

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 TINJAUAN PUSTAKA

Sistem informasi penjualan pembelian akan lebih efektif dan efisien dengan komputerisasi yang tepat. Sistem informasi penjualan dan pembelian mampu memberikan kecepatan pelayanan, pengolahan data yang akurat, sehingga data biasa langsung digunakan dan dilaporkan kepada atasan.

Sistem informasi pengolahan data penjualan dan pembelian ini sebelumnya sudah banyak di buat, tetapi tempat dan program aplikasinya yang di gunakan berbeda-beda. Adapun sistem informasi yang berkaitan dengan penjualan dan pembelian yang pernah di buat adalah sebagai berikut :

Sulistiyowati (2009) Judul penelitian ini adalah system informasi akuntansi pembelian dan penjualan tunai pada toko besi “Cipta Putra“ sukoharjo. Dalam penelitian ini system aplikasi yang digunakan adalah *microsoft visual Foxpro 8.0* dengan menerapkan sistem management database relationship (RDBMS). Dalam penelitian ini sistem yang dibuat mampu dalam menginputkan data atau menampilkan laporan penjualan, laporan pembelian, laporan buku besar, jurnal, neraca percobaan dan laporan keuangan.

Susanti (2010) Judul penelitian ini adalah system informasi penjualan dan pembelian tunai pada toko besi“ Berkah “ gombang. Dalam penelitian ini system aplikasi yang digunakan adalah *visual Basic 6.0*. Dalam penelitian ini

sistem yang dibuat mampu dalam menginputkan data atau menampilkan laporan penjualan dan laporan pembelian.

Wicaksono (2011) Judul penelitian ini adalah system informasi akuntansi pembelian dan penjualan pada minimarket yomart di ngawi. Dalam penelitian ini system aplikasi yang digunakan adalah system informasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *microsoft visual Foxpro 9.0*. Dalam penelitian ini sistem yang dibuat mampu dalam menginputkan data atau menampilkan laporan penjualan.

Hasanah (2011) Judul penelitian ini adalah sistem informasi penjualan dan pembelian tunai pada toko salam. Dalam penelitian ini system aplikasi yang digunakan adalah *microsoft visual Basic 6.0*. Dalam penelitian ini sistem yang dibuat mampu dalam menginputkan data atau menampilkan laporan penjualan, laporan pembelian, laporan jurnal umum, buku besar dan laporan keuangan.

Arini (2011) Judul penelitian ini adalah sistem informasi akuntansi penjualan dan pembelian pada toko sumber usaha. Dalam penelitian ini sistem aplikasi yang digunakan adalah *microsoft visual Foxpro 8.0*. Dalam penelitian ini sistem yang dibuat mampu dalam menginputkan data atau menampilkan laporan penjualan dan laporan pembelian.

Kebanyakan dari aplikasi penjualan dan pembelian yang ada masih berbasis aplikasi *web based* dan aplikasi tersebut masih terfokus pada penjualan dan pembelian, maka dari itu penulis membuat suatu aplikasi yang berbasis *web based* dimana tidak terfokus pada penjualan dan pembelian

tetapi mengarah juga ke bentuk stok barang dan perawatan. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman mysql dan PHP. Sistem ini dapat melakukan proses transaksi jual beli barang pakai dan jual, melakukan pengecekan stok data barang, melakukan perawatan hewan dan laporan bulanan.

2.2 LANDASAN TEORI

2.2.1 Pengertian Internet

Internet (*interconnection-networking*) yang pada awalnya dikenal dengan sebutan *Advanced Research Project Agency Network* (ARPANET)” yang merupakan jaringan komputer yang dibuat oleh *Advanced Research Project Agency* (ARPA) dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969. Internet sendiri merupakan sebuah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket data untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia (Meloni, 2012).

2.2.2 WWW

Www (*world wide web*) adalah suatu ruang informasi dimana sumber – sumber daya berguna diidentifikasi oleh pengenal global yang disebut *Uniform Resource Identifier* (URI). www juga dapat diartikan sebagai sekelompok dokumen multimedia yang saling bertautan dengan menggunakan tautan hiperteks. www yang biasa disebut *web page* ini

sering dianggap sama dengan internet secara keseluruhan, walaupun sebenarnya hanya bagian dari internet (Kristianto 2002).

2.2.3 Web Browser

Web browser adalah suatu perangkat lunak atau perangkat navigasi dalam *web* yang dijalankan pada komputer *user* dan digunakan untuk menampilkan halaman – halaman dokumen *website* yang berada di internet atau *server web*. Adapun salah satu contoh dari *web browser* itu sendiri diantaranya seperti, *Internet Explorer (IE)*, *Mozilla Firefox (MF)*, *Google Chrome* dan masih banyak lagi. Mekanisme dari *web browser* itu sendiri adalah mula – mula *user* memasukan alamat *Uniform Resource Locator (URL)* di *browser*, kemudian *browser* menghubungi *server* yang tertera pada URL, setelah terhubung browser mengirimkan *hypertext transfer protocol (HTTP request)*, yang kemudian *server* akan menjawabnya dengan mengirimkan *HTTP response* yang berisi *Header* serta isi dokumen yang di *request*. Untuk dokumen yang terdiri atas beberapa file (misalnya dokumen bergambar) maka *browser* harus mengirimkan *HTTP request* lagi untuk setiap filenya, jika sudah maka *browser* akan menampilkan semua isi dokumen kepada *user* pada *web browser* (Ahira, 2012).

2.2.4 Pengertian HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa pemrograman dengan format standar untuk membuat dokumen web

yang juga merupakan Bahasa *Markup* bertanda, yang menggunakan rangkian text tertentu berupa kode – kode (*Tag*) yang dimengerti oleh *web browser* dan dapat menampilkannya di layar monitor, serta untuk menandai text yang mempunyai interpretasi khusus, HTML sendiri merupakan subset dari *Standard Generalized Markup Language* (SGML) yang pada perkembangannya kini HTML merupakan standar *internet* yang didefinisikan.

2.2.5 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem terdiri dari subsistem-subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen. Subsistem perangkat keras (*hardware*) dapat terdiri dari alat masukan, alat pemroses, alat keluaran dan simpanan luar. Subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut dapat tercapai. Interaksi dari subsistem-subsistem sedemikian rupa, sehingga dicapai suatu kesatuan yang terpadu atau terintegrasi (*integrated*) (Jogiyanto, 2005).

2.2.6 Pengertian Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan kepada prosedur dan menekankan kepada komponen atau elemen. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sebagai berikut: “*Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu*

kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Jogiyanto, 2005). Pendekatan sistem yang menekankan pada komponen atau elemen-elemen mendefinisikan sebagai berikut: “*Sistem adalah elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu* (Jogiyanto, 2005).

2.2.7 Karakteristik Sistem

Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu: (Jogiyanto, 2005)

1. Komponen sistem (Components)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang sering disebut dengan subsistem yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas 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 satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) sistem itu sendiri.

3. Lingkungan luar sistem (*Environments*)

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

1. Penghubung sistem (*Interface*)

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

2. Masukan sistem (*Input*)

Masukan yaitu energi yang dimasukkan kedalam sistem, dimanadapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Masukan perawatan adalah energi yang di inputkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi, sedang masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

3. Keluaran sistem (*Output*)

Keluaran yaitu hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

4. Pengolah system

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah input menjadi output.

5. Sasaran sistem (*Objective*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

2.2.8 Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk mengganti sistem yang lama secara keseluruhan atau perbaikan pada sistem yang telah ada, dengan harapan bahwa sistem yang baru tersebut dapat mengatasi permasalahan yang timbul pada sistem yang lama (Hartono, 1999). Perbaikan-perbaikan itu antara lain:

1. *Performance* (kinerja), yaitu terjadi peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga menjadi lebih efektif.
2. *Throughput*, yaitu jumlah dari pekerjaan yang dapat dilakukan suatu saat tertentu.
3. *Control* (pengendalian), yaitu peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan serta kecurangan-kecurangan yang dan akan terjadi.
4. *Service* (pelayanan), yaitu bagaimana peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

Konsep dasar Informasi adalah data yang telah diproses atau diorganisasi ulang menjadi bentuk yang berarti. Informasi dibentuk dari kombinasi data yang diharapkan memiliki arti ke penerima (Whitten et al, 2004). Adapun teori lain mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut (Jogiyanto, 2005).

2.3 KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi (Kadir, 2003).

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Sebagai sebuah sistem ke enam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya (Jogiyanto, 2005).

1. Blok Masukan

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

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

4. Blok Teknologi

Teknologi merupakan “kotak alat” (tool-box) dalam system informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Blok Basis Data

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras computer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali

Untuk upaya sistem informasi dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka perlu diterapkan pengendalian-pengendalian didalamnya.

2.4 SISTEM INFORMASI

Definisi Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut.

- a) Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
- b) Sekumpulan Prosedur Organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan informasi.
- c) Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Manfaat Sistem Informasi Organisasi menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka. Bank menggunakan Sistem informasi untuk mengolah cek-cek nasabah dan membuat

berbagai laporan rekening Koran dan transaksi yang terjadi Perusahaan menggunakan sistem informasi untuk mempertahankan persediaan pada tingkat paling rendah agar konsisten dengan jenis barang yang tersedia. Pengertian Promosi Promosi merupakan kegiatan terpenting, yang berperan aktif dalam memperkenalkan, memberitahukan dan mengingatkan kembali manfaat suatu produk agar mendorong konsumen untuk membeli produk yang dipromosikan tersebut. Untuk mengadakan promosi, setiap perusahaan harus dapat menentukan dengan tepat alat promosi manakah yang dipergunakan agar dapat mencapai keberhasilan dalam penjualan.

Fungsi Promosi Adapun fungsi dari promosi yaitu:

1. Mencari dan mendapatkan perhatian dari calon pembeli. Perhatian calon pembeli harus diperoleh, karena merupakan titik awal proses pengambilan keputusan di dalam membeli suatu barang dan jasa.
2. Menciptakan dan menumbuhkan interest pada diri calon pembeli. Perhatian yang sudah diberikan oleh seseorang mungkin akan dilanjutkan pada tahap berikutnya atau mungkin berhenti yang dimaksudkan dengan tahap berikutnya ini adalah timbulnya rasa tertarik dan rasa tertarik ini yang akan menjadi fungsi utama promosi.
3. Pengembangan rasa ingin tahu (desire) calon pembeli untuk memiliki barang yang ditawarkan. Hal ini merupakan kelanjutan dari tahap sebelumnya. Setelah seseorang tertarik pada sesuatu, maka

timbul rasa ingin memilikinya. Bagi calon pembeli merasa mampu (dalam hal harga, cara pemakaiannya, dan sebagainya), maka rasa ingin memilikinya ini semakin besar dan diikuti oleh suatu keputusan untuk membeli.

Tujuan Promosi Ada beberapa tujuan yang terdapat dalam promosi yaitu:

- a. Menginformasikan, maksudnya adalah menginformasikan pasar tentang produk baru, mengemukakan manfaat baru sebuah produk, menginformasikan pasar tentang perubahan harga, menjelaskan bagaimana produk bekerja, 17 menggambarkan jasa yang tersedia, memperbaiki kesan yang salah, mengurangi ketakutan pembeli, membangun citra perusahaan.
- b. Membujuk, maksudnya mengubah persepsi mengenai atribut produk agar diterima pembeli.
- c. Mengingat, maksudnya agar produk tetap diingat pembeli sepanjang masa, mempertahankan kesadaran akan produk yang paling mendapat perhatian. Setelah diadakan Promosi diharapkan konsumen, yaitu adanya pembelian dan kepuasan yang tinggi. Pembelian adalah akhir dari proses komunikasi. Pembeli juga memiliki keterikatan yang tinggi dengan produk yang dikonsumsinya.

Ada enam hal yang dapat menjelaskan komunikasi tersebut yaitu:

- a. Kesadaran (Awareness), Jika sebagian besar konsumen yang menjadi sasaran tidak menyadari obyek tersebut, maka tugas

komunikator adalah membangun kesadaran untuk mengenai produk dan terus mengenalkan produk ke konsumen.

- b. Pengetahuan (Knowledge), Diharapkan konsumen memiliki kesadaran tentang perusahaan atau produk yang telah dikeluarkan dan jangan sampai konsumen tidak mengetahui produk dan jasa yang ditawarkan tersebut.
- c. Menyukai (Liking), Dapat mengetahui perasaan mereka terhadap produk yang dikonsumsi oleh konsumen, sehingga konsumen dapat menyukai produk dan jasa tersebut.
- d. Preferensi (Preference), Dapat dikatakan konsumen menyukai produk dan jasa tersebut dan lebih memilih produk dan jasa itu dibanding produk dan jasa lain.
- e. Keyakinan (Conviction), konsumen diharapkan yakin untuk membeli produk dan jasa yang sudah dipilihnya.
- f. Pembelian (Purchase), Pembelian yang dilakukan konsumen, adalah tahap terakhir dalam komunik.

Pengertian Penjualan merupakan pembelian sesuatu (barang atau jasa) dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang diperoleh perusahaan. Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama perusahaan karena jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak dikelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan. Hal ini dapat

disebabkan karena sasaran penjualan yang diharapkan tidak tercapai dan pendapatan pun akan berkurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari pengertian penjualan itu sendiri adalah sebagai berikut:

Pengertian penjualan menurut Chairul Marom (2002 : 28) “Penjualan artinya penjualan barang dagangan sebagai usaha pokok perusahaan yang biasanya dilakukan secara teratur”. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk tersebut sebesar harga jual yang telah disepakati.

2.6 Sistem Informasi Penjualan

Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

Pengembangan Sistem Informasi Metode *Prototype Prototyping* perangkat lunak (*software prototyping*) atau siklus hidup menggunakan *protoyping (life cycle using prototyping)* adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat daripada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah.

Pengertian Pemograman Terstruktur Pemograman terstruktur adalah konsep atau paradigma atau sudut pandang pemograman yang membagi-bagi

program berdasarkan fungsi-fungsi atau prosedur-prosedur yang dibutuhkan program komputer modul-modul (pembagian program) biasanya dibuat dengan mengelompokan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur yang diperlukan sebuah proses tertentu . Fungsi –fungsi dan prosedur-prosedur di tulis secara sekuensial atau terurut dari atas ke bawah sesuai kebergantung antar atau prosedur .

Perangkat Lunak Pendukung Penulis menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung yang digunakan untuk pengembangan sistem, dibawah ini akan dijelaskan perangkat-perangkat lunak yang penulis gunakan.

2.5 TEKNOLOGI PENGEMBANGAN APLIKASI

2.5.1 United Markup Language (UML)

United Markup language (UML) merupakan bahasa permodelan secara grafis yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan seluruh rancangan aplikasi lunak. Penggunaan model ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem di dalam aplikasi. Model UML yang dipakai dalam pengembangan aplikasi ini antara lain *Use Case Diagram*, *Flowchart*, *Entity Relationship Diagram* dan *Sequence Diagram*.

2.5.2 MySql

Menurut Sanjaya (2005) Database merupakan kumpulan dari beberapa tabel.Jadi, untuk dapat membuat tabel, user harus membuat

database lebih dahulu sebagai 'induk' yang mempunyai tabel-tabel di bawahnya. Pembuatan dalam SQL, terdapat 3 sub bahasa, yaitu :

- a. *Data Definition Language* (DDL) yang digunakan untuk membangun objek-objek dalam database seperti table dan index. Sub bahasa ini terdiri dari create, alter, dan drop. DDL bertugas membuat objek SQL dan menyimpan definisinya dalam tabel.
- b. *Data Manipulation Language* (DML) yang digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus baris dalam tabel. Sub bahasa ini terdiri dari create, select, update, dan delete. DML digunakan untuk menampilkan, mengubah, menambah, dan menghapus baris dalam tabel. Perintah- perintah yang digolongkan dalam DML adalah select, update, insert, dan delete.
- c. *Data Control Language* (DCL) yang digunakan untuk menangani masalah sekuriti dalam database. DCL sebagai alat control keamanan terhadap database dan tabel.

Dua perintah utama di dalam DCL yaitu :

- a Grant digunakan untuk mengizinkan user mengakses table dalam database tertentu. Pemberian hak akses database diberikan oleh user lain yang mempunyai hak untuk menggunakan GRANT.

- b Revoke Berkebalikan dengan grant, revoke digunakan untuk mencabut kembali izin yang sudah pernah diberikan sebelumnya oleh grant. Pencabutan ini dilakukan oleh user yang mempunyai hak untuk menggunakan perintah revoke

2.5.3 Keunggulan MySql

MySql mempunyai kelebihan dapat diakses oleh banyak bahasa pemrograman sebagai frontend. *MySql* merupakan database server yang ideal untuk segala ukuran dengan daya kemampuan kecepatan tinggi dalam melakukan proses data, multi user dan query. *MySql* mempunyai ukuran file lebih kecil dibandingkan dengan database lainnya.

2.5.4 PHPMyAdmin

Menurut Sibero (2011) “phpMyAdmin adalah aplikasi yang dibuat oleh *PHPMyAdmin.net*. *PHPMyAdmin* digunakan untuk administrasi database *MySql*”. Program ini digunakan untuk mengakses database *MySql*. Perintah untuk membuat table dapat menggunakan form yang sudah tersedia pada *PHPMyAdmin* atau dapat langsung menuliskan script pada menu SQL. *PHPMyAdmin* dijalankan dengan mengetik <http://localhost/PHPmyadmin> web browser pada localhost. Menurut Arief, *M.Rudyanto* (2011). *PHPMyAdmin* adalah salah satu aplikasi GUI (Graphical User Interface) yang digunakan untuk mengelola database *MySql*”. Menurut Kurniawan (2008:8) “*PHPMyAdmin* adalah halaman yang terdapat pada web server”. Fungsi dari hal aman ini adalah sebagai pengendali database *MySql*

menggunakan web server. 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 mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya.