

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Definisi Sistem**

Menurut Jogiyanto (2005:2) sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan himpunan atau grup dari elemen atau komponen yang berhubungan atau saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai sasaran dan maksud. Berarti sebuah sistem bukanlah seperangkat unsure yang tersusun secara tak teratur, tetapi terdiri dari unsure-unsur yang dapat dikenal sebagai saling melengkapi karena mempunyai satu maksud, tujuan atau sasaran.

#### **2.2 Definisi Informasi**

Menurut Jogiyanto (2005:2) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi yang menerimanya. Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah suatu model untuk dihasilkan menjadi informasi. Dalam sistem informasi kualitas dari suatu informasi tergantung pada tiga hal, yaitu :

a. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi yang harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noisy*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

b. Tepat pada waktunya

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat, karena informasi merupakan landasan didalam mengambil keputusan.

c. Releven

Informasi yang mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab terjadinya kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang releven dan akan lebih releven bila ditunjukkan kepada ahli teknik perusahaan.

Sedangkan nilai informasi dalam sistem informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaat lebih efektif dibandingkan biaya mendapatkannya.

### 2.3 Definisi Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:11) Sistem informasi adalah “suatu sistem didalam 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.”

Untuk memanfaatkan sistem informasi dengan efektif maka harus diketahui dengan pasti tentang organisasi, manajemen dan teknologi informasi yang membentuk sistem.

Elemen pertama yaitu organisasi, meliputi manusia, struktur dan prosedur operasi, politik dan kultur. Elemen kedua yaitu manajemen, mengamati kesempatan, membuat strategi untuk menjawab kebutuhan, mengalokasikan orang dan sumber dana untuk mendukung strategi yang telah dibuat serta mengkoordinasikan pekerjaan atau kegiatan dalam organisasi. Elemen ketiga yaitu teknologi informasi, yang merupakan alat yang dapat digunakan oleh manajemen untuk membantu melakukan control dan membuat suatu kegiatan baru.

Teknologi terdiri dari tiga komponen pokok yaitu manusia, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu menerima masukan ( *input* ), mengolah dan mengeluarkan hasil ( *output* ) serta dapat dipakai untuk menyebarkan hasil olahan atau analisis.

Sistem informasi menerima masukan data, instruksi dan mengolah data sesuai dengan perintah untuk mengeluarkan hasilnya, ini merupakan sebgiaan dari peristiwa yang terjadi pada sistem informasi.

## 2.4 UML (*Unified Modelling Language*)

### 2.4.1 Definisi UML

Menurut Munawar ( 2011 ) *Unified Modelling language* (UML) adalah suatu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek, UML menyediakan pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

Dengan menggunakan UML, dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi peranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, dan dapat digunakan juga untuk mendefinisikan notasi dan *syntax*. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram-diagram piranti lunak, setiap bentuk mempunyai makna tertentu dan UML *syntax* mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan.

UML adalah salah satu bentuk notasi atau bahasa yang sama yang digunakan oleh professional dibidang *software* untuk menggambarkan atau memodelkan sebuah sistem *software*. Sebelumnya ada banyak notasi atau bahasa lain untuk mencapai keperluan yang sama misalnya DFD (*Data Flow*

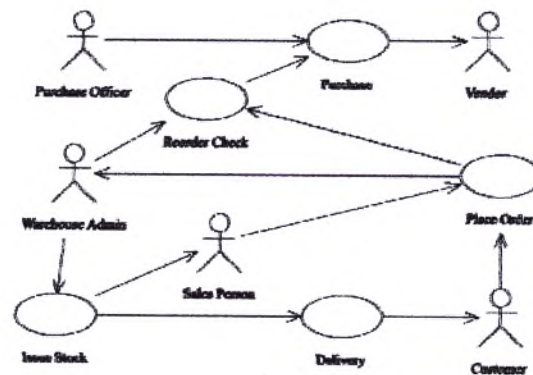
*Diagram*). Tetapi sejak matang dan populernya teknologi pemrograman, perancangan, dan analisis berorientasi objek, UML telah menjadi *de facto standard language*.

Diagram-diagram yang terdapat dalam UML antara lain: *use case diagram*, *class diagram*, *statechart diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *collaboration diagram*, *component diagram*, *deployment diagram*.

#### 2.4.2 Model-model Diagram dalam UML

Munawar ( 2011 ) menjelaskan *Use case diagram* merupakan deskripsi fungsi dari sebuah sistem perspektif pengguna. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antar *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistem-nya sendiri bagaimana sistem tersebut digunakan atau “apa” yang diperbuat sistem dan bukan “bagaimana”. *Use case* dapat dipresentasikan sebuah interaksi antara *actor* dengan sistem .

*Use case* adalah abstraksi dari interaksi antara system dan actor. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system dipakai. *Use case* merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana system akan terlihat di mata user. Sedangkan *use case diagram* memfasilitasi komunikasi diantara analis dan pengguna serta antara analis dan client.



Gambar 2.1 Contoh Usecase Diagram

### 2.4.3 Activity Diagram

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *use case* atau interaksi.

Munawar ( 2011 ) mengatakan bahwa *Activity diagrams* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

*Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar



#### 2.4.4 Sequence Diagram

Munawar ( 2011 ) Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

*Sequence diagram* dilihat dari kaca mata Romi Satria Wahono dan Sri Dharyanti menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

Munawar mengatakan *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang *men-trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan.

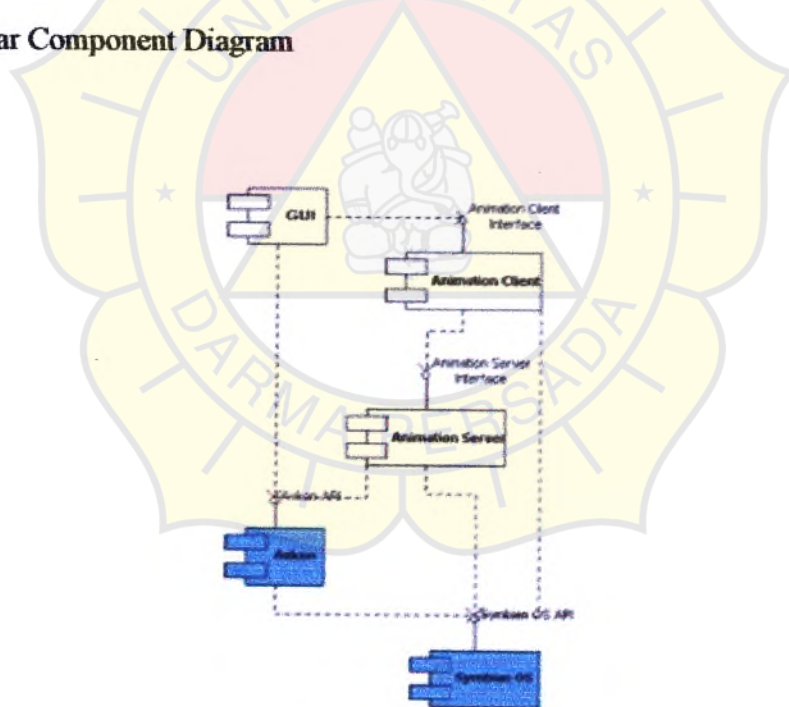
Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline* vertikal. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari *class*. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah *message*. Untuk objek-objek yang memiliki sifat khusus, standar UML mendefinisikan *icon* khusus untuk objek *boundary*, *controller* dan *persistent entity*.





*Component diagram* menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time*, *link time*, maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

Gambar Component Diagram



Gambar 2.4 Contoh Component Diagram

## 2.5 B2B-Busines to Busines

Riyeke Ustadiyanto, SE ( 2011 ) Business to business (b2b) Istilah "business-to-business" pada awalnya diciptakan untuk menggambarkan komunikasi elektronik antara perusahaan atau badan usaha dalam rangka untuk membedakannya dari komunikasi antara perusahaan dan konsumen (B2C). Akhirnya datang untuk digunakan dalam pemasaran juga, awalnya hanya menjelaskan industri atau pemasaran barang-barang modal.

Hal ini secara luas digunakan untuk menjelaskan seluruh produk dan jasa yang digunakan oleh perusahaan. Katakanlah sebuah perusahaan mobil dari Japan ingin mengimpot ban dari perusahaan manufaktur ban di Jerman. Perusahaan mobil Japan akan mengunjungi situs web B2B dan mencari ban eksportir dari Jerman. B2B website akan menampilkan rincian dari semua pemasok ban yang relevan, eksport, pedagang grosir dan pabrik dari Jerman. Perusahaan mobil dari Japan akan menghubungi perusahaan melalui antarmuka yang disediakan oleh situs web B2B.

Dalam industri yang kompetitif, perusahaan perlu identitas dan posisi strategis di benak stakeholders, untuk membedakannya dari perusahaan sejenis. Termasuk di dalamnya, B2B brand. Tidak mungkin bergantung pada relationship dengan klien saja untuk pembinaan bisnis jangka panjang. Buktinya, 4 dari 10 besar global brands di tahun 2007 versi Interbrand adalah perusahaan yang usahanya didominasi oleh kegiatan B2B. Mereka adalah

Microsoft, IBM, General Electric (GE) dan Intel. Prestasi tersebut tidak terlepas dari usaha branding/positioning yang tepat di pasar.

B2B branding menciptakan image yang positif terhadap perusahaan secara keseluruhan. Seperti halnya 4 perusahaan B2B handal di atas, branding meningkatkan peluang untuk menjual lebih banyak dengan harga premium, serta memudahkan pembinaan hubungan penjual-pembeli.

Dalam komunikasi e-commerce, orang biasanya menemukan beberapa kata dibatasi, seperti B2B, B2C dan C2C, dll. Mungkin beberapa orang tidak mengerti apa maksud singkatan ini. Oleh karena itu, kita bisa menemukan pertanyaan seperti "Apa itu B2B, B-to-B atau BtoB?" "Apa yang B2C, B-to-C atau BtoC?" "Apa C2C, C-to-C atau CtoC?" di mesin pencari yang berbeda. Apa itu B2B? B2B (B-to-B atau BtoB) adalah singkatan untuk Bisnis - untuk - Bisnis dan menjelaskan transaksi perdagangan antara perusahaan. Ini juga berarti pertukaran produk, layanan, atau informasi antara bisnis daripada antara perusahaan dan konsumen. B2B termasuk dua mode pada dasarnya, salah satu adalah komunikasi perdagangan antara perusahaan secara langsung (seperti pengadaan online manufaktur dan lentur online, dll), dan yang lainnya adalah melalui situs web e-commerce platform ketiga untuk kegiatan bisnis.

## **2.6 Tools Pemrograman**

### **2.6.1 HTML**

Achmad Solichin, S.Kom ( 2010 ) **Hypertext Markup Language** (HTML) adalah bahasa markup yang umum digunakan untuk membuat halaman web. Sebenarnya HTML bukanlah sebuah bahasa pemrograman.

Apabila di tinjau dari namanya, HTML merupakan bahasa mark-up atau penandaan terhadap sebuah dokumen teks. Tanda tersebut di gunakan untuk menentukan format atau style dari teks yang di tandai.

Pada dasarnya elemen HTML ada 2 kategori:

1. Elemen `<head>` berfungsi untuk memberikan informasi atau mendeklarasikan dokumen tersebut.
2. Elemen `<body>` berfungsi untuk menentukan bagaimana isi suatu dokumen ditampilkan pada browser.

Sebagian besar kode HTML harus terletak di antara tag kontainer. Yaitu diawali dengan `<namatag>` dan diakhiri dengan `</namatag>`.

Berikut adalah contoh HTML:

```
<html>
<head>
<title>Contoh HTML</title>
</head>
<body>inilah contoh kode HTML
</body>
</html>
```

## 2.6.2 CSS

Achmad Solichin, S.Kom ( 2010 ) CSS (Cascading Style Sheet) adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu

dokumen yang ditulis dalam bahasa markup. Untuk lebih jelasnya, CSS adalah suatu bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan. Pada umumnya, CSS tu digunakan untuk menformat halaman web yang ditulis dengan HTML atopun XHTML. Nah sekarang anda sudah tahu kan apa yang dimaksud dengan CSS?

Sekarang kita lanjut ke cara pemakain CSS. Cara pemakain CSS ada 2 cara. Cara yang pertama adalah dengan menggabungkan CSS langsung ke dalam satu file markup kita (internal), cara yang kedua adalah dengan cara memanggil CSS tersebut (eksternal). Yang membedakan adalah cara menggunakan dan cara pemanggilan CSS tersebut. Kalau kita memakai internal CSS semua kode CSS dan markup kita masukkan dalam satu file yang sama, kalau kia memakai eksternal CSS kita perlu untuk membuat link untuk menghubungkan keduanya.

### **2.6.3 Java Script**

Abdul Kadir ( 2011 ) JavaScript adalah bahasa pemrograman berbasis prototipe yang berjalan di sisi klien. Jika kita berbicara dalam konteks web, sederhananya kita dapat memahami JavaScript sebagai bahasa pemrogramana yang berjalan khusus untuk di browser atau halaman web agar halaman web menjadi lebih hidup. Jika dilihat dari suku katanya, JavaScript terdiri dari dua kata, yaitu Java dan Script. Java adalah bahasa pemrograman yang berorientasi objek, sedangkan Script adalah serangkaian instruksi program. JavaScript adalah bahasas script (bahasa pemrograman

yang dapat memegang kontrol aplikasi) yang berbasis pada bahasa pemrograman Java. Namun JavaScript bukanlah bagian dari teknologi Java dari Sun. Java merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek murni, sedangkan JavaScript digunakan secara prosedural. Cara kerja JavaScript adalah mengakses elemen pada HTML dan membuat aksi jika elemen-elemen HTML itu mengalami perubahan, misalnya berubahnya warna halaman web begitu sebuah tombol diklik.

JavaScript membuat sebuah halaman web menjadi lebih dinamis. JavaScript yang digunakan pada halaman web merupakan client side scripting yang berarti bahwa web browser mengidentifikasi dan menjalankan skrip program yang disisipkan dalam dokumen web (yang diterima dari server), dan mungkin memperbarui tampilan halaman di komputer pemakai ( user ) tanpa mengirimkan permintaan ( request ) baru kepada web server. Karena JavaScript pada halaman web adalah client side scripting, maka kode JavaScript yang ditulis satu file dengan dokumen HTML akan ditampilkan ketika sebuah halaman web dilihat source code-nya. Secara fungsional, JavaScript digunakan untuk menyediakan akses skrip pada objek yang ditenamkan( embedded ). Contoh sederhana dari penggunaan JavaScript adalah membuka halaman pop up, fungsi validasi pada form sebelum data dikirimkan ke server, merubah gambar kursor ketika melewati objek tertentu, dan lain-lain. Yang harus diperhatikan dalam pengelolaan pemrograman JavaScript diantaranya JavaScript adalah bahasa pemrograman yang case sensitive, yang artinya JavaScript membedakan huruf

kecil dan huruf besar. Hal ini sama seperti bahasa pemrograman Turbo C atau C++ dimana huruf A tidak sama dengan huruf a. JavaScript bekerja pada sisi browser, artinya untuk menampilkan halaman web, user menuliskan alamat web di address bar url. Setelah itu, browser mengambil file HTML (dengan file JavaScript yang melekat padanya jika memang ada) ke server yang beralamat di URL yang diketikkan oleh user. Selesai file diambil, file ditambihkan pada browser. Nah, setelah file JavaScript berada pada browser, barulah skrip JavaScript tersebut bekerja. Efek dari JavaScript yang bekerja pada sisi browser ini, JavaScript dapat merespon perintah user dengan cepat, dan membuat halaman web menjadi lebih responsif. JavaScript melakukan apa yang tidak bisa dilakukan oleh HTML, PHP, dan CSS dalam menangani hal-hal yang membutuhkan respon cepat terhadap aksi dari user. Misalnya, fungsi validasi pada form. Ketika user mengisi sebuah form yang divalidasi menggunakan JavaScript, user mengetikkan data lalu mengklik submit. Sebelum data dikirimkan ke server, data akan dicek terlebih dahulu pada browser menggunakan fungsi JavaScript yang ada pada halaman web. Sehingga jika memang data yang diisikan tidak valid, daripada membuang-buang waktu dengan mengirim data ke server baru divalidasi di server, lalu server mengirimkan respon balik mengenai ketidakvalidan input data user, lebih baik pengecekan validasi data form dilakukan secara lokal di browser menggunakan fungsi JavaScript. Untuk lebih mempercepat dan menghemat waktu, implementasi terpopuler saat ini dari pemrograman JavaScript adalah teknik AJAX (Asynchronous



JavaScript and XML). Teknik ini sering digunakan oleh aplikasi berbasis web seperti Gmail, Google Reader, dan lain-lain. Teknik AJAX ini membuat proses pertukaran data antara server dan browser terjadi di belakang layar sehingga interaksi antara user dan aplikasi web semakin responsif.

Contoh kode:

```
<script type="text/javascript">
<!--
document.write("JavaScript is not Java");
-->
</script>
```

#### 2.6.4 Bahasa Pemrograman PHP (*Personal Home Page*)

Menurut (Supono, 2006) Seiring dengan kebutuhan yang semakin kompleks dan bermunculannya beberapa bahasa pemrograman web yang bersifat *server-side*, perkembangan dunia web saat ini mengarah ke pengembangan situs web dinamis dimana sebuah web dapat berinteraksi dengan pengunjung. Tampilan dan isi dapat ter-update secara otomatis dan berubah sesuai dengan kondisi yang ditentukan.

Salah satu bahasa pemrograman web dinamis yang banyak digunakan saat ini adalah PHP (*Hypertext Preprocessor*). Saat ini PHP sudah banyak digunakan oleh para programmer web. Menurut Eko Priyo utomo (2008, hal 3) Keunggulan utama PHP dibandingkan dengan bahasa pemrograman web

lainnya adalah kecepatannya dalam *parsing* kode atau pemrosesan kode. Hal ini disebabkan karena proses pemrograman dilakukan di sisi *server* sehingga pengguna hanya tinggal melihat hasil prosesnya saja. Selain itu ada dukungan database yang beragam, sehingga menjadikan PHP semakin disukai oleh orang banyak untuk membangun banyak program aplikasi yang digunakan di berbagai perusahaan.

### Sejarah PHP

Dilihat dari perkembangannya, bahasa pemrograman ini memiliki perkembangan yang sangat cepat dengan jumlah pemakai yang terus bertambah.

#### 1. PHP

Achmad Solichin, S.Kom ( 2010 ) Pada bulan Juli tahun 2005 muncul PHP versi 5.0 yang menggunakan *Zend Engine 2.0* dengan penambahan beberapa *featur* dan beberapa objek baru. PHP Versi 5 ini sangat mendukung pemrograman berbasis Object Oriented Programming alias OOP dan memang di peruntukan untuk OOP.

Standar penulisan PHP harus diawali dengan tag `<?php` dan diakhiri dengan `?>` atau bisa diawali dengan `<?` Dan diakhiri `?>`. semua skrip program yang berada di antara kedua tag tersebut akan diproses sebagai skrip PHP. Tag tersebut biasanya disebut tanda untuk escaping (kabur) dari kode html. File html yang telah dibubuhi program php harus diganti ekstensi-nya menjadi **.php**. PHP merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat server-side *HTML = embedded scripting*, di mana script-nya menyatu dengan HTML dan berada di

server. Artinya adalah sintaks dan perintah-perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan HTML biasa.

Contoh skrip PHP :

```
<?php
Echo "Hello Dunia PHP";
?>
```

### 2.6.5 Database MySQL

Achmad Solichin, S.Kom ( 2010 ) MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengola database beserta isinya. Dengan MySQL dapat digunakan untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam *database*. MySQL merupakan sistem manajemen *database* yang bersifat *relational*, artinya data-data yang dikelola dalam *database* akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan menjadi jauh lebih cepat.

MySQL dapat digunakan untuk mengelola database mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar. MySQL juga dapat menjalankan perintah-perintah Structured Query Language (SQL) untuk mengelola database-database yang ada di dalamnya.

MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

Skrip PHP untuk koneksi ke MySQL :

```
<?php
$koneksi=mysql_connect(“”, “”, “”);
If($koneksi)
Print “Koneksi ke server berhasil”;
}
Else
Die(“Koneksi ke server gagal”);
}
?>
```

#### 2.6.6 XAMPP

Achmad Solichin, S.Kom ( 2010 ) XAMPP adalah perangkat lunak gratis, 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 penterjemah 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 Lisensi dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya.

Xampp merupakan sebuah tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual.