



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:1), mengatakan bahwa “Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan”.

Menurut Prehanto (2020:3), mengatakan bahwa “Sistem merupakan bagian-bagian komponen dikumpulkan yang memiliki hubungan satu sama lain baik fisik maupun non fisik yang bersama-sama dalam bekerja demi tujuan yang dituju sesame harmonis”.

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:13), mengatakan bahwa “Informasi adalah sekumpulan data/fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima”.

Menurut Prehanto (2020:12), mengatakan bahwa “Informasi merupakan hasil pengolahan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimanya”.

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:5), mengatakan bahwa “Sistem informasi adalah suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi”.



2.1.4 Pengertian Komputer

Menurut Fachri dkk. (2020), "Komputer merupakan sebuah mesin hitung elektronik yang secara cepat menerima informasi masukan digital dan mengolah informasi tersebut menurut seperangkat instruksi yang tersimpan dalam komputer tersebut dan menghasilkan keluaran informasi yang dihasilkan setelah diolah".

Menurut Krisbiantoro (2018:1), "Komputer merupakan alat yang dipakai untuk mengolah dan memproses data menurut perintah yang telah dirumuskan".

2.1.5 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Sari (2021:2), "Perangkat Lunak adalah perintah (instruksi-instruksi program komputer) yang ketika dijalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi dan kinerja yang dikehendaki".

Menurut Sari (2021:2), "Perangkat Lunak (*software*) adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer".

2.1.6 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Rahayu dkk. (2020:23), "Basis data (*database*) adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media".

Sedangkan Fitri (2020:1), "Basis Data adalah kumpulan data yang terorganisir, yang umumnya disimpan dan diakses secara elektronik dari suatu sistem komputer".

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Pembuatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Pembuatan adalah proses, cara, perbuatan membuat. Contoh: Biaya pembuatan jalan itu cukup besar. Pembuatan berasal dari kata dasar buat".



2.2.2 Pengertian Aplikasi

Menurut Rahayu (2020:21), “Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output”.

2.2.3 Pengertian Website

Menurut Nugroho dkk. (2021:15), “*Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman”.

2.2.4 Pengertian Informasi

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:13), bahwa “Informasi adalah sekumpulan data/fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima”.

2.2.5 Pengertian Metode XP (Extreme Programming)

Menurut Gusti (2017), “XP (Extreme Programming) merupakan salah satu metodologi penelitian rekayasa perangkat lunak yang banyak digunakan untuk mengembangkan aplikasi oleh para developer”.

2.2.6 Pengertian Penerapan Metode XP (Extreme Programming) untuk Pembuatan Aplikasi Web Informasi pada Kantor Kelurahan 35 Ilir Kota Palembang Berbasis Website

Penerapan Metode XP (Extreme Programming) untuk Pembuatan Aplikasi Web Informasi pada Kantor Kelurahan 35 Ilir Kota Palembang Berbasis *Website* adalah program komputer berbentuk website yang dibangun dengan tujuan untuk membantu masyarakat mengetahui informasi-informasi yang ada di Kelurahan Tiga Puluh Lima Ilir Kecamatan Ilir Barat II Kota Palembang dengan



menggunakan Metode XP (Extreme Programming) ketika melakukan analisis masalah.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian Kamus Data

Menurut Prihadi dkk. (2020), Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di diagram aliran data. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem secara lengkap. Kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan dan database.

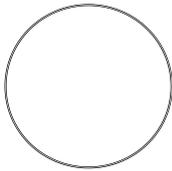
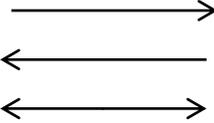
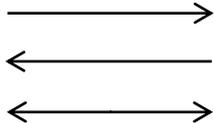
Tabel 2.1 Simbol-simbol pada Kamus Data

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

2.3.2 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Menurut Rianto (2021:120), “*Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafis dari aliran data dalam suatu sistem informasi. Ini mampu menggambarkan aliran data yang masuk, aliran data keluar, data yang tersimpan, dan berbagai subproses data bergerak”.

**Tabel 2.2** Simbol-Simbol dalam *Data Flow Diagram* (DFD)

Gane/Sarson	Yourdon/De Marco	Nama Simbol	Keterangan
		Entitas Luar (External Entity)	Entitas Luar atau masukan atau keluaran atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang di modelkan
		Proses	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi
		Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan



Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-Simbol dalam *Data Flow Diagram* (DFD)

		Data Store	Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses
--	--	------------	---

2.3.3 Pengertian *Flowchart*

Menurut Murad dan Wahyuddin (2022:39), “*Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari tahapan penyelesaian suatu masalah yang terdiri atas sekumpulan simbol, dimana masing-masing simbol merepresentasikan suatu kegiatan tertentu”.

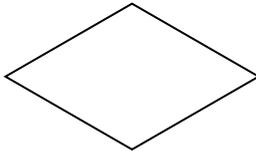
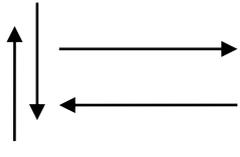
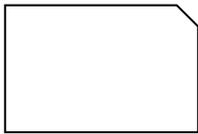
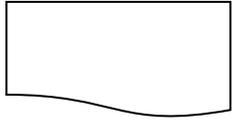
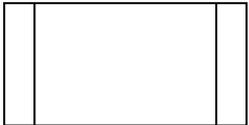
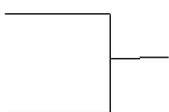
Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Flowchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Flowchart*

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Terminal	Menunjukkan awal mulai dan akhir kegiatan
2.		Pengolahan	Menunjukkan suatu pemrosesan
3.		Input / Output	Menunjukkan operasi pembacaan input atau percetakan output

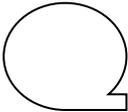
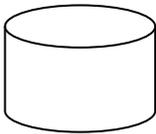
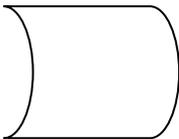
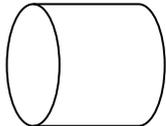


Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Flowchart*

4.		Keputusan	Menunjukkan suatu seleksi yang harus dikerjakan
5.		Garis Alir	Garis untuk menghubungkan arah tujuan simbol flow-chart yang satu dengan yang lainnya
6.		Input/Output Kartu Plong	Menunjukkan media input/output (I/O) menggunakan kartu plong
7.		Input/output Dokumentasi	Digunakan untuk pembacaan input melalui optical scanner/percetakan output pada printer
8.		Proses Terdefinisi	Menunjukkan sejumlah proses yang ditanya tidak ditunjukkan disini, tetapi terpisah terdefinisi sendiri, berupa program bagian (subroutine)
9.		Komentar Proses	Menunjukkan keterangan atau komentar untuk memperjelas maksud isi dari simbol-simbol flow-chart yang



Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Flowchart*

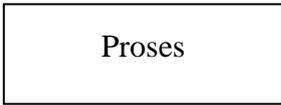
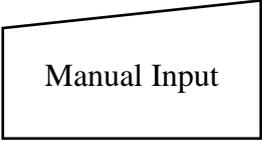
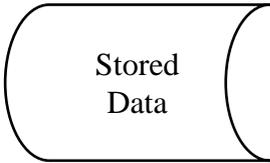
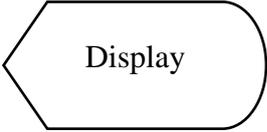
			hendak dijelaskan
10.		Penghubung halaman yang sama	Bila flow-chart terpotong dan masih mempunyai sambungan dalam hal yang sama, digunakan simbol ini
11.		Penghubung halaman berikutnya	Bila flow-chart terpotong dan masih mempunyai sambungan pada halaman berikutnya, digunakan symbol ini
12.		Magnetic Tape	Menunjukkan alat input/output berupa tape magnetis
13.		Magnetic Disk	Menunjukkan alat input/output berupa disk magnetis (Hardisk)
14.		Mini Disk (Diskette)	Menunjukkan alat input/output berupa mini disk/diskette atau floppy disk atau flexible disk
15.		Magnetic Drum	Menunjukkan alat input/output berupa drum magnetis



2.3.4 BlockChart

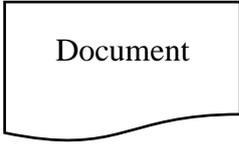
Menurut Pohan (2018:10), “*BlockChart* adalah untuk memodelkan masukan, keluaran, referensi, master, proses ataupun transaksi dalam simbol-simbol tertentu. Pada dasarnya tidak berorientasi pada fungsi, waktu ataupun aliran data, tetapi lebih ke arah proses”.

Tabel 2.4 Simbol-simbol pada *BlockChart*

Simbol	Uraian
 <p>Proses</p>	Proses digambarkan dengan persegi panjang. Umumnya mendefinisikan mekanisme perekaman, proses, dan pelaporan.
 <p>Manual Input</p>	Perangkat masukan, digambarkan dengan kombinasi segitiga dan segiempat. Umumnya mendefinisikan fungsi pemasukan data atau key in. data berarti masukan untuk direkam ataupun file tidak untuk direkam (ke dalam storage).
 <p>Stored Data</p>	Data tersimpan digambarkan dengan kombinasi garis lengkung dan lurus. Umumnya mendefinisikan file referensi, file master ataupun file temporer yang digunakan dalam proses.
 <p>Display</p>	Monitor digambarkan dengan kombinasi garis lengkung. Umumnya mendefinisikan keluaran dalam bentuk layar (<i>screen</i>).



Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol pada *BlockChart*

	<p>Dokumen digambarkan dengan kombinasi persegi panjang dan garis lengkung. Umumnya mendefinisikan dokumen masukan (formulir) dan dokumen keluaran (laporan).</p>
---	---

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian HTML

Menurut Rerung (2018:18), “*Hypertext Markup Language (HTML)* adalah sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi *link* yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan meng-*klik text* tersebut”.

Sebuah dokumen HTML standar terlihat seperti ini:

```
<html>
  <head>
    <title>Ini judul dokumen HTML </title>
  </head>
  <body>
    Teks ini adalah teks yang muncul di Body dari dokumen
  </body>
</html>
```

2.4.2 Sekilas Tentang Php



Gambar 2.1 Logo PHP



2.4.2.1 Pengertian PHP

Menurut Andarsyah dan Hasanudin (2017:28), “Php merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk scripting, system kerja dari program ini adalah interpreter bukan compiler”.

Berikut adalah contoh yang umum digunakan untuk menjelaskan tentang PHP sebagai script yang disisipkan (embedded script) dalam dokumen HTML:

```
<html>
<head>
<title>Contoh</title>
</head>
<?php
Echo “Hai, saya dari script PHP!”;
?>
</body>
</html>
```

2.4.3 Pengertian CSS

Menurut Rerung (2018:133), “Cascading Style Sheets (CSS) adalah biasanya selalu dikaitkan dengan HTML, karena keduanya memang saling melengkapi dimana HTML ditujukan untuk membuat struktur, atau konten dari halaman web”.

2.4.4 Sekilas Tentang Bootstrap



Gambar 2.2 Logo Bootstrap



2.4.4.1 Pengertian Bootstrap

Menurut Iqbal (2017:119), “Bootstrap adalah sebuah framework css yang dapat digunakan untuk mempermudah membangun tampilan web”.

2.4.5 Sekilas Tentang XAMPP



Gambar 2.3 Logo XAMPP

2.4.5.1 Pengertian XAMPP

Menurut Rahayu dkk. (2020:23), “Xampp adalah salah satu paket instalasi apache, PHP, dan MySQL secara instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut”.

2.4.6 Sekilas Tentang MySql



Gambar 2.4 Logo MySQL

2.4.6.1 Pengertian MySql

Menurut Rahayu dkk. (2020:24), “MySql adalah salah satu database populer dan mendunia. MySQL bekerja menggunakan SQL (Strukture Query Language)”.



2.4.7 Sekilas Tentang Sublime Text



Gambar 2.5 Logo Sublime Text

2.4.7.1 Pengertian Sublime Text

Arfa dkk. (2021:181), mendefinisikan “Sublime text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platformoperating system dengan menggunakan teknologi Phytion API”.

2.5 Metode Pengembangan Sistem

2.5.1 Metode XP (*Extreme Programming*)

Menurut Gusti (2017) mengatakan bahwa definisi dari metode *Extreme Programming (XP)* merupakan salah satu metodologi penelitian rekayasa perangkat lunak yang banyak digunakan untuk mengembangkan aplikasi oleh para developer. XP diperkenalkan oleh **Kent Beck** ketika ia ditunjuk untuk menangani sebuah proyek penggajian dari Chrysler yang dikenal dengan C3 (Chrysler Comprehensive Compensation). Proyek ini dimulai sekitar maret 1996. Proyek tersebut terancam gagal karena rumitnya sistem yang dibuat dan kegagalan pada saat memasuki tahap uji sistem (testing). Pihak Chrysler akhirnya menyewa Kent Beck sebagai konsultan di bidang software engineering. Kemudian ia dikenal sebagai pencetus XP.

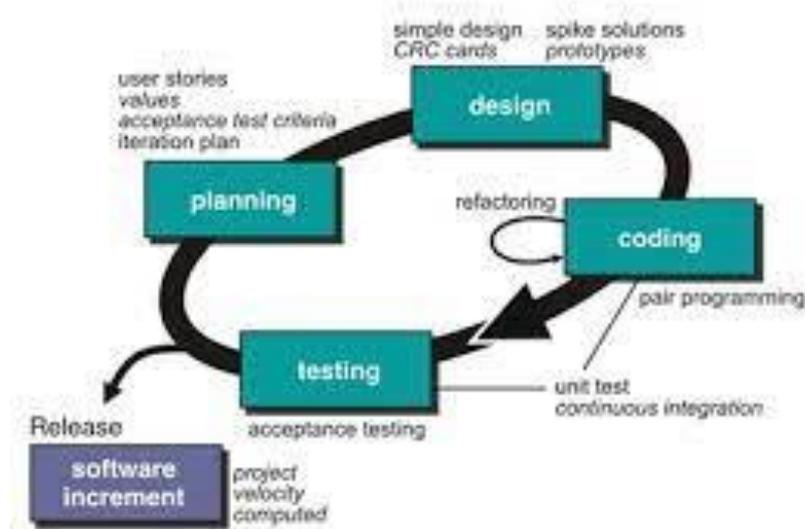
Kent Beck bersama rekannya, yaitu **Ron Jeffries**, diberi kewenangan oleh Chrysler untuk melakukan berbagai perubahan di proyek C3 untuk membuat proyek tersebut lebih efisien, lebih fleksibel. Akhirnya Kent Beck dan Ron Jeffries berhasil menyelesaikan proyek C3 dengan menerapkan berbagai metode pada saat pengembangannya.

Kumpulan metode selama menangani proyek C3 kemudian dikenal sebagai metodologi *Extreme Programming (XP)*. XP memiliki kesan kumpulan ide lama



yang sederhana, dan tidak ada efek apapun pada pengembangan aplikasi. Kent Beck mengakui dan menegaskan bahwa XP tidak selalu cocok (sesuai) untuk setiap proyek pengembangan perangkat lunak. Namun, XP memiliki kelebihan yaitu sesuai untuk proyek yang memiliki dynamic requirements atau proyek yang memiliki berbagai requirements yang tidak jelas dari klien.

XP sangat cocok untuk pengembangan proyek yang memerlukan adaptasi cepat dalam perubahan-perubahan yang terjadi selama pengembangan aplikasi. XP juga cocok untuk anggota tim yang tidak terlalu banyak dan berada pada lokasi yang sama dalam pengembangan sistem. Sesuai dengan metodologi XP berikut ini adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi dapat di lihat pada gambar.



Gambar 2.6 Metodologi Extreme Programming (XP)

Tahapan XP terdiri dari 4 tahap yang terstruktur dan saling bergantung disetiap tahap, yaitu :



1. Planning

Kegiatan Perencanaan dimulai dengan mengumpulkan requirement yang memungkinkan para anggota teknis tim XP memahami konteks bisnis untuk software untuk mendapatkan pandangan luas untuk output yang diperlukan dan fitur utama fungsinya. Hal ini akan mengarah ke penciptaan satu set “cerita” (biasa disebut juga cerita user) yang mendeskripsikan output yang dibutuhkan, fitur, dan fungsi dari software yang akan dibuat. Setiap cerita ditulis oleh customer dan ditempatkan pada kartu indeks dan memberikan skala prioritas berdasarkan pada keseluruhan nilai bisnis dari fungsi fitur tersebut. Jika cerita tersebut dianggap membutuhkan waktu lebih dari tiga minggu, customer diminta untuk membagi cerita tersebut menjadi cerita yang lebih kecil lagi dan perhitungan nilai serta biaya akan terjadi lagi. Penting untuk diingat bahwa cerita baru dapat ditulis setiap saat.

2. Design

Desain pada XP mengikuti prinsip KIS (“Keep It Simple”). Desain yang sederhana selalu lebih dipilih dibandingkan dengan desain yang kompleks. Desain untuk fungsi tambahan (karena developer merasa akan diminta nanti) tidak disarankan. XP menerapkan penggunaan CRC (Class Responsibility Card) sebagai mekanisme yang efektif untuk memikirkan mengenai software dalam konteks berorientasi objek. CRC akan mengidentifikasi dan mengorganisasikan class berorientasi objek yang sesuai dengan peningkatan software. Jika terjadi masalah dalam pembuatan desain cerita, XP merekomendasikan suatu solusi yang disebut “Spike Solution”. Spike solution adalah pembuatan segera suatu prototype operasional dari sebagian desain yang mengalami masalah.

3. Coding

Setelah cerita selesai dikembangkan dan desain kerja awal selesai, tim XP tidak segera melanjutkan ke tahap coding, melainkan mengembangkan serangkaian tes unit yang akan dijalankan pada setiap cerita yang akan dibuat.



Saat unit tes telah dibuat, developer akan lebih focus kepada apa yang harus dibuat untuk melewati tes tersebut. Tidak ada sesuatu yang berlebihan yang ditambahkan. Saat kode selesai dibuat, kode dapat diuji segera kepada developer. XP merekomendasikan konsep “Pair Programming” yaitu dua orang bekerja bersama dalam pembuatan kode untuk cerita. Hal ini memberikan kesempatan pada pemecahan masalah secara langsung dan membuat developer lebih focus kepada masalah yang sedang ditanganinya. Pada dasarnya pada pair programming, kedua developer memiliki peran yang berbeda yaitu untuk memikirkan mengenai detail coding pada desain, dan untuk memastikan bahwa coding yang dibuat sudah sesuai standard an melewati tes unit.

4. Testing/Pengujian.

Setelah tahapan pengkodean selesai, kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.6 Referensi Jurnal

Penelitian yang telah dilakukan oleh Purwanti dkk. (2022), hasil penelitian yang dilakukan sangat bermanfaat bagi masyarakat yaitu mampu sebagai wadah informasi, diantaranya yang dapat mengolah data ialah admin (kepengurusan Karang Taruna), sebagai tempat dokumentasi kegiatan berupa foto, fitur berita untuk informasi seputar kegiatan, tabel berkas sebagai wadah surat-surat yang dapat dilihat user, kalender untuk pengingat kegiatan yang akan diselenggarakan. Maka dari itu hasil penelitian diatas sejalan dengan tugas akhir yang akan dibuat nantinya karena menggunakan berkas-berkas informasi yang terdapat di kantor Kelurahan Tiga Puluh Lima Ilir Kota Palembang.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Andoyo dan Sujarwadi (2014), hasil penelitian yang dilakukan sangat bermanfaat bagi segenap masyarakatnya yaitu untuk mengetahui informasi-informasi yang ada di kelurahan Desa Tresnomaju



sebagai salah satu untuk mengatasi hambatan yang terjadi dalam pengaksesan informasi yang masih menggunakan sistem manual. Maka dari itu hasil penelitian diatas sejalan dengan tugas akhir yang akan dibuat nantinya karena saling menguntungkan bagi semua pihak yang berkepentingan. Dari sisi pengguna misalnya, seorang pengguna dapat memperoleh informasi setiap saat, tanpa harus dibatasi jam kerja pegawai kelurahan ataupun berjalan menuju kantor kelurahan yang jaraknya beberapa kilometer hanya untuk mendapatkan informasi.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rachman dkk. (2017), hasil penelitian yang dilakukan sangat bermanfaat bagi masyarakat yaitu untuk pentingnya manajemen perangkat desa, padahal dalam pengembangan sumber daya manusia perangkat desa dibutuhkan informasi/data yang akurat dari perangkat Desa Wonokarto. Maka dari itu hasil penelitian diatas sejalan dengan tugas akhir yang akan dibuat nantinya karena masyarakat bisadengan mudah mendapatkan layanan dan informasi secara cepat dan akurat tanpa mengenal batas waktu serta dapat dilakukan dimanapun selama ada akses internet.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Andoyo dan Sujarwadi (2014), hasil penelitian yang dilakukan sangat bermanfaat bagi masyarakat yaitu untuk mengetahui informasi-informasi yang ada. Menyadari akan besarnya manfaat e-government, pemerintah indonesia sejak tahun 2003 telah mengeluarkan kebijakan tentang penerapan e-government. Maka dari itu hasil penelitian diatas sejalan dengan tugas akhir yang akan dibuat nantinya karena memberikan pelayanan pengaksesan informasi yang ada di kelurahan akan menjadi lebih mudah , cepat, dan akurat.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Muqorobin dkk. (2020), hasil penelitian yang dilakukan sangat bermanfaat bagi masyarakat yaitu untuk meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat, atau organisasi lain sebagai mitra yang terkait untuk peningkatan efisiensi dan efektifitas dari instansi pemerintahan. Maka dari itu hasil penelitian diatas sejalan dengan tugas akhir yang akan dibuat nantinya sebagai wadah untuk menyebarkan informasi ke masyarakat luas melalui web blog.



Penelitian yang telah dilakukan oleh Sarimole dkk. (2022), hasil penelitian yang dilakukan sangat bermanfaat bagi masyarakat yaitu untuk sistem informasi pendataan penduduk yang dibutuhkan oleh para ketua rukun tetangga untuk menyimpan data-datanya terkomputerisasi sebagai alternatif bila data fisik rusak maupun hilang. Maka dari itu hasil penelitian diatas sejalan dengan tugas akhir yang akan dibuat nantinya karena untuk merancang aplikasi sistem informasi warga berbasis web.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Lengkong dkk. (2022), hasil penelitian yang dilakukan sangat bermanfaat bagi masyarakat yaitu untuk meningkatkan perkembangan dan lebih efektifnya kerja aparat dikelurahan diperlukan dukungan teknologi informasi untuk memudahkan masyarakat menyampaikan pendapat maupun dalam hal-hal administrative dengan mudah dan transparan. Maka dari itu hasil penelitian diatas sejalan dengan tugas akhir yang akan dibuat nantinya karena diperlukan sebuah sistem informasi untuk mempermudah masyarakat dan juga aparat/staf di kelurahan dalam melakukan tugas dan keperluan yang ada.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sholihin (2021), hasil penelitian yang dilakukan sangat bermanfaat bagi masyarakat yaitu untuk membuat suatu sistem informasi mengenai pembukuan keuangan berbasis website yang dapat dikelola perangkat desa serta dapat diakses oleh masyarakat luas untuk membantu mengawasi penggunaan dana desa. Maka dari itu hasil penelitian diatas sejalan dengan tugas akhir yang akan dibuat nantinya karena diperlukan untuk kemudahan, karena website dapat diakses melalui komputer maupun smartphone.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Kadim dkk. (2022), hasil penelitian yang dilakukan sangat bermanfaat bagi masyarakat yaitu untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi. Maka dari itu hasil penelitian diatas sejalan dengan tugas akhir yang akan dibuat nantinya karena relative mudah dalam mengembangkan dan dapat diakses seluruh platform melalui browser yang tersedia.



Penelitian yang telah dilakukan oleh Riansyah dkk. (2021), hasil penelitian yang dilakukan sangat bermanfaat bagi masyarakat yaitu untuk membuat surat keterangan nikah, surat keterangan tidak mampu, surat keterangan tidak memiliki rumah, surat kematian, surat keterangan usaha, surat KPR rumah, surat izin bangunan, surat pengantar SKCK atau surat keramaian. Maka dari itu hasil penelitian diatas sejalan dengan tugas akhir yang akan dibuat nantinya karena memperlihatkan bahwa sistem yang dibangun dapat membantu pemohon dan pegawai kelurahan dalam proses pembuatan surat-menyurat karena sudah terkomputerisasi sehingga hasil yang didapat lebih cepat dan dapat terdokumentasi lebih baik.