



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018:2) “Perangkat Lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).

Karakter perangkat lunak adalah sebagai berikut :

1. Perangkat lunak dibangun dengan rekayasa (*software engineering*) bukan diproduksi secara manufaktur atau pabrikan.
2. Perangkat lunak tidak pernah usang (*wear out*) karena kecacatan dalam perangkat lunak dapat diperbaiki.
3. Barang produksi pabrikan biasanya komponen barunya akan terus diproduksi, sedangkan perangkat lunak biasanya terus diperbaiki seiring bertambahnya kebutuhan.

2.1.2. Pengertian Komputer

Menurut Aurun (2008:39) “komputer adalah alat pengolahan data elektronik yang bekerja dan dikontrol oleh sekumpulan instruksi (program) (Blissmer, 1985).” Sedangkan Menurut Kadir (2013:2) “Komputer merupakan peralatan elektronik yang biasa dipakai orang untuk membantu pelaksanaan pekerjaan”.

Dari kedua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah alat elektronik yang digunakan untuk menerima input data, mengolah data sehingga dapat menghasilkan sebuah informasi yang kemudian dari data informasi tersebut disimpan dalam memori agar dapat digunakan lagi.



2.1.3. Pengertian Data

Menurut Setyaningrum (2013:1) “Data adalah catatan atas sekumpulan fakta yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan suatu pengolahan”. Sedangkan Menurut Kristanto (2018:7) “Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

Dari dua pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa data adalah suatu keterangan atau sebuah fakta yang diketahui dan mempunyai arti sendiri.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sarosa (2017:1) Sistem Informasi didefinisikan sebagai organisasi yang menyediakan proses dan informasi yang berguna bagi anggota dan pemangku kepentingannya. Sedangkan

Menurut Kristanto (2018:12) Sebuah Sistem Informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Untuk mendukung lancarnya suatu sistem informasi dibutuhkan beberapa komponen yang fungsinya sangat vital di dalam sistem informasi. Komponen-komponen sistem informasi tersebut sebagai berikut :

1. Input

Input adalah semua data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi.

2. Proses

Proses merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi input yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah menjadi suatu output yang akan digunakan oleh si penerima.

3. Output

Output merupakan semua keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu sistem informasi yang berguna dan dapat dipakai penerima.



2.2.2 Pengertian *Company Profile*

Wibowo (2015:2) *company profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu image atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga dan instansi yang terkait lainnya.

2.2.3 Pengertian Media

Menurut Arsyad mengatakan bahwa media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

2.2.4 Pengertian Monitor

Menurut Efendi Monitor adalah perangkat keras yang digunakan sebagai alat output data secara grafis pada sebuah CPU, monitor juga kerap disebut sebagai layar tampilan komputer.

2.2.5 Pengertian Visi dan Misi

Menurut Hamdan (2001:103) Visi dan misi sebagai bagian dari perencanaan strategis harus dibuat dengan sungguh-sungguh karena di dalamnya terkandung gambaran mengenai masa depan yang diidamkan.

2.2.6 Pengertian Sistem Informasi *Company Profile* Jurusan Bahasa Inggris Politeknik Negeri Sriwijaya sebagai media monitor dalam mencapai visi dan misinya.

Sistem Informasi *Company Profile* Jurusan Bahasa Inggris Politeknik negeri Sriwijaya sebagai media monitor dalam mencapai visi dan misinya adalah sebuah sistem informasi jurusan bahasa inggris yang berguna untuk mempermudah pihak jurusan bahasa inggris dalam memberikan informasi kepada mahasiswa ataupun masyarakat umum dan berguna untuk memonitor mencapai visi dan misinya



dengan cara memberikan grafik persemester dalam setiap point visi dan misi jurusan bahasa inggris.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Kamus Data

Menurut Kristanto (2018:72) “Kamus Data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file di dalam sistem”.

Simbol-simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Simbol-simbol dalam Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1	=	Terdiri Atas
2	+	Dan
3	[]	Memilih salah satu alternatif
4	()	data opsional
5	**	Komentar
6	@	Identifikasi atribut kunci
7		Pemisah alternatif simbol []

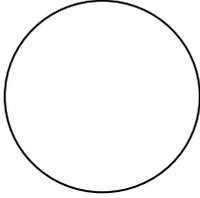
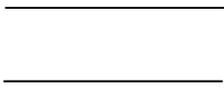
(Sumber : Kristanto (2018:72))

2.3.2 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Kristanto (2018:61) “DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut”. Sedangkan Menurut Indrajani (2015:27) DFD adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut.



Tabel 2.2 Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

No	Notasi	Keterangan
1		<p>Proses adalah serangkaian langkah yang dilakukan untuk memanipulasi data, misalnya pengumpulan, pengurutan, pemilihan, pelaporan, peringkasan, analisis dan lain-lain.</p>
2		<p><i>Data store</i> adalah tempat untuk menyimpan data untuk digunakan kemudian. Nama yang pada data store ini merupakan abstraksi dari data yang disimpan. Namun detail/item data apa saja yang ada, bagaimana cara akses, atau bagaimana mengorganisasinya tidak dijelaskan dalam notasi ini.</p>
3		<p><i>External Entity</i> melambangkan sumber data (dari mana data berasal) atau penerima informasi (tujuan akhir dari data). Contoh eksternal entity antara lain konsumen yang memesan suatu produk, manajer yang mengevaluasi laporan penjualan mingguan, dan lain-lain.</p>



Lanjutan **Tabel 2.2** Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

No	Simbol	Keterangan
4		Data Flow menunjukkan aliran data dari satu tempat ke tempat lain. Perpindahan data ini dapat dari eksternal entity ke proses, antar proses satu dengan yang lain, dari proses ke store. Dalam penggambarannya setiap data flow harus diberi label yang menunjukkan data apa yang mengalir.

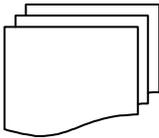
(Sumber : Kristanto (2018:64-65))

2.3.3 Blockchart

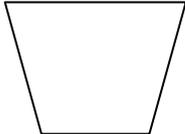
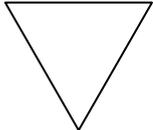
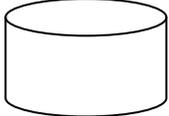
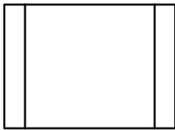
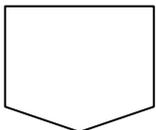
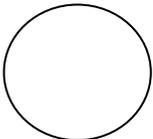
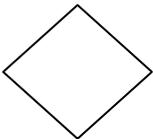
Kristanto (2018:75) menjelaskan “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

Kristanto (2018:75-77), Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam blockchart dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3 Simbol-Simbol dalam *Blockchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel, berkas atau cetakan
2.		Multi dokumen

Lanjutan **Tabel 2.3** Simbol-Simbol dalam *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
3.		Proses Manual
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (data storage)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)

Lanjutan **Tabel 2.3** Simbol-Simbol dalam *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual

Sumber : Kristanto (2008:75-77)

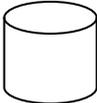
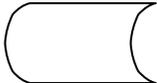
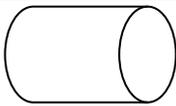
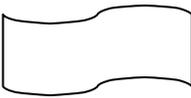
2.3.4 Bagan Alir (*Flowchart*)

Menurut Indrajani (2015:36), “*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.”

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
1.	Simbol dokumen		Menunjukkan dokumen input untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.	Simbol kegiatan manual		Menunjukkan pekerjaan manual.
3.	Simbol kartu plong		Menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong (<i>punched card</i>).
4.	Simbol proses		Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
5.	Simbol operasi luar		Menunjukkan operasi yang dilakukan di luar proses operasi komputer.
6.	Simbol pita magnetic		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita magnetik.

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
7.	Simbol <i>hard disk</i>		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>hard disk</i> .
8.	Simbol <i>diskette</i>		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>diskette</i> .
9.	Simbol drum magnetic		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan drum magnetik.
10.	Simbol pita kertas berlubang		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita kertas berlubang.
11.	Simbol <i>keyboard</i>		Menunjukkan <i>input</i> menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
12.	Simbol <i>display</i>		Menunjukkan <i>output</i> yang ditampilkan di monitor.
13.	Simbol pita control		Menunjukkan penggunaan pita kontrol (<i>control tape</i>) dalam <i>batch control total</i> untuk pencocokan di proses <i>batch processing</i> .
14.	Simbol hubungan komunikasi		Menunjukkan proses transmisi data melalui channel komunikasi.
15.	Simbol penghubung		Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
16.	Simbol <i>input/output</i>		Simbol <i>input/output</i> (<i>input/output symbol</i>) digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i> .
17.	Simbol garis alir		Simbol garis alir (<i>flow lines symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
18	Simbol keputusan		Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi didalam program.
19.	Simbol proses terdefinisi		Simbol proses terdefinisi (<i>predifined prosesmsymbol</i>) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
20.	Simbol persiapan		Simbol persiapan (<i>preparation symbol</i>) digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.

(Sumber : Indrajani (2015:37))

2.3.5 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Kristanto (2018:79) Basis Data merupakan data, yang dapat digambarkan sebagai aktifitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi. Sebagai contoh, basis data universitas berisi informasi mengenai: Entiti, semisal mahasiswa, fakultas, mata kuliah, dan ruang kelas.

Menurut Setiawan (2015:25) Basis Data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa



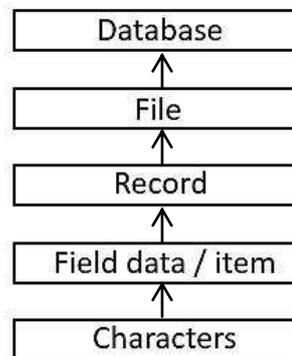
menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut, Aplikasi yang mendukung program ini adalah MySQL.

Alasan diperlukan Database

Menurut Minarni dan Susanti (2014:105), alasan diperlukannya database adalah sebagai berikut:

1. Salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi.
2. Menentukan kualitas informasi : akurat, tepat pada waktunya dan relevan. Informasi dapat dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.
3. Mengurangi duplikasi data (*data redudancy*).
4. Hubungan data dapat ditingkatkan (*data relatability*).
5. Mengurangi pemborosan tempat simpanan luar.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 jenjang data :



Gambar 2.1 Jenjang Data

(Sumber : Linda dan Al Anshori (2016:71))

Dimana:

1. **Characters** : merupakan bagian data yang terkecil, dapat berupa karakter numerik, huruf ataupun karakterkarakter khusus (special characters) yang membentuk suatu item data/field.
2. **Field** : merepresentasikan suatu atribut dari record yang menunjukkan suatu item dari data, seperti misalnya nama, alamat dan lain sebagainya. Kumpulan dari field membentuk suatu record. field name: harus diberi nama untuk membedakan field yang satu dengan lainnya field representation: tipe field



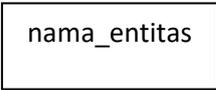
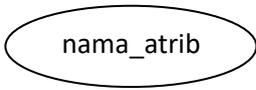
(karakter, teks, tanggal, angka, dsb), lebar field (ruang maksimum yang dapat diisi dengan karakterkarakter data). field value: isi dari field untuk masing-masing record.

3. **Record** : Kumpulan dari field membentuk suatu record. Record menggambarkan suatu unit data individu yang tertentu. Kumpulan dari record membentuk suatu file. Misalnya file personalia, tiap-tiap record dapat mewakili data tiap-tiap karyawan.
4. **File**: File terdiri dari record-record yang menggambarkan satu kesatuan data yang sejenis. Misalnya file mata pelajaran berisi data tentang semua mata pelajaran yang ada.
5. **Database** : Kumpulan dari file / tabel membentuk suatu database.

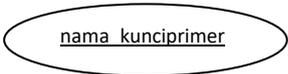
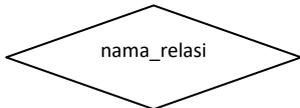
2.3.6 Pengertian ERD (Entity Relational Diagram)

Menurut Putu (2014:49) “ERD (Entity Relationship Diagram adalah yang menggambarkan keterkaitan antar tabel beserta dengan field-field di dalamnya pada suatu *database* sistem.” sedangkan Sukamto (2018:50) mengemukakan, “Pemodelan awal bisnis basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD)”.

Tabel 2.5 Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1.	Entitas/ <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya adar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas

Lanjutan Tabel 2.5 Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Keterangan
3.	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
4.	Atribut multivalai / multivalue 	<i>Field</i> atau kolom data butuh disimpan dalam satu entitas yang dapat dimiliki nilai lebih dari satu.
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:50-51)



2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian HTML

Menurut Setiawan (2015:33) “HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser internet. Saat ini HTML merupakan standar internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C).

Menurut Pramono (2015:1) “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa pengkodean untuk menghasilkan dokumen-dokumen hypertext untuk digunakan di *World Wide Web*. Akan tetapi, HTML bukanlah sebuah bahasa pemrograman . HTML hanya berisi perintah-perintah yang telah terstruktur berupa tag-tag penyusun.

Contoh penulisan HTML :

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
  <head>
    <title>Untitled Document</title>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

2.4.2 Pengertian CSS (*Cascading Style Sheets*)

Menurut Setiawan (2015:35) “*Cascading Style Sheets* (CSS) adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup”. Pengguna yang paling umum dari CSS adalah untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML. Walaupun demikian bahasanya sendiri dapat dipergunakan untuk semua jenis dokumen spesifikasi CSS diatur oleh *World Wide Web Consortium* (W3C).



Contoh penulisan dari CSS :

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
  <head>
    <title> Contoh Penggunaan CSS </title>
    <style type ="text/css">
      Body{
        Margin:0;
        Padding:0;
        Background-colour:#FFFDDD;
        Color:#FFF000;
        Font-familyL”Arial, Helvetica, sans-serif”;
      }
    </style>
  </head>
  <body>
    <Bagian ini terkena efek style body CSS
  </body>
</html>
```

2.4.3 Pengertian JavaScript

Menurut Setiawan (2015:34) “JavaScript adalah bahasa scripting yang handal yang berjalan pada sisi client JavaScript merupakan sebuah bahasa scripting yang dikembangkan oleh Netscape untuk menjalankan script yang ditulis dengan JavaScript yang membutuhkan JavaScript-enabled browser yaitu browser yang mampu menjalankan JavaScript.

Contoh penulisan dari JavaScript :

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
  <head>
```



```

<title> contoh variabel dan konstanta</title>
</head>
<body>
  <script type="text/javascript">
    var x = 5;
    document.write ("isi x = " + x + "<br>");
    x = x + 15;
    document.write ("isi x = " + x + "<br>");
  </script>
</body>
</html>

```

2.4.4 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Setiawan (2015:33) “PHP merupakan bahasa pemrograman script yang paling banyak di pakai saat ini. PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreded) yang berwujud sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. PHP banyak dipakai untuk membuat situs web yang dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

Menurut Nugroho (2013:155) untuk menuliskan kode PHP, anda harus mengetikkan kode pengenalan kode PHP, yaitu dengan cara memulai menggunakan perintah `<?php` dan diakhiri dengan perintah `?>` contoh :

```

<?php
echo “ pagi dunia ..... “;
?>

```

Dari dua pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa PHP adalah bahasa standar yang biasa digunakan dalam dunia *website*.

2.4.4.1 Sintaks Dasar PHP

Kode (script) PHP yang sering disebut dengan istilah embedded script PHP yang disisipkan di antara script HTML. Jadi dapat dikatakan script PHP hanya



ditulis atau disisipkan ketika dibutuhkan saja, seperti menampilkan data dari *database* meng-upload file, delete data, edit data dan lain sebagainya. Contoh script :

```
<HTML>
<HEAD>
    <TITLE> JUDUL </TITLE>
<BODY>
    <PHP
        echo "Belajar bahasa pemrograman PHP";
    ?>
</BODY>
</HTML>
```

2.4.4.2 Tipe Data PHP

Tipe data merupakan jenis dari suatu data yang akan diproses oleh bahasa pemrograman. Yosef Murya (2014:26), menjelaskan beberapa tipe data dalam PHP, sebagai berikut :

1. Integer, merupakan tipe data yang berguna untuk menyimpan bilangan bulat, range bilangan integer adalah antara -2.147.483.647 sampai dengan 2.147.483.647
2. Double floating adalah tipe data yang berguna untuk menyimpan bilangan desimal, range bilangan floating point antara -1e208 sampai dengan 1e308.
3. Boolean, adalah tipe data yang paling sederhana, hanya berupa TRUE dan FALSE.
4. String adalah tipe data yang terdiri dari kata, bisa berupa kata tunggal maupun kalimat.
5. Objek adalah tipe data dibuat dengan tujuan agar para programmer terbiasa dengan OOP.
6. Array merupakan Tipe Compound Primitif, terdapat pada bahasa pemrograman lain.



7. Null adalah tipe data yang tidak memuat apapun.
8. Resources tipe data spesial yang satu ini dikhususkan untuk menyimpan resources, sumber atau alamat.

2.4.5 Pengertian Dreamweaver

Menurut Atititita (2013:1) Dreamweaver merupakan software aplikasi yang digunakan sebagai HTML editor profesional untuk mendesain web secara visual. Dreamweaver mampu berinteraksi dengan beberapa bahasa pemrograman seperti PHP, ASP, JavaScript, dan lainnya

Menurut Putratama (2018:14) “Dreamweaver merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat atau meng-edit halaman web. Dreamweaver sangat cocok untuk pengguna pemula dan pengguna yang sedang belajar membuat halaman web. Dreamweaver menyediakan fitur-fitur untuk mempermudah pembuatan halaman web, sehingga tampilan web yang dibuat nanti akan sama dengan tampilan pada saat proses perancangan halaman web.

Dari dua pengertian dreamweaver diatas dapat disimpulkan bahwa dreamweaver adalah suatu aplikasi yang digunakan dalam menuliskan kode-kode program untuk membuat suatu halaman website.

2.4.6 Pengertian XAMPP

Menurut Kristanto (2013:1) Xampp merupakan paket program berbasis web, di dalamnya berisi: software apache, PHP dan database MySQL XAMPP adalah paketweb programming, kita dapat menggunakan database MySQL server untuk belajar Pemograman Visual, juga di sana telah tersedia tools phpMyAdmin yang hanya berjalan di sisi serves web. Sedangkan Menurut Pratama XAMPP adalah aplikasi *web server* bersifat instan (siap saji) yang dapat digunakan baik di sistem linux maupun di sistem operasi windows.

Jadi dari kedua pengertian ini XAMPP merupakan aplikasi siap saji dan paketweb programming seperti software apache, PHP dan database MySQL.



2.4.7 Pengertian MySQL

Menurut Setiawan (2015:30) MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instansi di seluruh dunia.

Menurut Kristanto (2013:1) “MySQL adalah Relational Database Management System (RDMS) yaitu database relasi yang memiliki perintah standar adalah SQL (Structured Query Language).

Dari dua pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL adalah sistem manajemen basis data SQL.