

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Sistem berasal dari bahasa latin yaitu *systema* atau bahasa yunani *sustēma* yang berarti suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Sistem juga merupakan sebuah kesatuan bagian-bagian yang saling memiliki hubungan yang berbeda dalam suatu wilayah, serta memiliki item-item sebagai penggerak (Anwar *et al.*, 2020).

Mengemukakan bahwa Sistem adalah dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan berintraksi membentuk kesatuan kelompok sehingga menghasilkan satu tujuan.

2.2 Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang, informasi juga merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Dari uraian beberapa pengertian informasi menurut para ahli diatas bahwa dapat menyimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah dari sumber terpercaya dan diberikan sesuai dengan keperluan sehingga lebih berarti bagi penerimanya. Informasi juga harus mengandung pengetahuan yang bermanfaat bagi penerimanya dan mempunyai tujuan tertentu untuk mengambil sebuah Keputusan (Shanipuri dan Yuniarfi, 2018).

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Menurut Edhy Sutanta dalam (Heriyanto, 2018) sistem informasi adalah sekumpulan subsistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berintegrasi dan bekerjasama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan (input) berupa data-data, kemudian

mengolahnya (processing), dan menghasilkan keluaran (output) berupa informasi sebagai dasar pengambilan keputusan yang berguna dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan akibatnya baik pada saat itu juga maupun disaat mendatang, mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, dan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan. Dari uraian beberapa para ahli informasi dapat disimpulkan sistem informasi adalah berupa proses pengolahan data yang menghaikkan berupa informasi yang berfungsi untuk mencapai tujuan (Nas dan 2018).

2.4 Kualitas Informasi

Kualitas suatu informasitergantug dari 3 (tiga) hal, yaitu akurat (*accurate*), tepat waktu (*timeliness*) dan relevan (*relevance*), penjelasan tentang kualitas informasi tersebut akan dipaparkan di bawah ini (Nuziar dan Darmawan, 2020):

Akurasi (*accuracy*)

Informasi harus bebas dari kesalahan – kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

Tepat waktu (*time lines*)

Informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan suatu landasan dalam mengambil sebuah keputusan dimana bila pengambilan keputusan terlambat maka akan berakibat fatal untuk organisasi.

Relevan (*relevance*)

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk setiap orang berbeda. Menyampaikan informasi tentang penyebab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan tentunya kurang relevan. Akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan.

2.5 Pasar

Pasar adalah sekumpulan pembeli dan penjual dari sebuah barang atau jasa tertentu. Para pembeli sebagai sebuah kelompok yang menentukan permintaan terhadap produk dan para penjual sebagai kelompok yang menentukan penawaran terhadap produk (Wijayanti, 2016).

Pasar dalam pengertian teori ekonomi adalah suatu situasi dimana pembeli (konsumen) dan penjual (produsen dan pedagang) melakukan transaksi setelah kedua pihak telah mengambil kata sepakat tentang harga terhadap sejumlah (kuantitas) barang dengan kuantitas tertentu yang mejadi objek transaksi. Kedua pihak, pembeli dan penjual, mendapatkan manfaat dari adanya transaksi atau pasar. Pihak pembeli hestanto.web.id mendapatkan barang yang diinginkan untuk memenuhi dan memuaskan kebutuhannya sedangkan penjual mendapatkan imbalan pendapatan untuk selanjutnya digunakan untuk membiayai aktivitasnya sebagai pelaku ekonomi produksi atau pedagang.

Pasar dapat terbentuk dengan adanya syarat-syarat yaitu adanya penjual, adanya pembeli, tersedianya barang yang tempat transaksi jual beli antara penjual (pedagang) dan pembeli (konsumen) memiliki peran dan fungsi penting dalam kegiatan ekonomi masyarakat.

2.6 Andoird

Sistem informasi adalah sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Sistem informasi adalah sekumpulan subsistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berintegrasi dan bekerjasama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan (input) berupa data-data, kemudian mengolahnya (processing), dan menghasilkan keluaran (output) berupa informasi sebagai dasar pengambilan keputusan yang berguna dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan akibatnya baik pada saat itu juga maupun disaat mendatang, mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, dan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan. Dari uraian beberapa para ahli informasi dapat disimpulkan sistem informasi adalah berupa proses pengolahan data yang menghaiikan berupa informasi yang berfungsi untuk mencapai tujuan.

2.6.1 Android studio

Android Studio merupakan sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk pengembangan aplikasi android, aplikasi ini dipublikasikan

oleh Google pada tanggal 16 Mei 2013 dan tersedia secara gratis dibawah lisensi Apache 2.0, Android studio ini menggantikan software pengembangan android sebelumnya yaitu Eclipse.” Sedangkan menurut (Android, 2020) “Android Studio adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu (Integrated Development Environment/IDE) resmi untuk pengembangan aplikasi Android, yang didasarkan pada IntelliJ IDEA. Selain sebagai editor kode dan fitur developer IntelliJ yang andal, Android Studio menawarkan banyak fitur yang meningkatkan produktivitas Anda dalam membuat aplikasi Android (Novita dan Putra, 2020), seperti:

1. Sistem build berbasis Gradle yang fleksibel
2. Emulator yang cepat dan kaya fitur
3. Lingkungan terpadu tempat Anda bisa mengembangkan aplikasi untuk semua perangkat Android
4. Terapkan Perubahan untuk melakukan push pada perubahan kode dan resource ke aplikasi yang sedang berjalan tanpa memulai ulang aplikasi.
5. Template kode dan integrasi GitHub untuk membantu Anda membuat fitur aplikasi umum dan mengimpor kode sampel
6. Framework dan fitur pengujian yang lengkap
7. Fitur lint untuk merekam performa, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah lainnya.
8. Dukungan C++ dan NDK.
9. Dukungan bawaan untuk Google Cloud Platform, yang memudahkan integrasi Google Cloud Messaging dan App Engine

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa android studio adalah sebuah Integrated Development Environment (IDE) yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat dijalankan pada platform android. Android studio berbasis IntelliJ IDEA, dimana IDE ini digunakan untuk bahasa pemrograman Java, untuk layout atau tampilannya menggunakan bahasa XML. Untuk deploy ke perangkat android, android studio telah terintegrasi dengan Android Software Development Kit (SDK).

2.6.2 MySQL

MySQL merupakan software database open source yang sering digunakan untuk mengolah basis data yang menggunakan bahasa SQL (Oetomo dan Maharginono, 2020).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah basis data yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi yang menggunakan database.

2.6.3 HTML

Hypertext markup language (HTML) merupakan bahasa dasar pembuatan web. HTML menggunakan tanda (mark), untuk menandai bagian-bagian dari text. HTML disebut sebagai bahasa dasar, karena dalam membuat web, jika hanya menggunakan HTML maka tampilan web terasa hambar. (Nabila dan Pradana, 2021)

2.6.4 Rational Unified Process (RUP)

RUP (*Rational Unified Process*) adalah sebuah proses pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara interatif (berulang) inkremental (bertahap dengan progres menaik). Interatif bisa dilakukan di dalam setiap tahap, interaif yang inkremental bertambah menari dimana setiap interaksi akan memperbaiki interasi berikutnya. Salah satu *Unified Process* yang terkenal adalah RUP (*Rational Unified Process*) (Rosa dan Shalahuddin, 2019).

2.6.5 Java

Kotlin adalah bahasa pemrograman open source berjenis statis yang mendukung pemrograman berorientasi objek dan fungsional. Kotlin memberikan sintaksis dan konsep serupa dari bahasa lain, di antaranya termasuk C#, Java, dan Scala. Kotlin tidak dimaksudkan agar unik, melainkan menjadi inspirasi dari perkembangan bahasa selama puluhan tahun. Kotlin ada dalam varian yang menargetkan JVM (Kotlin/JVM), JavaScript (Kotlin/JS), dan kode native (Kotlin/Native).

2.6.6 PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman yang ditujukan untuk membuat aplikasi web. Ditinjau dari pemrosesannya, PHP tergolong berbasis server side. Artinya, pemrosesan dilakukan di server. Hal ini berkebalikan dengan bahasa seperti JavaScript, yang pemrosesannya dilakukan di sisi klien (client side). PHP sering dikatakan sebagai bahasa untuk membuat aplikasi web yang dinamis. Pengertian dinamis di sini adalah memungkinkan untuk menampilkan data yang tersimpan dalam database. Dengan demikian, halaman web akan menyesuaikan dengan isi database (Sihombing, 2022).

Singkatan dari Hypertext Preprocessor yang merupakan server-side programming, yaitu Bahasa pemrograman yang di proses di sisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun website adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data website akan dimasukan ke database, diedit, dihapus dan ditampilkan pada website yang di atur oleh PHP. Pengembangan demi pengembangan terus berlanjut, ratusan fungsi ditambahkan sebagai fitur bahasa PHP, dan di awal tahun 1999, netcraft mencatat, ditemukan 1.000.000 situs di dunia telah menggunakan PHP. Ini membuktikan bahwa PHP merupakan bahasa yang paling populer digunakan oleh dunia web development. Hal ini mengagetkan para developernya termasuk Rasmus sendiri, dan tentunya sangat diluar dugaan sang pembuatnya. Kemudian Zeev Suraski dan Andi Gutsman selaku core developer (programmer inti) mencoba menulis ulang PHP parser, dan di integrasikan dengan menggunakan Zend scripting engine, dan mengubah jalan alur operasi PHP. Semua fitur baru tersebut dirilis dalam PHP 4 pada 13 Juli 2004 telah mengalami banyak perbaikan bahasa web populer di dunia, karena tercatat 19 juta domain telah menggunakan PHP sebagai server side scriptingnya

2.6.7 CSS

Salah satu bahasa desain web yang dapat mengatur format tampilan sebuah halaman web dengan perancangan desain text berupa font, color, margins, size dan lain-lain (Elgamar, 2020).

2.6.8 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem

operasi, merupakan komplikasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTML server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Namun XAMPP merupakan singkatan dari X(empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis (Azura dan Wildian, 2018).

XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama *Apache Friends*, yang terdiri dari tim inti (*Core Team*), Tim Pengembang (*Development Team*) & Tim Dukungan(*Support Team*). Bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya:

1. HTDOC adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lainnya
2. PhpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada di komputer. Hal pertama yang harus dilakukan untuk mengoperasikannya yaitu, buka browser lalu ketik alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
3. Kontrol Panel berfungsi untuk mengelola layanan seperti, memulai atau menghentikan layanan XAMPP.

2.7 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (Rosa dan Shalahuddin, 2019).

2.7.1 Sejarah UML

UML dimulai secara resmi pada Oktober 1994, ketika Rumbaugh menggabungkan kekuatan dengan Booch. Mereka berdua lalu bekerja bersama di Relational Software Cooperation. Proyek ini memfokuskan pada penyatuan metode booch dan Rumbaugh(OMT). Pada bulan October 1995, UML merilis versi 0.8 dan pada waktu yang sama juga Jacobson bergabung dengan Relational. Cakupan dari UML pun semakin meluas. Kemudian dibangunlah persatuan untuk UML dengan beberapa organisasi yang akan menyumbangkan sumber dayanya untuk bekerja, mengembangkan,dan melengkapi UML (Rosa dan Shalahuddin, 2019).

2.7.2 Diagram UML

Pada *UML* terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Berikut ini penjelasan singkat dari pembagian kategori tersebut.

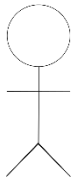
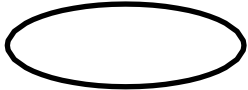


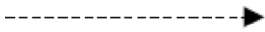
1. Structure diagram, yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan. Structure diagram terdiri dari class diagram, object diagram, component diagram, composite structure diagram, package diagram dan deployment diagram.
2. Behavior diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem. Behavior diagram terdiri dari Use case diagram, Activity diagram, State Machine System.
3. Interaction diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem. Interaction diagram terdiri dari Sequence Diagram, Communication Diagram, Timing Diagram, Interaction Overview Diagram.

2.7.3 Use Case Diagram

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di

dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Rosa dan Shalahuddin, 2019). Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram use case dapat dilihat pada Tabel 2.1



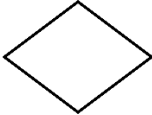
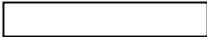
Tabel 2.1 Simbol-simbol dalam *Usecase Diagram*

Simbol	Keterangan
Aktor 	Aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
Use case 	Deskripsi urutan dari aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil
Asosiasi 	Apa yang menghubungkan objek satu dengan objek lainnya
Generalisasi 	Generalization artinya hubungan descendent atau objek anak membagiakan struktur data dan perilakunya dari objek induk, sedangkan objek induk ini berarti objek yang berada di atasnya atau biasa disebut ancestor.
<i>Defendancy</i> 	Dependency artinya suatu proses ketika hubungan pada suatu elemen mandiri atau biasa disebut sebagai independent, yang kemudian mempengaruhi lelemen lain yang pada elemen mandiri tersebut (independent).


2.7.4 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa dan Shalahuddin, 2019). Simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas dapat dilihat pada Tabel 2.2

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *activity diagram*

Simbol	Keterangan
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan oleh sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *activity diagram* (Lanjutan)

Status akhir 	Sebuah status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2.7.5 *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*. Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksinya pesan sudah dicakup dalam diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak (Rosa dan Shalahuddin, 2019). Simbol-simbol yang terdapat pada diagram sekuen dapat dilihat pada Tabel 2.3:

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *sequence diagram*

Simbol	Keterangan
Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang,

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *sequence diagram* (Lanjutan)

	biasanya dinyatakan dalam menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
Garis hidup / <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
Activation Box	Activation box atau kotak aktivasi berbentuk sebuah persegi panjang tipis pada lifeline, mewakili periode di mana suatu elemen melakukan operasi. Bagian atas dan bawah dari kotak aktivasi disejajarkan dengan inisiasi.
Call Message	Call message atau pesan panggilan merupakan sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara Lifelines dari sebuah interaksi. Call Message adalah jenis pesan yang mewakili permintaan operasi dari target lifeline.
Return Message	Return message atau pesan balik adalah sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara Lifelines dari sebuah interaksi. Return message adalah jenis pesan yang mewakili informasi yang dikirimkan kembali ke pengirim pesan atau pemanggil berdasarkan pesan sebelumnya.
Self Message	Self message atau pesan mandiri adalah sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara Lifelines dari sebuah interaksi. Self message adalah jenis pesan yang mewakili permohonan pesan dari lifeline yang sama.

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *sequence diagram* (Lanjutan)

Destroy Message	Destroy Message merupakan sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara Lifelines dari sebuah interaksi. Destroy message atau hancurkan pesan merupakan sebuah jenis pesan yang mewakili permintaan untuk menghancurkan siklus hidup target.
Duration Message	Duration message atau pesan durasi yaitu sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara Lifelines dari sebuah interaksi. Pesan Durasi menunjukkan jarak antara dua batasan waktu untuk permohonan pesan.
Note	Note atau Catatan (komentar) merupakan catatan atau lampiran berbagai komentar ke elemen. Sebuah komentar tidak memiliki kekuatan semantik, tetapi dapat berisi informasi yang berguna bagi pemodel.

2.7.6 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan method atau operasi (Rosa dan Shalahuddin, 2019). Simbol-simbol yang terdapat pada *class diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3 sebagai berikut :

Berikut penjelasan atribut dan method :

1. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki suatu kelas.
2. Operasi atau method adalah fungsi-fungsi yang dimiliki suatu kelas.

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	Keterangan
Kelas	Kelas pada struktur sistem
Antarmuka/ <i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi/ <i>association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
Asosiasi berarah/ <i>directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
Agragasi/ <i>aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (whole-part).

2.8 Implementasi *Software*

Software yang digunakan dalam implementasi perangkat lunak pendukung yang digunakan pada Rancang Bangun Marketplace Pasar Tradisional Berbasis Android Bandar Lampung sebagai media promosi dan transaksi dapat dilihat pada Tabel 2.5

Tabel 2.5 Implementasi *Software*

Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 10
Bahasa Pemrograman	PHP
Webserver	XAMPP
Database Server	MySQL
Web Browser	Google Chrome
Core Editor	Sublime Text 3

2.9 Implementasi *Hardware*

Hardware yang minimal yang dibutuhkan dapat dilihat pada Tabel 2.6.

Tabel 2.6 Implementasi *Hardware*

Perangkat Keras	Spesifikasi
<i>Processor</i>	AMD A6
<i>RAM</i>	4 GB

Tabel 2.6 Implementasi *Hardware* (Lanjutan)

<i>VGA</i>	<i>AMD Radeon Graphic</i>
<i>HDD</i>	<i>1 TB</i>
<i>SSD</i>	-
<i>Monitor</i>	<i>Resolusi 1024x720</i>