



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Fachri dkk (2020:13) “Komputer adalah sebuah mesin hitung elektronik yang secara cepat menerima informasi masukan digital dan mengolah informasi tersebut menurut seperangkat interuksi yang tersimpan dalam komputer tersebut dan menghasilkan keluaran informasi yang dihasilkan setelah diolah”.

Menurut Kadir (2017:2) “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai kerjaan yang dilakukan oleh manusia”.

Menurut Sanders dalam Wahyudin dan Munir (2018:1) “Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan di dalam memori”.

##### 2.1.2 Pengertian Internet

Menurut Ichsan (2019:248) “Adapun pengertian Internet adalah singkatan dari *Interconnected Networking* yang apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan.”.

Menurut Anhar (2016:6) “Internet adalah jaringan atau sistem pada jaringan komputer yang saling berhubungan (terhubung) dengan menggunakan Sistem Global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP)* sebagai protocol pertukaran paket (*Packet switching communication protocol*) untuk melayani pengguna diseluruh dunia”.

Menurut Rusman (2017:235) “Internet, atau *international networking* didefinisikan dua komputer atau lebih yang memiliki konektivitas membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer diseluruh dunia secara global (internasional), yang saling berinteraksi dan bertukar informasi”.



### 2.1.3 Pengertian Informasi

Menurut Simarmata dkk (2020:11) “Informasi adalah segala hal yang kita komunikasikan, seperti yang disampaikan seseorang lewat bahasa lisan, surat kabar, video dan lain-lain”.

Menurut Yunaeti dan Irvani (2017:1) “Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan”.

Menurut Deni Darmawan dan Kunkun Nur Fauzi (2013:2), Informasi adalah hasil dari pengolahan data yang memiliki makna atau arti.

### 2.1.4 User Interface

Menurut Nidhom (2019:2) “Antarmuka Pengguna (*User Interface*) dimana *User Interface* ini dikendalikan oleh user untuk melaksanakan fungsi-fungsi yang terdapat pada dalam sistem”.

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (Satzinger, Jackson, dan Burd, 2010, p531) *user interface* adalah bagian-bagian dari suatu sistem informasi yang memerlukan interaksi pengguna untuk membuat input dan output. *User interface* melibatkan input dan output yang secara langsung melibatkan pengguna, sebuah *user interface* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan komputer untuk merekam suatu record.

Menurut Handayani (2015:63) “*User Interface* adalah penghubung antara manusia sebagai pengguna (*user*) dengan software pada perangkat (*interface*)

### 2.1.5 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. *Website* dapat dibangun dalam mode localhost, yang artinya *website* dapat dirancang, dibangun dan dimodifikasi tanpa menggunakan jaringan internet. *Website* atau aplikasi berbasis *web* umumnya dibangun menggunakan bahasa pemrograman seperti *Hypertext Processor* (PHP) dan *Active*



---

*Server Pages (ASP)*, yang dikombinasikan dengan *Hypertext Markup Language (HTML)*, *Cascading Style Sheet (CSS)*, dan *Javascript*".

Menurut Arief (2011:8) "*Website* adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya".

Menurut Abdullah (2015:1) "*Website* adalah kumpulan-kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang di dalamnya berisi informasi dalam bentuk data digital baik itu berupa gambar, video, audio, teks dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet".

## 2.2 Teori Khusus

### 2.2.1 *Data Flow Diagram (DFD)*

Kristanto (2008:61-70) mengemukakan, "DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut". Ada dua tahapan dalam DFD, yaitu:

#### 2.2.1.1 Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entity luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

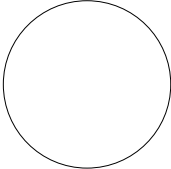
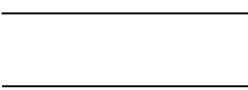

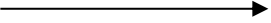
#### 2.2.1.2 *DFD Leveled*

Model ini menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu dengan yang lain dengan aliran dan penyimpanan data. Dalam *DFD leveled* ini akan terjadi penurunan level dimana dalam penurunan level yang lebih rendah harus mampu mempresentasikan proses tersebut ke dalam spesifikasi proses yang jelas. Dalam *DFD leveled* bisa dimulai dari *DFD level 0* kemudian turun ke *DFD level 1* dan seterusnya. Setiap penurunan hanya dilakukan bila perlu.



Adapun simbol-simbol *Data Flow Diagram* adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1** Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No.	Notasi	Keterangan
1.		Proses atau fungsi yang mentransformasikan data secara umum. Catatan: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.
2.		Berkas atau tempat penyimpanan merupakan komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file. Catatan: nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.
3.		Entiti luar merupakan sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem. Catatan: nama yang digunakan pada masukan (input) atau keluaran (output) biasanya berupa kata benda.
4.		Aliran data menggambarkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya. Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya "data siswa" atau tanpa kata data misalnya "siswa".

(Sumber: Kristanto, 2008:64-65)


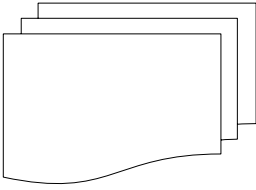
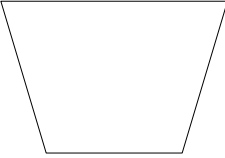



### 2.2.2 Block Chart

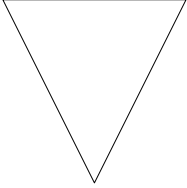
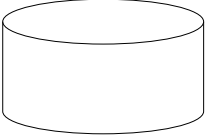

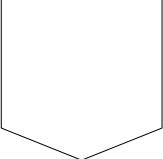
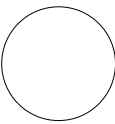

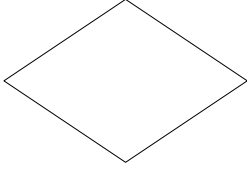
Kristanto (2008:75-77) mengemukakan, “*block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu”.

Adapun simbol-simbol *block chart* yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

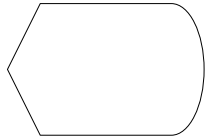
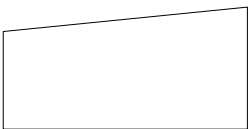
**Tabel 2.2** Simbol-simbol *Block Chart*

No.	Simbol	Arti
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen
3.		Proses manual.
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer.

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block Chart*

No.	Simbol	Arti
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
6.		Data penyimpanan ( <i>data storage</i> )
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman lain
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> )

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block Chart*

No.	Simbol	Arti
12.		Layar peraga ( <i>monitor</i> )
13.		Pemasukan data secara manual

(Sumber: Kristanto, 2008:75-77)

### 2.2.3 *Flowchart*

Menurut Rusmawan dalam Pahlevy (2017:48) “*Flowchart* (bagan alir) merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dan algoritma-algoritma dalam suatu program yang menyatakan arah alur program tersebut”.


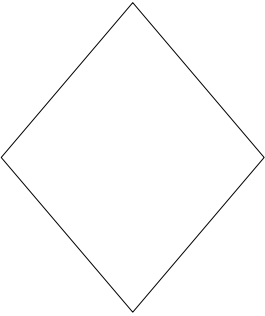



Menurut Kadir (2017:36), “Diagram Air (*Flowchart*) merupakan cara lain untuk menuangkan algoritma”.

Community (2011:16-17) mengemukakan, “*flowchart* adalah simbol-simbol pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung. Jadi, setiap simbol *flowchart* melambangkan pekerjaan dan instruksinya”.




Adapun simbol-simbol *flowchart* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3** Simbol-simbol *Flowchart*

No	Gambar	Simbol	Keterangan
1.		Proses/Langkah	Menyatakan kegiatan yang akan ditampilkan dalam diagram alir.
2.		Titik Keputusan	Proses/langkah di mana perlu adanya keputusan atau adanya kondisi tertentu. Di titik ini selalu ada dua keluaran untuk melanjutkan aliran kondisi yang berbeda.
3.		Masukan/ Keluaran Data	Digunakan untuk mewakili data masuk, atau data keluar.
4.		Terminasi	Menunjukkan awal/akhir sebuah proses.
5.		Garis Alir	Menunjukkan arah aliran proses atau algoritma.



Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Gambar	Simbol	Keterangan
6.		Kontrol/Inspeksi	Menunjukkan proses /langkah dimana ada inspeksi atau pengontrolan


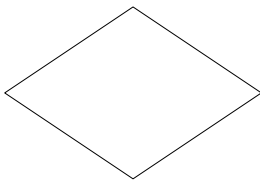
#### 2.2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Yakub (2012:60) mengemukakan, “*ERD* merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak”.

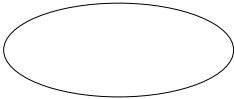

Priyadi (2014:20) mengemukakan, “pemodelan basis data dengan menggunakan diagram relasi antar entitas, dapat dilakukan dengan menggunakan suatu pemodelan basis data yang bernama *Diagram Entity-Relationship* (selanjutnya disingkat dengan Diagram E-R)”.

*Entity Relationship Diagram (ERD)* memiliki beberapa simbol atau notasi dasar sebagai berikut:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram*

No.	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Entitas		Notasi untuk mewakili suatu objek dengan karakteristik sama, yang dilengkapi atribut, sehingga pada suatu lingkungan nyata setiap objek akan berbeda dengan objek lainnya.
2.	Relasi		Notasi yang digunakan untuk menghubungkan beberapa entitas berdasarkan fakta pada suatu lingkungan.



No.	Nama	Simbol	Keterangan
3.	Atribut		Notasi yang menjelaskan karakteristik suatu entitas dan juga relasinya.
4.	Garis penghubung		Notasi untuk merangkaikan keterkaitan antara notasi-notasi yang digunakan dalam diagram E-R, yaitu entitas, relasi, dan atribut.

(Sumber: Priyadi, 2014:20)

### 2.2.5 Kamus Data (*Data Dictionary*)

Sukanto et. al (2013:73-74) mengemukakan, “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)”.

Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut

**Tabel 2.5** Simbol-simbol Kamus Data

No.	Simbol	Keterangan
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[   ]	Baik ... atau ...
4.	{ } <sup>n</sup>	n kali diulang/ bernilai banyak
5.	( )	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

(Sumber: Sukanto dan Shalahuddin, 2013:74)



## 2.3 Teori Judul

### 2.3.1 Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:1) “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu”.

Menurut Jogiyanto (2005:2) “Sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

### 2.3.2 Pengertian Informasi

Menurut Jogianto (2004:8) “Dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, berpendapat bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya”.

Lani Sidharta (1995: 28) “Informasi adalah data yang disajikan dalam bentuk yang berguna untuk membuat keputusan”.

### 2.3.3 Pengertian Penerimaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata penerimaan adalah sambutan. Contoh: Penerimaan rakyat jawa timur atas kedatangan presiden sangat memuaskan. Arti lainnya dari penerimaan adalah besarnya uang yang diterima dari hasil penjualan barang atau jasa.

### 2.3.4 Pengertian Klien Anak

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012, Klien Anak adalah Anak yang berada di dalam pelayanan, pembimbingan, pengawasan, dan pendampingan Pembimbing Kemasyarakatan.

### 2.3.5 Pengertian Rehabilitasi

Menurut Suparlan (1993:124) “Rehabilitasi merupakan suatu proses kegiatan untuk memperbaiki kembali dan mengembangkan fisik, kemampuan serta mental seseorang sehingga orang itu dapat mengatasi masalah kesejahteraan sosial bagi dirinya serta keluarganya”.

---



Menurut Departemen Sosial, Rehabilitasi adalah suatu proses refungsionalisasi dan pengembangan untuk memungkinkan penderita cacat mampu melakukan fungsi-fungsi sosialnya secara wajar dalam kehidupan masyarakat.

### **2.3.6 Pengertian Anak Terlantar**

Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014, Anak Terlantar adalah Anak yang tidak terpenuhi kebutuhannya secara wajar, baik fisik, mental, spiritual, maupun sosial.

### **2.3.7 Pengertian Penerimaan Klien Anak Rehabilitasi Sosial Dasar Anak Terlantar**

Menurut (R. Melly, komunikasi pribadi, 17 Mei 2022), “Penerimaan Klien Anak Rehabilitasi Sosial Dasar Anak Terlantar adalah Memberikan Pembinaan Kesejahteraan Sosial Anak yang meliputi pendidikan formal, pembinaan fisik, mental, sosial, bakat dan kemampuan serta keterampilan kerja bagi anak terlantar agar mampu bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam kehidupan bermasyarakat”.

### **2.3.8 Pengertian UPTD Panti Sosial RAMPK**

Pada awalnya UPTD Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus adalah merupakan unit pelaksana Teknis Kantor Wilayah Departemen Sosial Provinsi Sumatera Selatan yang berdiri pada tahun 1979 dan operasional mulai pada 1 Januari 1980 yang menyantuni anak/terlantar di Wilayah Provinsi Sumatera Selatan.

Berdasarkan Peraturan Gubernur Sumatera Selatan Nomor 18 Tahun 2018 Tgl. 22 Januari Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya menjadi Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) Dinas Sosial Provinsi Sumatera Selatan.

### **2.3.5 Pengertian Judul Sistem Informasi Penerimaan Klien Anak Rehabilitasi Sosial Dasar Anak Terlantar pada UPTD Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus**

Adalah sebuah sistem informasi penerimaan berbasis *Website* agar penerimaan untuk anak rehabilitasi sosial dan informasi laporan lebih efektif sehingga dapat mengatasi dan menyelesaikan masalah penerimaan klien anak pada UPTD Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus.

## **2.4 Teori Program**

### **2.4.1 Pengertian *Hypertext Markup Language* (HTML)**



Menurut Sovia dan Febio dalam Pradiatiningtyas dan Suparwanto (2017:3) “HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sebuah bahasa dasar untuk *web scripting* yang bersifat *client side* yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik serta multimedia dan digunakan juga untuk menghubungkan antar tampilan *web page*”.

Menurut Setiawan (2017:16) “HTML atau *Hyper Text Markup Language* merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat laman website yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan *web browser* (peramban web). HTML sendiri secara resmi lahir pada tahun 1989 oleh Bernes Lee dan dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*, yang kemudian pada tahun 2004 dibentuklah *Web Hypertext Application Tecnology Working Group (WHATG)* yang hingga kini bertanggung jawan akan perkembangan bahasa HTML ini. Hingga kini telah mengembangkan HTML 5, sebuah versi terbaru dari HTML yang mendukung tidak hanya teks, namun juga menu interaktif, audio, video dan lain sebagainya.”

Menurut Purnama dan Watrianthos (2018:1) HTML atau yang merupakan singkatan dari *Hypertext Mark Up Language* adalah bahasa standar pemrograman untuk membuat suatu *website* yang bisa diakses dengan internet. Dengan kata lain halaman *website* yang disusun dengan menggunakan bahasa ini dan kemudian diterjemahkan oleh komputer agar dapat dipahami oleh penggunanya. HTML merupakan standar pembuatan *website* secara luas agar laman website dapat ditampilkan pada layar komputer.

#### **2.4.2 Pengertian *Cascading Style Sheet (CSS)***

Menurut Jubilee (2016:93) “Secara definifit, CSS adalah kumpulan kode untuk mendefinisikan desain dari bahasa markup. Karena ada kata bahasa markup pada definisi CSS, maka relasi antara CSS dan HTML sangatlah dekat. Dengan CSS-lah, sebuah desain *website* yang dibangun menggunakan HTML akan menjadi menarik dan variatif”.

Menurut Sibero (2013:112) menyatakan bahwa, “*Casading Style Sheet* memiliki arti Gaya Menata Halaman Bertingkat, yang artinya setiap satu elemen yang telah diformat dan memiliki anak dan telah diformat, maka anak dari elemen



tersebut secara otomatis mengikuti format element induknya”. Sedangkan Menurut Kadir dan Tri wahyuni (2013:323) “CSS adalah kode yang dimaksudkan untuk mengatur tampilan halaman web”.

### 2.4.3 Pengertian *Hypertext Preprocessor* (PHP)

Menurut Supono & Putratama (2018: 1) mengemukakan bahwa “PHP (*PHP: hypertext preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke HTML”.

Sedangkan Menurut Arief (2011:43) “PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side script* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *Web* yang dinamis”.

Menurut Oktavian (2010:31) “PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (*Script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimnya kembali ke menjadi kode HTML”.

### 2.4.4 Pengertian *JavaScript*

*JavaScript* adalah bahasa pemrograman yang sederhana karena bahasa ini tidak dapat digunakan untuk membuat aplikasi ataupun applet. Dengan *javascript* kita dapat dengan mudah membuat sebuah halaman *web* yang interaktif (Harjono dalam Pranata, 2020:46).

Menurut Wahyono (2009:97) “*JavaScript* adalah yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen *HTML*”. Sedangkan

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, *JavaScript* adalah kumpulan skrip yang fungsinya berjalan pada suatu dokumen *HTML* dan dapat digunakan dalam membuat *web* agar lebih dinamis.

### 2.4.5 Pengertian *XAMPP*

Menurut Purbadian (2016:1), berpendapat bahwa “*XAMPP* merupakan suatu software yang bersifat *open source* yang merupakan pengembangan dari LAMP (*Linux, Apache, MySQL, PHP dan Perl*)”.

Menurut Kartini (2013:27-26), “*XAMPP* merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket”.




---

Sedangkan menurut Riyanto (2015:1) “XAMPP merupakan paket *PHP* dan *MySQL* berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis *PHP*”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Xampp* merupakan *tool* pembantu pengembangan paket perangkat lunak berbasis *open source* yang menggabungkan *Apache web server*, *MySQL*, *PHP* dan beberapa modul lainnya di dalam satu paket aplikasi.

#### 2.4.6 Pengertian *MySQL*

Menurut Sibero (2011:97) *MySQL* atau dibaca dengan “My sekuel adalah suatu RDBMS (*Relational Database Manajemen System*) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data”.

Menurut Wahana Komputer (2010:5) *Mysql* adalah “program database yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan multi user”.

Menurut Kadir (2008:2), “*MySQL* adalah sebuah *software open source* yang digunakan untuk membuat sebuah database”.

#### 2.4.7 Pengertian *Sublime Text*

Suatu editor text untuk berbagai bahasa pemrograman termasuk pemrograman *PHP*, *sublime text* mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa *markup* serta fungsinya dapat ditambah dengan *plugin*. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian *Sublime Text* menurut para ahli.

Menurut Haughee (2013:32) “*Sublime Text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan di berbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton API*”.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, *sublime text* adalah aplikasi program text editor yang dapat mengembangkan *website*, halaman *web*, dan aplikasi *web*.



#### 2.4.8 Pengertian *PhpMyAdmin*

Menurut Wahyono (2009:111) “*PhpMyadmin* merupakan salah satu paket aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk melakukan administrasi *MySQL*”.

Sedangkan Menurut Sibero (2013:276) “*PhpMyadmin* adalah aplikasi *web* yang dibuat oleh *phpmyadmin.net*”.

Menurut Hikmah (2015:2) “*PhpMyAdmin* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *database*, pengguna (*user*), memodifikasi tabel, maupun mengirim *database* secara cepat dan mudah tanpa harus menggunakan perintah (*command*) *SQL*”.

#### 2.5 Referensi Jurnal

Beberapa referensi jurnal yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan jurnal penelitian tahun 2016 dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web, ISSN : 2548-1932 oleh Regi Witanto, Hanhan Hanafiah Solihin, Membuat suatu sistem informasi berbasis web yang dapat memudahkan proses administrasi pendaftaran sehingga memberi kemudahan bagi panitia penerimaan siswa baru di SMP Plus Babussalam. Hasil akhir dari perancangan dan pembangunan sistem informasi ini adalah adanya sebuah aplikasi yang dapat memberi kemudahan akses informasi dan proses pendaftaran sehingga proses administrasi penerimaan siswa baru menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Menurut jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh Kartika Puspita, Yuris Alkhalifi, Hasan Basri pada tahun 2021 dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral, P-ISSN 1410-5063, E-ISSN: 2579-3500. Dengan adanya PPDB berbasis sistem informasi maka data yang tersimpan akan jauh lebih aman, akurat serta menunjang segala kebutuhan. Proses mencari data siswa yang baru serta pengolahan data siswa bisa dilakukan lebih efektif dan efisien. Hasil dari penelitian ini adalah dibangunnya sistem informasi PPDB di RA Sirojul Falah berupa website menggunakan metode spiral dengan harapan dapat membantu





- 
- panitia PPDB RA Sirojul Falah dalam mengelola data mahasiswa baru secara efektif dan efisien.
3. Berdasarkan jurnal penelitian pada tahun 2021 yang dibuat oleh Verra Sofical<sup>1</sup>, Shelpy Tresia Agista, Rahayu Ningasih, Minda Septian dengan judul Aplikasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Online pada Klinik Mulya Medika menggunakan Waterfall ISSN: 2338-9761. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah Merancang aplikasi pendaftaran pasien rawat jalan online untuk memberikan kemudahan kepada pasien Klinik Mulya Medika yang ingin memperoleh informasi mengenai tata cara pendaftaran pasien rawat jalan, melakukan pendaftaran pasien rawat jalan dengan layanan pendaftaran pasien secara online, pembayaran dengan menggunakan transfer via ATM ataupun Internet Banking, konfirmasi pembayaran, pembatalan pendaftaran pasien rawat jalan, melihat riwayat kunjungan pasien dan melihat riwayat pendaftaran pasien rawat jalan Pada penelitian ini dihasilkan suatu aplikasi pendaftaran pasien rawat jalan online pada Klinik Mulya Medika dengan menggunakan metode Waterfall yang dimulai dari tahap analisa kebutuhan kemudian dilakukan desain, selanjutnya ditahap ketiga dilakukan koding ke dalam bahasa pemrograman.
  4. Menurut jurnal penelitian yang telah dilakukan pada tahun 2017 oleh Syahriani, Jaya Satria dengan judul Rancangan Aplikasi E-Recruitment Karyawan Dengan Metode Waterfall. ISSN: 2355-990X E-ISSN: 2549-5178. Tujuan dari penelitian yaitu memudahkan calon pelamar dalam melakukan pengiriman berkas lamaran dan mengikuti tes penerimaan masuk ke perusahaan secara online serta dapat langsung mengetahui hasil dari lamaran yang telah dikirim. Hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu penerapan website rekrutmen karyawan PT BFI Finance Indonesia Tbk Cabang Meruya Jakarta.
  5. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Aceng Abdul Wahid pada tahun 2020 dengan judul Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. ISSN : 1978-3310 | E-ISSN : 2615-3467. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui lebih detail terkait model waterfall jika digunakan pengembang dalam membangun dan mengembangkan sistem informasi atau perangkat lunak. Hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu penerapan website rekrutmen karyawan PT BFI Finance Indonesia Tbk Cabang Meruya Jakarta.
-



