



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Fauzi (2018:1), “Komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dapat menerima input, mengolah input (*processing*)”.

Menurut Joniansyah (2018:22), “Komputer pada dasarnya adalah alat elektronik yang digunakan untuk melakukan proses perhitungan”.

Dapat disimpulkan bahwa komputer adalah alat elektronik yang dapat menerima, memproses, mencetak, serta menyimpan data yang diolah yang beroperasi dibawah perintah manusia.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (Software)

Menurut Kadir (2019:2) “Perangkat Lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai”.

Menurut Rosa 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*)”.

Dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah kumpulan beberapa intruksi yang diperintahkan dan diproses dengan bantuan mesin komputer yang terhubung sesuai dengan kebutuhan.

2.1.3 Metode Pengembangan Sistem

Untuk mengembangkan sistem perancangan aplikasi ini menggunakan model Water Fall.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:28-30), “Model SDLC air terjun (Water Fall) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*)”.



1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:133), menjelaskan tentang pengertian *Unified Modeling Language* sebagai berikut: “*Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu standar Bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”

Tabel 2.1 Tipe-Tipe Diagram *UML*

No	Diagram	Tujuan
1.	<i>Class</i>	Memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi.
2.	<i>Package</i>	Memperlihatkan kumpulan kelas-kelas, merupakan dari diagram komponen.
3.	<i>Use case</i>	Diagram ini memperlihatkan himpunan <i>use case</i> dan actor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas)
4.	<i>Sequence</i>	Diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan berdasarkan <i>use case</i> dalam suatu waktu tertentu.
5.	<i>Communication</i>	Sebagai pengganti diagram kolaborasi terhadap UML 1.4 yang menekankan organisasi structural dari obyek yang menerima serta mengirim pesan.
6.	<i>Statechart</i>	Diagram status memperlihatkan keadaan-keadaan pada sistem, memuat status (state), transisi, kejadian serta aktivitas.
7.	<i>Activity</i>	Tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas lainnya dalam suatu sistem.
8.	<i>Component</i>	Memperlihatkan organisasi serta keberuntungan sistem / perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.
9.	<i>Deployment</i>	Memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (<i>run-time</i>)

Sumber: Widodo dan Herlawati (2011:10-12)



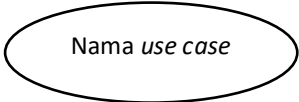


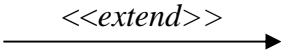
2.2.2 Jenis-Jenis Diagram UML

2.2.2.1 Pengertian *Use case Diagram*


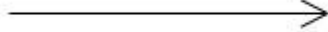
Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:155), “*Use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *use case diagram* adalah menggambarkan sebuah interaksi yang dilakukan oleh actor terhadap sistem. Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *use case* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Use case Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.	<p><i>Use case</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal-awal frase nama <i>use case</i> .
2.	<p>Aktor / <i>actor</i></p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, jadi walaupun symbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor.
3.	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.	<p>Ekstensi / <i>extend</i></p> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Use case* Diagram

		objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
5.	Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6.	Menggunakan/include/uses 	Relasi tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di <i>use case</i> : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu di panggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan.

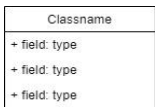
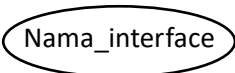


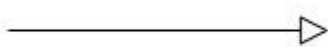


Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2018:156)

2.2.2.2 Pengertian *Class* Diagram

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

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

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas 	Kelas pada struktur sistem
2.	Antarmuka / interface 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
3.	Asosiasi / association 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai <i>multiplicity</i> .
4.	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>
5.	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khususS)
6.	Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7.	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2018:146)


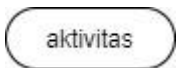
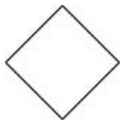


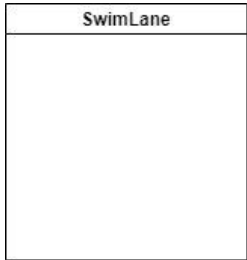
2.2.2.3 Pengertian *Activity Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:161), “*Activity diagram* menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.



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

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Activity* Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1.	Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4.	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5.	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6.	Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2018:162)



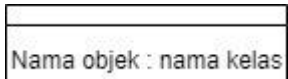

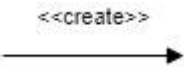
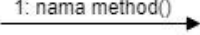
2.2.2.4 Pengertian *Sequence* Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:165), “*Sequence* diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu daur

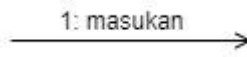
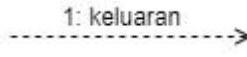
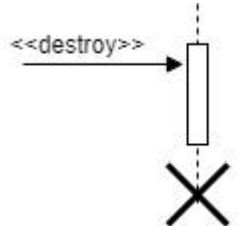


hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek”. Berikut simbol-simbol pada *Sequence Diagram*:

Tabel 2.5 Simbol-simbol pada *Sequence Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.	Actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2.	Garis hidup / lifeline 	Menyatakan kehidupan suatu objek
3.	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4.	Waktu Aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5.	Pesan tipe create 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
6.	Pesan tipe call 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.

Lanjutan Tabel 2.5 Simbol-simbol pada *Sequence* Diagram

7.	Pesan tipe send 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
8.	Pesan tipe return 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
10.	Pesan tipe destroy 	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: Rosa dan Shalahuddin (2018:165-167)

2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Siregar dkk (2018:113), “Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru”.

Menurut Indrajani (2018:3), “Aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai komputer”.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program komputer yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user dan dapat membantu dalam penyelesaian tugas-tugas khusus dari user.



2.3.2 Pengertian Pelatihan

Menurut Sinamora (dalam Rizeki dkk, 2020:79), menjelaskan bahwa Pelatihan (*training*) adalah sebuah proses pembelajaran yang mengikutsertakan perolehan keterampilan, konsep, peraturan, maupun sikap dalam menaikkan performance tenaga kerja.

Menurut Sutrisno (dalam Nadeak, 2019:16), menjelaskan bahwa pelatihan dapat diartikan sebagai keseluruhan kegiatan untuk memberi, memperoleh, meningkatkan, serta mengembangkan potensi, produktivitas, disiplin dan etos kerja pada tingkat keterampilan dan keahlian tertentu dengan jenjang kualifikasi atau pekerjaan.

Dapat disimpulkan bahwa pelatihan adalah suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi pada keterampilan dan keahlian tertentu untuk menaikkan performance tenaga kerja.

2.3.3 Pengertian Pemesanan

Menurut Alfiansah (2020:6), “Pemesanan adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan seseorang atau melalui orang lain untuk memberikan perintah atau permintaan yang dapat dilakukan sendiri atau melalui orang lain.”

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online “Pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan atau memesankan”.

Dapat disimpulkan bahwa pemesanan adalah suatu proses kegiatan memesan yang dilakukan sendiri sendiri atau melalui orang lain.

2.3.4 Pengertian Website

Menurut Rerung (2018:1), “Web adalah jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan situs internet yang menawarkan teks dan grafik dan suara dan sumber daya animasi melalui hypertext transfer protokol”.

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”.

Dapat disimpulkan bahwa *website* adalah kumpulan halaman yang terdiri



dari beberapa laman yang menampilkan informasi seperti file gambar, video, teks, dan audio yang dapat diakses melalui koneksi internet.

2.3.5 Pengertian Jasa Tenaga Kerja

Menurut Suparman (2018), Jasa tenaga kerja adalah jasa yang diserahkan oleh tenaga kerja kepada pengguna jasa tenaga kerja dengan kriteria:

1. Tenaga kerja tersebut menerima imbalan dalam bentuk gaji, upah, honorarium, tunjangan, dan sejenisnya; dan
2. Tenaga kerja tersebut bertanggung jawab langsung kepada pengguna jasa tenaga kerja atas jasa tenaga kerja yang dikerahkannya.

2.3.6 Pengertian Aplikasi Pelatihan dan Pemesanan Jasa Tenaga Kerja Berbasis *Website* pada CV Eljonash Swapraja

Aplikasi Pelatihan dan Pemesanan Jasa Tenaga Kerja Berbasis *Website* pada CV Eljonash Swapraja adalah aplikasi perangkat lunak berbasis *website* yang berfungsi untuk memudahkan tenaga kerja, konsumen atau pemesan jasa, admin dan direktur dalam mengolah data, terutama memudahkan pemesanan jasa tenaga kerja yang dilakukan oleh konsumen serta membantu dalam proses pendaftaran pelatihan yang dilakukan oleh tenaga kerja.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian XAMPP

Menurut Haqi dan Setiawan (2019:8), “XAMPP merupakan perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi”.

Menurut Suntoro (2019:11), “XAMPP adalah perangkat lunak yang bersifat open source, aplikasi Apache (*web server*) yang mudah di install dan berisi MariaDB, PHP, dan Perl”.

Dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah sebuah *software* yang mendukung banyak sistem operasi dan bersifat *open source* serta mudah di install.

2.4.2 Pengertian *MySQL*

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 6.000.000 instalasi di seluruh dunia”.



Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2017:175), “*MySQL* adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh pemrograman aplikasi web”.

Dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak DBMS yang sudah banyak digunakan oleh pemrograman aplikasi web.

2.4.3 Pengertian CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Rerung (2018:133), “*Cascading Style Sheet* (CSS) adalah bahasa yang dapat digunakan untuk mendefinisikan bagaimana suatu bahasa markup ditampilkan pada satu media dimana bahasa markup ini salah satunya adalah HTML”.

Menurut Abdulloh (2018:450), “CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheet* yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan”.

Dapat disimpulkan bahwa CSS merupakan suatu kumpulan kode atau skrip yang digunakan untuk mengendalikan tampilan atau mengatur isi maupun desain suatu website.

2.4.4 Pengertian Sublime Text

Menurut Rerung (2018:25), “Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan di berbagai platform operating sistem dengan menggunakan teknologi API”.

Menurut Putratama (2018:14), “Sublime Text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi”.

Dapat disimpulkan bahwa Sublime Text adalah suatu program text editor, seperti *HTML*, *PHP*, *CSS* yg cukup terkenal dikalangan pengembang, penulis dan desainer.

2.4.5 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Subagia (2018:1), “PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berjalan dalam web server (server side)”.

Menurut Jannah, dkk (2019:1), “*Hypertext Preprocessor* atau lebih akrab dengan sapaan PHP merupakan bahasa pemrograman script server-side yang



didesain untuk pengembangan web. PHP disebut bahasa pemrograman serverside karena diproses pada komputer server”.

Dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman berbasis server-side yang bisa kita gunakan untuk membuat aplikasi web yang disisipkan pada HTML.

2.4.6 Pengertian JavaScript

Menurut Kadir (2017:122), “JavaScript adalah bahasa pemrograman berbentuk skrip yang dapat dipakai untuk mengakses elemen-elemen di dokumen HTML”.

Menurut Rahman dan Rofiah (2019:194), “JavaScript mempunyai arti bahasa pemrograman tingkat tinggi untuk membuat website dinamis”.

Dapat disimpulkan bahwa JavaScript adalah Bahasa pemrograman berbentuk skrip yang dapat membuat website menjadi dinamis.

2.4.7 Pengertian HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Menurut Enterprisee (2019:21), “HTML adalah bahasa markup (*markup language*) seperti yang ada di dalam singkatan HTML itu sendiri. Itu artinya, HTML adalah bahasa struktur untuk menandai bagian-bagian dari sebuah halaman”.

Menurut Abdulloh (2018:7) menyatakan, “HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website”.

Dapat disimpulkan bahwa HTML adalah skrip berupa tag-tag yang kemudian disajikan ke user melalui suatu aplikasi web browser.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan suatu kajian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang dapat diambil dari berbagai sumber ilmiah seperti jurnal penelitian, skripsi atau tesis. Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan sumber pustaka dalam penelitian dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2.6** Referensi Jurnal

No	Jurnal	Keterangan
1.	Judul Jurnal	Aplikasi Pengelolaan Penyalur Jasa Tenaga Kerja Berbasis Web (Studi Kasus : PT. Trengginas Jaya Bandung)
	Nama Jurnal	e-Proceeding of Applied Science
	Volume dan Tahun Terbit	Volume 3 No 3 Tahun 2017
	Nama Penulis	Nadya Indah Suciani, Elis Hernawati, Ferra Arik Tridalestari
	Ringkasan	Penelitian ini membahas mengenai pembuatan Aplikasi Pengelolaan Penyalur Jasa Tenaga Kerja Berbasis Web. Hasil penelitian dalam pengelolaan penyalur jasa tenaga kerja belum sepenuhnya dilakukan dengan benar. Kendala dalam melakukan proses penyaluran jasa ialah dengan mengajukan proposal secara langsung terhadap mitra/perusahaan yang telah memesan tenaga kerja terlebih dahulu dan tentunya perusahaan tersebut sudah bekerja sama dengan PT. Trengginas Jaya, sedangkan terhadap mitra/perusahaan yang belum bekerja sama dengan PT. Trengginas ialah dengan cara mempromosikan perusahaan tersebut terlebih dahulu dengan mendatangi satu persatu kantor yang dituju.
Link Jurnal	https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/5297/5269	
2.	Judul Jurnal	Pembuatan Aplikasi Web Pencarian Jasa Pembantu Rumah Tangga (PRT) Dikota Ternate
	Nama Jurnal	Indonesian Journal on Information System



	Volume dan Tahun Terbit	Volume 2 Nomor 2 Tahun 2017
	Nama Penulis	Sucianti Saiful, Arisandy Ambarita
	Ringkasan	Penelitian ini membangun aplikasi yang memiliki berbagai macam fitur untuk mempermudah majikan dalam mencari informasi tentang pembantu rumah tangga (PRT). Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu mempercepat Pencarian jasa pembantu dan menyampaikan data yang akurat, sehingga informasi yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diharapkan dan yang benar-benar terjadi sesuai keadaan.
	Link Jurnal	http://ijiswiratama.org/index.php/home/article/view/35/26
3.	Judul Jurnal	Perancangan Sistem Informasi Pencarian Asisten Rumah Tangga Berbasis Web
	Nama Jurnal	Jurnal Manajemen Informatika
	Volume dan Tahun Terbit	Volume 1 Nomor 6 Tahun 2016
	Nama Penulis	Hanna Zahrotul Ilmi, Anita Qhoiriah
	Ringkasan	Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat menghubungkan kedua belah pihak, yaitu yayasan penyalur dan pencari jasa, dan mempermudah keluarga dalam melakukan pencarian asisten rumah tangga tanpa datang langsung ke yayasan. Dari hasil penelitian penulis akan membuat aplikasi, aplikasi ini memberikan informasi mengenai data seputar ART, penyalur, dan majikan yang membutuhkan pekerja.
	Link Jurnal	https://core.ac.uk/display/230785152?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1



4.	Judul Jurnal	Rancang Bangun Sistem Informasi Penyedia Jasa Asisten Rumah Tangga Dan Pengasuh Anak Dengan Menggunakan V-Model
	Nama Jurnal	SINGULARITY: Jurnal Desain dan Industri Kreatif
	Volume dan Tahun Terbit	Vol. 1 No. 2 Tahun 2021
	Nama Penulis	Fuad Ali Muchtar, Nina Sariana, dan Umar Al faruq
	Ringkasan	Penelitian dibuat menggunakan metode V-MODEL menggunakan PHP yang dibuat menjadi aplikasi Dengan adanya Sistem Informasi Penyedia Jasa asisten rumah tangga/pengasuh anak pihak customer dan penyedia jasa dengan mudah mengakses proses asisten rumah tangga/pengasuh anak secara online.
	Link Jurnal	https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JSING/article/view/1024/pdf
5.	Judul Jurnal	Sistem Informasi Penyaluran Tenaga Kerja Berbasis Web Di Cv. Jasa Informasi Kerja Magelang
	Nama Jurnal	Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)
	Volume dan Tahun Terbit	Vol 15, No 1 Tahun 2019
	Nama Penulis	Nurul Wulandari, Sukris Sutiyatno
	Ringkasan	Penelitian ini membahas mengenai sistem informasi penyaluran tenaga kerja berbasis web di JIK Magelang dengan metode SDLC (System Development Life Cycle) di JIK dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL sehingga proses administrasi, pendaftaran dan penyaluran tenaga kerja dapat berjalan secara efektif dan efisien.
	Link Jurnal	https://ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/JT/article/view/181