

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian berjudul **“Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis Web untuk Efisiensi Penyajian Informasi pada SMA Antartika Sidoarjo”** yang dilakukan oleh Murti, Brian Nusual Karyawan & Hariadi, Bambang & Shintawati, (2016). Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan merancang *Company profile* berbasis *website* dengan menggunakan metode *Web Development Life Cycle* (WDLC) yang menunjukkan bahwa situs web mudah digunakan untuk mengetahui informasi tentang pendaftaran siswa baru dan cepat dalam mengakses situs *website* tersebut. Berdasarkan penelitian ini menghasilkan sebuah *Company Profile* berbasis *website* untuk menyediakan informasi dalam perusahaan atau sekolah.

Penelitian berjudul **“Desain Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website untuk Promosi”** yang dilakukan oleh (Hernandhi, Astuti, & Priambada, 2018). Dalam penelitian ini yang bertujuan merancang *Company Profile* berbasis *website* yang digunakan sebagai media promosi. Peneliti menggunakan 2 metode penelitian untuk menggunakan data yaitu observasi dan wawancara. Metode observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data fakta dan gambaran dari kenyataan perusahaan. Metode wawancara dilakukan dengan cara mewawancarai secara langsung ataupun tidak langsung ke narasumber. Dari penelitian ini menghasilkan sistem informasi menyediakan media promosi berupa sebuah *Company profile* berbasis *website* yang dapat membantu kegiatan promosi.

Penelitian berjudul **“Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Berbasis Web pada Rumah Makan Ayam Geprek Mantap”**

dilakukan oleh (Budi, 2016). Tujuan dari penelitian yaitu mengembangkan Sistem informasi akuntansi penjualan di Rumah Makan Ayam Geprek Mantap menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Sistem pencatatan akuntansi penjualan yang memberikan informasi dengan kebutuhan perusahaan berbasis *website* adalah hasil dari penelitian ini.

Penelitian Berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Hasil Daur Ulang Sampah Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Waterfall”** dilakukan oleh Yuniva & Maulina, (2018). Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah kan produk hasil daur ulang sampah sebagai media pemasaran, membantu PKK kelurahan Gebang Raya untuk meningkatkan penjualan dan mengelola data transaksi penjualan. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang *website* yaitu PHP dan database MySQL, dengan menggunakan metode Waterfall sebagai model pengembangan sistem. Dari penelitian ini menghasilkan sebuah *website* penjualan produk hasil daur ulang sampah sebagai media pemasaran, dan mengelola data transaksi penjualan.

Penelitian berjudul **“Penerapan Teknik SEO (*Search Engine Optimisation*) dengan Metode Onpage dan Offpage pada Website Gargoriau.com”** yang dilakukan oleh Azim, (2019). Penelitian ini bertujuan untuk penerapan pemasaran dengan memanfaatkan SEO dengan metode Onpage dan Offpage dalam pengembangan dan peningkatan jasa pengiriman. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Dari penelitian ini menghasilkan peningkatan *traffic* dari pengunjung *website* dan terdapat pada halaman pertama Google.

Tabel 1
Hasil Penelitian

Peneliti	Judul Penelitian	Tahun	Hasil Penelitian
Azim	Penerapan Teknik SEO (<i>Search Engine Optimisation</i>) dengan Metode Onpage dan Offpage pada Website Gargoriau.com	2019	Sebuah teknik meningkatkan <i>traffic</i> dari pengunjung <i>website</i> dan terdapat pada halaman pertama Google
Hernandhi et al	Desain Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website untuk Promosi	2018	Sebuah <i>Company Profile</i> yang menyediakan informasi yang menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mendapatkan data.
Yuniva & Maulina	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Hasil Daur Ulang Sampah Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Waterfalls	2018	Sebuah sistem penjualan produk hasil daur ulang sebagai media pemasaran dan mengelola data transaksi yang dikembangkan menggunakan Bahasa PHP dan Mysql
Murti, Brian Nusual Karyawan & Hariadi, Bambang & Shintawati	Rancang Bangun <i>Company Profile</i> Berbasis Web untuk Efisiensi Penyajian Informasi Pada SMA Antartika Sidoarjo	2016	Sebuah sistem yang menyediakan informasi-informasi perusahaan

Peneliti	Judul Penelitian	Tahun	Hasil Penelitian
Budi	Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Berbasis Web Pada Rumah Makan Ayam Geprek Mantap	2016	Sebuah Website untuk membantu pencatatan akuntansi dan memberikan informasi kepada perusahaan dikembangkan menggunakan metode SDLC

Menurut penelitian pada Tabel 1 pada proyek ini merancang company profile berbasis website sebagai media promosi yang menyediakan informasi perusahaan Murti, Brian Nusual Karyawan & Hariadi, Bambang & Shintawati, (2016). Dalam pengumpulan data menggunakan teknik wawancara seperti yang digunakan oleh Hernandhi et al., (2018). Pengembangan *website* menggunakan metode SDLC seperti yang dikatakan oleh (Budi, 2016) dan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySql (Yuniva & Maulina, 2018). Kemudian akan dikembangkan *traffic* website untuk terdapat pada halaman pertama Google Azim, (2019).

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Company profile

Company profile adalah sebuah gambaran perusahaan yang dimiliki oleh setiap perusahaan yang berfungsi sebagai tanda identitas dari perusahaan tersebut dan membangun kerja sama dengan perusahaan lainnya. Secara umum profil perusahaan ini berbentuk buku terstruktur dengan baik yang memakai unsur desain komunikasi visual (W. Hidayat, 2016).

2.2.2 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kumpulan data yang saling bergantung satu dengan lainnya (Nurpatonah, 2015). Di bawah ini mengenai penjelasan jenis dari sistem informasi:

1. Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen adalah sistem yang mengolah data dan informasi yang mempermudah pengoperasian tugas dari suatu organisasi (A. Nugroho & Sasongko, 2017).

2. Sistem Informasi Eksekutif

Sistem informasi Eksekutif adalah sistem ini dengan kebutuhan menyusun strategi manajemen tingkat puncak Sugiarto & Rokhman, (2017).

3. Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi disebut sebagai sistem yang mempersiapkan kumpulan kegiatan informasi keuangan didapatkan dari transaksi data yang bertujuan pelaporan internal (Muhammad & Ridwan, 2017).

4. Sistem Informasi Keuangan

Sistem informasi keuangan yang bertujuan menghasilkan informasi yang akurat serta handal dalam penyusunan laporan keuangan (Irwanto, Nugroho, & Nugroho, 2017).

5. Sistem Informasi Manufaktur

Sistem Informasi Manufaktur adalah sistem yang mendukung perusahaan dalam manajemen masalah yang berhubungan dengan produk manufaktur yang tersangkut dalam penginputan, proses dan output dari perusahaan (Sucipto, 2017).

6. Sistem Informasi Sumber Daya Manusia (SISDM)

SISDM yang merupakan strategi pengumpulan, penyimpanan, pemeliharaan, pendapatan, dan validasi data yang diperlukan organisasi tentang sumber daya manusia dalam pekerjaan (Ibrahim, 2016).

7. Sistem Informasi Pemasaran

Sistem informasi pemasaran didefinisikan dalam sistem yang mempercepat serta mempermudah hubungan pertukaran dalam lingkungan bersifat dinamis yang sewaktu-waktu berubah (Hernandhi et al., 2018).

Pembagian sistem informasi disesuaikan dengan kebutuhan dari organisasi.

Oleh sebab itu, dalam membuat sistem yang efektif diperlukan ide dan perencanaan, pengaturan, pelaksanaan, dan evaluasi sesuai dengan keperluan organisasi (Fadillah, Muttaqin, Milly, & Marbun, 2016). Pembagian sistem informasi terbagi sebagai berikut:

1. Sistem informasi dikelompokkan menjadi tiga level menurut organisasi yaitu level manajerial, level fungsional, dan level operasional .

2. Sistem informasi aktivitas manajemen dibagi menjadi 4 yaitu sistem informasi akademik, perbankan, perhotelan, dan sistem asuransi.
3. Fungsionalitas sistem informasi bisnis terdiri dari sistem informasi keuangan, SDM (sumber daya manusia), akuntansi, pemasaran, dan sistem manufaktur.

Penelitian informasi yang dilakukan oleh penulis berupa sistem informasi yang dibangun dalam platform Aplikasi web. Aplikasi web adalah sebuah sistem mendukung interaksi pengguna melalui *website*. Fitur dari aplikasi web bersifat ketelitian data, membantu transaksi data, dan arsitektur halaman web dinamis (Saraswati & Putra, 2015). Di bawah ini adalah kelebihan dari sistem informasi :

1. Data Penyimpanan

Sistem informasi yang penyimpanan data pada server *online* maupun *offline*, sehingga data dapat masuk tanpa *overload*.

2. Pembatasan User

Banyaknya user yang masuk tidak dibatasi yang akan mengakses untuk ke *website* ini.

3. Akses Mudah

Untuk membuka *website* ini terbilang cukup mudah, begitu pula untuk mendaftar sebagai user hanya dalam mengisi data diri pada *form* pendaftaran.

4. Update

Website ini yang berisi data *Cross-Origin Resource Sharing* (CORS), maka sudah selayaknya *website* ini dapat diperbarui sehingga akan menarik untuk mengunjungi *website* ini.

2.2.3 System Development Life Cycle

System Development Life Cycle (SDLC) adalah langkah-langkah dalam perancangan sistem. Terdapat 12 model SDLC (Hermawan, 2017). Model SDLC yang populer dan sering digunakan adalah *waterfall*. Dengan siklus SDLC langkah-langkah dalam proses membangun suatu sistem dapat dikerjakan oleh tim yang berbeda, terdapat empat tahapan pengembangan software yaitu:

1. Perencanaan

Pada fase ini dapat di definisikan sebagai bagian yang mendasar dari pengembangan sistem informasi dan pertimbangan mengapa dan informasi apa diperlukan dalam membangun sistem serta menentukan bagaimana sistem informasi akan dikembangkan. Fase ini dimaksudkan untuk merencanakan suatu terobosan baru dalam sistem pemesanan ruangan yang menggunakan *website* sebagai media pemesanan. Pihak perusahaan menentukan satu tim dikhususkan untuk menangani sistem ini sebagai dasar untuk mengembangkan sistem yang lebih baik (Hermawan, 2017).

2. Analisis

Fase ini pengontrolan penggunaan sistem dengan baik serta mengembangkan sistem tersebut (Hermawan, 2017).

3. Desain

Fase ini merupakan tahapan merancang tampilan aplikasi yang dikelompokkan dalam dua fase yaitu desain sistem umum dan terinci (Hermawan, 2017).

4. Implementasi

Fase ini merupakan di mana sistem informasi yang dibangun oleh tim pengembang yang sesuai dengan ruang lingkup yang telah direncanakan pada fase-fase sebelumnya. Fase ini adalah tahapan penggunaan aplikasi yang sudah dirancang beserta tim-tim pengembang sistem agar sistem berjalan dengan baik (Hermawan, 2017).

Menurut (R. Hidayat, Marlina, & Utami, 2017), Model *Waterfall* yang merupakan pengembangan sistem informasi bersifat inkonsisten. Model *waterfall* disebut dengan model sekuensial linier (*sequential liner*). Model ini mempersiapkan pendekatan alur sistem informasi secara berurutan yang dimulai dari analisis, rangkaian, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung. Berikut penjelasan tahap-tahap dalam bentuk *waterfall* yaitu:

1. Analisis

Proses pengumpulan data untuk mempersiapkan kebutuhan sistem yang dapat dipahami seperti kebutuhan dari user.

2. Desain

Desain merupakan langkah-langkah pembuatan rangkaian system, struktur data, gambaran sistem dan prosedur pengembangan.

3. Pembuatan kode *website*

Desain akan realisasikan ke dalam website, sehingga terbentuk sebuah *website* yang sesuai dengan tahap sebelumnya.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk meminimalisasikan terjadinya kesalahan dari segi logis, maupun sistem.

5. Pendukung

Pendukung yang mengulangi proses analisis sistem yang telah dibuat, dalam permasalahan perubahan sistem dikarenakan terjadi kesalahan ketika dipakai oleh user dan tidak ditemukan oleh penguji.

2.2.4 Website

Website adalah halaman yang saling berhubungan dan mencantumkan informasi-informasi dapat di akses melalui sebuah browser dan jaringan internet.

(R. F. Nugroho, Ahmad, St, Sun, & St, 2016). *Website* dapat di akses menggunakan

browser dengan menggunakan sebuah *uniform resource locator* (URL) yang menunjukkan alamat *website*:

Jenis *website* dibagi dalam dua macam yaitu:

1. *Website* dinamis di definisikan sebagai halaman *web* yang menyiapkan informasi yang selalu berubah dengan memanfaatkan penggunaan *Backend* yang berhubungan ke database Prasetyo Ekkal, S.Kom., (2015)
2. *Website* Statis yang merupakan halaman *website* yang menyiapkan informasi yang tetap atau jarang diubah Prasetyo Ekkal, S.Kom., (2015).

Bahasa pemrograman *website* terbagi beberapa komponen sebagai berikut:

1. HTML

Hyper text markup language (HTML) di definisikan sebagai bahasa pemrograman yang mengontrol tampilan halaman *website*.

2. PHP

Hypertext preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman *scripting* khusus digunakan perancangan *website*, karena bersifat *server side scripting*. PHP dapat membuat sebuah aplikasi *website* yang terhubung ke sistem database untuk mengendalikan data (Juliany, Salamuddin, & Dewi, 2018).

3. CSS

Cascading style sheet (CSS) dapat diartikan bahasa yang mengatur bentuk tampilan *website* dengan memakai bahasa penanda (*markup language*) seperti id, dan class (Juliany et al., 2018).

4. JavaScript

JavaScript adalah konsep bahasa pemrograman *prototype* yang dipakai dalam halaman-halaman *website* yang di kolaborasikan dalam dengan bahasa pemrograman *HTML* dalam penentuan layout (George, Radja, Setiabudi, & Andjarwirawan, 2015)

Penelitian berjudul “Sistem Pemesanan Menu Berbasis Web Memanfaatkan Mikrotik API di Miaw Shake Cat Cafe” dilakukan oleh (Mardina, 2015). Tujuan penelitian untuk membangun sebuah sistem pemesanan berbasis *website* dengan menggunakan mikrotik API sebagai pendukung wifi di Miaw Shake Cat Café. yang memberikan kemudahan kepada pembeli serta meningkatkan efektivitas waktu para pekerja dalam transaksi penyimpanan data. Sistem pemesanan online dapat di akses melalui internet adalah hasil dari penelitian ini.

2.2.5 Database

Database merupakan serangkaian informasi yang disimpan dalam jumlah data yang besar dan pengelolaan database itu dikenal dengan manajemen sistem (DBMS) (Cahyono, 2016). sistem manajemen database merupakan suatu sistem yang melakukan pengendalian data dari *website* ke database. Salah satu DBMS yang menjadi standar bagi seluruh dunia adalah SQL.

SQL adalah suatu bahasa yang melakukan mengakses dan mengoperasikan data yang disimpan dalam database (Arifin, Adline, & Tobing, 2015). Struktur dari SQL dibagi menjadi 3 bagian instruksi, yaitu:

1. DDL (*Data Definition Language*) adalah bahasa perintah yang dipakai untuk menggambarkan sebuah kerangka database. (A. Nugroho & Tohir, 2017)
2. DML (*Data Manipulation Language*) adalah bahasa yang dipakai untuk memanipulasi dan pengambilan data dari sebuah database (A. Nugroho & Tohir, 2017).
3. DCL (*Data Control Language*) dapat diartikan sebagai bahasa yang digunakan untuk pengaturan data dari database serta keamanan dalam pengaksesan database bagi user tertentu (Wongso, 2015).

Kegunaan database dibentuk untuk mengatasi masalah yang sering dihadapi di dalam pengolahan data seperti:

1. Redudansi dan inkonsistensi data
Yaitu cadangan penyimpanan data pada beberapa lokasi atau media penyimpanan yang mengakibatkan terjadi pemborosan media penyimpanan.

2. Keamanan data

Keamanan data bisa menggunakan database manajemen. contohnya mengenai laporan keuangan perusahaan tidak diperbolehkan menggunakannya dengan membuat suatu password dan wewenang atau hak akses.

3. Mengakses data

Dalam mengakses data dengan mengambil data secara langsung dari program aplikasi yang digunakan.

4. Isolasi data untuk standardisasi

Dalam penyimpan data yang dalam bentuk format yang sama sehingga penulisan aplikasi dalam pengambilan dan menyimpan data lebih mudah.

Jenis Penyusunan database untuk membantu penyusunan tabel data, maka dapat menggunakan dua cara tersebut yaitu:

1. Database Hierarki

Database Hierarki adalah kumpulan aturan khusus yang berbentuk gambaran struktur pohon (Swara, Kom, & Pebriadi, 2016).

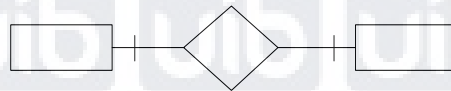
2. Database Relasional

Database Relasional adalah database yang disusun dalam konsep sejumlah antar tabel yang berelasi (Ardhiansyah, Adhi Ircham, 2017).

Menurut (Munir, 2017), Beberapa bentuk dari kardinalitas database di antaranya:

1. *One to One* (1:1)

Sebuah entitas hanya dapat memiliki satu kejadian ke entitas yang direalisasikan. Bentuk *one to one* pada Gambar 1.



Gambar 1 One to One

2. *One to Many* (1:N)

Sebuah entitas hanya dapat memiliki satu kejadian ke entitas yang direalisasikan, tetapi entitas yang direalisasikan dapat memiliki banyak kejadian untuk objek berelasi. Bentuk *one to many* pada Gambar 2.



Gambar 2 One to Many

3. *Many to Many* (M:N)

Sebuah kejadian dari sebuah entitas yang memiliki satu atau lebih kejadian dari entitas yang berhubungan, begitu pula sebaliknya. Bentuk *many to many* pada Gambar 3.



Gambar 3 Many to Many

2.2.6 Unified Modeling Language (UML)

UML adalah metode pemodelan secara visual untuk menggambarkan sistem informasi UML dikembangkan sebagai salah satu yang digunakan untuk analisis dan desain berorientasi objek (Rahardi, Nugroho, & Ferdiana, 2016).

Demikian UML yang digunakan untuk mendokumentasikan sistem informasi.


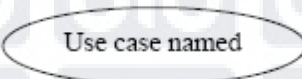
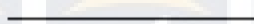
1. *Flowchart*

Flowchart merupakan rangkaian menggambarkan alur dari program atau prosedur sistem. Berfungsi sebagai membantu dalam membuat dokumentasi program (Mulyati, Hidayat, & Lestari, 2015).

2. *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah rangkaian yang saling berkaitan untuk menganalisis sistem, dan keperluan sistem. Use case yang menggunakan fungsi benda dalam sebuah mode dan direalisasikan oleh *collaborate* (Rahardi et al., 2016). Umumnya notasi use case digambarkan seperti Tabel 2:

Tabel 2
Simbol Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Aktor adalah pengguna sistem. Aktor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai aktor.
	Use Case	Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan di dalam elips tersebut.
	Association	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan aktor dengan use case. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Aktor dengan Use Case.

3. *Entity Relationship Diagram*

Entity relationship diagram (ERD) adalah rangkaian pemodelan yang menjelaskan relasi antar entitas yang akan digunakan dalam sistem.

ERD digunakan merancang struktur database (Mulyati et al., 2015).

Menurut (Noor, 2018), adapun komponen penyusunan ERD yaitu:

1. Entitas merupakan objek yang disimpan untuk membedakan dengan objek lain. Penamaan objek belum tentu merupakan nama dari tabel seperti buku, dan meja.
2. Atribut adalah kolom yang disimpan pada entitas.
3. Atribut kunci primer adalah kolom yang bersifat unik, dan bisa lebih dari field untuk digunakan sebagai kunci utama mengakses data yang diinginkan.
4. Atribut multi nilai adalah kolom yang disimpan dalam entitas yang memiliki atribut yang lebih dari satu.
5. Relasi adalah penghubung antar entitas, yang sering diawali dengan kata kerja.

2.3 Aplikasi yang digunakan dalam Pengembangan Sistem

2.3.1 Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan *software* editor yang dibuat oleh Microsoft, pada dasarnya Microsoft mengetahui bahwa tidak semua programmer menggunakan sistem operasi Microsoft Windows. Kemudian Microsoft mengambil keputusan untuk rilis *Visual studio code online* dalam bentuk *website*, target utama dari editor ini ialah para programmer web developer yang mengembangkan aplikasi *website* maupun *android* atau *IOS* (Octafian, Budiwati, & Tambunan, 2017).

2.3.2 Framework jQuery

Menurut Chulkamdi & Purnomo, (2016), Framework jQuery merupakan suatu *library JavaScript* yang menekankan bagaimana interaksi antara *JavaScript* dan HTML. jQuery memiliki slogan “*write less, do more*”. Pada perkembangan jQuery tidak sekadar *library JavaScript* namun kelebihan seperti penulisan kodenya ringan,

menerapkan desain yang dapat beradaptasi dengan berbagai jenis perangkat, dan menonjolkan *markup* semantic (Ruhimat, Hernawati, & Siswanto, 2017). Oleh karena itu fitur yang digunakan adalah ajax untuk membuat halaman web lebih responsif dan berinteraksi dengan server sehingga halaman website tidak harus *reload* setiap kali pengguna meminta perubahan.

2.3.3 Framework Bootstrap

Menurut Yaqin, (2018), Framework Bootstrap adalah salah satu sistem *front end* yang responsif. Bootstrap dikembangkan dengan tujuan membantu desainer dan mengembang dalam membangun tampilan website secara cepat dan efisien. Di dalam *bootstrap* terdapat HTML, CSS berbasis rancangan yang tipografi, forms, tombol, tabel, navigasi, modal, carousel, dan komponen lain yang dibutuhkan dalam pengembangan website. pengembangan dapat menggunakan tata letak variable-width dalam merancang.

Menurut Andriansyah, (2017), keuntungan menggunakan bootstrap adalah tampilan yang diinginkan.

1. Mudah untuk dalam penggunaan yang memiliki pengetahuan HTML dan CSS.
2. Fitur responsif, CSS responsif yang dimiliki bootstrap dapat menyesuaikan ukuran layer ke perangkat telepon seluler, tablet, dan desktop.
3. Pendekatan berbasis mobile, pada bootstrap 3, model berbasis mobile yang menjadi bagian inti dari framework.
4. Kompatibilitas terhadap browser, *bootstrap* dipakai dengan baik pada berbagai browser.

2.2.5 MySQL

MySQL adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional yang dimiliki oleh Oracle Corporation dan didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (General Publik lisensi). MySQL dapat digunakan secara umum, namun dengan syarat tidak boleh dijadikan produk turunan dan dijual kembali atau komersialkan (Ghotbi, Esteban-Martin, & Ebrahim-Zadeh, 2016).

2.2.6 XAMPP

Menurut Irianto, (2018), XAMPP adalah aplikasi yang membuat instalasi kebutuhan pengembang menjadi mudah. Karena di dalamnya terdapat web server apache, database server MySQL. XAMPP mendukung pemasangan di Windows dan Linux. Keuntungan lain dari XAMPP adalah dengan penginstalan sudah tersedia apache web server, MySQL database server, PHP Support (PHP 5 dan PHP 7).

Bagian penting dari XAMPP yaitu:

1. Htdocs adalah tempat penyimpanan berkas-berkas yang bisa digunakan untuk mengonfigurasi, seperti PHP, HTML, ASP.NET.
2. PHPMyAdmin merupakan pengaturan yang mengelola basis data MySQL yang ada di komputer
3. Control Panel yang berfungsi untuk pengaturan layanan *service* XAMPP, seperti menghentikan dan memulai layanan