



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Kadir (2017:2), komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. Meskipun komputer berasal dari kata “komputasi”, komputasi yang memang dilaksanakannya mungkin tidak terlihat secara eksplisit. Ketika orang menggunakan komputer untuk membuat dokumen, berbagai perhitungan yang dilakukan tidak terlihat.

Menurut Kadir (2019:2), Komputer merupakan peralatan elektronik yang umum di jumpai di mana saja dan bahkan dalam bentuk apa saja. Komputer tidak selalu berbentuk *PC* maupun *notebook*, tetapi bisa melekat dalam perangkat mikrogelombang, pembuat kopi, maupun mesin cuci.

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa komputer adalah elektornik yang mampu membuat pekerjaan manusia lebih mudah atau lebih efisien.

##### 2.1.2 Pengertian Internet

Menurut Sofana (2015:5), internet adalah interkoneksi jaringan komputer skala besar (mirip *WAN*), yang dihubungkan menggunakan protokol khusus. Jadi sebenarnya internet merupakan bagian dari *WAN*. Cakupan internet adalah satu dunia bahkan tidak menutup kemungkinan antarplanet. Koneksi antar jaringan komputer dapat dilakukan berkat dukungan protokol yang khas, yaitu *TCP/IP* (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*).

##### 2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:3), perangkat lunak (*Software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*). Sebuah program komputer tanpa terasosiasi dengan dokumentasinya

---



maka belum dapat disebut perangkat lunak (*software*). Sebuah perangkat lunak juga sering disebut dengan sistem perangkat lunak. Sistem berarti kumpulan komponen yang saling terkait dan mempunyai satu tujuan yang ingin di capai.

Menurut Abdulloh (2018:1), perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang di tunjukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai.

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa perangkat lunak adalah komponen yang penting karena, saling terkait dan mempunyai satu tujuan dan perangkat lunak ialah sebagai instruksi yang di tujukan kepada komputer agar melaksanakan perintah pemakai.

## **2.2 Teori Judul**

### **2.2.1 Pengertian Rancang Bangun**

Menurut Zulfiandri (2014:474), “Rancang bangun adalah kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

### **2.2.2 Pengertian Sistem Informasi**

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.”



### **2.2.3 Pengertian Aplikasi**

Menurut Reksoatmodjo (2018:24), “pengertian aplikasi adalah program komputer yang digunakan untuk membuat maupun memelihara basis data, kemudian melakukan diseminasi data dan informasi kepada semua pengguna akhir”.

### **2.2.4 Pengertian Penjualan**

Menurut Kertajaya, (2006:15), “Pengertian penjualan adalah bagaimana menciptakan hubungan jangka panjang dengan pelanggan melalui produk atau jasa perusahaan. Dalam hal ini, *selling* berarti sebuah taktik yang dapat mengintegrasikan perusahaan, pelanggan, dan relasi antara keduanya”.

### **2.2.5 Pengertian PT. Belibis Muda Perkasa Palembang**

PT. Belibis Muda Perkasa Palembang adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan obat-obatan. Perusahaan ini adalah distributor obat-obatan yang nantinya para pelanggan baik rumah sakit dan apotek akan memesan obat langsung dari PT. Belibis Muda Perkasa Palembang.

### **2.2.6 Pengertian Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Obat-obatan Pada PT. Belibis Muda Perkasa Palembang Dengan Menggunakan Metode *Double Exponential Smoothing* Berbasis *Website*.**

Rancang bangun sistem informasi penjualan obat-obatan pada PT. Belibis Muda Perkasa Palembang dengan menggunakan metode *double exponential smooting* berbasis *website* adalah system informasi penjualan yang dibuat untuk membantu PT. Belibis Muda Perkasa Palembang dalam penjualan obat-obatan serta memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan obat-obatan tanpa bertatap muka langsung.



## 2.3 Teori Khusus

### 2.3.1 Metode *Double Exponential Smoothing*

Menurut John dan Hansun (2017:30) *Double Exponential Smoothing* merupakan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dasar pemikiran dari metode ini adalah bahwa nilai pemulusan akan terdapat pada waktu sebelum data sebenarnya apabila pada data tersebut terdapat komponen *trend*.

Menurut Utama dan Watequlis (2016:148) Metode *Double Exponential Smoothing* merupakan model linear yang dikemukakan oleh Brown. Dalam metode ini dilakukan proses smoothing dua kali.

### 2.3.2 Metode *Rapid Application Development (RAD)*

Menurut Sagala (2018:88) *Rapid Application Development (RAD)* atau *rapid prototyping* adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik inkremental (bertingkat). *Rapid Application Development (RAD)* menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat, dan cepat. Waktu yang singkat adalah batasan yang penting untuk model ini. *Rapid Application Development (RAD)* menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana *working model* (model kerja) sistem dikonstruksikan diawal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna. Model kerja digunakan hanya sesekali saja sebagai basis desain dan implementasi sistem akhir.

Metode pengembangan *Rapid Application Development (RAD)* mengalami empat tahapan siklus pengembangan yaitu :

#### a. Fase Analisis Persyaratan

Fase ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi layanan, batasan, dan obyektifitas dari sistem dari pengumpulan data yang dilakukan terhadap stakeholders.



### **b. Fase Analisis Modeling**

Tujuan dari fase analisis modeling adalah menganalisis semua kegiatan dalam arsitektur sistem secara keseluruhan dengan melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

### **c. Fase Desain Modeling**

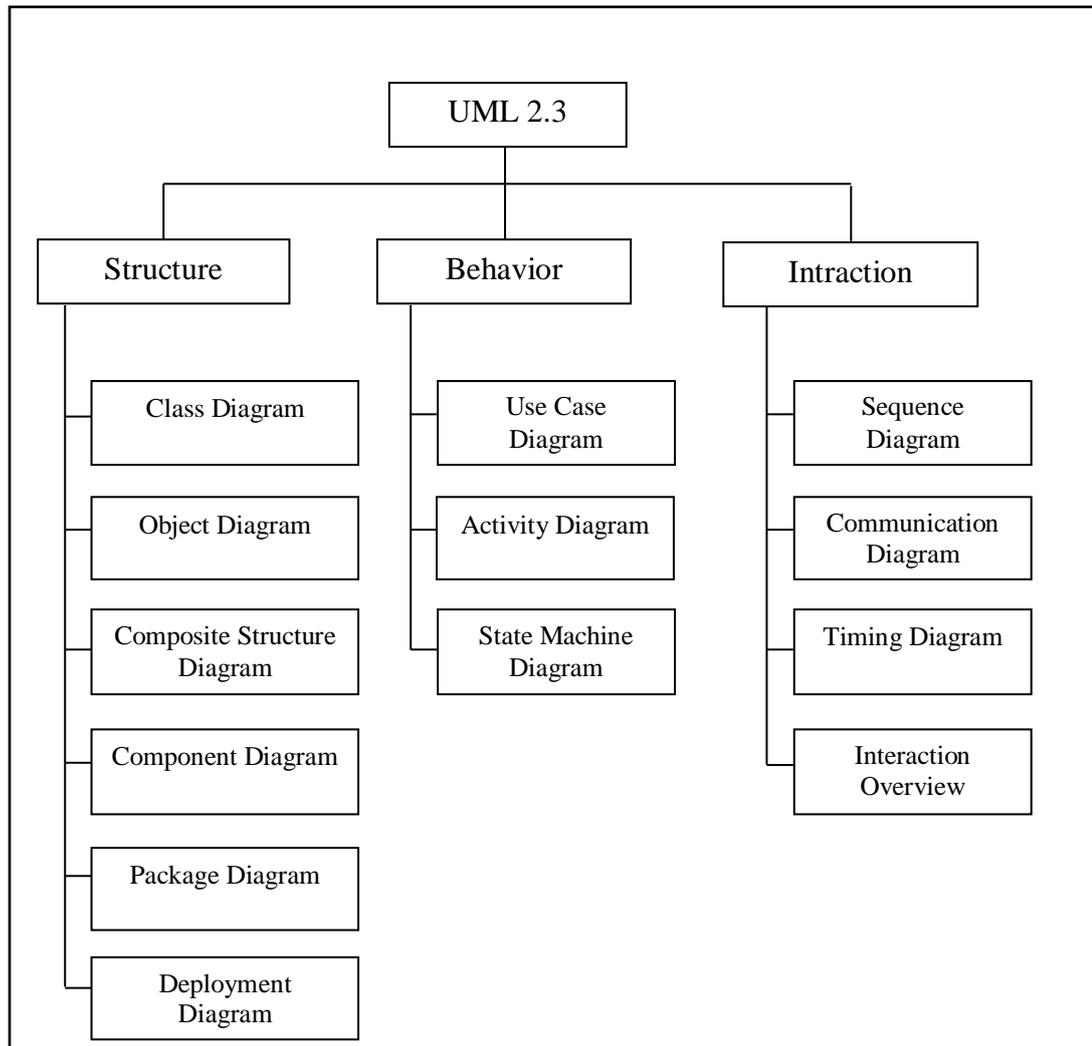
Tujuan dari fase desain modeling yaitu melakukan perancangan sistem berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap analisis dan desain mengalami perulangan hingga diperoleh rancangan sistem yang benar-benar memenuhi kebutuhan.

### **d. Fase Konstruksi**

Tujuan dari fase konstruksi adalah untuk menunjukkan platform, hardware dan software yang digunakan serta batasan dalam implementasi, serta menguji performansi prototipe perangkat lunak yang telah dibangun agar dapat diketahui apakah prototipe tersebut telah sesuai dengan spesifikasi analisis dan perancangan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Hasil akhir dari fase konstruksi adalah platform, hardware dan software yang digunakan, serta daftar batasan implementasi, dan rencana pengujian.

### **2.3.3 Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)**

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:140), “Pada UML 2.3 terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori”. Pembagian kategori dan macam-macam diagram Menurut Sukamto dan Shalahuddin tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah:



**Gambar 2.1** Macam-macam Diagram UML

Penjelasan singkat dari pembagian kategori pada diagram UML menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016:141) :

- 1) *Structure diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
- 2) *Behavior diagrams* yaitu kumpulam diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahana yang terjadi pada sebuah sistem.

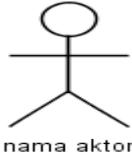


- 3) *Interaction diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem.

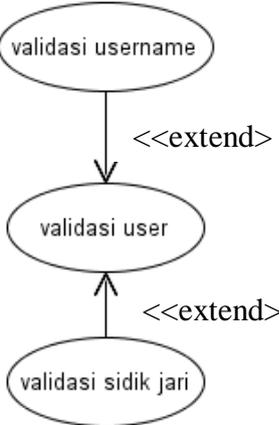
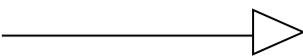
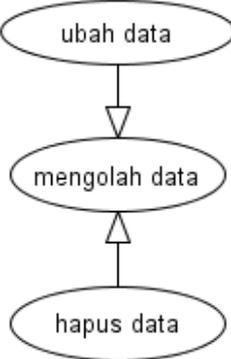
### 2.3.4 Pengertian Use Case Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:155) “*Use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem.” Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *use case* adalah sebagai berikut: Berikut simbol-simbol pada Use Case Diagram :

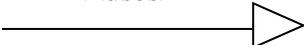
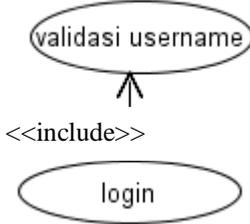
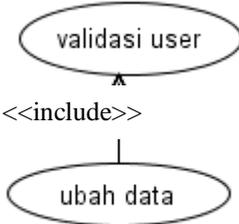
**Tabel 2.1** Simbol-simbol pada *Use case Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use case</i></p> 	<p>fungsi yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal-awal frase nama <i>use case</i></p>
<p>aktor / <i>actor</i></p> 	<p>orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
<p>asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i>.</p>
<p>ekstensi / <i>extend</i></p> 	<p>relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang di tambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan</p>



	<p>itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, misalnya</p>  <pre> graph TD     A([validasi user]) -- "&lt;&lt;extend&gt;" --&gt; B([validasi username])     C([validasi sidik jari]) -- "&lt;&lt;extend&gt;" --&gt; A   </pre> <p>arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i>-nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya</p>
<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> 	<p>hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya:</p>  <pre> graph TD     A([mengolah data]) --&gt; B([ubah data])     C([hapus data]) --&gt; A   </pre>



	arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum)
<p>menggunakan / include / uses</p> <p style="text-align: center;"> <code>&lt;&lt;include&gt;&gt;</code>   </p> <p style="text-align: center;"> <code>&lt;&lt;uses&gt;</code>   </p>	<p>relasi tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini</p> <p>ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di <i>use case</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu di panggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan, misalnya pada kasus berikut:</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p><i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang di tambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada</p>



	pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan.
--	--

### 2.3.5 Pengertian Activity Diagram

Sukanto dan Shalahuddin (2018:161), menjelaskan tentang *activity diagram* sebagai berikut :

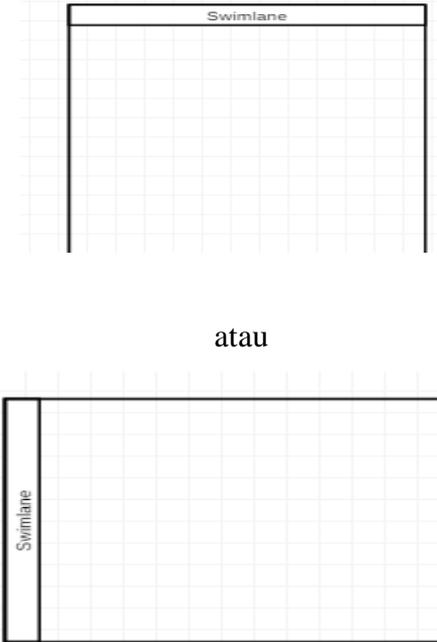
*Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2** Simbol-simbol pada *Activity Diagram*

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



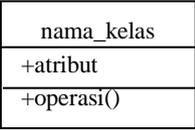
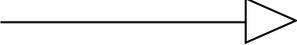
<p style="text-align: center;">Status akhir</p> 	<p>Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir</p>
<p style="text-align: center;">Swimlane</p>  <p style="text-align: center;">atau</p>	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi</p>

### 2.3.6 Pengertian Class Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2018:141), menyebutkan *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Diagram Class* dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p>kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem
<p>antarmuka / interface</p>  <p>nama_interface</p>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
<p>asosiasi / association</p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai <i>multiplicity</i>
<p>asosiasi berarah / <i>directed association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum khusus)
<p>kebergantungan / <i>dependency</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas
<p>agregasi / <i>aggregation</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> )



### 2.3.7 Pengertian Kamus Data

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:73), kamus data (*data dictionary*) digunakan 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 di pahami secara umum (memiliki standar penulisan). Kamus data dalam implementasi program dapat menjadi parameter masukan atau keluaran dari sebuah fungsi atau prosedur.

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa kamus data adalah untuk lebih memperjelas aliran data masukan ataupun keluaran sehingga dapat di pahami oleh pembaca.

**Tabel 2.4** Simbol-Simbol Kamus Data

No	Simbol	Arti
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	Baik ...atau...
4.	{ } <sup>n</sup>	N kali diulang / bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018:73))



## 2.4 Teori Program

### 2.4.1 Pengertian PHP



**Gambar 2.2** Logo PHP

Menurut Enterprise (2019:8), PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *website*. Oleh karena itu, *PHP* dapat dijalankan menggunakan *browser*.

Menurut Kadir (2019:9), *PHP* atau *Hypertext Preprocessor* adalah Bahasa pemrograman *script server side* yang sengaja dirancang lebih cenderung untuk membuat dan mengembangkan *web*.

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa *PHP* adalah untuk membuat atau mengembangkan *web* dan dapat di akses dengan *browser*.

### 2.4.2 Pengertian CodeIgniter



**Gambar 2.3** Logo CodeIgniter

Menurut Sulistiono (2018:7), “*CodeIgniter* aplikasi *open source* yang berupa *framework* untuk membangun bahasa pemrograman PHP. Tujuannya



memungkinkan pengembangan proyek yang lebih cepat dari pada penulisan kode dasar atau kode terstruktur”.

### 2.4.3 Pengertian Bootstrap



**Gambar 2.4** Logo *Bootstrap*

Menurut Sulistiono (2018:17), *Bootstrap* adalah sebuah pustaka *open source* yang merupakan *framework CSS* dan *Javascript* untuk membuat *website* yang responsif.

### 2.4.4 Pengertian PHP MyAdmin



**Gambar 2.5** Logo *PHP MyAdmin*

Menurut Nugroho (2019:8), *phpMyadmin* merupakan sebuah program bebas yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi *PHP*, tujuan dibuatnya program ini adalah untuk mengakses *database MySQL*, intinya adalah di gunakan untuk menjadi administrator dari server *MySQL*. Dengan adanya program ini akan mempermudah dan mempersingkat kinerja kita, dengan kelebihan-kelebihan yang ada mengakibatkan para pengguna awam tidak harus

---



mampu untuk mengetahui sintaks-sintaks *SQL* dalam pembuatan *database* dan *table*.

Menurut Menurut Yudhanto dan Prasetyo (2019:172), *phpMyadmin* merupakan sebuah program aplikasi yang dibuat menggunakan program *PHP* untuk mempermudah kita dalam mengakses *database MySQL*.

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa *phpMyadmin* adalah administrator dari server *MySQL*, menggunakan program *PHP* dengan ini kita dipermudah untuk memanggil *database* yang telah kita buat

#### 2.4.5 Pengertian XAMPP



**Gambar 2.6** Logo XAMPP

Menurut Yudhanto dan Prasetyo (2019:17), *XAMPP* adalah kompilasi program aplikasi gratis terfavorit di kalangan *developer/programmer* yang berguna untuk pengembangan *website* berbasis *PHP* dan *MySQL*.

Menurut Enterprise (2019:3), *XAMPP* merupakan server yang paling banyak digunakan untuk para *programmer PHP*, khususnya level pemula, fiturnya lengkap dan gampang digunakan oleh programmer *PHP* tingkat awam karena yang perlu anda lakukan hanyalah mengunduh, menginstal, dan menjalankan salah satu module bernama *Apache* yang dapat memproses *PHP*.



Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa *XAMPP* adalah sebagai koneksi untuk pemrograman *PHP*.

#### 2.4.6 Pengertian Sublime Text



**Gambar 2.7** Logo Sublime Text

Menurut Faridl (2015:3), Sublime text adalah teks editor berbasis Python, sebuah teks editor yang elegan, kaya fitur, cross platform, mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan developer (pengembang), penulis dan desainer. Para programmer biasanya menggunakan sublime text untuk menyunting source code yang sedang ia kerjakan.

Anton (2016:30) mengemukakan, Sublime seperti halnya Notepad++, Bluefish, Wordpad, Adobe Dreamweaver, Geany, CodeLobester atau yang lainnya, aplikasi ini (sublime Text) dapat dipakai untuk membuat/menuliskan script atau kode.

Sublime memiliki fitur yang dapat mempermudah penulisan script atau kode, antara lain :

1. Multiple selection. Ini adalah fitur unggulan di Sublime text. Fitur ini dapat meletakkan kursor di beberapa tempat (menggunakan Ctrl + click), kemudian mengedit secara bersamaan.
2. Auto completion. Sublime Text memiliki auto complete untuk beberapa Bahasa yang dipakai seperti php, css, dan js.



Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa Sublime adalah sebuah teks editor untuk membuat script atau kode.

#### **2.4.7 Pengertian Website**

Menurut Abdulloh (2018:1), *website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang di sediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat di akses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu *HTML*. Skript *HTML* ini akan diterjemahkan oleh *web browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat di baca oleh semua orang.

Enterprise (2017:1) “Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia.”

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa *website* adalah informasi berupa teks, gambar, animasi, suara dan video yang akan di koneksikan ke internet agar semua orang bisa melihat atau mengakses *website* tersebut.

#### **2.4.8 Pengertian Framework**

Menurut Yudhanto dan Prasetyo (2018:8), “*Framework* adalah kerangka kerja Framework juga dapat di artikan sebagai kumpulan *script* (terutama kelas dan *function*) yang dapat membantu *developer/programmer* dalam menangani berbagai masalah – masalah dalam pemrograman, seperti koneksi ke *database*, pemanggilan *variabel file* dan lain-lain sehingga pekerjaan *developer* lebih fokus dan lebih cepat dalam membangun aplikasi.



#### **2.4.9 Pengertian *Database***

Menurut Abdulloh (2018:103), basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi.

#### **2.4.10 Pengertian *MySQL***

Menurut Sulistiono (2018:97), *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS yang *multithread*, multi-user dengan sekitar 6 juta instansi diseluruh dunia.