pada dasarnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip – skrip seperti ASP *(active Server Page), Cold Fusion*, ataupun *perl.*

Kelahiran PHP bermula saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat – lihat daftar riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994. Selanjutnya skrip – skrip dikemaskan menjadi *tool*. Paket inilah yang menjadi cikal bakal PHP. Pada tahun 1995 , Rasmus menciptakan PHP/FI versi 2. Pada versi inilah pemrogram dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML. Yang menarik, kode PHP juga bisa berkomunikasi dengan database dan melakukan perhitungan – perhitungan kompleks yang sambil jalan.

Keunggulan PHP dari sifat *server-side* antara lain adalah :

1. Tidak diperlukan kompatibilitas browser atau menggunakan browser tertentu, karena serverlah yang akan mengerjakan skrip PHP.

2. Dapat memanfaatkan sumber – sumber aplikasi yang dimiliki oleh *server*, misalnya koneksi ke *database.*

3. Skrip tidak dapat dilihat dengan menggunakan fasilitas *view source HTML.*

2.8.2 MySQL

MySql merupakan salah satu perangkat lunak sistem pengelola basis data DBMS *(Data Base Management System)*. MySQL merupakan sebuah hubungan *Data Base Management System* (DBMS) yang membantu sebuah model data yang terdiri atas kumpulan hubungan nama *(named relation).* Database MySQL adalah salah satu database yang open source. Database ini banyak dipasangkan dengan script PHP. Penyebab utama MySQL begitu populer di kalangan Web karena cocok bekerja di lingkungan tersebut, selain itu karena :

1. MySQL tersedia di berbagai platform dan kompatibel dalam berbagai sistem operasi.

2. Fitur-fitur yang dimiliki MySQL merupakan fitur-fitur yang biasanya banyak dibutuhkan dalam aplikasi web.

3. MySQL memiliki overhead koneksi yang rendah, sehingga kecepatan koneksi relatif tinggi.

2.8.3 Apache

Untuk menjalan kan PHP dan MySQL, kita membutuhkan sebuah server. Apache merupakan salah satu web server yang ketangguhan telah teruji serta sifat dari apache yang free dan open source. *Web server* adalah suatu program yang dijalankan oleh komputer yang terkoneksi dengan internet. *Web server* melihat hubungan dengan internet dan menunggu perintah atau permintaan dari web browser akan HTML atau dokumen ketika ia menerima suatu permintaan dan menemukan suatu dokumen HTML, ia akan mengirimnya kembali ke browser yang mengadakan permintaan tersebut.

2.8.4 Photoshop CS3

Adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe system yang yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Versi ke delapan aplikasi ini disebut dengan Photoshop CS *(Creative Suite),* versi 9 disebut dengan Photoshop CS2, versi 10 disebut dengan photoshop CS3, dan versi terakhir adalah Photoshop CS4.

2.8.5 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver 8.0 adalah sebuah software web design yang menawarkan cara mendesain website dengan dualangkah sekaligus dalam satu waktu, yaitu mendesain dan memprogram. Macromedia Dreamweaver merupakan editor visual yang proporsional untuk menambah dan mengelola situs web dan halaman-halaman HTML. Dengan Dreamweaver sangat mudah membuat dan mengedit lintas

platform termasuk *lintas platform browser.* Dreamweaver menyediakan desain tingkat tinggi dan *tool-tool* untuk layout, kemudian juga sangat mudah menggunakan kemampuan Dynamic HTML seperti animasi layer dan *behaviours* tanpa perlu untuk menulis kode programnya.

2.8.6 XAMPP

Xampp merupakan singkatan dari X (empat system operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, Perl. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat Apache *(web server),* MySQL *(database),* PHP *(server side scripting),* Perl, FTP server, phpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk Anda. Versi XAMPP yang ada saat

1. ini adalah Versi 1.7.3 yang terdiri atas :
2. Apache 2.2.14 (IPv6 enabled) + OpenSSL 0.9.8l
3. MySQL 5.1.41 + PBXT engine
4. PHP 5.3.1
5. phpMyAdmin 3.2.4
6. Perl 5.10.1
7. FileZilla FTP Server 0.9.33

8. Mercury Mail Transport System 4.72

XAMPP tersedia untuk Linux, Windows, Mac OS X maupun Solaris sehingga sangat memudahkan membuat web server multiplatform. Selain itu XAMPP adalah 100% open source, tersedia bebas dan legal.