



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

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[1].

Komputer berasal dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung (*to computer*), karena pada awalnya komputer pertama yang dirancang dan digunakan untuk kepentingan pekerjaan manusia[2].

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa komputer adalah mesin elektronik yang mempermudah pekerjaan manusia dengan mengikuti serangkaian perintah.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak komputer (*software*) adalah instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai[3].

Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, moel desain, dan cara penggunaan (*user manual*)[4].

Dari pernyataan di atas, maka penulis menarik kesimpulan bahwa perangkat lunak (*software*) adalah program – program komputer yang dapat dipakai untuk memasukan instruksi-instruksi, sehingga komputer dapat mempermudah kegiatan manusia.

2.1.3 Pengertian Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras komputer adalah peranti-peranti yang terkait dengan komputer dan terlihat secara fisik[5].

Perangkat keras (*hardware*) adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang



berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi[6].

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa perangkat keras atau *hardware* adalah perangkat yang berhubungan dengan komputer yang berwujud, dapat dilihat dan disentuh untuk mendukung kinerja komputer.

2.1.4 Pengertian Basis Data (*Database*)

Basis Data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi[7].

Database adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data. Setiap *database* mempunyai perintah tertentu untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari, dan menyalin data yang ada di dalamnya[8].

Dari pernyataan di atas, maka penulis menarik kesimpulan bahwa basis data adalah sekumpulan data yang disimpan pada suatu aplikasi secara sistematis.

2.1.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan pendekatan atau tahapan – tahapan yang digunakan dalam merancang, mengembangkan, serta mengimplementasi sebuah sistem informasi. Adapun pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*[9].

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*” dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [10].

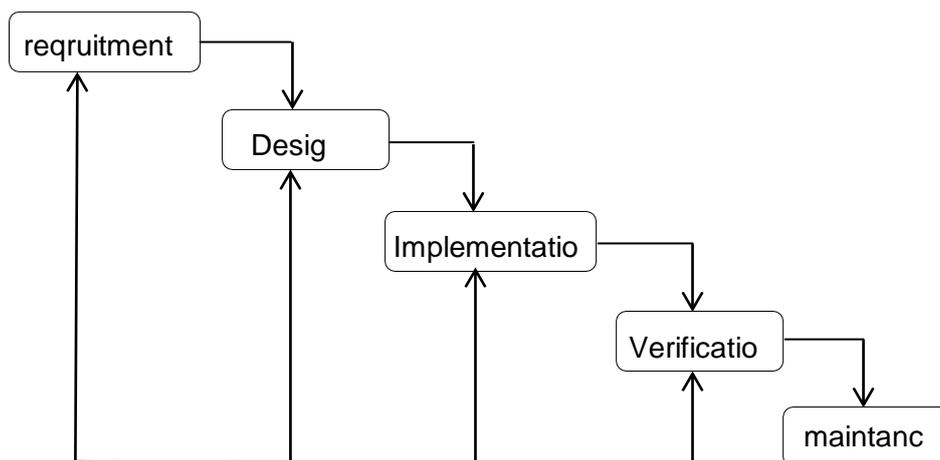
Lalu pengertian lain dari Metode *Waterfall* adalah metode yang melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari *level* kebutuhan sistem lalu



menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing / verification*, dan *maintenance*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui pada metode ini harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap *requirement* [11].

Dari pernyataan-pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian metode *waterfall* adalah sebuah metode yang melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak yang dimulai dari *level* kebutuhan sistem menuju tahap analisis, desain, *coding*, *testing*, maupun *maintenance*, yang mana tahapan – tahapan tersebut dapat dilanjutkan setelah tahapan sebelumnya selesai [12].

Adapun tahap dari metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tahapan - Tahapan *Waterfall*

Penjelasan dari tahapan – tahapan *waterfall* pada Gambar 2.1 adalah sebagai berikut :

1. *Requirement*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna [13].



2. Design

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan[14].

3. Implementation

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit *testing*[15].

4. Verification

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas)[16].

5. Maintenance

Ini adalah tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya[17].

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Use Case Diagram

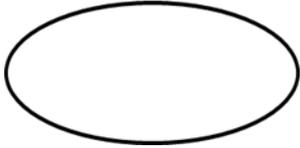
Use case diagram merupakan suatu penggambaran dari interaksi yang terjadi antara actor dan use case dalam suatu sistem[18].

Use case diagram adalah suatu model yang bertujuan menjelaskan alur atau proses system yang dibuat dengan menggunakan simbol[19].

Maka dapat ditarik kesimpulan mengenai use case diagram adalah penggambaran dari interaksi yang terjadi antara actor dan use case yang menjelaskan alur atau proses system yang dibuat dengan menggunakan simbol.



Tabel 2.1. Simbol-Symbol Use Case Diagram

No	Simbol	Fungsi
1.	 Aktor/peran	Aktor/role <ul style="list-style-type: none"> • Menggambarkan pelaku atau pengguna dari sistem atau produk. • Ditulis dengan perannya • Diletakkan diluar ruang lingkup sistem
2.	 Kasus/kegunaan	Kasus Kegunaan <ul style="list-style-type: none"> • Menggambarkan fungsi dari sistem • Diberi label dengan kata kerja yang deskriptif • Diletakkan di dalam ruang lingkup sistem
3.		Asosiasi/Asosiasi Langsung Menghubungkan antara aktor dan kasus kegunaan dan menggambarkan hubungannya dengan sistem atau produk
4.		Hubungan Generalisasi Menghubungkan sebuah kasus kegunaan yang khusus ke yang lebih umum.
5.	 <<include>>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
6.	 <<extend>>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

(Sumber: Sutanto, Erwin (2018:50))

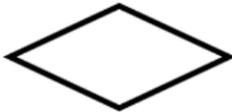


2.2.2 Pengertian Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem[20].

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

Tabel 2.2 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/decision 	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4.	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5.	Status akhir 	Statusakhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6.		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018:162-163))



2.2.3 Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang Akan dibuat untuk membangun sistem”. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan method atau operasi[21]. Berikut penjelasan atribut dan method :

1. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau method adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.		Kelas pada struktur sistem
2.		Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3.		Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5.		Relasi antar kelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum – khusus)
6.		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
7.	Agregasi/aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018:146-147))

2.3 Teori Judul

2.3.1 Metode Weighted Product

Metode Weighted Product merupakan metode pengambilan keputusan dengan cara perkalian untuk menghubungkan rating atribut, dimana rating setiap atribut harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut yang bersangkutan. Weighted Product adalah salah satu analisis multi-kriteria keputusan (multi-criteria decision analysis) atau MCDA yang sangat terkenal. Metode MCDA, yang diberikan adalah satu set terbatas dari alternatif keputusan yang dijelaskan dalam hal sejumlah kriteria keputusan. Setiap alternative keputusan dibandingkan dengan yang lain dengan mengalikan sejumlah rasio, satu untuk setiap kriteria keputusan. Setiap rasio diangkat ke kekuasaan setara dengan berat relatif dari kriteria yang sesuai[22].

Rumus metode *Weight Product* (WP) sebagai berikut :

1. Menentukan kriteria penilaian yang digunakan:

K1 = Kedisiplinan

K2 = Kualitas Kerja

K3 = Kerjasama Tim

K4 = Kejujuran

K5 = Tanggung Jawab

K6 = Ketangkasan

Menentukan rating kecocokan setiap alternative pada setiap kriteria yaitu W yang akan diperbaiki mejadi:

$$W_j = \frac{\square\square}{\sum \square\square}$$

Dimana W_j = Bobot Kriteria



2. Setelah didapat nilai perbaikan bobot dari masing-masing alternatif diatas, kemudian mengalikan seluruh atribut bagi sebuah alternatif dengan bobot sebagai pangkat (perhitungan vektor S_i) dengan rumus :

$$S_i = (K1 W_i) (K2 W_2) (K3 W_3) (K4 W_4) (K5 W_5) (K6 W_6)$$

3. Hasil perkalian tersebut dikalikan untuk menghasilkan nilai V .

2.3.2 Pengertian Sistem Pendukung Keputusan

Sistem pendukung keputusan merupakan sistem informasi yang digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau bisnis. Manfaat dari sistem pendukung keputusan termasuk menyediakan mekanisme untuk membuat keputusan yang lebih tepat, resolusi yang tepat waktu, dan efisiensi yang lebih besar dalam menangani masalah yang seimbang dengan pendekatan organisasi dan sosial. Karena penanganan, pengumpulan dan analisis data yang mudah, memungkinkan pengguna akhir untuk membuat keputusan yang lebih tepat dengan lebih cepat[23].

2.3.3 Pengertian Monitoring

Monitoring adalah kegiatan mengamati pelaksanaan program dan proyek, dalam waktu yang sedang berjalan, serta mencoba memperbaiki kesalahan agar pada akhir penyelesaian, program dan proyek diharapkan dapat dilaksanakan dengan benar[24].

Monitoring merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan dari penerapan kebijakan yang telah diambil terhadap program pembangunan[25].

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa monitoring adalah proses pemantauan dan penilaian rencana atas pencapaian tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan.

2.3.4 Pengertian Anggaran

Anggaran adalah suatu kegiatan kerja yang berisi perencanaan, pengawasan dan pengoptimalan pekerjaan secara sistematis dalam bentuk satuan



moneter yang menghasilkan anggaran di dalam kegiatan perusahaan dalam satu periode ataupun periode berikutnya[26].

Anggaran perusahaan adalah perencanaan dalam perusahaan yang disusun secara terpadu dan dijelaskan secara kuantitatif selama periode tertentu atau sesuai dengan jangka waktu yang telah ditetapkan[27].

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang diatas maka penulis menarik kesimpulan bahwa anggaran adalah rencana yang disusun secara sistematis dalam bentuk angka dan dinyatakan dalam unit moneter yang meliputi seluruh kegiatan dengan jangka waktu yang telah ditetapkan.

2.3.5 Kantor BPKAD Kabupaten Empat Lawang

BPKAD (Badan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah) adalah Perangkat daerah yang melaksanakan fungsi urusan penunjang Pemerintahan Daerah dalam hal pengelolaan keuangan dan aset daerah yang dipimpin oleh seorang Kepala Badan dan sekaligus sebagai Pejabat Pengelola Keuangan Daerah (PPKD) dan bertindak sebagai Bendahara Umum Daerah (BUD) dan Pejabat Penatausahaan Barang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah. mempunyai tugas melaksanakan urusan Pemerintahan Daerah di bidang Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan serta tugas lain sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh Bupati berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku[28].

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian XAMPP



Gambar 3.1 Logo XAMPP
(Sumber: Haqi dan Setiawan (2019:8))



XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi pemrogramer pemula.[29].

XAMPP adalah perangkat lunak bebas (free software) yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program[30].

Jadi, dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah perangkat lunak yang bersifat *open source* yang berisi kompilasi beberapa program.

2.4.2 Pengertian *Sublime Text*



Gambar 3.2 Logo *Sublime Text 3*
(*Sumber: Supono & Putratama (2018:14)*)

Sublime text merupakan perangkat lunak web editor yang digunakan untuk membuat meng-edit suatu aplikasi. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan powerfull. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublime-packages. Sublime Text bukanlah aplikasi open source dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas[31].

(*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi aplikasi gratis[32].

Berikut beberapa fitur yang diunggulkan dari aplikasi Sublime Text 3:

a. *Multiple Selections*

Fitur *Multiple Selections* memungkinkan *user* untuk mengubah secara interaktif banyak baris sekaligus, mengubah nama *variabel* dengan mudah, dan memanipulasi *file* lebih cepat dari sebelumnya[32].

b. *Go to Anything*

Fitur *Go to Anything* adalah fitur yang sangat membantu dalam membuka *file* ataupun menjelajahi isi dari *file* hanya dengan beberapa *keystroke*[33].



c. *Find in Project*

Fitur *Find in Project* adalah fitur untuk mencari *file* dengan cepat tanpa harus membuka folder dengan cara CTRL + P[34].

d. *Package Control and Themes*

Fitur *Package Control and Themes* bisa menambahkan plugin dan juga mengganti tema agar lebih menarik lagi[35].

e. *Distraction Free Mode*

Bila user memerlukan fokus penuh pada aplikasi ini, fitur *Distraction Free Mode* dapat membantu user dengan memberikan tampilan layar penuh. *Split Editing* dapatkan hasil yang maksimal dari monitor layar lebar dengan dukungan *editing* perpecahan. Mengedit sisi file dengan sisi, atau mengedit dua lokasi di satu file. Anda dapat mengedit dengan banyak baris dan kolom yang user inginkan[36].

f. *Drag and Drop*

Fitur *Drag and Drop* adalah fitur yang paling memudahkan ketika sudah membuka *Sublime Text 3* dan ingin membuka *project* lain tinggal kita tarik *file project* yang ingin di buka dan tinggal *drop* di *Sublime Text 3*[37].

g. *Split Editing*

Fitur *Split Editing* ini juga keunggulan jika kita sedang melakukan perbandingan dengan suatu *file*[38].

h. *Multi Platform*

Fitur *multi platform* ini merupakan keunggulan aplikasi *Sublime Text 3* dimana tidak hanya di windows saja namun bisa di jalankan di OS lain, seperti OS X dan Linux[39].

2.4.3 Pengertian CSS

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[40].

CSS adalah kependekan dari *Cascading Style Sheet*. CSS merupakan salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya



tampilan/*layout* halaman *web* supaya lebih elegan dan menarik[41].

Jadi, dapat disimpulkan bahwa CSS adalah bahasa pengkodean untuk mengatur elemen HTML sehingga dapat tampil dengan cantik dan sesuai yang diinginkan.

2.4.4 Pengertian MySQL

MySQL merupakan *server* yang melayani database. Untuk membuat dan mengolah database, kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut query (perintah) SQL[42].

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*)[43].

Jadi, dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah *database* yang banyak digunakan oleh pengguna untuk membangun aplikasi *web*.

2.4.5 Pengertian HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*), adalah bahasa *markup* yang digunakan *web browser* untuk menafsirkan dan menulis teks, gambar, dan konten lainnya kedalam halaman *web* secara visual maupun suara[44].

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[45].

Jadi, dapat disimpulkan bahwa HTML adalah bahasa *markup* yang digunakan *web browser* untuk menandai bagian – bagian dari sebuah halaman.

2.4.6 Pengertian PhpMyAdmin.

PhpMyAdmin adalah aplikasi *web* yang dibuat oleh `phpmyadmin..net`[46].

PhpMyAdmin adalah alat yang dibuat dengan PHP untuk administrasi database MySQL, seperti *database*, tabel, indeks, trigger, *user* hak akses, dan



lain-lain[47].

Jadi, dapat disimpulkan bahwa PHP MyAdmin adalah bahasa pemrograman *web* yang dapat disisipkan di HTML untuk memabangun sebuah aplikasi.

2.5 Referensi Jurnal

Farisa riski amalia (2020), melakukan penelitian berjudul “Sistem Monitoring Anggaran Kegiatan Organisasi Mahasiswa menggunakan metode Waterfall untuk memberikan informasi anggaran terkait pemakaian anggaran pada setiap pengeluaran kegiatan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah organisasi mahasiswa mengetahui pendapatan dan pengeluaran organisasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan sistem yang dibangun membantu organisasi kemahasiswaan dan civitas akademik mendapatkan informasi terkait pemakaian anggaran pada setiap organisasi kemahasiswaan.

Yulia Ramadhani, & Nasrah. (2019), melakukan penelitian berjudul “Sitem Informasi Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Pada Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Soppeng menggunakan metode Weighted product untuk Membuat Sistem monitoring dengan pengoptimasi”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat evaluasi anggaran yang telah dikeluarkan oleh instansi tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan Sistem yang berjalan ini membantu meningkatkan kinerja Monitoring dan Evaluasi pelaksanaan Anggaran dalam pelaporan yang dapat dilakukan secara cepat memberikan informasi yang sesuai dengan yang diinginkan dan dapat membantu Pemerintah dalam memonitoring dan mengevaluasi anggaran

Handi, Edho Dwi (2021), melakukan penelitian berjudul “Implementasi metode symple additive weighting (saw) pada sistem pendukung keputusan rekomendasi alokasi dana anggaran belanja daerah pada aplikasi pengolahan data laporan keuangan (bappeda) kab. Ogan komering ilir bidang ekonomi menggunakan metode Symple additive weighting (saw)”. Tujuan dari penelitian



ini adalah untuk mendukung besaran alokasi dana anggaran belanja daerah dan sistem yang saya lakukan untuk memonitoring anggaran daerah, Hasil dari penelitian ini menunjukkan Hasil pengujian sudah berhasil dilakukan dalam menentukan validasi sistem dan diperoleh nilai keakuratan dari sistem dan secara fungsional sistem sudah dapat menghasilkan output yang sesuai.

Selaeman, Fietri Setiawati dkk (2021), melakukan penelitian berjudul “Sistem Monitoring Penerapan Rencana Anggaran dana bantuan sosial Berbasis Web menggunakan metode Simple Additive Weighting (SAW) untuk memonitoring penerimaan dana bantuan sosial”. Hasil dari penelitian ini yaitu Hasil Sistem pendukung keputusan ini sistem penerapan RAB berbasis web ini hasilnya dapat memudahkan proses monitoring dan pelaporan hasil kinerja Proyek dengan langsung, cepat dan akurat.

Kesuma, Mila (2022), melakukan penelitian berjudul “Aplikasi monitoring dan evaluasi anggaran kelitbangan pada bappeda litbang kota Palembang menggunakan metode Activity-based budgeting untuk memonitoring penerimaan dana bantuan sosial. Hasil Sistem pendukung keputusan ini sistem penerapan RAB berbasis web ini hasilnya dapat memudahkan proses monitoring dan pelaporan hasil kinerja Proyek dengan langsung, cepat dan akurat.