

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Untuk mendukung sebuah pelaksanaan penelitian landasan teori merupakan dasar teori yang akan membuktikan bahwa penelitian tersebut berkualitas, memiliki dasar pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk melanjutkan penelitian sebelumnya, memperbaiki atau dapat juga mematahkan teori-teori sebelumnya.

#### **2.1. Rancang Bangun**

Pressman (2010) menjelaskan bahwa rancang bangun merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan.

Ladjamudin (2013) menjelaskan bahwa perancangan adalah kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

#### **2.2. Sistem**

Pengertian sistem Menurut Indrajit (2001) mengemukakan bahwa sistem mengandung arti kumpulan-kumpulan dari sistem komponen-komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya.

Pengertian Sistem Menurut Jogianto (2005) mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Dengan demikian sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan dari sistem tersebut.

### **2.3. E-Voting**

*Electronic voting* adalah suatu metode pemungutan suara dan penghitungan suara dalam suatu pemilihan dengan menggunakan perangkat elektronik. Tujuan dari *electronic voting* adalah menyelenggarakan pemungutan suara dengan biaya hemat dan penghitungan suara yang cepat dengan menggunakan sistem yang aman dan mudah untuk dilakukan audit. Dengan *e-voting* Perhitungan suara akan lebih cepat, bisa menghemat biaya pencetakan surat suara, pemungutan suara lebih sederhana, dan peralatan dapat digunakan berulang kali untuk Pemilu dan Pilkada, Kepala BPPT, Marzan A. Iskandar.

(<http://www.bppt.go.id/teknologi-informasi-energi-dan-material/425-e-voting-untuk-pemilu-2014>)

### **2.4. Pemilihan Raya (Pemira)**

Menurut undang-undang No 12 Tahun 2013, pemilihan umum adalah sarana kedaulatan rakyat dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Berdasarkan pasal tersebut sebagai negara yang berideologikan demokrasi, indonesia dalam menentukan pemimpin dengan menggunakan cara Pemilihan Umum (Pemilu). Pemilihan Raya (PEMIRA) adalah sarana pelaksanaan demokrasi Mahasiswa IBI Darmajaya untuk memilih Presiden Mahasiswa dan Wakil Presiden Mahasiswa serta Ketua Umum HIMA. Pemilihan Raya diselenggarakan oleh Komisi II MPM (Majelis Permusyawaratan Mahasiswa) IBI Darmajaya. Panitia pelaksana pemira adalah 2 orang perwakilan yang wajib dikirim dari Organisasi Kemahasiswaan dan sebanyak-banyaknya 10 orang mahasiswa aktif IBI Darmajaya melalui pendaftaran, serta berkerja secara independen. Pemilihan Raya diselenggarakan selama satu hari, dari pukul 08.00 s/d 22.00 WIB di IBI Darmajaya.

### **2.5. Web**

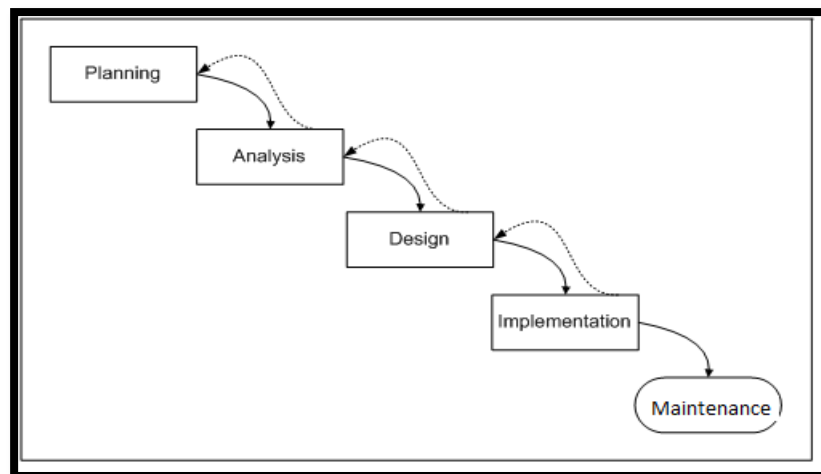
Lukmanul (2004) menguraikan bahwa website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan

pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya.

## 2.6. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

### 2.6.1. Waterfall

Menurut (RosaA.SM. Salahuddin,2015) menjelaskan bahwa Model SDL Cair terjun (*waterfall*) sering juga disebut model eksekusi allinier (*sequentiallinear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model waterfall/air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari planning, analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). Berikut ini adalah gambar model *waterfall*:



Gambar 2.1. *Waterfall*

#### 1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan proses penting untuk mengetahui mengapa sistem harus dibuat dan menentukan bagaimana cara membangun sistem tersebut. Langkah pertama dari proses tersebut adalah dengan mengidentifikasi peluang apakah dapat memberikan kemungkinan biaya rendah tetapi menghasilkan keuntungan.

## 2. Analisa Kebutuhan (*Analisis*)

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasi.

## 3. Desain(*Design*)

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean.

## 4. Pengujian(*Implementation*)

Merupakan tahap berikutnya untuk menerjemahkan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman computer yang telah ditentukan. Semua tahap ini desain perangkat lunak sebagai sebuah program lengkap atau unit program.

## 5. Pemeliharaan(*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukungan pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

### **2.6.2.UML**

UML merupakan singkatan dari *Unified Modelling Language* adalah sekumpulan pemodelan konvensi yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem perangkat lunak dalam kaitannya dengan objek (Whitten, 2004).

UML dapat juga diartikan sebuah bahasa grafik standar yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak berbasis objek. UML pertama kali dikembangkan pada pertengahan tahun 1990an dengan bekerjasama antara James Rumbaugh, Grady Booch dan Ivar Jacobson, yang masing-masing

telah mengembangkan notasi mereka sendiri di awal tahun 1990an (Lethbride dan Leganiere, 2002).

Komponen-komponen UML. UML terdiri dari diagram-diagram, dimana setiap diagram di dalam UML memperlihatkan sistem dari sudut pandang yang berbeda:

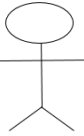
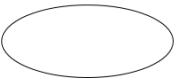

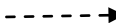
### 1. *Use Case Diagram*

*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 actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Rosa dan Shalahuddin (2016, p.155)

### 2. *Activity Diagram*

Menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan adalah diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Rosa dan Shalahuddin (2016, p.161)

Tabel 2.1. Simbol Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor :Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Use case</i> : Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	<i>Association</i> :adalah relasi antara actor dan <i>use case</i> .
	<i>Generalisasi</i> :untuk memperlihatkan struktur pewaris yang terjadi.

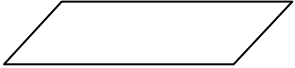

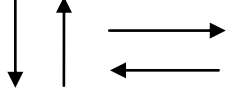
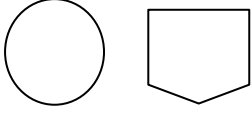
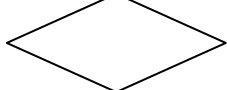
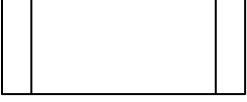


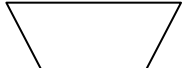
Tabel 2.3. Simbol Activity Diagram

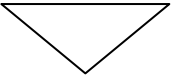

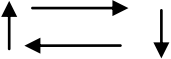
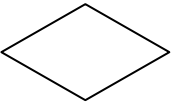

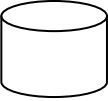

NO	Gambar	Keterangan
1		<b>Activity:</b> Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<b>Action:</b> State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<b>Initial Node:</b> Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<b>Activity Final Node:</b> Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<b>Fork Node:</b> Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
6		<b>Swimlane:</b> Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.
7		<b>Join :</b> Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan.
8		<b>Fork :</b> Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel

### 2.6.3.Flowchart

Rosa A.S. dan M.Shalahuddin. (2016). Flowchart adalah suatu selogan bagan dengan symbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

Tabel 2.4. Simbol-simbol Flowchart

Simbol	Keterangan
<p data-bbox="360 371 552 405"><i>Input / Output</i></p> 	<p data-bbox="770 371 1394 456">Simbol <i>input/output</i> digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i>.</p>
<p data-bbox="360 499 647 533">Proses Komputerisasi</p> 	<p data-bbox="770 521 1394 667">Simbol proses (<i>processing symbol</i>) atau simbol pengolah yang digunakan suatu proses dengan program terkomputerisasi.</p>
<p data-bbox="360 723 488 757">Garis alir</p> 	<p data-bbox="770 745 1394 831">Simbol garis alir (<i>flow lines symbol</i>), digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.</p>
<p data-bbox="360 902 528 936">Penghubung</p> 	<p data-bbox="770 880 1394 1070">Simbol penghubung (<i>connector symbol</i>), digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus dihalaman yang sama / dihalaman yang lain.</p>
<p data-bbox="360 1104 504 1137">Keputusan</p> 	<p data-bbox="770 1104 1394 1238">Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>), digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi didalam program.</p>
<p data-bbox="360 1305 600 1339">Proses Terdefinisi</p> 	<p data-bbox="770 1272 1394 1406">Simbol proses terdefinisi digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan ditempat lain.</p>
<p data-bbox="360 1507 488 1541">Terminal</p> 	<p data-bbox="770 1507 1394 1592">Simbol terminal digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu program.</p>
<p data-bbox="360 1648 496 1682">Dokumen</p> 	<p data-bbox="770 1648 1394 1783">Menunjukkan dokumen yang digunakan untuk input dan output baik secara manual maupun komputerisasi.</p>
<p data-bbox="360 1827 552 1861">Proses manual</p> 	<p data-bbox="770 1827 1394 1912">Menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual.</p>

Simpanan 	Menunjukkan arsip.
Terminator 	Digunakan untuk memberikan awal dan akhir suatu proses.
Garis alir 	Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
<i>Decision</i> 	Digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program.
<i>Keyboard</i> 	Menunjukkan input yang menggunakan keyboard.
<i>Hard disk</i> 	Media penyimpanan, menggunakan perangkat <i>hard disk</i> .
Keterangan 	Digunakan untuk memberikan keterangan yang lainnya.

#### 2.6.4. Kamus Data

(Rosa A.S M. Shalahudin, 2014) Kamus data (data Dictionary) dipergunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada DFD. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (input) dan keluaran (output) dapat dipakai secara umum. Kamus data biasanya berisi:

1. Nama, nama dari data.
2. Digunakan pada, merupakan proses-proses yang terkait data.
3. Deskripsi, merupakan deskripsi data.
4. Informasi tambahan, seperti tipe data, nilai data, batas nilai data, dan komponen yang membentuk data.



5. Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan

### **2.6.5. *Black Box Testing* (Pengujian kotak hitam)**

(Rosa A.S M.Shalahudin, 2016:275) Yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus proses login maka kasus uji yang dibuat adalah:

1. Jika *user* memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang benar
2. Jika *user* memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang salah, misalnya nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya, atau keduanya salah.

## **2.7 Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Pendukung**

Penelitian ini membutuhkan software untuk beroperasi dan membutuhkan sistem operasi atau program-program untuk membuat komponen-komponen komputer bekerja secara baik. Merupakan perangkat yang dapat dilihat oleh mata, tetapi tidak dapat diraba. Software juga sering digunakan untuk menunjukkan semua program yang dapat dipakai dalam sistem komputer. Dalam pengertian yang sempit, istilah ini menunjuk pada sebuah program yang dapat mempermudah pemakai dari berbagai jenis computer untuk mendayagunakan hardware dengan baik. Untuk merancang dan membangun aplikasi ini penulis membutuhkan software-software penunjang untuk memaksimal kanya antara lain:

### **2.7.1.HTML5 (*Hypertext Markup Language5*)**

Menurut (R.H Sianipar, 2015) HTML5 adalah sebuah markup untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari halaman web.HTML (yang pertama kali diciptakan pada tahun 1990 dan versi keempatnya, HTML4,

padat tahun 1997) dan hingga bulan Juni 2011 tetap dalam proses pengembangan. Tujuan utama pengembangan HTML5 adalah untuk memperbaiki teknologi HTML agar mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin.

HTML5 merupakan salah satu karya *World Wide Web Consortium, W3C* untuk mendefinisikan sebuah bahasa markup tunggal yang dapat ditulis dengan cara HTML ataupun XHTML. HTML5 merupakan jawaban atas pengembangan HTML 4.01 dan XHTML 1.1 yang selama ini berjalan terpisah, dan diimplementasikan secara berbeda-beda oleh banyak perangkat lunak pembuat web.

### 2.7.2.PHP (Hypertext Preprocessor)

(Budi Raharjo, 2016:38) PHP Hypertext Preprocessor atau sering disebut PHP adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan PHP akan di-*prasing* di dalam *web server* oleh *interpreter* PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web browser*. Karena pemrosesan dilakukan di lingkungan *web server*. PHP dikatakan sebagai bahasa sisi *server* atau (*server side*). Oleh sebab itu, seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, kode PHP tidak akan terlihat pada saat user memilih perintah “view source” pada *web browser* yang mereka gunakan. Selain menggunakan PHP, aplikasi web juga dapat dibangun dengan Java (JSP- *Java Server Page* dan *Servlet*), Perl, Python, Ruby, maupun ASP (*Active Server Page*).

(Budi Raharjo, 2016:40) PHP adalah bahasa yang dirancang untuk mudah diletakkan di dalam kode HTML. Banyak dijumpai kode PHP yang menyatu dengan kode HTML. Kode PHP diawali dengan tag `<?php` dan diakhiri dengan tag `?>`. apabila kita telah melakukan konfigurasi terhadap file `php.ini` untuk mengizinkan penggunaan *tag* pendek (*short tag*) dengan mengubah nilai `short_open_tag` menjadi `On`, maka *tag* tersebut dapat diganti dengan `<? Dan ?>`. dalam PHP7, nilai *default* dari

`short_open_tag` adalah Off. Dalam modul ini, kita akan tetap menggunakan tag `<?php` dan `?>` untuk menulis kode-kode PHP.

### 2.7.3. MySQL

(Budi Raharjo, 2016:241) MySQL merupakan sistem database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web. Alasan mungkin karena gratis, pengelolaan datanya sederhana, memiliki tingkat keamanan yang bagus, mudah diperoleh, dan lain-lain. MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQLAB yang pada saat itu bernama TcX Data Konsult AB sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1979. Awalnya TcX membuat MySQL dengan tujuan mengembangkan aplikasi web untuk klien. TcX merupakan perusahaan pengembang software dan konsultan data base. Saat ini MySQL sudah diakuisisi oleh Oracle Corp. MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang mana data base sebagai sumber dan pengelolaan datanya.

Kepopuleran MySQL antara lain karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses data base sehingga mudah untuk digunakan. MySQL juga bersifat open source dan free pada berbagai platform kecuali pada windows yang bersifat shareware. MySQL didistribusikan dengan lisensi open source GPL (*General Public License*) mulai versi 3.23, pada bulan Juni 2000.

Software MySQL bisa diunduh di <http://mysql.org> atau <http://www.mysql.com>.

### 2.7.4. Sublime Text

Arief, M.Rudianto. (2011) Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform *operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton* API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi *Vim*, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan *powerfull*. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages*. Sublime Text bukanlah aplikasi *opensource* dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur

pengembangan fungsionalitas (*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi aplikasi gratis.

#### **2.7.6. Adobe Dreamwaver**

Madcoms (2010) Sejarah Adobe Dreamweaver bermula dari *Macromedia Dreamweaver8* yang diciptakan pada tahun 1997, merupakan program aplikasi *web editor* yang cukup populer untuk pembuatan *website*, selain tampilannya yang menarik, kemampuan fitur-fiturnya juga memudahkan para pemakainnya untuk menciptakan halaman *web*. Namun sekarang Macromedia dimiliki oleh adobe yang mengakuisisi pada tahun 2005, dan berganti nama menjadi *Adobe Dreamweaver*. *Adobe dreamweaver* adalah *script editor* profesional yang digunakan untuk melakukan desain secara visual dan mengelola halaman *web* serta pembuat aplikasi *web*. Pengembang dan programer aplikasi *web* lebih menyukai menggunakan Dreamweaver, karena Dreamweaver berbasis *WYSIWYG (What You See Is What You Get)*. *Dreamweaver juga merupakan* software yang digunakan untuk mendesain *web* yang menawarkan cara mendesain *web* dengan dua langkah sekaligus dalam satu waktu, yaitu mendesain dan memprogram. *Script* akan mengisi secara otomatis dan langsung mengisi program pengaturan.

*Dreamweaver* mengendalikan fitur *visual editing*, sehingga pengguna dapat secara cepat melakukan desain dan memfungsikan halaman *web* yang diinginkan tanpa harus menuliskan beberapa baris kode pemrograman.

#### **2.7.7. CSS (Cascading Style Sheet)**

Budi Raharjo (2016), Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemograman.

Sama halnya *styles* dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa *style*, misalnya heading, subbab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (*file*). Pada umumnya CSS dipakai untuk

memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML.

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna *mouse over*, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

#### **2.7.8.XAMPP**

Riyanto (2010), dikutip dalam (Choliviana, Triyono, & Sukadi, 2012), XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP. XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket.

#### **2.7.9.Photoshop CS6**

Khaeruddin (2008) menjabarkan bahwa Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3 , versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 , dan versi terbaru adalah Adobe Photoshop CC

