



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:2), “Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”.

Menurut Sari (2021:2), “Perangkat lunak adalah perintah (Instruksi program komputer) yang ketika dijalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi, dan kinerja yang dikehendaki”.

2.1.2 Pengertian Basis Data

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:43), “Basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan”.

Menurut Fathansyah (2018:2) menyatakan bahwa basis data terdiri atas 2 kata, yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang mewujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

2.1.3 Pengertian Internet

Menurut Pratama (2021:80), “Internet merupakan jaringan komputer terbesar di dunia, yang menghubungkan semua jaringan komputer (beserta dengan komputer dan perangkat non komputer yang turut terhubung) yang ada di setiap wilayah di dunia ini, menggunakan media kabel (*wired*) maupun nirkabel (*wireless*)”.



Menurut Nugroho (2019: 3), “Internet adalah sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota, atau bahkan pada sebuah negara”.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Fauzi (2019:12), “ Aplikasi adalah bagian dari perangkat lunak komputer yang dibuat dengan program komputer untuk digunakan melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh *user* (pengguna).

Menurut Fathoroni dkk (2020:1), “Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri”.

2.2.2 Pengertian Pengolahan Data

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti pengolahan data adalah proses, cara, perbuatan mengolah data.

Jadi, dapat diartikan bahwa Pengolahan Data merupakan proses dalam mengolah suatu data. Seperti pendataan identitas mitra yang mengikuti program PKBL.

2.2.3 Pengertian PKBL

Program Kemitraan dan Bina Lingkungan (PKBL) adalah suatu jenis program kepedulian sosial dan upaya membantu pengusaha kecil yang dilakukan oleh BUMN.

2.2.4 Pengertian *Customer Relationship Management* (CRM)

Menurut Wardani (2020:15), “CRM yaitu sebuah pendekatan yang komprehensif yang mengintegrasikan setiap bisnis proses yang berhubungan langsung dengan konsumen, yaitu penjualan, pemasaran, dan layanan konsumen melalui integrasi filosofi, teknologi, dan juga proses. Dengan kata lain, CRM



dipandang bukanlah sebagai sebuah produk ataupun layanan, tetapi sebuah filosofi bisnis yang bertujuan memaksimalkan nilai konsumen dalam jangka panjang.

Manfaat CRM :

1. Biaya akuisisi pelanggan yang lebih rendah
2. Peningkatan layanan pelanggan
3. Retensi pelanggan dan peningkatan loyalitas
4. Keuntungan pelanggan yang lebih tinggi
5. Identifikasi yang lebih mudah dari pelanggan yang menguntungkan dan
6. Peningkatan produktivitas perusahaan

Tahapan CRM :

1. Operational CRM

Mengacu pada komponen yang membantu meningkatkan efisiensi operasi pelanggan sehari-hari. Komponen CRM ini adalah produsen awal data dan termasuk fungsi perusahaan yang khas dari otomasi penjualan, otomasi pemasaran perusahaan, manajemen pesanan dan layanan atau dukungan pelanggan.

2. Collaborative CRM

Merupakan pusat komunikasi yang menyediakan koneksi antara perusahaan dan pelanggan, pemasok dan mitra bisnis sehingga memungkinkan untuk mengakses, mendistribusikan dan berbagi data merupakan bentuk perluasan dari CRM tradisional. Aplikasi utama dari collaborative CRM adalah enterprise portal yang berbasis pada infrastruktur ekstranet dan perangkat lunak manajemen hubungan mitra (*partner relationship management software*) yang memberikan akses kepada konsumen, reseller, dan mitra bisnis melalui internet.

3. Analytical CRM

Analytical CRM difokuskan pada menganalisis data yang dikumpulkan dan disimpan, untuk menciptakan interaksi yang lebih bermakna dan menguntungkan dengan pelanggan. Untuk mencapai tujuan ini data diolah, diinterpretasikan dan dilaporkan menggunakan beberapa tools.



2.2.5 Pengertian Website

Menurut Elgamar (2020:3), “*Website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya.

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 disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia”.

2.2.6 Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Pinjaman Penerima Bantuan Program Kemitraan Dan Bina Lingkungan Pada PT Jaminan Kredit Indonesia Cabang Palembang Berbasis Website Menggunakan Metode *Customer Relationship Management (CRM)*

Aplikasi Pengolahan Data Pinjaman Penerima Bantuan Program Kemitraan Dan Bina Lingkungan Pada PT Jaminan Kredit Indonesia Cabang Palembang Berbasis Website Menggunakan Metode *Customer Relationship Management (CRM)* merupakan aplikasi pengolahan data pinjaman dan *monitoring* data mitra yang menerima/mengikuti program kemitraan dengan BUMN yang bersangkutan.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Destriana, dkk (2021:1), “UML adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan *artifacts* (bagian dari informasi yang digunakan untuk dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, *artifact* tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya. Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi objek”.



Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:137), “UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Tabel 2.1 Sudut Pandang dan Deskripsi Sembilan Diagram UML

No	Sudut Pandang	Nama Diagram	Deskripsi
1	Permintaan (<i>Requirement</i>)	<i>Use Case</i>	Menunjukkan hubungan antara sekumpulan aktor dan <i>use case</i> .
2	Logikal (<i>Logical</i>)	<i>Class</i>	Menggambarkan kelas, paket dan hubungan antara aspek dari sistem.
		<i>Object</i>	Menjelaskan hubungan statis yang ada antara objek-objek.
3	Dinamis (<i>Dynamic</i>)	Kolaborasi (<i>Collaboration</i>)	Menjelaskan urutan organisasi dari objek yang mengirim dan menerima pesan.
		<u>Urutan (<i>Sequence</i>)</u>	Menjelaskan pesan-pesan berbasis waktu yang dikirim tiap objek.
		Keadaan (<i>State</i>)	Menjelaskan perilaku yang berhubungan dengan keadaan dari objek.
		Aktivitas (<i>Activity</i>)	Menjelaskan aliran aktivitas antara proses.
4	Fisikal (<i>Physical</i>)	Komponen (<i>Componen</i>)	Menjelaskan hubungan statik antara komponen perangkat lunak yang ada.

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:137-138)




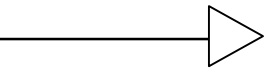
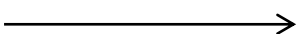
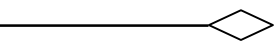
1. Class Diagram

Menurut Nugroho (2018:28), “Diagram kelas adalah cetak biru visual dari objek-objek yang akan digunakan untuk mengkonstruksi sistem atau perangkat lunak”.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:141), “Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *class*:

Tabel 2.2 Tabel Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi				
<table border="1"> <tr> <td>nama_kelas</td> <td rowspan="3"></td> </tr> <tr> <td>+atribut</td> </tr> <tr> <td>+operasi()</td> </tr> </table>	nama_kelas		+atribut	+operasi()	Kelas pada struktur sistem
nama_kelas					
+atribut					
+operasi()					
Antarmuka / <i>interface</i>  nama_interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek				
Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>				
Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>				
Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)				
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas				
Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)				

Sumber : Sukamto dan Shalahudin (2018: 141)



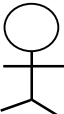
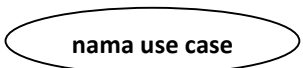

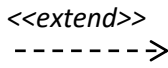

2. Use case Diagram

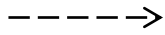
Menurut Nugroho (2018:31), “*Use case diagram* pada dasarnya digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana entitas eksternal akan menggunakan sistem atau perangkat lunak. Entitas eksternal itu bisa saja berupa manusia atau sistem yang lain”.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:155), “*Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

Use case mengidentifikasi fungsionalitas yang dimiliki oleh sistem (*Use Case*), *user* yang berinteraksi dengan aktor dan asosiasi/keterhubungan antara *user* dengan fungsionalitas sistem Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*:

Tabel 2.3 Tabel Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
Aktor / <i>actor</i> 	Seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun.
<i>Use Case</i> 	Menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem.
Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi yang dipakai untuk menunjukkan hubungan antara aktor dan use case.
Ekstensi / <i>extend</i> 	Memungkinkan suatu use case secara optinal menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case lainnya
Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (khusus-umum) antara dua <i>use case</i>

Menggunakan / <i>include</i> <code><<include>></code> 	Memungkinkan satu use case menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case lainnya.
---	--

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:155)


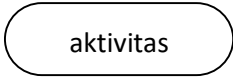
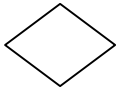

3. Activity Diagram



Menurut Nugroho (2018:29), “*Activity diagram*, yang prinsip dasarnya serupa dengan diagram alir (*flowchart*) pada paradigma pemrograman terstruktur, menggambarkan aliran aktivitas-aktivitas yang harus terjadi selama berjalannya suatu operasi atau proses”.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:161), “Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau meu yang ada pada perangkat lunak.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *activity*:

Tabel 2.4 Tabel Simbol *Activity Diagram*

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

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

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:162)

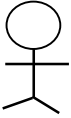

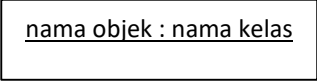
4. Sequence Diagram

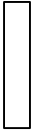
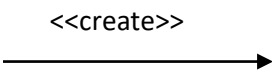
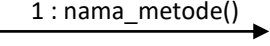
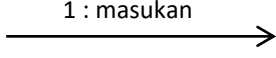
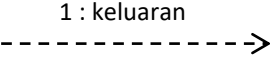
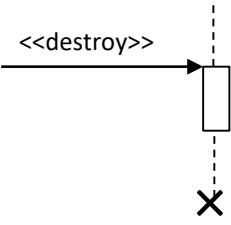
Menurut Nugroho (2018:50), “*Sequence diagram* merupakan model visual yang bertipe dua dimensi dan menggambarkan bagaimana interaksi dalam sistem berjalan pada rentang waktu tertentu”.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018: 165), “Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirim dan diterima antar objek”.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *sequence*:

Tabel 2.5 Tabel Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
Aktor / <i>actor</i> 	Seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun.
Garis hidup / <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan

Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya
Pesan tipe <i>create</i> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
Pesan tipe <i>call</i> 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri
Pesan tipe <i>send</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
Pesan tipe <i>return</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
Pesan tipe <i>destroy</i> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i>



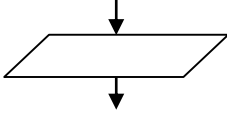
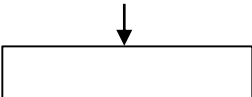
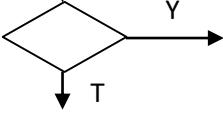
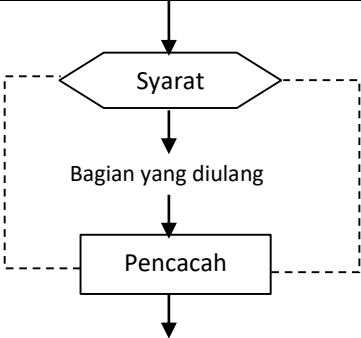
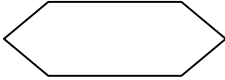


Sumber : Sukanto dan Shalahuddin (2018:166)

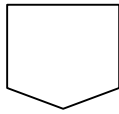
2.3.2 Pengertian Flowchart

Menurut Pratiwi (2020:14), “*Flowchart* adalah bentuk gambar/ diagram yang mempunyai aliran satu atau dua arah secara sekuensial”.

Menurut Rahmi dkk (2022:81), “*flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program”.

Tabel 2.6 Tabel Simbol Flowchart

Keterangan	Lambang
Mulai/Selesai (Terminator)	
Aliran Data	
Input/Output	
Proses	
Percabangan	
Perulangan	
<i>Preparation</i> (Pemberian nilai awal suatu variabel)	
<i>Call</i> (Memanggil suatu prosedur/fungsi)	
Titik konektor yang berada di halaman yang sama	

Titik konektor yang berada di halaman lain	
--	---

Sumber : Pratiwi (2018:15)

2.3.3 Pengertian Kamus Data

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:73), “Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan)”.

Menurut Rianto (2021:133), “Kamus data adalah kumpulan informasi terpusat terkait data. Ia menyimpan arti dan asal data, hubungannya dengan data lain, format data untuk penggunaan, dan sebagainya”.

Tabel 2.7 Tabel Simbol Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1	=	disusun atau terdiri dari
2	+	Dan
3	[]	baik...atau...
4	{ } ⁿ	n kali diulang/bernilai banyak
5	()	data opsional
6	*...*	batas komentar

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:74)

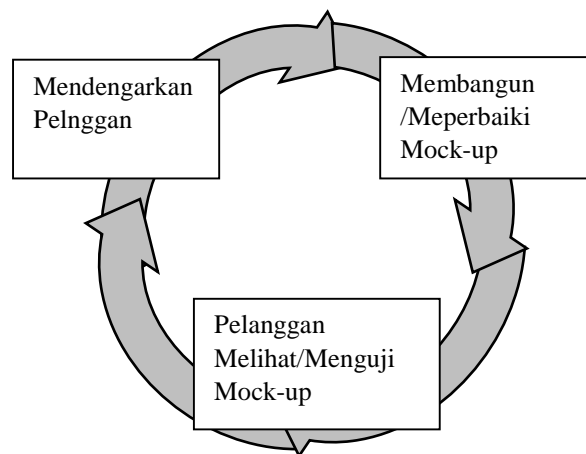
2.3.4 Metode Pengembangan *Prototype*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:31), “Model prototipe dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak”.

Model prototipe (*prototyping* model) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototipe agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya

diinginkan. Program prototipe biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototipe ini dievaluasi oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau *user*.

Berikut adalah gambar dari model prototipe:



Gambar 2.1 Ilustrasi model prototipe

Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, atau keperluan lain. Sebuah *mock-up* disebut sebagai prototipe perangkat lunak jika menyediakan atau mampu mendemonstrasikan sebagian besar fungsi sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak. Iterasi terjadi pada pembuatan prototipe sampai sesuai dengan keinginan pelanggan (*customer*) atau *user*.

Seiring dengan mengembangkan prototipe maka sistem perangkat lunak yang sebenarnya dikembangkan juga sehingga sesuai dengan kebutuhan pelanggan (*customer*) atau *user*.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Codeigniter

Menurut Raharjo (2018:4), “CodeIgniter merupakan sebuah *toolkit* yang ditujukan untuk orang yang ingin membangun aplikasi web dalam bahasa pemrograman PHP, CodeIgniter menggunakan pola desain *Model-View-Controller* (MVC) sehingga satu file tidak terlalu berisi banyak kode. Hal ini menjadikan kode lebih mudah dibaca, dipahami, dan dipelihara di kemudian hari”.

Menurut Sidik (2018:3), “Codeigniter adalah framework pengembangan aplikasi (*Application Development Framework*) dengan menggunakan PHP, suatu kerangka untuk bekerja atau membuat program dengan menggunakan PHP yang lebih sistematis”.



Gambar 2.2 Logo Codeigniter

2.4.2 Pengertian MVC (*Model, View, Controller*)

Menurut Raharjo (2018:21), “*Model, View, Controller* (MVC) adalah nama dari suatu metodologi atau pola desain (*design pattern*) yang digunakan untuk merelasikan data dan *user-interface* aplikasi secara efisien.

Menurut Abdulloh (2018:49), “Konsep MVC merupakan suatu metode dalam pemrograman dengan memisahkan komponen utama yang membangun aplikasi yaitu manipulasi data, user interface dan bagian yang mengontrol aplikasi”.

2.4.3 Pengertian Framework

Menurut Yudhanto dan Helmi (2019:10), “*Framework* adalah kumpulan fungsi (*libraries*) sehingga seorang *programmer* tidak perlu lagi membuat fungsi-fungsi dari awal dan biasanya disebut kumpulan library”.

Menurut Sidik (2018:1), “*Framework* atau kerangka kerja pengembangan aplikasi merupakan suatu standar yang harus diikuti untuk melakukan pengembangan aplikasi oleh program”.

2.4.4 Pengertian PHP

Menurut Enterprise (2018:1), “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis dan interaktif. Dinamis artinya, website tersebut bisa berubah-ubah tampilan dan kontennya sesuai kondisi tertentu”.

Menurut Habibi dkk (2020:40), “*PHP (PHP: Hypertext Preprocessor)* adalah sebuah bahasa pemrograman yang perintahnya dilaksanakan server dan kemudian hasilnya ditampilkan pada komputer *client*”.

Menurut Mundzir (2018:3), “PHP berasal dari kata “*Hypertext Preprocessor*”, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML”.

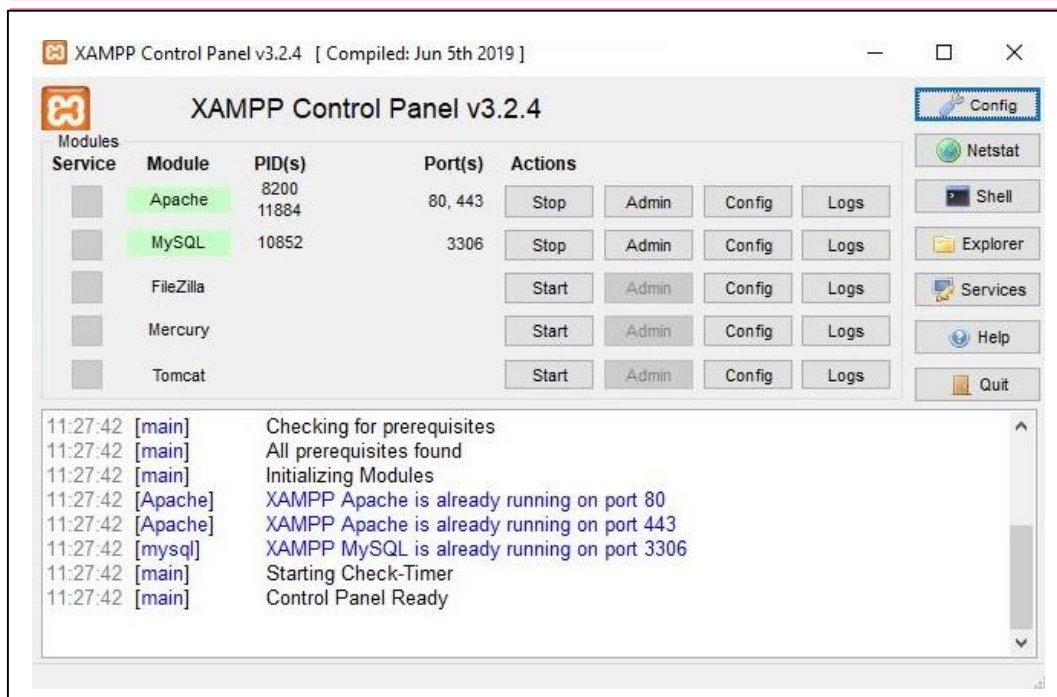


Gambar 2.3 Logo PHP

2.4.5 Pengertian XAMPP

Menurut Enterprise (2018:3), “XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi programmer pemula”.

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



Gambar 2.4 XAMPP Control Panel

2.4.6 Pengertian MySQL

Menurut Enterprise (2018:2), “MySQL merupakan server yang melayani database”.

Menurut Fathoroni dkk (2020:51), “MySQL adalah “*My Structured Query Language*”. Program ini berjalan sebagai *server* menyediakan *multi-user* mengakses ke sejumlah *database*”.

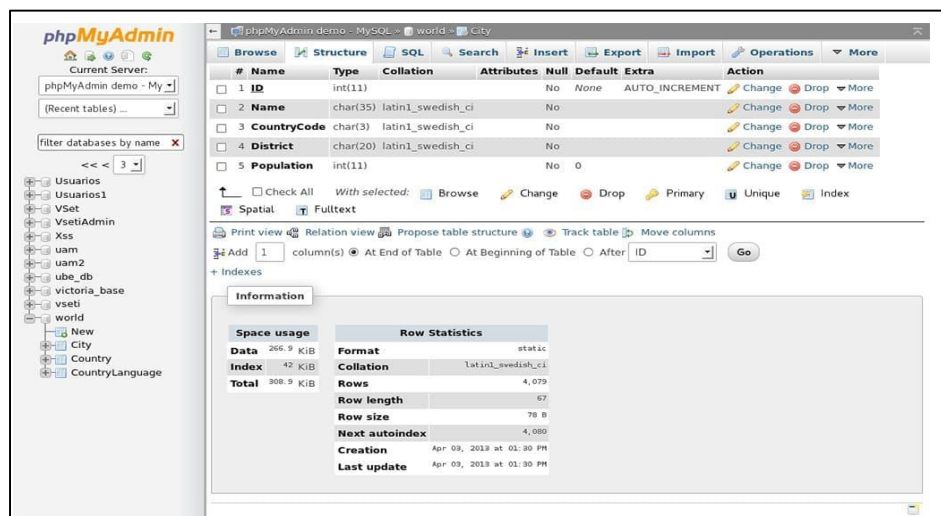
Menurut Mundzir (2018: 217), “MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang sifatnya *open source* (terbuka) dan paling banyak digunakan saat ini”.



Gambar 2.5 Logo MySQL

2.4.7 Pengertian phpMyAdmin

Menurut Nugroho (2019:171), “phpMyAdmin merupakan sebuah program bebas yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi PHP, tujuan program ini adalah untuk mengakses database MySQL, intinya adalah digunakan untuk menjadi Administrator dari server MySQL”.



Gambar 2.6 phpMyAdmin

2.4.8 Pengertian Sublime Text

Menurut Habibi dkk (2020:9), “Sublime Text 3 adalah teks editor yang digunakan untuk meng-edit aplikasi”.

Menurut Fathoroni dkk (2020:47), “*Sublime Text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton APP*”.



Gambar 2.7 Logo Sublime Text



2.5 Referensi Jurnal

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mukti Fajar ND dan Reni Budi Setyaningrum dalam jurnal yang mengangkat tentang Pelaporan Program Kemitraan dan Bina Lingkungan Serta *Corporate Social Responsibility Badan Usaha Milik Negara*, penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang sumber pendanaan PKBL serta pelaporan tentang keuangan Program Kemitraan dan Bina Lingkungan. Sedangkan tujuan pelaporan keuangan Program Kemitraan dan Bina Lingkungan adalah menyediakan informasi posisi keuangan, aktivitas dan laporan arus kas serta catatan atas laporan keuangan yang bermanfaat bagi pengguna dalam pengambilan keputusan. Laporan keuangan juga merupakan wujud pertanggungjawaban manajemen dalam mengelola sumber daya yang telah dipercayakan kepadanya serta merupakan indikator penilaian kesehatan BUMN Pembina.
 2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal Salman, Wawa Wikusna, dan Mutia Qana dalam jurnal yang mengangkat tentang Aplikasi Program Kemitraan dan Bina Lingkungan (PKBL) Berbasis Web Badan Usaha Milik Negara (BUMN) Modul Program Kemitraan Studi Kasus : Perum Peruri. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian Aplikasi program kemitraan dan bina lingkungan berbasis web BUMN modul program kemitraan studi kasus Perum Peruri
 3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Kurniawati dan Mochamad Djudi Muksam dalam jurnal yang mengangkat tentang Pelaksanaan Dan Dampak Program Kemitraan Dan Bina Lingkungan PT Pelabuhan Indonesia III (Persero) Dalam Pengembangan Umkm (Studi Kasus Pada Kampung Lawas Maspati Surabaya). Penelitian ini bertujuan untuk membahas pelaksanaan dan dampak Program Kemitraan dan Bina Lingkungan yang
-



telah dilakukan oleh PT Pelabuhan Indonesia III (Persero) terhadap masyarakat sekitar yang menerima bantuan PKBL tersebut.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Vellayati Hamidah Urfa, Siti Ragil Handayani, dan Raden Rustam Hidayat yang mengangkat tentang Efektivitas Penggunaan Kredit Program Kemitraan Bumh Terhadap Kinerja UMKM (Studi Kasus Pada Program Kemitraan Pt. Telekomunikasi Indonesia, Tbk Sub Area Malang Untuk Industri Sari Apel Brosem Kota Batu). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa dan memberikan hasil analisa tentang seberapa efektif penggunaan Kredit Program Kemitraan BUMH terhadap kinerja UMKM yang menerima program tersebut.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Tutut Adi Kusumadewi, Imam Hanafi, dan Wima Yudo Prasetyo yang mengangkat tentang Kemitraan Bumh Dengan Umkm Sebagai Bentuk Corporate Social Responsibility (CSR) (Studi Kemitraan PT Telkom Kandatel Malang Dengan UMKM Olahan Apel Di Kota Batu). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pertanggung jawaban BUMH untuk kepedulian sosialnya melalui Program Kemitraan yang membantu dan membina UMKM sehingga UMKM akan dapat bertahan dan bersaing secara maksimal.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurajizah yang mengangkat tentang Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Prototype: Studi Kasus Sekolah Islam Gema Nurani Bekasi. Penelitian ini bertujuan untuk memberi informasi terkait pengembangan website dengan menggunakan metode prototype.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Petrus Yoko, Rabiatul Adwiya, dan Wahyu Nugraha yang mengangkat tentang Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi berbasis



website dengan menerapkan metode prototipe untuk pengembangan sistemnya.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Paramitha F dan Ramdani Febrianto yang mengangkat tentang Sistem Informasi Absensi, Penggajian, dan Pinjaman Pegawai pada PT. X. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi untuk mengolah data absensi, penggajian, dan pinjaman pegawai secara otomatis menggunakan metode pengembangan prototipe. Yang dimana aplikasinya diharapkan dapat membantu karyawan PT. X dalam mengelola data dengan lebih mudah dan efektif dan minim kesalahan.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Akif, Yuli Adam Prasetyo, dan Nia Ambarsari yang berjudul Pengembangan Aplikasi E-CRM Bojana Sari Menggunakan Metode Prototipe. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang dapat membantu perusahaan dalam mengelola pelanggan, mendapatkan pelanggan baru, dan dapat memberikan layanan yang terbaik kepada pelanggan dengan menggunakan metode CRM.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Oktaviani, Khoirul Mustofa, Sarwendah Maragawati yang berjudul Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Pada Klinik Pratama dengan Metode CRM. Penelitian ini bertujuan untuk membangun website yang dapat melayani pelanggan dari klinik pratama dengan menggunakan metode *prototype* sebagai metode pengembangan sistemnya. Sehingga harapannya akan membantu untuk meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan dengan sistem ini.