BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

PT. ValueStream Internasional (VSI) adalah sebuah perusahaan IT, dimana VSI dibentuk untuk fokus pada pengelolaan terkait "bisnis transaksi" , salah satunya adalah perusahaan switching dan pengembang perangkat lunak pendukung transaksi.

VSI memproduksi solusi berkualitas tinggi untuk Sistem Transaksi,Pusat Pengolahan Data, Transaksi melalui satu *Gateway (Payment Gateway)*, *Switching Provider*, Penyedia Aplikasi untuk *Payment Point*, Rekonsiliasi dan Pelaporan.Kami menyediakan aplikasi mulai dari hulu sampai dengan hilir, dan dibuat per modul. Jadi bila perusahaan atau mitra VSI membutuhkan salah satu modul saja maka dapat di integrasikan ke dalam sistem yang sudah ada.

PT ValueStream International (VSI) telah membangun sistem pembayaran gateway untuk PT Perusahaan Listrik Negara Distribusi Jawa Barat dan Banten (PLN DJBB) sebuah Perusahaan Listrik milik Negara. VSI menjadi pelopor pertama yang berhasil menyediakan layanan untuk Gateway Pembayaran Listrik (dikenal sebagai GAPURA) dengan ISO 8583 versi 2003 standar untuk PLN. Sistem ini menyediakan Tagihan Listrik (pasca bayar), Token untuk sistem pra-bayar dan Non Tagihan Listrik.

Sistem VSI sudah diterapkan dan berjalan dengan baik,sejak Mei 2008 untuk dapat melayani mitra dan pelanggan PLN melakukan pembayaran tagihannya di seluruh Kantor Distribusi PLN di Indonesia. Saat ini VSI masih dan terus mengembangkan sistem untuk "Payment Gateway" yang sudah ada dan memperbanyak fitur-fitur didalamnya.

2.1.1 Logo Perusahaan

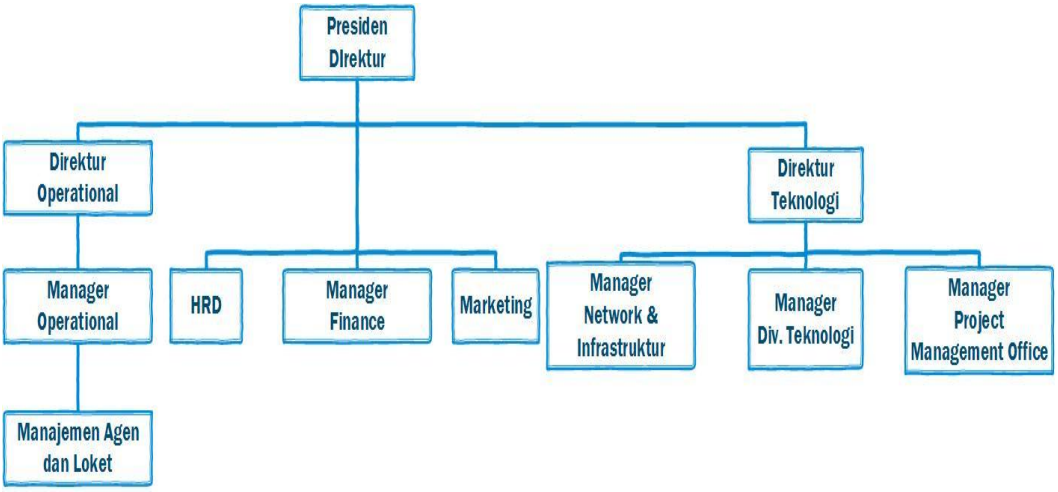


Gambar 2-1 Logo Perusahaan

Keterangan Warna

1. Kuning mengandung makna kejayaan, optimis dan semangat.
2. Biru mengandung makna profesional dan terpercaya.

2.1.2 Struktur Organisasi



Gambar 2-2 Struktur Organisasi

2.1.3 Job Description

2.1.3.1 Presiden Direktur

Aktivitas utama yang dilakukan yaitu:

a) Bertanggung jawab terhadap kemajuan perusahaan dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan perusahaan

b) Memimpin perusahaan dan mengawasi kelancaran perusahaan sesuai dengan tujuan dan kebijakan yang telah ditetapkan
c) Menetapkan kebijakan-kebijakan perusahaan

2.1.3.2 Divisi Operasional

Aktivitas utama yang dilakukan yaitu:

a) Menangani transaksi
b) Menangani aliran dana dari dan ke pihak ketiga
c) Product review

1. **Manajemen Agen Dan Loket**

   Aktifitas Utama yang dilakukan yaitu Mengelola data agen dan loket

2.1.3.3 HRD

Aktivitas utama yang dilakukan yaitu:

a) Mengelola Sumber Daya Manusia,
b) Mengurus absensi
c) Mengurusi nominal gaji
d) Mengelola acara-acara diluar kegiatan rutin perusahaan

2.1.3.4 Manager Finance

Aktivitas utama yang dilakukan yaitu :

Mengurusi keuangan, seperti

a) Perjalanan dinas
b) Penggajian
c) Keuangan kas-kas kecil
d) Pengeluaran rutin
e) Perhitungan bonus
f) Pengeluaran tak terduga

2.1.3.5 Marketing

Aktivitas utama yang dilakukan yaitu:

a) Memasarkan produk
b) Mencari dealer baru
c) Mencari mitra baru

2.1.3.6 Divisi Teknologi

1. Manager Network & Insfrastuktur

Aktivitas utama yang dilakukan adalah bertanggung jawab dengan apapun yang ada pada masalah jaringan dan infrastruktur internal ataupun eksternal perusahaan

2. Manager Divisi Teknologi

Aktivitas utama yang dilakukan yaitu:

a) melakukan riset untuk *program* yang sedang berjalan dan pengembangannya.
b) *Development technical support*, membantu mitra untuk menghubungkan program ke *server* perusahaan.
c) Melakukan praUAT dengan *dealer* dan mitra
d) *Maintenance* dan dokumentasi sstem yang berjalan

3. Manager Project Management Office

Aktivitas utama yang dilakukan yaitu:

a) Mengerjakan project sesuai permintaan dari klien.
b) Memodifikasi sistem yang dipakai perusahaan untuk bisa digunakan di perusahaan mitra atau klien.
c) Melakukan pemeliharaan program untuk klien.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Kamus Data

Kamus data atau data dictionary adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan kamus data analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Pada tahap analisis sistem, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analis sitem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir ke sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang

informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan database.

Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di Data Flow Diagram (DFD). Arus data di DFD sifatnya adalah global, hanya ditunjukkan nama arus datanya saja. Keterangan lebih lanjut tentang struktur dari suatu arus data di DFD secara lebih terinci dapat dilihat di kamus data.

Kamus data harus dapat mencerminkan keterangan yang jelas tentang data yang dicatatnya. Untuk maksud keperluan ini, maka DD harus memuat hal-hal berikut :

1. Nama arus data.

   Karena DD dibuat berdasarkan arus data yang mengalir di DFD, maka nama dari arus data juga harus dicatat di DD, sehingga mereka yang membaca DFD dan memerlukan penjelasan lebih lanjut tentang suatu arus data tertentu di DFD dapat langsung mencarinya dengan mudah di DD.
2. Alias.

   Alias atau nama lain dari data dapat dituliskan bila nama lain ini ada. Alias perlu ditulis karena data yang sama mempunyai nama yang berbeda untuk orang atau departemen satu dengan yang lainnya,
3. Bentuk data.

   Bentuk data perlu dicatat di DD, karena dapat digunakan untuk mengelompokkan DD ke dalam kegunaannya sewaktu perancangan sistem. DD yang mencatat data yang mengalir dalam bentuk dokumen dasar atau formulir akan digunakan untuk merancang bentuk input sistem.DD yang mencatat data yang mengalir dalam bentuk laporan tercetak dan dokumen hasil cetakan komputer akan digunakan untuk merancang output yang akan dihasilkan oleh sistem. DD yang mencatat data yang mengalir dalam bentuk tampilan dilayar monitor akan digunakan untuk merancang tampilan layar yang akan dihasilkan oleh

sistem.DD yang mencatat data yang mengalir dalam bentuk parameter dan variabel akan digunakan untuk merancang proses dari program.DD yang mencatat data yang mengalir dalam bentuk dokumen, formulir, laporan, dokumen cetakan komputer, tampilan di layar monitor, variabel dan field akan digunakan untuk merancang database.

4. Arus data.

   Arus data menunjukkan dari mana data mengalir dan ke mana data akan menuju. Keterangan arus data ini perlu dicatat di DD supaya memudahkan mencari arus data ini di DFD.

5. Penjelasan.

   Untuk tidak memperjleas lagi tentang makna dari arus data yang dicatat di DD, maka bagian penjelasan dapat diisi dengan keterangan-keterangan tentang arus data tersebut. Sebagai misalnya nama dari arus data adalah tembusan permintaaan persediaan, maka dapat lebih dijelaskan sebagai tembusan dari faktur penjualan untuk meminta barang dari gudang.

6. Periode.

   Periode ini menunjukkan kapan terjadinya arus data ini. Periode perlu dicatat di DD karena dapat digunakan untuk mengidentifikasikan kapan input data harus dimasukkan ke sistem, kapan proses dari program harus dilakukakan dan kapan laporan-laporan harus dihasilkan.

7. Volume.

   Volume yang perlu dicatat di DD adalah tentang volumen rata-rata dan volume puncak dari arus data. Volume rata-rata menunjukkan banyaknya rata-rata arus data yang mengalir dalam suatu periode tertentu dan volume puncak menunjukkan volume yang terbanyak,

8. Struktur data.

   Struktur data menunjukkan arus data yang dicatat di DD terdiri dari item-item apa saja.

   Simbol-simbol dalam kamus data

Tabel 2-1 Simbol-simbol kamus data

No	Simbol	Uraian
1	=	Terdiri dari, mendefinisikan, diuraikan menjadi, artinya
2	+	Dan
3	()	Opsional (boleh ada atau boleh tidak ada)
4	{}	Pengulangan
5	[ ]	Memilih salah satu dari sejumlah alternatif, seleksi
6	**	Komentar
7	@	Identifikasi atribut kunci
8	|	Pemisah sejumlah alternatif pilihan antara simbol [

2.2.2 ERD

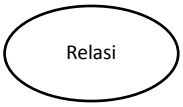
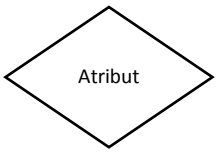
Adalah sebuah konsep yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan dan didasarkan pada persepsi dari sebuah dunia nyata yang terdiri dari sekumpulan objek, disebut entiti & relasi diantar objek-objek tersebut. Atau juga bisa disebut suatu model jaringan (network) yang menggunakan susunan data yang disimpan dari sistem secara abstrak.

Fungsi dari penggambaran ERD adalah:

- Untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data
- Model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang dilakukan
- Menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi
- Mendokumentasikan data-data yang ada dengan cara mengidentifikasi tiap jenis entitas dan hubungannya.

Diagram ERD mempunyai 4 simbol utama, antara lain

Tabel 2-2 Simbol-simbol ERD

No	Notasi	Keterangan
1		Entitas, suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
2		Relasi, menunjukan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
3		Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entitas
4		Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

1. **Entitas**

   Entitas digunakan untuk menerapkan integritas pada tingkat Entity (Tabel), agar setiap Instances (Record/Baris) pada suatu Entity bersifat Unique yang disebut sebagai Primary Key sehingga dapat dibedakan antara yang satu dengan yang lainnya.

2. **Relasi**

   Relasi digunakan utk menghubungkan beberapa tabel, sehingga data–data yang disimpan dalam tabel tetap normal.

3. **Atribut**

   Setiap Entitas pasti memiliki Atribut yang mendeskripsikan karakteristik dari Entitas tersebut. Penentuan/pemilihan atribut-atribut yang relevan bagi sebuah entitas merupakan hal penting lainnya dalam pembentukan model data. Penetapan atribut bagi sebuah entitas umumnya memang didasarkan pada fakta yang ada,

tetapi tidak selalu seperti itu. Istilah atribut sebenarnya identik dengan pemakaian kolom data.

2.2.3 Skema Relasi

Kumpulan beberapa tabel yang didalamnya berisi atribut-atribut yang mempunyai keterhubungan antara tabel satu dengan tabel yang lainnya.

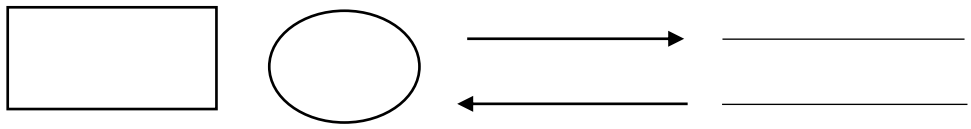
2.2.4 Diagram Konteks

Fadlil dkk. (2008) menyatakan bahwa diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan kondisi sistem yang ada baik input maupun output serta menyertakan terminator yang terlibat dalam penggunaan sistem.

Diagram ini akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

Diagram konteks berisi gambaran umum (secara garis besar) sistem yang akan dibuat. Secara kalimat, dapat dikatakan bahwa diagram konteks ini berisi "siapa saja yang memberi data (dan data apa saja) ke sistem, serta kepada siapa saja informasi (dan informasi apa saja) yang harus dihasilkan sistem."

Maka dapat disimpulkan bahwa diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.



Gambar 2-3 Komponen-komponen DFD

2.2.5 DFD (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi atau simbol-simbol untuk menggambarkan sistem jaringan kerja antar fungsi-fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan data.

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau suatu sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

Komponen-komponen dalam DFD menurut Yourdan dan DeMarco adalah sebagai berikut :

a) **Entitas Ekternal**, di lingkungan luar sstem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberian *input* atau menerima *output.*

b) **Aliran Data**, mengalir diantara proses, simpanan, data dan kesatuan luar. Aliran data ini menunjukan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

c) **Proses**, kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu aliran data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan aliran data yang akan keluar dari proses.

d) **Penyimpanan Data**, merupakan penyimpan data yang dapat berupa :

1. Suatu file basis data atau sistem computer.

2. Suatu arsip atau catatan manual.

3. Suatu table acuan manual

4. Suatu agenda atau buku.

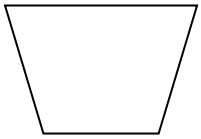
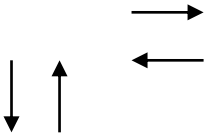
2.2.6 Flow Map

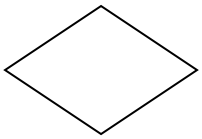
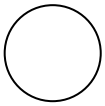
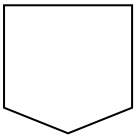
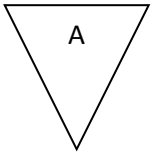
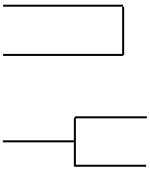
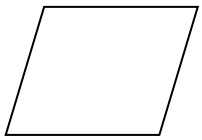
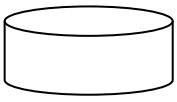
Flow Map adalah campuran peta dan *flow chart*,yang menunjukan pergerakan benda dari satu lokasi ke lokasi lain, seperti jumlah orang dalam migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah paket dalam jaringan.

Flowmap menolong analisis dan programmer untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

Simbol-simbol didalam Flow Map :

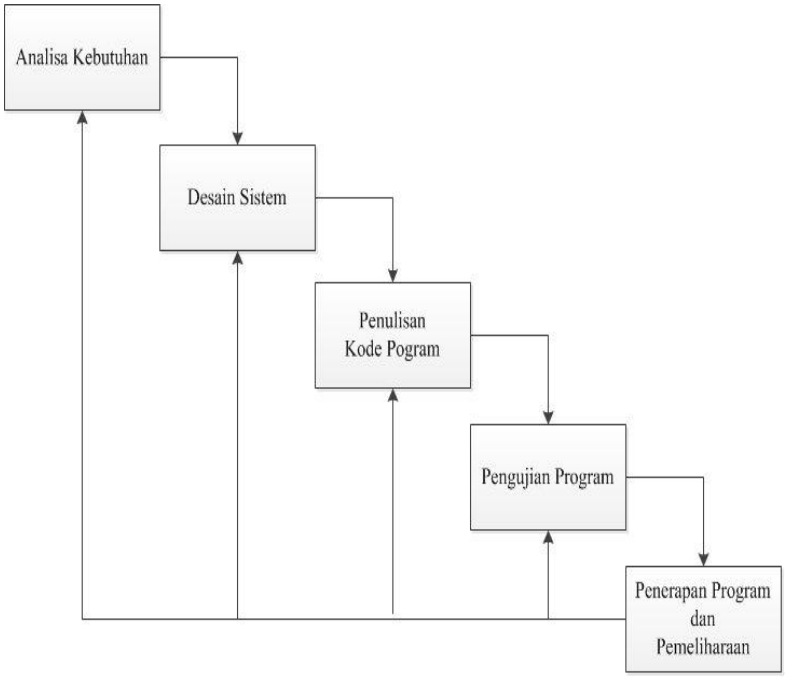
Tabel 2-3 Simbol-simbol Flow Map

Simbol	Pengertian	Keterangan
	Dokumen (*Document*)	Menunjukan dokumen sebagai yang digunakan untuk merekam data terjadinya suatu transaksi
	Operasional Manual	Menunjukan proses yang dikerjakan secara manual
	Garis aliran (*flow line*)	Menunjukan arus data antar simbol/proses

	*Decision*	Menunjukan pilihan yang akan dikerjakan atau keputusan yang harus dibuat dalam proses pengolahan data
	*Conector (On-page connector)*	Digunakan untuk penghubung dalam satu halaman
	*Conector (Off-page connector)*	Digunakan untuk penghubung berbeda halaman
	*Off line storage*	Digunakan untuk menyimpan data secara manual dan sementara,
	Keterangan atau komentar	Deskripsi proses atau komentar, untuk memperjelas pesan yang disampaikan dalam bagan alir
	Catatan	Digunakan untuk menggambarkan catatan akuntansi yang digunakan untuk mencatat data yang direkam sebelumnya didalam dokumen atau formulir
	Penyimpanan/*Storage*	Menunjukan akses langsung perangkat penyimpanan/*storage* pada disket

2.2.7 Waterfall

Waterfall Model adalah sebuah metode pengembangan software yang bersifat sekuensial. Metode ini dikenalkan oleh Royce pada tahun 1970 dan pada saat itu disebut sebaga isi klus klasik dan sekarang ini lebih dikenal dengan sekuensial linier. Selain itu Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai oleh para pengembang software. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melanjutkan kelangkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.



Gambar 2-4 Waterfall

1. **Analisa Kebutuhan**

   Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian atau wawancara atau lainnya. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

2. **Desain Sistem**

   Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural.

3. **Penulisan Kode Program**

   Coding merupakan penerjemahan *design* kedalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*.

4. **Pengujian Program**

   Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem.Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadiakan digunakan oleh *user*.

5. **Pemeliharaan**

   Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau system operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

2.2.8 Perangkat Lunak Penunjang

2.8.1 Web Browser

Sebuah Web browser adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk menayangkan dan berinteraksi dengan tulisan, gambar, video, musik dan berbagai informasi lainnya yang terdapat pada halaman Web di sebuah situs di World Wide Web atau di jaringan LAN lokal. Tulisan dan gambar di halaman Web dapat mempunyai hyperlinks ke halaman Web lain di mesin yang sama atau di situs web lainnya. Web browser memungkinkan pengguna secara cepat

dan mudah mengakses informasi yang diberikan oleh banyak situs Web dengan cara menjelajahi link tersebut. Web browser memformat informasi HTML untuk di tayangkan, oleh karena itu penampakan halaman Web akan agak berbeda dari satu browser ke browser yang lain.

Ada beberapa Web browser yang dapat di gunakan di komputer, yaitu, Mozilla Firefox, Safari, Konqueror, Opera, Flock, Epiphany, K-Meleon dan AOL Explorer. Pada saat ini Firefox merupakan Web browser terbaik yang banyak digunakan di Internet. Bagi mereka yang menggunakan Linux Ubuntu Firefox sudah langsung terinstalasi tanpa perlu menginstalasi lagi.

Web browser ini kebanyakan digunakan sebagai agen pengguna dari HTTP. Walaupun Web kebanyakan digunakan untuk mengakses World Wide Web, dia juga dapat digunakan untuk mengakses informasi di Web server di jaringan lokal dan isi dari file system di harddisk.

2.8.2 Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman web dari Adobe Systems yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver dari Macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang lengkap serta kemudahan dalam penggunaannya. Versi terakhir Macromedia Dreamweaver sebelum Macromedia dibeli oleh Adobe Systems yaitu versi 8. Kemudian setelah dibeli oleh Adobe Systems berkembang ke Versi selanjutnya yakni versi 9 (CS3) versi 10 yang ada dalam Adobe Creative Suite 4 (CS4) dan versi terbarunya yaitu CS5.

Sebagai editor web yang handal, Adobe Dreamweaver tentunya dilengkapi dengan kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam sebuah situs. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan broken

link, kompatibilitas browser, termasuk validasi tag-tag HTML dan CSS yang tidak sesuai dengan pedoman secara otomatis serta perkiraan waktu download pada sebuah halaman web.

Adobe Dreamweaver memiliki banyak tool-tool yang memudahkan seorang web design untuk mengedit dan membuat kode-kode dalam halaman web. Fasilitas yang terdapat didalamnya antara lain: Referensi HTML, CSS dan Javascript, Javascript debugger, dan editor kode (tampilan kode dan Code inspector) yang mengizinkan kita mengedit kode Javascript, XML, HTML, CSS, TEMPLATING dan dokumen teks lain secara langsung.

2.8.3 Xampp

XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama Apache Friends, terdiri dari Tim Inti (Core Team), Tim Pengembang (Development Team), Tim Dukungan (Support Team) dkk. XAMPP dapat dijalankan pada beragam sistem operasi seperti Linux, Microsoft Windows, Apple Mac, Sun Solaris maupun OpenSolaris dsb. XAMPP sangat berguna bagi mereka - baik pelajar maupun umum - yang ingin mempelajari, memiliki atau mengembangkan sebuah aplikasi berbasis website, baik pada komputer secara lokal maupun untuk skala lebih luas.

XAMPP terdiri dari sekumpulan aplikasi pokok atau aplikasi utama antara lain :

1. **Apache**

   Server HTTP Apache atau Server Web/WWW Apache adalah server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP.

Apache memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigurasi, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan server menjadi mudah.

Apache merupakan perangkat lunak sumber terbuka dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan Apache Software Foundation.

2. MySQL

Adalah sistem manajemen relasi database (RDBMS) yang telah lebih dari 6 juta instalasi. MySQL adalah singkatan "My Structured Query Language". Program ini berjalan sebagai server menyediakan multi-user mengakses ke sejumlah database.

Source code tersedia di bawah ketentuan GNU General Public License, serta dalam berbagai perjanjian eksklusif. MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perrusahaan, MySQL AB di Swedia, yang kini merupakan anak perusahaan dari Sun Microsystems, yang memegang hak cipta untuk sebagian besar source code-nya.

MySQL umumnya digunakan oleh perangkat lunak bebas yang memerlukan fitur penuh sistem manajemen database, seperti Wordpress, phpBB dan perangkat lunak lain yang dibangun pada perangkat lunak LAMP. Ia juga digunakan dalam skala sangat tinggi World Wide Web, termasuk produk-produk Google dan Facebook.

3. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah phpBB dan MediaWiki (software di belakang Wikipedia). PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion

Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain

4. **Perl**

   Adalah bahasa pemrograman untuk segala keperluan, dikembangkan pertama kali oleh Larry Wall di mesin Unix. Perl dirilis pertama kali pada tanggal 18 Desember 1987 ditandai dengan keluarnya Perl 1. Pada versi-versi selanjutnya, Perl tersedia pula untuk berbagai sistem operasi varian Unix (SunOS, Linux, BSD, HP-UX), juga tersedia untuk sistem operasi seperti DOS, Windows, PowerPC, BeOS, VMS, EBCDIC, dan PocketPC.

   Dukungan terhadap pemrograman berbasis obyek (object oriented programming/OOP) ditambahkan pada Perl 5, yang pertama kali dirilis pada tanggal 31 Juli 1993. Proyek pengembangan Perl 6 dimulai pada tahun 2000, dan masih berlangsung hingga kini tanpa tanggal yang jelas kapan mau dirilis. Ini dikatakan sendiri oleh Larry Wall dalam satu pidatonya yang dikenal dengan seri The State of the Onion.