



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Komputer

Siduningrum (2020:355) menjelaskan bahwa komputer adalah alat yang mampu mengolah data dan disesuaikan dengan aturan baku yang telah ditetapkan.

Kemudian Kusumo (2019:1) juga menambahkan pengertian komputer adalah “Mesin elektronik untuk menyimpan dan mengolah informasi serta memberikan hasil pengolahan secara cermat sesuai perintah”.

Selain itu, menurut Shelly dan Gunter dikutip Sindu dan Paramartha (2018:4), “Komputer merupakan sebuah perangkat elektronik, beroperasi di bawah kendali instruksi disimpan dalam memori, yang dapat menerima data, mengelola data sesuai dengan aturan yang ditetapkan, dan memproduksi hasil”.

2.1.2 Perangkat Lunak

Yurindra (2017:1), “Perangkat lunak adalah seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak dapat berupa program atau prosedur”.

Sedangkan menurut (Rianto, 2021:5), “*Software* (Perangkat Lunak), merupakan suatu data yang diprogram sedemikian rupa dan disimpan dalam bentuk digital yang tidak terlihat secara fisik tetapi tersimpan dalam media penyimpanan komputer”.

2.1.3 Data

Sutabri dikutip Rusmawan (2019:35), “Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi.”

Sany (2020:13) menguraikan pengertian data sebagai berikut.



“Dalam kehidupan sehari-hari data berarti suatu pernyataan yang diterima secara apa adanya. Artinya data yang diperoleh dari berbagai sumbernya masih menjadi sebuah anggapan atau fakta karena memang belum diolah lebih lanjut. Setelah diolah melalui suatu penelitian atau percobaan maka data dapat berubah menjadi bentuk yang lebih kompleks misal *database*, informasi atau bahkan solusi pada masalah tertentu.”

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Sutabri dikutip Habibi *et al.*, (2020:4) menyatakan bahwa “Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya.”

Sedangkan Pane *et al.*, (2020:53) menyatakan bahwa “Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris *application* yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau *software* yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu”.

2.2.2 Pengertian Monitoring

Handoko dikutip Yahya *et al.*, (2021:155), mengemukakan “Monitoring adalah sebagai proses untuk menjamin bahwa tujuan-tujuan organisasi dan manajemen dapat tercapai, hal ini berkenaan dengan cara-cara membuat kegiatan-kegiatan sesuai dengan yang direncanakan”.

Shapiro dan Tomain dalam Komarudin (2020:72) mendefinsikan monitoring adalah “*Systematic collection and analysis of information as a project progresses*”.



2.2.3 Pengertian Penyewaan

Nugraha (2018:42) menjelaskan dalam jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Penyewaan Alat *Outdoor* di Malindo Kota Tasikmalaya Berbasis Web” mengatakan bahwa “Penyewaan adalah persetujuan atas manfaat (barang) dengan penera (imbala)”.

Kemudia, Siswidiyanto et al., (2020:17) juga mengemukakan bahwa “Penyewaan adalah sebuah persetujuan dimana sebuah pembayaran dilakukan oleh penggunaan suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain”.

2.2.4 Pengertian Aset

Usnaini et al., (2021:37) mengatakan “Aset merupakan sesuatu yang bernilai ekonomis dari pemanfaatan/pengoperasioan yang menghasilkan pendapatan dan siklus umurnya yang panjang”.

Sihombing dan Yanris., (2020:12) menyebutkan bahwa “Aset adalah sesuatu barang yang memiliki nilai ekonomi, nilai komersial ataupun nilai tukar yang dimiliki oleh suatu individu atau instansi”.

2.2.5 Pengertian Properti

Ernayani et al., (2021:261) memberikan penjelasan bahwa “Properti adalah opsi bisnis yang memberi investor jaminan pengembalian investasi yang dapat diprediksi”.

Sedangkan, Khoirudin dan Khasanah (2022:148), mengatakan “Properti merupakan aset yang memiliki nilai investasi yang tinggi dan dinilai cukup aman serta stabil”.

2.2.6 Pengertian Perseroan Terbatas (PT)

Fuady (2017:1-2) memberikan penjelasan perseroan terbatas dalam bukunya yang berjudul Perseroan Terbatas Paradigma Baru secara lengkap pada uraian berikut ini.



“Perseroan terbatas adalah suatu perusahaan dalam bentuk badan hukum yang merupakan persekutuan modal yang didirikan berdasarkan perjanjian dari para pendirinya untuk melakukan kegiatan usaha dengan modal dasar, di mana modal dasar tersebut dibagi ke dalam saham-saham, dengan memenuhi persyaratan yang ditetapkan dalam undang-undang yang terkait dan peraturan perundang-undangan lainnya.”

Kemudian, Frija Rahman et al., (2016:2) juga menyatakan perseroan terbatas dalam uraian berikut ini.

“Pengertian Perseroan Terbatas seperti dikemukakan dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 adalah badan hukum yang merupakan persekutuan modal, didirikan berdasarkan perjanjian, melakukan kegiatan usaha dengan modal dasar yang seluruhnya terbagi dalam saham dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan dalam undang-undang ini serta peraturan pelaksanaannya.”

2.2.7 Pengertian Aplikasi Monitoring Penyewaan Aset Properti pada PT Perusahaan Listrik Negara (Persero) Unit Induk Pembangkitan Sumatera Bagian Selatan Berbasis *Website*

Aplikasi monitoring penyewaan aset properti pada PT Perusahaan Listrik Negara (Persero) Unit Induk Pembangkitan Sumatera Bagian Selatan Berbasis *Website* adalah sebuah aplikasi yang mampu memudahkan karyawan PT Perusahaan Listrik Negara (Persero) Unit Induk Pembangkitan Sumatera Bagian Selatan dalam memonitoring data penyewaan aset properti khususnya waktu penyewaan aset per bulannya agar lebih efektif dan efisien dan memberikan kemudahan kepada *tenant* untuk memeriksa dan memonitoring tenggang waktu penyewaan aset yang harus dibayar.



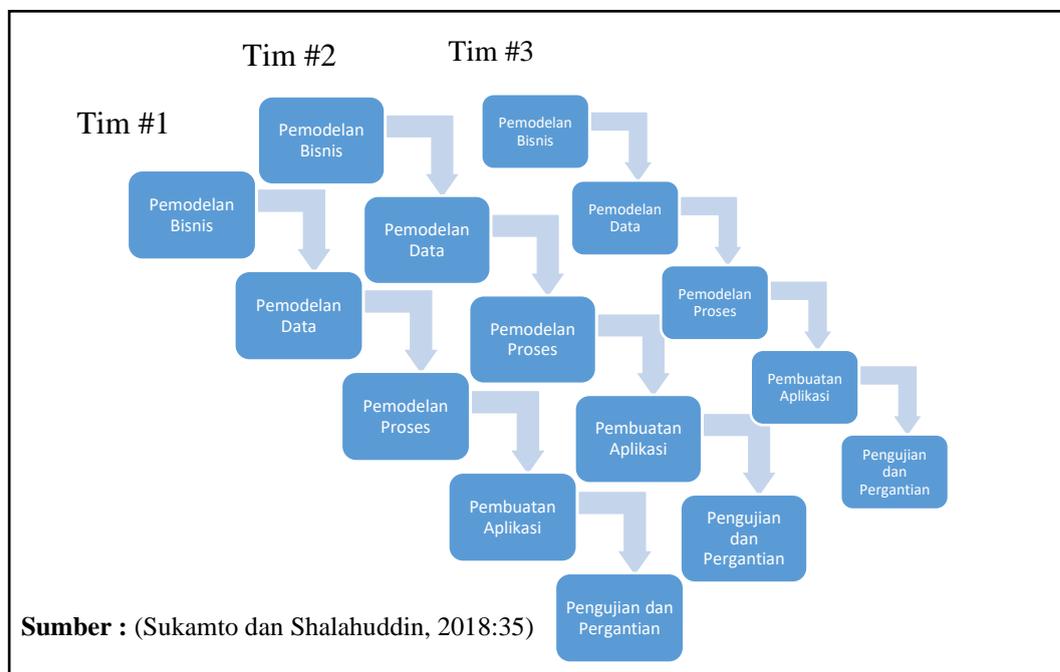
2.3 Teori Khusus

2.3.1 Metode Pengembangan Sistem

Rapid Application Development (RAD) adalah metode pengembangan sistem informasi dengan waktu singkat, sehingga dinilai tepat digunakan dalam pembangunan sistem informasi. (Wahyuningrum dan Januarita dalam Purwati et al., 2021).

“Model RAD adalah adaptasi dari model air terjun versi kecepatan tinggi dengan menggunakan model air terjun untuk pengembangan setiap komponen perangkat lunak. Jika kebutuhan perangkat lunak dipahami dengan baik dan lingkup perangkat lunak dibatasi dengan baik sehingga tim dapat menyelesaikan pembuatan perangkat lunak dengan waktu yang pendek. Model RAD membagi tim pengembang menjadi beberapa tim untuk mengerjakan beberapa komponen masing-masing tim pengerjaan dapat dilakukan secara parallel.” (Sukamto dan Shalahuddin, 2018:34)

Berikut ini adalah gambar dari model RAD:



Gambar 2.1 Ilustrasi Model RAD



- **Pemodelan Bisnis**
Pemodelan yang dilakukan untuk memodelkan fungsi bisnis untuk mengetahui informasi apa yang terkait proses bisnis, informasi apa saja yang harus dibuat, siapa yang harus membuat informasi itu, bagaimana alur informasi itu, proses apa saja yang terkait informasi itu.
- **Pemodelan Data**
Memodelkan data apa saja yang dibutuhkan berdasarkan pemodelan bisnis dan mendefinisikan atribut-atributnya beserta relasinya dengan data-data yang lain.
- **Pemodelan Proses**
Mengimplementasikan fungsi bisnis yang sudah didefinisikan terkait dengan pendefinisian data.
- **Pembentukan Aplikasi**
Mengimplementasikan pemodelan proses dan data menjadi program. Model *RAD* sangat menganjurkan pemakaian komponen yang sudah ada jika dimungkinkan.
- **Pengujian dan Pergantian**
Menguji komponen-komponen yang dibuat. Jika sudah teruji maka tim pengembang komponen dapat beranjak untuk mengembangkan komponen berikutnya.

2.3.2 *Data Flow Diagram (DFD)*

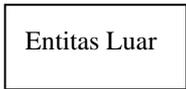
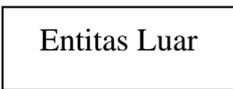
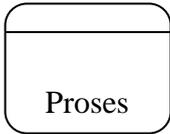
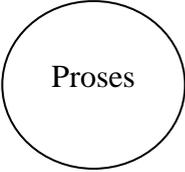
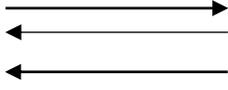
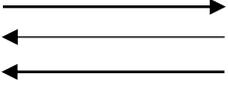
Menurut Kristanto dalam Muslihudin dan Oktafianto (2016:46), “*Data flow diagram* adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan ke mana tujuan data yang keluar dari sistem, di mana data tersimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut”.



Sutabri dalam Muslihudin dan Oktafianto (2016:46) menjelaskan bahwa “*Data flow diagram* adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem otomatis/komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan”

Rusmawan (2019:54), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam *Data Flow Diagram*, yaitu:

Tabel 2.1 Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Gane/Sarson	Yourdan/De Marco	Keterangan
1			Entitas eksternal, dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi
2			Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. komponen fisik, tidak diidentifikasi
3	Aliran data 	Aliran data 	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
4			Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses

Sumber : Rusmawan (2019:54)

Kemudian, Sukamto dan Shalahuddin (2018:73) juga memperjelas tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD dalam uraian berikut ini.



Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD.

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram* DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.
2. Membuat DFD Level 1 DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan di kembangkan . DFD level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah di buat.
3. Membuat DFD Level 2 Modul-Modul Pada DFD Level 1 (satu) dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2 (dua). Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di-*breakdown*.
4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya DFD Level 3, 4, 5, dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di atasnya. *Breakdown* pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

2.3.3 *Flowchart*

Menurut Indrajani dalam Rusmawan (2019:48), “*Flowchart* merupakan gambaran secara fisik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program”.

Pratiwi (2020:14) menyatakan bahwa “*Flowchart* adalah bentuk gambar/diagram yang mempunyai aliran satu atau dua arah secara sekuensial. *Flowchart* digunakan untuk merepresentasikan maupun mendesain program”.

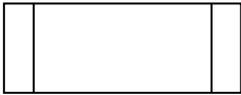
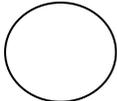
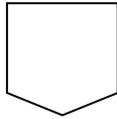
Pratiwi (2020:14) juga menjelaskan simbol-simbol *flowchart* sebagai berikut:



Tabel 2.2 Simbol Flowchart

No.	Keterangan	Lambang	Contoh
1.	Mulai/Selesai (Terminator)		
2.	Aliran Data		
3.	Input/Output Data		
4.	Proses		
5.	Percabangan		
6.	Perulangan		
7.	Preparation (Pemberian nilai awal satu variabel)		

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol *Flowchart*

No.	Keterangan	Lambang	Contoh
7.	<i>Preparation</i> (Pemberian nilai awal suatu variabel)		
8.	<i>Call</i> (Memanggil suatu prosedur/fungsi)		
9.	Titik <i>connector</i> yang berada di halaman yang sama		
10.	Titik konektor yang berada di halaman lain		

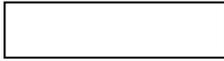
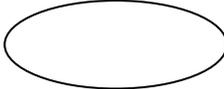
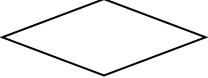
Sumber : Pratiwi (2020:15)

2.3.4 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Rusmawan (2019:64) “ERD merupakan gambaran grafis dari suatu model data yang menyertakan deskripsi detail dari seluruh entitas (*entity*), hubungan (*relationship*), dan batasan (*Constraint*) untuk memenuhi kebutuhan sistem analis dalam menyelesaikan pengembangan sebuah sistem”.

Mulyani (2016:100) juga mengatakan bahwa “ERD merupakan *tools* yang digunakan untuk memodelkan struktur data dengan menggambarkan entitas dan hubungan antara entitas (*relationship*) secara abstrak (konseptual).”

**Tabel 2.3** Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Simbol	Keterangan
	Entitas mendeskripsikan tabel
	Atribut mendeskripsikan field dalam tabel
	Relasi mendeskripsikan hubungan antar tabel
	Garis mendeskripsikan penghubung antar himpunan relasi

Sumber : Rusmawan (2019:65)

2.3.5 Kamus Data

Menurut Rusmawan (2019:36) dalam buku yang berjudul Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman, “Kamus data merupakan katalog fakta data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi”.

Selain itu mengutip perkataan Sukamto dan Shalahuddin (2018:74) dalam bukunya yang berjudul Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek bahwa kamus data adalah sekumpulan daftar elemen data yang diproses dalam sistem perangkat lunak sehingga data input dan output mampu dipahami secara umum serta mempunyai standar cara penulisan.

Sukamto dan Shalahuddin (2018:74) juga menambahkan penjelasan kamus data dalam uraian berikut ini.

Kamus data biasanya berisi:

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



Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut:

Tabel 2.4 Simbol Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	disusun atau terdiri dari
+	Dan
[]	baik...atau...
{ } ⁿ	n kali diulang/bernilai banyak
()	data opsional
* ... *	batas komentar

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:74)

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Basis Data

Fathansyah (2018:3) menyatakan bahwa “Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan” .

Sedangkan, Lubis (2016:3) menyatakan bahwa “Basis data adalah tempat berkumpulnya data yang saling berhubungan dalam suatu wadah (organisasi/perusahaan) bertujuan agar dapat mempermudah dan mempercepat untuk pemanggilan atau pemanfaatan kembali data tersebut”.

2.4.2 Pengertian MySQL

Zaki dan Community dalam Pangesti (2020:9) mengemukakan bahwa “MySQL merupakan *database* yang memiliki tipe data bersifat relasional, yang berarti MySQL memiliki cara penyimpanan datanya berbentuk tabel-tabel yang saling terhubung.”



Sedangkan menurut Rusmawan (2019:97), “MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.”

2.4.3 Pengertian Website

Abdulloh dalam Sa’ad (2020:3) menyatakan bahwa “*Website* atau *web* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.”

Kemudian Sa’ad (2020:4) juga menambahkan pengertian *website* dalam buku yang berjudul *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment* bahwa *website* adalah sekumpulan halaman situs yang dirangkum dalam sebuah domain atau pun subdomain yang tempatnya berada dalam WWW atau yang disebut *World Wide Web* di internet.

2.4.4 Pengertian XAMPP

Habibi *et al.*, (2020:5) mengatakan “XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi merupakan kompilasi dari beberapa program”.

Harani dan Sunandhar (2020:8) mengemukakan dalam bukunya yang berjudul *Aplikasi Prospek Sales Menggunakan Codeignitier*, “XAMPP merupakan salah satu paket instalasi *Apache*, *PHP* dan *MySQL* yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga aplikasi tersebut”.

2.4.5 Pengertian PHP

Menurut Sidik (2017:4) menyatakan bahwa “*PHP* merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman *script script* yang membuat dokumen *HTML*”



secara *on the fly* yang dieksekusi di *server web*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML, dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side*”

Enterprise (2018:1) mengatakan “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* dinamis dan interaktif”.

Selain keduanya, Muhardin dikutip Sunarya dan Bahit (2020:34) juga menjelaskan bahwa “PHP atau merupakan singkatan rekursif dari PHP: *Hypertext Preprocessor* adalah suatu bahasa pemrograman yang termasuk kategori *server-side programming*”.

2.4.6 Pengertian HTML

Wepmen dikutip Sunarya dan Bahit (2020:1) menjelaskan “HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web* dengan tujuan untuk menampilkan berbagai informasi dalam sebuah *web* yang akses melalui internet”.

Sedangkan Ducket dikutip Sunarya dan Bahit (2020:2) juga menjelaskan bahwa “HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sekumpulan simbol-simbol atau *tag-tag* yang dituliskan dalam sebuah *file* dengan tujuan untuk menampilkan informasi dari yang dituliskan dalam bentuk simbol atau tersebut pada halaman *web browser*”.

Sunarya dan Bahit (2020:3) juga menjelaskan tag dasar dari sebuah HTML sebagai berikut ini.

Tabel 2.5 Tag Dasar sebuah HTML

Tag	Keterangan
!DOCTYPE html	Merupakan deklarasi dari HTML 5 & penulisan deklarasi dalam huruf besar ataupun kecil tidak menjadi masalah.
<html></html>	Digunakan untuk membuat sebuah dokumen html.



Lanjutan Tabel 2.5 Tag Dasar sebuah HTML

Tag	Keterangan
<head></head>	Memberikan informasi pada sebuah dokumen tersebut, pada pembuatan <i>website</i> bisa digunakan <i>insert file</i> seperti CSS.
<title></title>	Memberikan judul pada dokumen html tersebut.
<body></body>	Menggambarkan isi dari halaman atau dokumen HTML tersebut.
<header></header>	Digunakan untuk menampilkan tajuk kepala atau bagian <i>header</i> (atas), tag ini hanya bisa digunakan pada HTML 5. Secara <i>default</i> jika tidak teratur, maka <i>browser</i> akan menampilkan bagian <i>header</i> berupa blok.
<footer></footer>	Digunakan untuk memberikan bagian kaki pada sebuah dokumen HTML, biasanya digunakan untuk informasi atau hak cipta.

2.4.7 Pengertian *Visual Studio Code*

Sole (2019:1) menjelaskan pengertian *Visual Studio Code* dalam uraian di bawah ini.

Visual Studio Code is not just another evolved notepad with syntax colorization and automatic indentation. Instead, it is a very powerful code-focused development environment expressly designed to make it easier to write web, mobile, and cloud applications using languages that are available to different development platforms and to support the application development lifecycle with a built-in debugger and with integrated support to the popular Git version control engine.



Sedangkan menurut Johnson (2019:2) ia mengatakan bahwa “*Visual Studio Code is a cross-platform editor. In this instance, cross-platform means that a version is available to run on Windows (7, 8, and 10), macOS, and Linux.*”

2.4.8 Pengertian JavaScript

Reynaldi et al., (2020) mengatakan pengertian *Javascript* dalam uraian di bawah ini.

“*JavaScript* adalah bahasa pemrograman yang memungkinkan kita untuk mengimplementasikan fitur-fitur kompleks pada sebuah *website*. *JavaScript* adalah lapis ke tiga dari lapisan standar teknologi *web*. Dua lainnya adalah HTML dan CSS.”

Menurut Salim et al., (2022) ia mengatakan bahwa “*JavaScript* adalah salah satu bahasa pemrograman berupa script yang di-*interpreter* oleh *browser* (*clientside*). *Interpreter* tersebut tersedia di hampir semua *web browser* yang pada umumnya digunakan seperti Google Chrome, Mozilla, atau pun yang lainnya.”

2.5 Referensi Jurnal (Penelitian Terdahulu)

Berikut ini tabel yang menjelaskan beberapa contoh referensi jurnal yang digunakan sebagai acuan dan perbandingan dalam menyusun laporan akhir ini.



Tabel 2.6 Tabel Referensi Jurnal

NO	JUDUL /PENULIS/TAHUN	MASALAH	TEORI	METODE	HASIL
1.	Aplikasi Monitoring Aset Dan Inventaris Labratorium Berbasis Web Untuk Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Ujung Pandang (PNUP) Mardawia Mabe Parenreng, Mardhiyah Nas, dan Jumadi Mabe Parenreng Prosiding Seminar Hasil Penelitian (SNP2M) 2018 (pp.1-5) ISBN : 978-602-60766-4-9	Di Politeknik Negeri ujung Pandang (PNUP) sering terjadi kesalahan pendataan alat dan bahan disebabkan kurang baiknya pendataan pada bagian teknisi dan birokrasi pelaporan pendataan aset yang cenderung lama.	Aplikasi berbasis website, PHP	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang digunakan untuk mempermudah teknisi lab.oratorium Jurusan Teknik Elektro yang berada di kampus dua Politeknik Negeri Ujung Pandang dalam melakukan pemantauan dan pelaporan kerusakan laboratorium atau pengadaan alat dan bahan praktikum.



Lanjutan Tabel 2.6 Tabel Referensi Jurnal

NO	JUDUL /PENULIS/TAHUN	MASALAH	TEORI	METODE	HASIL
2.	Aplikasi Inventarisasi Aset Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Sanjaya Pinem dan Victor Maruli Pakpahan Vol. 5, No. 2, Juni 2020 (208-212) ISSN: 2541-1004 e-ISSN: 2622-4615	Pengelolaan inventarisasi aset di SMP Negeri 3 Tanah Jawa Kabupaten Simalungun, masih menggunakan aplikasi Microsoft Excel dan pencatatan secara manual. Hal ini mengakibatkan pendataan barang menjadi rumit atau susah untuk dikelola karena pencatatan hanya dilakukan di atas kertas dan disimpan dalam lemari berkas sehingga sangat sulit untuk melihat	Sistem Informasi, Inventarisasi Aset, Aplikasi berbasis website, UML, PHP, dan Xamp Webserver	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini bahwa aplikasi yang diterapkan menggunakan metode Waterfall ini yaitu memberikan <i>output</i> aplikasi yang mampu pengguna mempermudah dalam mengelola data inventaris, stok barang, barang masuk dan keluar, serta data pemakai. Selain itu aplikasi ini mudah digunakan dimana dan kapan saja.



Lanjutan Tabel 2.6 Tabel Referensi Jurnal

NO	JUDUL /PENULIS/TAHUN	MASALAH	TEORI	METODE	HASIL
		dan melaporkan data yang sudah lama. Akibatnya pelaporan barang yang masuk dan barang keluar terjadinya kesalahan dan terlambat.			
3.	Penerapan Aplikasi Dalam Mengolah Aset Desa (Studi Kasus : Kepenghuluan Sri Kayangan) Volvo Sihombing dan Gomal Juni Yanris Volume 4, No. 1, Juni 2020 E-ISSN : 2580-9741 P-ISSN : 2088-3943	Dalam mengelola aset desa Kepenghuluan Sri Kayangan masih mencatat dibuku aset sehingga kurang efisien dalam pencatatan.	Aset dan Desa, Aplikasi dan Sistem Informasi	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini yaitu data aset desa dengan adanya aplikasi ini dapat ter-cover semuanya dan diarsipkan secara komputerasi, membantu penghulu dan perangkat desa membuat laporan dengan adanya <i>website</i> aset desa ini,



Lanjutan Tabel 2.6 Tabel Referensi Jurnal

NO	JUDUL/PENULIS/TAHUN	MASALAH	TEORI	METODE	HASIL
					penyimpanan arsip data aset desa lebih terjamin dan memiliki jangka panjang waktu, dan penerapan metode ini dapat memperkecil kesalahan bug dan proses runtut terstruktur
4.	Sistem Monitoring Penyewaan Alat-Alat <i>Outdoor</i> Berbasis <i>Web</i> Aditya Nuryudha Iriandi, Iskandar Fitri, dan Sari Ningsih Vol. 6 No. 3 (2022): Juli-September 2022 E-ISSN: 2580-1643	Penyewaan alat-alat outdoor yang dibutuhkan pendaki masih <i>offline</i> dan Jasa penyewaan alat-alat <i>outdoor</i> untuk saat ini sangat masih sedikit yang menjalankan teknologi informasi.	HTML, CSS, Javascript, <i>Framework</i> Codeignitier, MySQL, XAMPP, dan Aplikasi	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil penelitian ini adalah mempermudah penanganan manajemen usaha khususnya pada bidang penyewaan alat-alat sehingga membantu permasalahan dan penanganan dalam



Lanjutan Tabel 2.6 Tabel Referensi Jurnal

NO	JUDUL /PENULIS/TAHUN	MASALAH	TEORI	METODE	HASIL
		bisnis ini, begitu juga halnya pengembangan sistem monitoring penyewaan alat <i>outdoor</i> juga belum banyak tersentuh	berbasis <i>website</i>		mengolah dan memproses laporan penyewaan,
5.	Sistem Informasi Monitoring Aset Dengan Aplikasi Desktop dan Android (Studi Kasus : PT. Meshindo Alloy Wheel) Abraham H. N. Pohan, Agung Brastama P, dan Syurfah Ayu I. Vol. 1, No. 3. November 2020 E-ISSN : 2722-130X	PT. Meshindo Alloy Wheel adalah perusahaan yang bergerak di bidang produksi <i>velg</i> mobil berbahan aluminium untuk berbagai jenis dan model mobil. Kegiatan <i>monitoring</i> aset seperti memonitor proses	Aset, Sistem Informasi, Monitoring, Manajemen Aset	SDLC V- <i>Model</i>	Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan <i>Iconix process</i> yang menampilkan empat diagram, yaitu diagram <i>use case</i> , diagram <i>robustness</i> , diagram <i>sequence</i> , dan diagram <i>class</i> . Alasan penggunaan metode ini



Lanjutan Tabel 2.6 Tabel Referensi Jurnal

NO	JUDUL /PENULIS/TAHUN	MASALAH	TEORI	METODE	HASIL
		<p>peminjaman, pengadaan, dan mutasi aset pada PT. Meshindo Alloy Wheel saat ini masih dilakukan dengan cara manual dan rekapitulasi data yang menggunakan aplikasi Ms. Excel.</p>			<p>dalam pengembangan sistem karena metode ini memiliki tahapan yang terstruktur dimana setiap fasenya diimplementasikan melalui dokumentasi terinci dari fase sebelumnya. Selain itu metode ini mendemonstrasikan hubungan antara proses pembangunan sistem dengan proses pengujian sistem sehingga cocok untuk diterapkan pada sistem yang</p>



Lanjutan Tabel 2.6 Tabel Referensi Jurnal

NO	JUDUL /PENULIS/TAHUN	MASALAH	TEORI	METODE	HASIL
					memiliki banyak proses seperti sistem informasi monitoring aset guna mempermudah proses pengembangan sistem. Kelebihan lain dari metode SDLC V-model adalah dapat meminimalisir kesalahan dalam proses pengembangan sistem karena pada setiap fase dilakukan pengujian dan validasi terhadap fase sebelumnya.