



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Judul

2.1.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Setyawan dan Munari (2020), aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

Idcloudhost (2020) menuliskan, “Aplikasi (lebih dikenal sebagai aplikasi) adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna”.

Menurut Kadir (2017:3) “Istilah program dan aplikasi lebih sering disebut untuk menyatakan perangkat lunak. Di kalangan profesional teknologi informasi, istilah program biasa digunakan untuk menyatakan hasil karya mereka yang berupa instruksi-instruksi untuk mengendalikan komputer.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang berisi perintah dan merupakan gabungan beberapa fitur tertentu yang berfungsi bagi pengguna untuk keperluan tertentu.

2.1.2 Pengertian Website

Menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018 : 70) *Website* adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server.

Menurut Sari dkk (2019:1), “Website merupakan kumpulan halaman digital yang berisi informasi berupa teks, animasi, gambar, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang terkoneksi oleh internet, sehingga dapat dilihat oleh seluruh siapapun yang terkoneksi jaringan internet”.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa website adalah sebuah fasilitas internet berupa kumpulan halaman yang berisi informasi teks, animasi, gambar, suara maupun video dalam lingkup lokal maupun jarak jauh.



2.1.3 Pengertian Pendataan

Pendataan menurut Herlambang (2005), merupakan suatu proses pencatatan keterangan yang benar dan nyata tentang sesuatu, baik manusia, benda, lingkungan, maupun kejadian tertentu. Pencatatan ini dimaksudkan sebagai suatu dokumentasi atau arsip yang dapat digunakan untuk suatu keperluan di masa depan.

2.1.4 Pengertian Pengolahan Data

Menurut Kristanto (2018:8) “Pengolahan data merupakan waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

2.1.5 Pengertian Bantuan Sosial (BANSOS)

Bantuan Sosial. Menurut Permendagri No. 32 Tahun 2011 Pasal 1 bahwa Bantuan Sosial (Bansos) adalah bentuk bantuan yang diberikan oleh pemerintah atau suatu Instansi kepada kelompok masyarakat. Bentuk bantuan dapat berupa uang atau barang, tidak berkelanjutan dan selektif dengan tujuan untuk proteksi dari segala kemungkinan yang dapat menimbulkan resiko sosial.

2.1.6 Pengertian Kecamatan

Menurut Peraturan Perundang-undangan Nomor 19 Tahun 2008 Kecamatan atau sebutan lain adalah wilayah kerja camat sebagai perangkat daerah, Kedudukan Kecamatan merupakan perangkat daerah Kabupaten/Kota sebagai pelaksana teknis kewilayahan yang mempunyai wilayah kerja tertentu yang dipimpin oleh camat. Pembentukan Kecamatan adalah pemberian status pada wilayah tertentu sebagai Kecamatan di Kabupaten/Kota. Penggabungan Kecamatan adalah penyatuan Kecamatan yang dihapus pada Kecamatan yang lain.

Kecamatan adalah wilayah kerja Camat sebagai perangkat daerah Kabupaten/kota. Camat adalah perangkat daerah Kabupaten/kota, bukan sebagai



Kepala wilayah. Pembentukan kecamatan ditetapkan dengan peraturan daerah. Menurut Pasal 14 Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2008 tentang Kecamatan, Kecamatan merupakan perangkat daerah kabupaten/kota sebagai pelaksana teknis kewilayahan yang mempunyai wilayah kerja tertentu dan dipimpin oleh camat.

Dalam Penyelenggaraan pemerintah menyelenggarakan sendiri urusan atau dapat melimpahkan sebagian urusan Pemerintah kepada perangkat Pemerintah atau Wakil Pemerintah di daerah, atau dapat menugaskan kepada Pemerintah Daerah dan/atau Pemerintah Kecamatan.

2.1.7 Pengertian Metode FAST (*Framework For The Application Of Systems Technique*)

Menurut Whitten (2009), FAST adalah kerangka cerdas yang cukup fleksibel untuk menyediakan tipe – tipe berbeda proyek dan strategi. Sedangkan Menurut Egie (dikutip Susano dkk, 2018), FAST mendefinisikan tahapan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan – permasalahan, kesempatan – kesempatan, hambatan – hambatan yang terjadi, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan- perbaikan.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa FAST adalah metode yang cocok untuk berbagai jenis proyek dan strategi dengan berbagai tahapan dengan adanya usulan perbaikan.

Berikut ini adalah tahapan – tahapan dalam kerangka kerja Metodologi FAST: (Whitten, 2009:88-96)

1. Scope Definition (Definisi Lingkup) Scope definition (Definisi Lingkup) yaitu pandangan umum yang diungkap dengan jelas dan singkat tentang masalah, kesempatan, dan atau perintah yang memicu proyek. Hasil dari tahapan ini adalah menentukan ruang lingkup pada sistem yang akan dibuat.
2. Problem Analysis (Analisis Permasalahan) Tahap Analisis Masalah mempelajari sistem yang ada dan menganalisa temuan-temuan untuk



menyediakan tim proyek dengan pemahaman yang lebih mendalam akan masalah-masalah yang memicu proyek. Hasil dari tahap ini adalah peningkatan performa sistem yang akan memberikan keuntungan dari segi bisnis perusahaan. Hasil lain dari tahap ini adalah sebuah laporan yang menerangkan tentang problems, causes, effects, dan benefits.

3. Requirements Analysis (Analisis Kebutuhan) Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan pengurutan prioritas dari kebutuhan – kebutuhan yang akan di buat. Tujuan dari tahapan ini adalah mengidentifikasi data, proses dan antarmuka yang diinginkan pengguna dari sistem yang baru.
4. Logical Design (Desain Logis) 10 Politeknik Negeri Sriwijaya BAB II Tinjauan Pustaka Tahap desain logis menerjemahkan persyaratan-persyaratan bisnis ke dalam model-model sistem.
5. Decision Analysis (Analisis Keputusan) Pada tahap ini akan dipertimbangkan beberapa kandidat dari perangkat lunak dan keras yang nantinya akan dipilih dan dipakai dalam implementasi sistem sebagai solusi atas problems dan requirements yang sudah didefinisikan pada tahapan – tahapan sebelumnya.
6. Physical Design (Desain Fisik) Tujuan dari tahap ini adalah untuk mentransformasikan persyaratan – persyaratan bisnis (diwakilkan sebagian oleh model sistem logis) ke dalam spesifikasi desain fisik yang akan memandu konstruksi sistem.
7. Construction and Testing (Konstruksi dan Pengujian) Setelah diberikan tingkat model dan spesifikasi desain fisik, maka dapat dimulai mengkonstruksi dan menguji komponen-komponen sistem untuk desain tersebut. Ada dua tujuan tahap konstruksi dan pengujian yaitu: a. Membangun dan menguji sebuah sistem yang memenuhi persyaratan bisnis dan spesifikasi desain fisik. Mengimplementasikan antarmuka-antarmuka.
8. Installation and Delivery (Instalasi dan Pengiriman) Tahap instalasi dan pengiriman berperan untuk mengirimkan sistem ke dalam operasi.



2.1.8 Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Penerima Bantuan Sosial (BANSOS) Pada Bidang Fakir Miskin di Kecamatan Sungai Lilin.

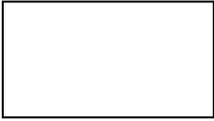
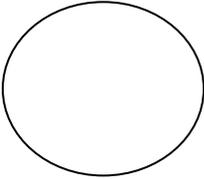
Aplikasi Pengolahan Data Penerima Bantuan Sosial (BANSOS) pada Kecamatan Sungai Lilin adalah aplikasi yang dibangun untuk mengelola data-data penerima bantuan sosial khususnya dari suatu Instansi dan dapat juga mempermudah dalam pembuatan laporan sehingga data dapat tersimpan secara akurat dan lebih efisien.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2018) *Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam Bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Tabel 2.1 Simbol - Simbol Data Flow Diagram.

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Entitas Luar (<i>External Entity</i>)	Masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai /berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.
2.		Proses	Pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan program terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol - Simbol Data Flow Diagram.



3.		Aliran Data	Merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).
4.		<i>File</i> atau basis data	Pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi table-table basis data yang dibutuhkan, table-table ini juga harus sesuai dengan perancangan table-table pada basis data (Entity Relationship Diagram (ERD), Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM).

Sumber : Kristanto (2018:64-65).

2.2.2 Flowchart

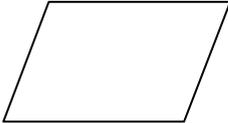
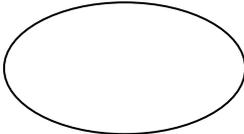
Menurut Rusmawan (2019:48) menyatakan, *Flowchart* (bagan alir) merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program yang menyatakan arah alur program tersebut. simbol-simbol *Flowchart* sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol Flowchart.

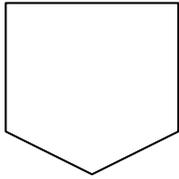
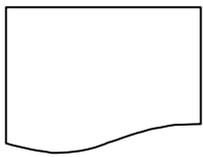
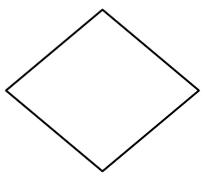
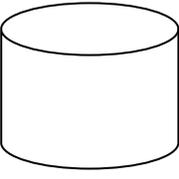
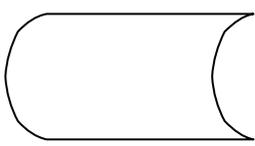
No	Simbol	Fungsi
1.	 (simbol titik terminal)	Terminal menyatakan awal dan akhir dari suatu algoritme.



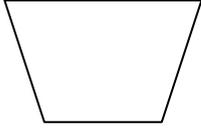
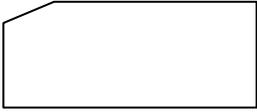
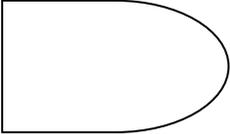
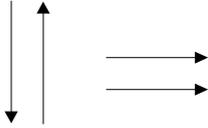
Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol Flowchart

No.	Simbol	Fungsi
2.	 (simbol proses)	Menyatakan proses dari operasi program komputer.
3.	 (simbol proses terdefinisi)	Proses yang terdefinisi atau subprogram.
4.	 (simbol persiapan)	Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
5.	 (simbol input atau output)	Menyatakan masukan dan keluaran (Input/Output)
6.	 (simbol penghubung)	Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam satu halaman

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol Flowchart

No.	Simbol	Fungsi
7.	 (simbol penghubung)	Menyatakan penyambung ke halaman lainnya.
8.	 (simbol pita kontrol)	Menyatakan percetakan (dokumen) pada kertas.
9.	 (simbol keputusan)	Menyatakan <i>decision</i> (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program.
10.	 (simbol <i>hard disk</i>) atau (simbol penyimpanan)	Menyatakan media penyimpanan drummagnetic atau <i>hard disk</i> .
11.	 (simbol <i>diskette</i>)	Menyatakan masuk (input) atau keluar (Output) menggunakan disket.

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol Flowchart

No.	Simbol	Fungsi
12.	 (simbol manual)	Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual.
13.	 (simbol punched card)	Menyatakan input/output dari kartu plong.
14.	 (simbol dokumen)	Menunjukkan dokumen input untuk proses manual, mekanik atau komputer.
15.	 (simbol <i>delay</i>)	<i>Delay</i> (penundaan atau kelambatan).
16.	 (simbol garis alir)	Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses)

Sumber : Rusmawan (2019:49)

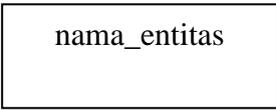
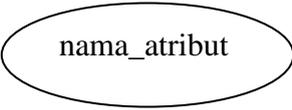
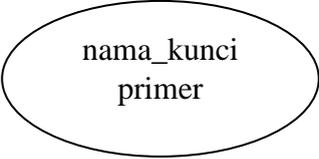
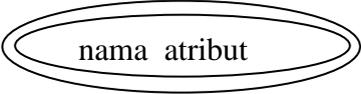


2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

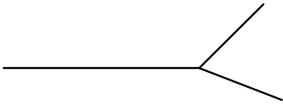
Menurut (Hidayatullah and Kawistara, 2017) Entitas adalah suatu objek (baik nyata maupun abstrak) di dunia nyata yang dapat dibedakan dari objek lain berdasarkan karakteristik yang dimilikinya.

Relasi adalah asosiasi yang menyatakan keterhubungan antar entitas. Jadi, *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah diagram yang merepresentasikan hubungan antar entitas dalam pemodelan yang digunakan dalam merancang basis data.

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

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas / <i>Entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom,
4.	Atribut multivalai / <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.

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

No.	Simbol	Fungsi
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	Asosiasi / <i>association</i> N 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

Sumber : Hidayatullah, Kawistara, (2017).

2.2.4 Kamus Data

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2018) kamus data (*data dictionary*) adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem sehingga masukan dan keluaran dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan). Adapun simbol-simbol dalam kamus data adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Simbol-simbol pada Kamus Data.

No.	Simbol	Keterangan
1.	=	Terdiri atas
2.	+	Dan
3.	()	Opsional
4.	[]	Memilih salah satu alternatif
5.	**	Komentar
6.	@	Identifikasi atribut kunci
7.		Pemisah <i>alternative symbol</i> []

Sumber: Rosa dan Shalahuddin, (2018)

2.3 Teori Program

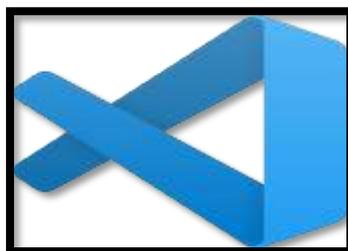
2.3.1 Pengertian Microsoft Visual Studio Code

Menurut Salamah (2021:1), Microsoft visual studio code merupakan sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multi platform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows.

Sedangkan menurut Ferdiana (2021:49), Microsoft visual studio code merupakan aplikasi editor gratis yang dapat digunakan bagi pengguna yang tidak membutuhkan dukungan *drag and drop*. *Visual Studio Code* mendukung beberapa jenis pemrograman, seperti C++, C#, Java, Python, PHP.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Microsoft visual code studio merupakan aplikasi multiplatform dan fungsinya untuk mendukung penulisan kode dari beberapa jenis bahasa pemrograman.

2.3.1.1 Logo Microsoft Visual Studio Code



Gambar 2.1 dibawah ini merupakan gambaran Logo Microsoft Visual Studio

Gambar 2.3 Logo Microsoft Visual Studio Code.

2.3.2 Pengertian HTML

Menurut Enterprise (2018:1), HTML merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat struktur pada halaman website.

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



Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa HTML merupakan bahasa pemrograman yang dibangun untuk merancang website.

2.3.2.1 Struktur HTML

Struktur HTML dijelaskan oleh *tag*, ditulis dalam tanda kurung siku. *tag* seperti `` dan `<input />` akan segera memperkenalkan konten ke halaman. Struktur HTML terdiri dari:

- 1) Diawali atau dibuka dengan tag `<HTML>` dan diakhiri dengan `</HTML>`
- 2) Tag `<HEAD>`, yang berfungsi sebagai header atau kepala dari dokumen HTML yang fungsinya sebagai pemberi informasi mengenai dokumen HTML yang dibuat dan diakhiri dengan tag `</HEAD>`
- 3) Tag `TITLE`, yang berfungsi sebagai judul yang akan tampil di halaman web yang kita desain atau buat, diakhiri dengan tag `</TITLE>`
- 4) Tag `BODY`, yang berfungsi untuk mendefinisikan awal dari isi *website* dan diakhiri dengan `</BODY>`.

Berikut ini adalah contoh tampilan awal dari pembuatan halaman *website* sesuai dengan struktur kode yang ada di atas: dengan struktur kode yang ada di atas:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <title>BANSOS KECAMATAN SUNGAI LILIN</title>
</head>
<body> KELAS 7 MIM
</body>
</html>
```



2.3.3 Pengertian CSS

Menurut Rohi (2018:45), CSS adalah singkatan dari cascading style sheet yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai bahan yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. Sebagian orang menganggap bahwa CSS bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman karena memang strukturnya yang sederhana, hanya berupa kumpulan – kumpulan aturan yang mengatur *style* elemen HTML.

Sedangkan menurut Salamah (2021:7), CSS merupakan pemrograman yang digunakan untuk *website*, CSS menggunakan penanda dengan Id dan Class.

Dari dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa CSS merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendesain halaman website.

CSS dapat mengatur warna teks, jenis *font*, garis antar paragraf, ukuran kolom, jenis latar belakang, mendesain *layout*, menampilkan perubahan pada perangkat yang berbeda, dan berbagai efek yang digunakan pada *website*.

2.3.4 Pengertian JavaScript

Menurut Supardi (2020:1), javascript merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi (*High Level Language*) dan dinamis.

Sedangkan menurut Rohi (2018:193), Javascript merupakan Bahasa pemrograman web yang pemrosesannya dilakukan di sisi client. Javascript dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser.

Berdasarkan dua pendapat yang di atas, dapat disimpulkan bahwa javascript adalah bahasa pemrograman atau bahasa skrip yang berisi kumpulan instruksi perintah yang diletakkan bersama kode HTML.

2.3.5 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.



Sedangkan menurut Madcoms (2016:2), PHP adalah bahasa pemrograman *scripting server-side* yang didesain untuk pengembangan *website*, disebut bahasa pemrograman *server-side* karena PHP diproses pada komputer server.

Berdasarkan dari dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat *website* lebih dinamis dan interaktif.

2.3.5.1 Kelebihan PHP

Menurut Madcoms (2016:2), PHP memiliki banyak kelebihan, berikut ini adalah beberapa kelebihan dari PHP :

- 1) Bisa membuat *web* menjadi dinamis.
- 2) PHP bersifat Open Source yang berarti dapat digunakan oleh siapa saja secara gratis.
- 3) Program yang dibuat dengan PHP bisa dijalankan oleh semua artinya semua sistem operasi (OS) karena PHP berjalan secara *web base* yang tinjauan pustaka artinya semua sistem operasi bahkan handphone yang mempunyai *web browser* dapat menggunakan program PHP.
- 4) Aplikasi PHP lebih cepat dibandingkan dengan ASP maupun Java.
- 5) Mendukung banyak paket database seperti MySQL, Oracle, PostgreSQL dan lain-lain.
- 6) Bahasa pemrograman PHP tidak memerlukan kompilasi (compiler) dalam penggunaannya.
- 7) Banyak web server yang mendukung PHP seperti Apache, Lighttpd, IIS, dan lain-lain.
- 8) Pengembangan Aplikasi PHP mudah karena banyak dokumentasi, referensi dan developer yang membantu dalam pengembangannya.
- 9) Banyak bertebaran Aplikasi dan program PHP yang Gratis dan siap pakai seperti Wordpress, Prestashop, dan lain-lain.

2.3.5.2 Script PHP

Script sintaks dasar PHP adalah sebagai berikut: *PHP Opening&Closing/ Tag/*

```
<?php /* PHP tag pembuka */  
/*  
    BANSOS SUNGAI LILIN  
*/  
/* PHP tag penutup */  
?>
```

2.3.6 Pengertian MySQL

Menurut Enterprise (2018: 2), MySQL adalah server yang melayani basis data. Kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut *query* (perintah) SQL untuk membuat dan mengelola basis data.

Sedangkan menurut Madcoms (2016:17), MySQL merupakan sistem manajemen database SQL yang bersifat open source dan paling populer saat ini. Sistem database MySQL mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multi-user, dan SQL database management system (DBMS).

MySQL termasuk dalam RDBMS (*Relational Database Management System*) yang menggunakan tabel, kolom, dan baris dalam struktur basis data serta dalam proses pengumpulan datanya menggunakan metode basis data relasional dan juga menjadi penghubung antara perangkat lunak dan server basis data.



2.3.6.1 Logo MySQL

Gambar 2.3 dibawah ini merupakan gambaran Logo MySQL



Gambar 2.2 Logo MySQL.

2.3.7 Pengertian XAMPP

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

Menurut Aryanto (2016:4), *Xampp* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak pemrograman dan *database* yang di dalamnya terdapat berbagai macam aplikasi pemrograman seperti *Apache*, *HTTP*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa XAMPP digunakan untuk membuat server web lokal di komputer kita.

2.3.7.1 Logo XAMPP

Gambar 2.3 dibawah ini merupakan gambaran Logo XAMPP



Gambar 2.3 Logo Xampp



2.3 Teori Refrensi Jurnal

Dalam tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa jurnal sebagai refrensi. Di bawah ini akan diuraikan dari refrensi jurnal tersebut.

1. Aplikasi Pendataan Penduduk Dan Informasi Bantuan Sosial Berbasis Java. Rizal Eko Maulana Vol 5, No 1 (2021) Teknologi informasi di zaman modern ini sangat penting, hampir di semua bidang menggunakan teknologi guna mempermudah aktivitas sehari-hari baik di bidang pendidikan, bisnis, hiburan. Pemerintahan pendataan penduduk, input, dan lain-lain. Ketidaktersediaan sistem informasi pendataan data penduduk dan informasi bantuan sosial mengakibatkan beberapa permasalahan pada pengolahan dan penyimpanan data. Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini sangat begitu pesat, dan dapat menjadikan kita tidak bisa terpisahkan dengan Perkembangannya. (Munandar & Rahmawati, 2020) Pada perangkat desa tingkat RT di Kampung Ciherang masih menggunakan input data penduduk serta input bantuan sosial secara manual ditulis menggunakan pulpen dan kertas dan setelah itu input pada Microsoft Excel. Metode Penelitian Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah Research and Development (R&D). Hasil Penelitian/Kesimpulan Diagram aliran data merupakan peralatan yang berfungsi untuk menggambarkan secara rinci mengenai sistem berbagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan menunjukkan dari dan ke mana data mengalir serta penyimpanannya. Dengan dibuatnya perancangan aplikasi pendataan penduduk dan informasi bantuan sosial di Kampung Ciherang berbasis Java Netbenas menggantikan sistem lama, kinerja pegawai saat ini menjadi lebih baik dan efektif.



-
2. Aplikasi Sistem Informasi Geografis Sebagai Pendataan Bantuan Sosial Berbasis Website Pada Bidang Perlindungan Dan Jaminan Sosial Dinas Sosial Kabupaten Musi Banyuasin. Astutik, Vika Widiya Vol 5, No 1 (2022) Sistem Informasi pada era teknologi sekarang ini menjadi suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dengan penggunaannya, seperti unit pemerintahan, perusahaan, sekolah atau perguruan tinggi, bahkan UMKM. Sistem informasi juga sebagai komponen fundamental dalam berjalannya sebuah organisasi. Tanpa adanya Sistem Informasi pengolahan data tidak akan berjalan dengan baik. Salah satu Sistem Informasi yang dapat melakukan pengolahan data secara baik dan berisi data referensi geografis serta informasi spasial yaitu Sistem Informasi Geografis. Sistem Informasi Geografis berfungsi untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan menyajikan segala data yang berkaitan dengan kondisi geografis suatu wilayah. Beberapa instansi pemerintahan sudah memiliki sistem informasi. Salah satunya instansi pemerintah yaitu Dinas Sosial Kabupaten Musi Banyuasin. Dinas Sosial Kabupaten Musi Banyuasin merupakan salah satu lembaga pemerintahan yang memiliki unsur pelaksana Pemerintah Daerah dibidang Sosial sesuai dengan kewenangan Pemerintah Daerah serta berdasarkan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku. Metode Penelitian Metode yang di gunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC) adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang system analyst untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan requirements, validation, training, dan pemilik sistem. Hasil Penelitian/Kesimpulan Berdasarkan hasil laporan akhir ini akan menyimpulkan dari keseluruhan pembahasan yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya. Pada bab ini juga akan memberikan beberapa saran kepada Dinas Sosial Kabupaten Musi Banyuasin dalam mengatasi permasalahan pada proses pendataan bantuan sosial ini.



-
3. Pelatihan Penggunaan Aplikasi SIKS-NG Dalam Mendata Penerima Bantuan Sosial Di Desa Kandangan, Harliana¹, Subana², Dimas Ari Setyawan³, Abd.CharisFauzan⁴, Muhammat Maariful Huda⁵, RadenMohamadHerdian Bhakti⁶, Tito Prabowo⁷ Vol.3 No.01 (2022).
- Desa Kandangan merupakan salah satu dari 16 desa yang terdapat di Kecamatan Srengat, Kabupaten Blitar. Luas dari Desa Kandangan sendiri sekitar 326 Ha, dimana 90% (294.025 Ha) luas wilayahnya merupakan lahan kering dan 9% (32.580 Ha) adalah tanah sawah (Badan Pusat Statistik Kabupaten Blitar, 2022). Luas lahan kering di Desa Kandangan mengakibatkan sebagian besar penduduknya berprofesi sebagai buruh harian lepas dan pekerja di usaha peternakan unggas. Apabila dilihat dari kondisi demografinya, jumlah penduduk Desa Kandangan berjumlah sekitar 4.135 jiwa dengan jumlah kepala keluarga (KK) sebanyak 1.483 KK (Statistik & Blitar, 2022). Dari jumlah tersebut 54,61% termasuk ke dalam kategori keluarga prasejahtera; 15,52% kelompok keluarga sejahtera 1; 12,67% kelompok keluarga sejahtera 2; 9,33% kelompok keluarga sejahtera 3 dan sisanya termasuk ke dalam kelompok keluarga sejahtera 3 Plus (Jawa Timur, 2022).
- Metode Penelitian Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini diawali dengan kegiatan observasi mengenai masalah kemiskinan yang terjadi di Desa Kandangan secara mendalam. Observasi merupakan kegiatan mengamati kejadian secara langsung guna mendapatkan *business rule* dari hal yang ingin dibuat (Harliana et al., 2020). Hasil Penelitian/Kesimpulan Setelah melakukan studi literatur mengenai berbagai macam manfaat dari aplikasi SIKS-NG, maka tim berhasil melakukan pendekatan kepada para perangkat Desa Kandangan khususnya Kepala Seksi Pelayanan untuk dapat memaksimalkan aplikasi SIKS-NG dalam mendata tingkat kesejahteraan Rumah Tangga warga Desa Kandangan.
-



4. Sistem informasi pendataan bantuan sosial kabupaten Klaten. Norma Puspitasari, Canggih Ajika Pamungkas, Listya Ari Sapitri Vol 1, No 1 (2022) Perkembangan teknologi informasi telah memberikan manfaat baru bagi sebuah organisasi dalam hal mengumpulkan dan menyimpan data serta melakukan proses pengolahan untuk menciptakan informasi yang bermanfaat dalam membuat keputusan [1]. Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) Kabupaten Klaten adalah instansi pemerintah yang dipilih sebagai tempat pelaksanaan praktik industri, sesuai dengan jurusan yang diambil yaitu D3 Sistem Informasi. Dinas Komunikasi dan Informatika. Kabupaten Klaten merupakan lembaga resmi dibawah pemerintah. Untuk itu Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Klaten dinilai telah memiliki sistem informasi yang baik dan perlu dipelajari. Metode Penelitian Metode yang digunakan Metode Observasi, Metode Wawancara. Hasil Penelitian/Kesimpulan Sistem yang berjalan Analisis sistem yang berjalan di Dinas sosial Kabupaten Klaten masih menggunakan sistem manual yaitu dengan di catat di excel. Perancangan Sistem Informasi Pendataan Bantuan Sosial Kabupaten Klaten yang penulis susun berupa sebuah website yang menyajikan informasi tentang bantuan sosial.
5. Dukungan Sistem Informasi Geografis untuk Pendataan Bantuan Sosial Berbasis Masyarakat. Asep Samsul Bakhri, Karya Suhada, Kamaludin Kamaludin. Vol. 1 No. 1 (2021)Internet of Things (IoT) merupakan penerapan teknologi modern dibidang elektronika. Internet of Things (IoT) merupakan teknologi yang memungkinkan adanya pengendalian, komunikasi, dan kerja sama dengan berbagai perangkat keras melalui jaringan internet. (IBADURRAHMAN, 2020)Smart Home memiliki beberapa manfaat seperti memberikan kenyamanan yang lebih baik, keselamatan dan keamanan yang lebih terjamin, dan menghemat penggunaan energi listrik. Dengan menerapkan perangkat Smart Home



dirumah atau perkantoran, perangkat-perangkat listrik akan dapat bekerja secara otomatis sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengguna juga dapat memantau dan mengendalikan perangkat-perangkat listrik didalam rumah dari jarak jauh melalui suatu saluran komunikasi seperti melalui jaringan internet atau Wi-Fi (Kurnianto et al., 2016). Metode Penelitian Penelitian ini menggunakan metode Design Science Research (DSR) yang terdiri dari gabungan dua kata yaitu "Design Science" (Ilmu Design) dan "Research Methodology" (Metodologi Penelitian) sehingga bertujuan untuk lebih memahami konsep yang menghubungkan antara penelitian dengan sistem informasi dan ilmu komputer sebagai suatu metodologi (Andrian, 2020). Hasil Penelitian/Kesimpulan Mayoritas pada umumnya setiap rumah menggunakan kunci pintu manual yang masih menggunakan anak kunci sebagai pengaman. Berdasarkan Hasil Wawancara bersama Narasumber maka peneliti menetapkan potensi masalah yaitu Keamanan Rumah. Sering terjadi kemalingan serta kelalaian pemilik rumah untuk mengunci pintu.

6. Aplikasi Sistem Informasi Bantuan Sosial Dinas Sosial Kabupaten Garut Menggunakan Framework PHP. Fikri Luthfi Budiman, Rizki Tri Prasetio Vol. 3 No. 1 (2022) Penyakit covid-19 adalah sebuah virus varian baru yang kemunculannya yang pertama kali muncul di Negara China dan penyebarannya sudah sampai hamper ke seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia sehingga pemerintah menerapkan aturan atau kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang dampaknya melemahkan berbagai sektor termasuk sektor ekonomi seperti melemahnya daya beli masyarakat dan krisis ekonomi karena penurunan omset bisnis dari para pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang terjadi merata di seluruh Indonesia. Metode Penelitian Untuk penelitian akan menggunakan model waterfall. Model Waterfall merupakan model pengembangan perangkat lunak yang sering



digunakan secara konvensional bidang teknik atau classic life cycle yang sistematis dan sekuensial. Konsep pengembangan perangkat lunak ini mendasari berbagai jenis model pengembangan perangkat lunak lain untuk membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi. Hasil Penelitian/Kesimpulan Analisa kebutuhan merupakan analisa untuk menentukan kebutuhan aplikasi sehingga aplikasi dapat berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan, spesifikasi meliputi seluruh elemen apa saja yang dibutuhkan untuk merancang suatu aplikasi yang akan dibangun sampai dengan tahap diimplementasikan.

7. Sistem pendataan bantuan sosial covid 19 berbasis website (kelurahan nanggewer). Andi Robiyanto, Novita Br. Ginting Vol. 4 No. 1 (2021). Pada masa pandemi Covid-19 yang memberikan dampak di seluruh Dunia, termasuk di Indonesia. Setiap negara memiliki kebijakan masing-masing untuk menanganinya, mulai dari pemberlakuan Lockdown, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), sampai dengan New Normal. Semua kebijakan dilakukan untuk segera memutus rantai penyebaran Covid 19, karena semakin lama masyarakat dihadapkan dengan kondisi ekonomi yang melemah ketika pandemi covid-19 ini tidak segera selesai. Perlu adanya kesadaran dari masing-masing individu dan upaya dari semua lini. Upaya yang dapat dilakukan oleh masyarakat adalah dengan menjaga kebersihan diri, lingkungan serta mematuhi protokol kesehatan. Upaya lain dari pemerintah untuk membantu meringankan beban ekonomi masyarakat adalah dengan memberikan bantuan sosial. Sasarannya akhir dari bantuan ini adalah masyarakat yang terdampak Covid-19. Metode Penelitian Unified Modeling Language (UML) merupakan salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Hasil



Penelitian/Kesimpulan Merupakan implementasi tampilan login dari sistem pendataan bantuan sosial covid-19 Kelurahan Nanggawer.

8. Pendampingan kelembagaan desa dalam perbaikan data penerima bantuan covid-19 di pekan kotabatu tanggamus. Selvi Diana Meilinda, Nana Mulyana, Anisa Utami Volume 5 Nomor 1 Tahun 2022. Desa (Pekon) Kotabatu memiliki jumlah penduduk sebanyak 3.072 yang tersebar di 10 RT (pekonkampungbaru.com, 2020). Desa ini berdiri sekitar tahun 1930-an yang pada saat itu masih merupakan kampung definitip pemekaran dari Pekon Mulang Maya Kecamatan Kotaagung Timur Kabupataen Tanggamus. Luas wilayah Pekon Kotabatu \pm 1700 Ha. Pada tanggal 14 Desember 2011 Pekon Kotabatu memekarkan Pekon Tanjung Jati, jadi luas wilayah Pekon Kotabatu saat ini adalah \pm 1350 Ha. Dengan jumlah penduduk seebanyak 3.072 jiwa dan 772 kepala keluarga. Realisasi Pemecahan Masalah Kegiatan pendampingan kepada lembaga Desa Kotabatu dalam pengelolaan data penerima bantuan Covid-19 melalui sistem informasi pendataan penduduk Desa Kotabatu telah memberikan dampak terhadap tersalurkannya bantuan Covid-19 dengan akurat dan cepat. Berdasarkan hasil pengamatan dalam kegiatan pendampingan kelembagaan Desa Kotabatu dalam perbaikan data penerima bantuan sosial penanggulangan Covid-19, dapat diketahui bahwa akar masalah pendataan penduduk Desa Kotabatu adalah adanya warga yang belum memiliki KTP, KTP yang dimiliki belum elektronik, dan pendatang yang belum mengganti domisilinya.
9. Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. Erliyan Redy Susanto, Ajeng Savitri Puspaningrum, Neneng Vol 15, No 1 (2021) Negara wajib menjamin kesejahteraan setiap penduduknya dan setiap penduduk berhak untuk mendapatkan kesejahteraan. Kesejahteraan penduduk memberikan pengaruh yang besar pada sistem politik, ekonomi, dan sebagainya. Tingkat kesejahteraan



penduduk pada suatu Negara menunjukkan seberapa berhasil suatu Negara dalam mencapai tujuannya. Dalam rangka meningkatkan kesejahteraan penduduk, pemerintah melaksanakan berbagai program peningkatan kesejahteraan penduduk. Metode Penelitian Metode SAW merupakan suatu metode yang biasa diterapkan pada suatu sistem pendukung keputusan dalam penyelesaian masalah dengan banyak kriteria penentu dan alternatif. Hasil Penelitian/Kesimpulan Pada sistem pendukung keputusan yang dibangun terdapat beberapa input data diantaranya alternatif yaitu daftar orang-orang calon penerima bantuan sosial, kriteria yaitu indikator yang digunakan dalam menentukan kesejahteraan rakyat serta sub kriteria yaitu klasifikasi setiap kriteria. Setiap subkriteria memiliki nilai yang berbeda yaitu yang disesuaikan dengan tingkat kepentingannya.

10. Penerapan sistem pendukung keputusan penerima bantuan sosial menggunakan metode fuzzy ahp. Ahmad Musa, Mukhlisulfatih Latief, Roviana Dai Vol 1, No 1 (2021) Pemerintah Republik Indonesia telah merencanakan program bantuan sosial untuk rakyat dengan alokasi anggaran Rp 5.3 Triliun tahun 2018 dan pada periode yang sama pada tahun ini anggaran naik 3, melindungi, dan memulihkan kondisi kehidupan fisik, mental dan sosial (termasuk kondisi psikososial dan ekonomi) serta memberdayakan potensi yang dimiliki agar seseorang, keluarga, kelompok dan/atau masyarakat yang mengalami gangguan guncangan dan kerentanan sosial dapat tetap hidup secara wajar (UU No. 11 Tahun 2009 tentang kesejahteraan sosial) . Metode Penelitian menggunakan metode pengembangan Prototype. Menurut Dai (2017) Metode Prototype cocok untuk mengembangkan sebuah perangkat yang akan dikembangkan kembali. Hasil Penelitian/Kesimpulan Pada bagian ini berisi penjelasan dan gambaran perancangan dan pembuatan Sistem Pendukung Keputusan Penerima Bantuan Sosial.

