BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi mengenai beberapa teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas serta sebagian dasar dari pemahaman pada sebuah sistem beserta metode yang dipakai untuk kegiatan pengembangan terhadap sistem itu sendiri.

2.1 Konsep Dasar Sistem

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto (2005: 34) sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dan prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan prosedur ini adalah sistem akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dan prosedur prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar.

Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini misalnya adalah sistem komputer yang didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak.

Menurut Zulkifli (2005:27) sistem adalah elemen elemen yang saling berhubungan membentuk satu kesatuan atau organisasi.

Berdasarkan definisi sistem diatas maka sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan elemen atau kegiatan atau hal apapun yang saling terkait dan bekerja sama membentuk suatu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi untuk menyelesaikan suatu sasaran guna mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, jogyanto (2005 : 54) menyebutkan bahwa karakteristik sistem adalah sebagai berikut :

1. Komponen – komponen

   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 subsistem.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

   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 suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan luar sistem

   Lingkungan dari sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat

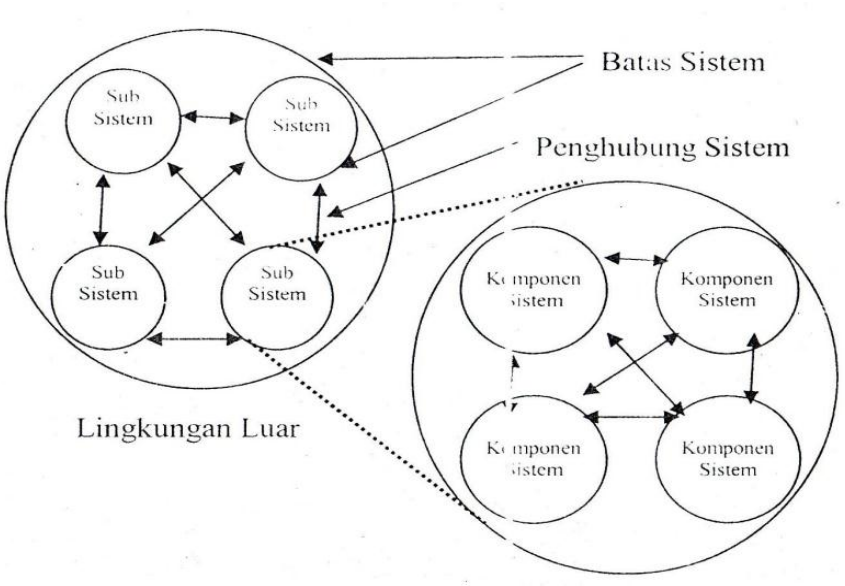
menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. lingkungan luar yang mengutungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem .

4. Penghubung

   Penghubung merupakan media perantara antar subsistem. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Output dari satu subsistem akan menjadi input untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Sasaran atau tujuan

   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.



Gambar 2.1. Karakteristik Suatu Sistem

(Sumber : Sistem Teknologi Informasi, jogiyanto, 2005 :54)

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto H.M (2005 : 53) sistem dapat dikelompokkan atau diklasifikasikan menjadi beberapa sudut pandang diantaranya sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak *(abstract system)* dan sistem fisik (*phsycal system*). 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 system)* dan sistem buatan manusia *(human made system).* 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 system)* dan sistem tak tentu *(probabilistic system)*. 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 system)* dan sistem terbuka *(open system)*. 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 Konsep Dasar Informasi

2.2.1 Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto (2005 : 33) yang dimaksud dengan informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Fungsi utama informasi adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi. Informasi yang disampaikan kepada pemakai merupakan hasil dari data yang dimasukkan ke dalam pengolahan.

2.2.2 Kualitas Informasi

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

a. 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.
b. 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.
c. Relevan artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan. Informasi yang disampaikan harus mempunyai keterkaitan dengan masalah yang akan 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 Konsep Sistem Informasi

Pada hakikatnya sistem informasi adalah seperangkat manusia, data dan prosedur yang bekerja sama secara koordinatif untuk mencapai tujuan tertentu. Tekananya terletak pada konsep sistem yang memperlihatkan bahwa berbagai komponen yang terlihat di dalamnya secara fungsional dan kooperatif mencapai tujuan yang sama. Kegiatan fungsional, dan kooperatif itu meliputi pelaksanaan bisnis setiap hari, komunikasi informasi, manajemen aktifitas, pembuatan keputusan dan menghasilkan keluaran bersifat laporan yang dibutuhkan oleh pihak luar.

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting dalam pengambilan keputusan, permasalahannya adalah dimana informasi tersebut didapat. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi.

Menurut jogiyanto (2005 : 33) sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi.

Robert A Leitch dan K. Roscoe Davis mendefinisikan 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. Jogianto (2005:11).

Sehingga dapat disimpulkan, Sistem Informasi adalah satuan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan, memproses, menyimpan dan

mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam suatu organisasi agar mencapai suatu tujuan tertentu.

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi yang ditulis oleh Jogianto (2005:12) mengemukakan bahwa sistem Informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya 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*).

Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya.

a. Blok masukan merupakan 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.
b. Blok keluaran adalah produk sistem informasi berupa keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta pemakai sistem.
c. Blok model, blok ini merupakan kombinasi prosedur dan logika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan didalam basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

d. Blok teknologi, blok ini merupakan kotak alat dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan data mengakses data, menghasilkan data mengirimkan keluaran, dan membantu sistem secara keseluruhan. Teknologi ini terdiri dari tiga bagian yaitu, teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*sofware*), dan perangkat keras((*hardware*).
e. Blok basis data, basis data (*database*), merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu 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.
f. Blok kendali, digunakan untuk menghindari kerusakan sistem informasi seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri dan sebagainya.

2.4 Pengertian Kasus Yang Dianalisis

Berikut ini adalah beberapa pengertian yang berhubungan dengan kasus yang dianalisis pada penelitian yang ditulis oleh penulis.

2.4.1 Konsep Dasar Penyewaan Mobil

2.4.1.1 Pengertian Penyewaan

Menurut Sadono Sukirno (2003:376) sewa adalah bagian pembayaran ke atas sesuatu faktor produksi yang melebihi dari pendapatan yang diterimanya dari pilihan pekerjaan lain yang terbaik yang mungkin dilakukannya.

Menurut Aliminsyah, dkk dalam bukunya Kamus Istilah Akuntansi (2002:283) mendefinisikan sewa sebagai sejumlah uang/ barang yang dibayarkan kepada pemilik tanah oleh pihak yang menggunakan tanah sebagai balas jasa untuk penggunaan tanah tersebut.

Sedangkan menurut Much.Nurachmad (2010:47) berdasarkan Pasal 1548 KUH Perdata, sewa menyewa adalah suatu persetujuan, ketika pihak yang satu mengikatkan diri untuk memberikan pelayanan suatu barang kepada pihak yang lain selama waktu tertentu dengan pembayaran suatu harga yang ditangapi oleh pihak tersebut.

Sehingga berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bawa definisi penyewaan yang berasal dari kata sewa adalah sebuah bentuk kegiatan yang memungkinkan untuk menggunakan aset pihak lain dengan membayarkan sejumlah uang sesuai dengan perjanjian dan harga yang telah disepakati.

2.4.1.2 Pengertian Mobil

Mobil adalah kendaraan darat yg digerakkan oleh tenaga mesin, beroda empat atau lebih (selalu genap), biasanya menggunakan bahan bakar minyak untuk menghidupkan mesinnya.

(sumber : http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php)

2.5 Pengertian Object Oriented Programming

Menurut Adi Nugroho (2004: 107) Pengertian *Object Oriented* adalah sebagai: "*Object Oriented Analysis* adalah metode analisis yang memeriksa syarat

/ keperluan yang harus dipenuh oleh suatu sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan.”

2.5.1 Konsep Fundamental Object Oriented Programming

OOP memiliki konsep fundamental dasar yang pasti ada didalamnya sesuai dengan literatur yang sudah ada. Berikut adalah konsep fundamental tersebut :

1. *Class*

   Class mendefinisikan karakteristik - karakteristik abstrak dari sesuatu. Termasuk didalamnya adalah atribut atau properties dari kelas tersebut, dan hal yang dapat kelas tersebut lakukan yang biasa disebut dengan *behaviour* atau *method*. Contohnya adalah kelas Orang yang mempunyai atribut mata,hidung, tangan, kaki. Kemudian mempunyai *method* berjalan, memukul menendang.

2. *Object*

   Merupakan hal nyata dari sebuah kelas. Pada contoh diatas, orang merupakan sebuah kelas, sekarang, budi adalah orang. Maka budi merupakan *object* dari kelas orang.

3. *Method*

   Merupakan kemampuan dari obyek. Misalkan pada obyek budi maka *method* merupakan kemampuan untuk berjalan, menendang, memukul, dan sebagainya.

4. *Message*

   Merupakan pesan yang dikirimkan dari suatu obyek ke obyek yang lainnya. Pesan ini bisa digunakan sebagai pembangkit kelas yang lain untuk menjalankan suatu aksi atau *method*.

5. *Inheritance*

   Merupakan perwarisan sifat dari kelas induk. Sebuah kelas utama bisa memiliki beberapa kelas anak yang didalamnya terdapat sifat - sifat baik atribut maupun *method* dari kelas induk yang diturunkan kepada kelas anak.

6. *Encapsulation*

   Merupakan sifat pembungkusan suatu fungsi atau perilaku *method* didalam sebuah kelas. Untuk menggunakan suatu *method* didalam sebuah kelas kita tidak perlu mengetahui apa saja yang terjadi didalamnya. Dan ini tentunya akan lebih memudahkan dalam hal penulisan kode program.

7. *Polymorphism*

   Merupakan sifat kebanyak rupaan dari *method* didalam sebuah kelas dan dicirikan dengan nama yang sama namun memiliki fungsi yang berbeda. Sebagai contoh, misalkan *method* berlari() akan berbeda fungsinya dengan method berlari(int kecepatan). Pada *method* yang kedua terdapat parameter pesan yang harus dikirimkan, yaitu kecepatan yang harus dilakukan ketika berlari.

2.6 Pengertian Java

Menurut Abdul Kadir (2005:2) java adalah bahasa pemrograman serbaguna. Java dapat digunakan untuk membuat suatu program sebagaimana yang diinginkan. Java juga mendukung aplikasi c*lient/server*, baik dalam jaringan lokal (LAN) maupun jaringan berskala luas (WAN).

Java dikembangkan oleh Sun Microsystems pada Agustus 1991. Java disebut juga merupakan hasil perpaduan sifat dari sejumlah bahasa pemrograman, yaitu C dan C++. Pemrograman Java bersifat tidak bergantung pada *platform*, yang artinya, java dapt dijalankan pada sembarang komputer dan bahkan pada sembarang sistem operasi. Sebagaimana halnya C++, salah satu bahasa yang mengilhami Java, Java juga merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek. Sebagai bahasa pemrograman berorientasi objek, Java menggunakan kelas untuk membentuk suatu objek.

2.7 Pengertian UML

Menurut prabowo dan herlawati (2011: 6) , UML singkatan dari *Unified Modeling Language* yang berarti bahasa pemodelan standar. (Chonoles, 2003: bab 1) mengatakan sebagai bahasa, berarti UML memiliki sintaks dan semantik. Ketika menggunakan konsep UML maka terdapat aturan aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada model-model yang dibuat berhubungan satu dengan lainnya harus mengikuti standart yang ada.

UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, diantaranya :

1. Merancang perangkat lunak

2. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
3. Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan sistem.
4. Mendokumentasikan sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya.

2.7.1 Diagram UML

Model model diagram dapat dikelompokan berdasarkan sifatnya yaitu statis dan dinamis. Jenis diagram UML diantaranya ialah :

1. Diagram kelas (*class diagram*).

   Diagram ini bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas kelas, antarmuka- antarmuka, kolaborasi- kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek.

2. Diagram paket (*package diagram*).

   Bersifat statis, digram ini memperlihatkan kumpulan kelas- kelas, dimana diagram ini merupakan bagian dari *component diagram*.

3. Diagram *use case.*

   Diagram ini bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan use-case dan aktor-aktor (suatu jenis khusu dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

4. Diagram interaksi dan *sequence* (urutan).

   Bersifat dinamis. Diagram urutan adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

5. Diagram komunikasi (*Communication Diagram*).

   Bersifat dinamis. Diagram ini sebagai pengganti diagram kolaborasi UML 1.4 yang menekankan organisasi struktural dari objek-objek yang menerima serta mengirim pesan.

6. Diagram status (*Statechart Diagram*).

   Bersifat dinamis. Diagram statechart memperlihatkan keadaan- keadaan pada sistem, memuat status (*state*), transisi, kejadian serta aktifitas. Diagram ini terutama penting untuk memperihatkan sifat dari antarmuka (*interface*), kelas, kolaborasi dan terutama penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif.

7. Diagram aktivitas (Activity Diagram).

   Diagram ini bersifat dinamis. Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suaru aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

8. Diagra komponen (*Component Diagram*).

   Diagram ini bersifat statis. Diagram komponen ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan sistem/ perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya. Diagram ini berhubungan dengan diangram kelas (*class diagram*) dimana komponen secara tipikal dpetakan dedalam satu atau lebih kelas-kelas, antarmuka-antarmuka serta kolaborasi-kolaborasi.

9. Diagram *deployment* (*Deployment Diagram*).

   Diagram ini bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (*run-time*). Memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. Diagram *deployment* berhubungan erat dengan diagram komponen dimana diagram ini memuat satu atau lebih komponen-komponen. Diagram ini sangat berguna saat aplikasi kita berlaku sebagai aplikasi yang dijalankan pada banyak mesin (*distributed computing*).

2.8 Perangkat Lunak Pendukung

2.8.1 Netbeans

Menurut Wahana Komputer (2012:15) NetBeans adalah sebuah IDE (Integrate Development Envirotment) open source yang sering disosialisasikan dengan Java. Akan tetapi sebagai IDE yang satu ini tidak hanya dapat digunakan sebagai IDE untuk membuat proyek Java saja, melainkan juga proyek seperti web service mengunakan php, python, ruby dan lain-lain. IDE ini tidak kalah canggihnya dengan IDE lainnya seperti Eclipe.

NetBeans merupakan salah satu proyek *opensource* yang disponsori oleh Sun Microsystem. Proyek ini berdiri pada tahun 2000 dan telah menghasilkan 2 produk, yaitu IDE dan NetBeans Platform. NetBenas IDE merupakan produk yang digunakan untuk melakukan pemograman baik menulis kode, meng-*compile*, mencari kesalahan dan mendistribusikan program. Sedangkan NetBeans *platform*

adalah sebuah modul yang akan merupakan kerangka awal/pondasi membangun aplikasi desktop yang besar.

NetBeans juga menyediakan paket yang lengkap dalam pemograman dari pemograman standar (aplikasi *desktop*), pemograman *enterprise*, dan pemograman perangkat *mobile*. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis mengunakan NetBeans versi IDE 7.4.

2.8.2 My SQL

Menurut miftakhul huda (2010: 181) MYSQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DBMS (database management sistem) database ini multithread, multi-user. MYSQL AB membuat MYSQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus yang bersifat khusus.

Kekuatan MYSQL tidak ditopang oleh sebuah komunitas, seperti Apache, yang dikembankan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh pemilik masing-masing, tetapi MYSQL didukung penuh oleh sebuah perusahaan profesional dan komersial, yakni MYSQL AB dari swedia.

Keistimewaan MYSQL :

1. Portability

   MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi.

2. Multiuser

   MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.

3. Security

   MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti levet subnetmask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta password terenkripsi.

4. Scalability dan limits

   MySQL mampu menangani database dalam skala besar, dengan jumlah record lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada setiap tabelnya.

2.8.3 IReport

iReport merupakan 'Visual Report Designer' untuk JasperReports yang merupakan salah satu aplikasi open source populer untuk reporting yang berbasis teknologi Java, iReport bersifat free dan dapat dipergunakan untuk merancang dan menghasilkan report dari berbagai sumber data dan dapat menghasilkan report yang dapat ditampilkan di layar atau di ekspor ke pdf, html, xml, open office (odf), text, csv atau bahkan word (rtf). iReport yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah iReport versi 4.0.2. Keunggulan menggunakan iReport adalah :

1. Mudah digunakan *(drag and drop)*

2. Support semua datasource standar maupun custom datasource
3. Dapat membuat *sub-report, multiple datasource, custom code, java code embedded.*

(sumber:http://ynnodsub0.wordpress.com/2009/06/17/antara-ireport-jasperreports-dan-servlet/)

2.8.4 Xampp

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri *(localhost),* yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis. Untuk mendapatkanya dapat men-*download* langsung dari *web* resminya. XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama Apache Friends, yang terdiri dari Tim Inti (*Core Team*), Tim Pengembang (*Development Team*) & Tim Dukungan (*Support Team*) .

(sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Xampp)