



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Website

Menurut Sari et al., (2019:1) menyatakan bahwa “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”.

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”.

##### 2.1.2 Pengertian Basis Data

Menurut Fikry (2019:1), “Basis Data adalah Kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang diorganisasikan berdasar sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di hardware komputer dan dengan software digunakan untuk melakukan manipulasi data (diperbaharui, dicari, diolah dengan perhitungan-perhitungan tertentu, dan dihapus) dengan tujuan tertentu”.

Basis data merupakan suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersamaan pada sebuah media, tanpa mengatap satu sama lain atau mengalami ketergantungan dengan program yang akan menggunakannya dan disimpan dengan cara tertentu sehingga proses penambahan, pengembalian, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol (Sutanta dikutip Rusmawan, 2019:39).



### **2.1.3 Pengertian Data Mining**

Menurut Wanto et al., (2020:1), “Data mining merupakan proses yang menggunakan berbagai teknik dan alat analisis data untuk menemukan hubungan dan pola yang tersembunyi. Pendekatan dasar dalam data mining adalah untuk meringkas data dan untuk mengekstrak informasi berguna yang masuk akal dan sebelumnya tidak diketahui”.

Data mining merupakan suatu alat dan aplikasi menggunakan analisis statistik pada data yang memungkinkan para pengguna untuk mengakses data dengan jumlah yang besar secara cepat dan bertujuan untuk menemukan pola-pola yang tidak diketahui pada suatu data yang telah dikumpulkan (Marisa et al., 2021:6).

### **2.1.4 Pengertian SKPLB**

SKPLB adalah Surat keputusan yang menentukan jumlah kelebihan pembayaran pajak, diterbitkan setelah dilakukan penelitian oleh DJP karena jumlah kredit pajak yang dibayar lebih besar dari jumlah pajak terutang atau melakukan pembayaran pajak yang tidak seharusnya terutang. SKPLB berfungsi sebagai alat atau sarana dalam mengembalikan kelebihan pembayaran pajak (Ramandey, 2020:16).

### **2.1.5 Pengertian SKPPKP**

Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pajak Nomor KEP-406/PJ./2001 tentang Tata Cara Penerbitan Surat Keputusan Pengembalian Pendahuluan Kelebihan Pajak menyebutkan bahwa, Surat Keputusan Pengembalian Pendahuluan Kelebihan Pajak (SKPPKP) adalah surat keputusan yang menyatakan jumlah pengembalian pendahuluan kelebihan pajak untuk Wajib Pajak Tertentu. SKPPKP diterbitkan terhadap permohonan Pengembalian Pendahuluan yang diajukan oleh Wajib pajak setelah diperhitungkan kredit pajak, sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan.



### **2.1.6 Pengertian SKPKPP**

Dalam Peraturan Menteri Keuangan No: 188/PMK.03/2007 tentang Tata Cara Pengembalian Kelebihan Pembayaran Pajak menyebutkan bahwa, Surat Keputusan Pengembalian Kelebihan Pembayaran Pajak (SKPKPP) adalah surat keputusan yang digunakan sebagai dasar untuk menerbitkan Surat Perintah Membayar Kelebihan Pajak dan diterbitkan paling lambat satu bulan sejak tanggal penerbitan SKPLB.

### **2.1.7 Pengertian SPMKP**

Berdasarkan Peraturan Menteri Keuangan Nomor 188/PMK.03/2007 tentang Tata Cara Pengembalian Kelebihan Pembayaran Pajak menyebutkan bahwa, Surat Perintah Membayar Kelebihan Pajak (SPMKP) adalah surat perintah dari Kepala KPP kepada KPPN untuk menerbitkan Surat Perintah Pencairan Dana sebagai dasar kompensasi Utang Pajak dan/atau dasar pembayaran kembali kelebihan pembayaran pajak kepada Wajib Pajak. Atas dasar SKPKPP, Kepala KPP atas nama Menteri Keuangan dapat menerbitkan SPMKP.

## **2.2 Teori Judul**

### **2.2.1 Pengertian Aplikasi Monitoring**

Menurut Pane et al., (2020:53), “Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (software) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu”.

Menurut Handoko dikutip Yahya et al., (2021:155), “Monitoring adalah sebagai proses untuk menjamin bahwa tujuan-tujuan organisasi dan manajemen dapat tercapai, hal ini berkenaan dengan cara-cara membuat kegiatan-kegiatan sesuai dengan yang direncanakan”.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Monitoring adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, serta memantau kondisi dan kinerja dari suatu informasi berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya.



### **2.2.2 Pengertian SPTLB**

Status SPT Tahunan lebih bayar muncul setelah wajib pajak melakukan pelaporan pajak Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan dan terdapat kelebihan pembayaran pajak yang disebabkan akibat pajak terutang untuk satu tahun jumlahnya lebih kecil dari nominal kredit pajaknya. Dalam hal melaporkan SPT yang berstatus Lebih Bayar, wajib pajak harus mengajukan permohonan untuk mengajukan restitusi pajak yang dapat dilakukan dengan mekanisme pengembalian pendahuluan atau proses restitusi biasa.

### **2.2.3 Pengertian Pengembalian Pendahuluan**

Pengembalian Pendahuluan Kelebihan Pembayaran Pajak atau yang disebut Pengembalian Pendahuluan adalah pengembalian kelebihan pembayaran pajak yang diberikan kepada Wajib Pajak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 17C atau Pasal 17D Undang-Undang KUP, atau Pasal 9 ayat (4c) Undang-Undang PPN.

Dalam Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 39/PMK.03/2018 tentang Tata Cara Pengembalian Kelebihan Pembayaran Pajak disebutkan bahwa untuk dapat memperoleh Pengembalian Pendahuluan, Wajib Pajak Kriteria Tertentu harus mengajukan permohonan dengan cara mengisi kolom Pengembalian Pendahuluan dalam SPT.

### **2.2.4 Pengertian Metode SDLC**

Menurut O'Brien dikutip Sukamto dan Shalahuddin (2018), "System Development Life Cycle (SDLC) adalah suatu metodologi yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi".

SDLC (Software Development Life Cycle) merupakan siklus hidup atau alur kerja dalam mengembangkan software yang menghubungkan satu elemen ke elemen lainnya dan berfungsi untuk menentukan urutan tahapan dalam pengembangan perangkat lunak. Salah satu model pengembangan perangkat lunak yaitu Model Prototype yang merupakan metode dalam rekayasa perangkat lunak



langsung dengan menunjukkan komponen perangkat lunak yang berfungsi dan melihat kondisi awal (Prehanto, 2020).

### **2.2.5 Pengertian Algoritma K-Means**

Menurut Wanto et al., (2020:3), “K-Means merupakan salah satu algoritma Clustering yang masuk dalam kelompok Unsupervised learning yang digunakan untuk membagi data menjadi beberapa kelompok dengan sistem partisi”.

Menurut Jollyta et al., (2020:119), “K-Means merupakan salah satu algoritma dalam Teknik Clustering non-hierarki yang berusaha memartisi data yang ada ke dalam bentuk satu atau lebih cluster. Algoritma ini memartisi data ke dalam cluster sehingga data yang memiliki karakteristik yang sama dikelompokkan ke dalam satu cluster yang sama dan data yang mempunyai karakteristik yang berbeda dikelompokkan ke dalam cluster yang lain”.

### **2.2.6 Pengertian Clustering**

Jollyta et al., (2020:115) mengatakan bahwa, Clustering adalah proses mengelompokkan objek berdasarkan informasi yang diperoleh dari data yang menjelaskan hubungan antar objek dengan prinsip untuk memaksimalkan kesamaan antar anggota satu kelas dan meminimalkan kesamaan antara kelas/cluster yang bertujuan untuk menemukan cluster yang berkualitas dalam waktu yang layak.

Clustering merupakan metode data mining yang Unsupervised karena tidak ada satu atribut pun yang digunakan untuk memandu proses pembelajaran yaitu seluruh atribut input dilakukan sama, metode ini digunakan untuk mengidentifikasi kelompok alami dari sebuah kasus yang didasarkan pada sebuah kelompok atribut, mengelompokkan data yang memiliki kesamaan atribut (Marisa et al., 2021:55).



### **2.2.7 Pengertian Judul Secara Keseluruhan**

Penerapan Metode SDLC (System Development Life Cycle) dan Algoritma K-Means Clustering pada Aplikasi Monitoring SPTLB Pengembalian Pendahuluan (Studi Kasus : Kantor Pelayanan Pajak Pratama Palembang Ilir Timur) adalah aplikasi berbasis website yang digunakan untuk memonitoring proses pengembalian kelebihan pembayaran pajak dengan menggunakan metode SDLC serta Algoritma K-Means Clustering dalam mengelompokkan tingkat prioritas pemrosesan data wajib pajak lebih bayar di KPP Pratama Palembang Ilir Timur sehingga dapat memudahkan kinerja pegawai dan pimpinan serta mencegah keterlambatan proses pengembalian kelebihan pembayaran pajak.

## **2.3 Teori Khusus**

### **2.3.1 Pengertian Unified Modelling Language (UML)**

Menurut Nugroho dikutip Rusmawan (2019:70), Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan digunakan sebagai penyederhanaan permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah untuk dipelajari maupun dipahami.

Menurut Yendrianof et al., (2022:94), “UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (Object-Oriented)”.

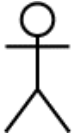
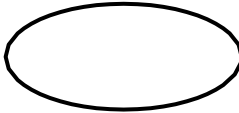

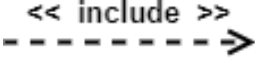
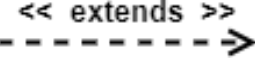
### **2.3.2 Use Case Diagram**

Menurut Murad dikutip Rusmawan (2019:72), “Use Case Diagram adalah diagram yang bersifat status yang memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini memiliki 2 fungsi, yaitu mendefinisikan fitur apa yang harus disediakan oleh sistem dan menyatakan sifat sistem dari sudut pandang user”.



Menurut (Yendrianof et al., 2022), “Use Case Diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (Unified Modelling Language) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Use case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya”.

**Tabel 2.1** Simbol-simbol pada Use Case Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Actor	Menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem.
2.		Use case	Relasi yang dipakai untuk menunjukkan hubungan antara aktor dan use case.
3.		Relasi asosiasi	Relasi yang dipakai untuk menunjukkan hubungan antara aktor dan use case.
4.		Relasi include	Memungkinkan satu use case menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case lainnya.
5.		Relasi extend	Memungkinkan suatu use case secara optional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case lainnya.

Sumber: Rusmawan (2019:72-73)




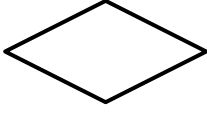



### 2.3.3 Activity Diagram

Rachmaniah (2018:81) mengatakan bahwa, Activity Diagram merupakan workflow untuk mengilustrasikan alur bisnis atau operasional dari komponen yang terdapat dalam suatu sistem dan bersifat independent dari class, alur aktivitas dalam uses case, atau desain detail dari method.

Menurut Nugroho dikutip Rusmawan (2019:79), “Activity Diagram digunakan untuk menampilkan rangkaian kegiatan, menunjukkan alur kerja dari suatu titik awal ke titik akhir keputusan, merinci banyak jalur yang ada dalam perkembangan peristiwa yang terkandung dalam kegiatan”.

**Tabel 2.2** Simbol-simbol pada Activity Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Start state	Titik awal atau permulaan.
2.		End state	Titik akhir atau akhir dari aktivitas.
3.		Activity	Activity atau aktivitas yang dilakukan oleh actor
4.		Decision	Pilihan untuk mengambil keputusan.
5.		Interaction	Alur.

Sumber: Rusmawan (2019:80)

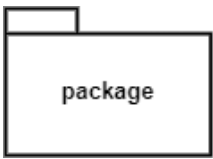
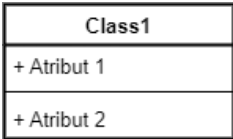
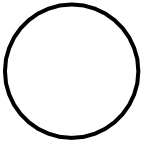






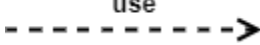

### 2.3.4 Class Diagram

Class Diagram adalah elemen mendasar dari setiap solusi berbasis objek dan memperlihatkan berbagai class serta hubungan antar class yang terdapat pada sistem disertai atribut dan operasi dari setiap class (Rachmaniah, 2018).

**Tabel 2.3** Simbol-simbol pada Class Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Package	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas.
2.		Operasi	Kelas pada struktur sistem.
3.		Antar muka / interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
4.		Asosiasi	Relasi antara kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan Multiplicity
5.		Asosiasi berarah/directed association	Relasi antara kelas dengan makna semua bagian (wholepart).

**Lanjutan Tabel 2.3** Simbol-simbol pada Class Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
6.		Generalisasi	Relasi antara kelas dengan makna semua bagian (wholepart).
7.		Agregasi	Relasi antara kelas dengan makna generalisasi-generalisasi (umum khusus).

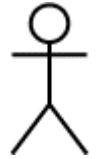
Sumber: Sugiarti dikutip Harianto et al., (2019:17-18)

### 2.3.5 Sequence Diagram

Menurut Nugroho dikutip Rusmawan (2019:84), “Sequence Diagram adalah diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. Setiap diagram sekuensial mempresentasikan satu flow dari beberapa flow di dalam use case”.

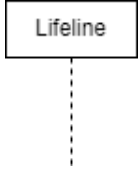
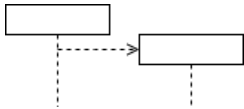
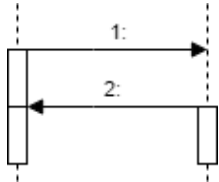
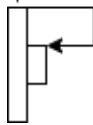
Rachmaniah (2018:82) mengatakan bahwa, Sequence Diagram menunjukkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain yang berlangsung pada suatu skenario tertentu disertai dengan urutan terjadinya interaksi tersebut dan difokuskan pada message interchange antar lifeline (objek).

**Tabel 2.4** Simbol-simbol pada Sequence Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Actor	Orang ataupun pihak yang akan mengelola sistem.



Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol pada Sequence Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
2.		Lifeline	Menggambarkan sebuah objek dalam sebuah sistem atau salah satu komponennya
3.		Create Message	Pembuatan sebuah message sederhana antar elemen dan juga mengindikasikan komunikasi antara objek.
4.		Synchronous Message	Message ini mengaktifkan sebuah proses dan sampai selesai, baru bisa mengirimkan sebuah message baru.
5.		Message to self	Suatu hasil kembalian sebuah operasi dan berjalan pada objek itu sendiri.

Sumber: Rusmawan (2019:84-85)



## 2.4 Teori Program

### 2.4.1 Pengertian Laragon



**Gambar 2.1** Logo Laragon

Menurut (Harianto et al., 2019:13), “Laragon adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, berfungsi sebagai server diri sendiri/localhost. Laragon menyediakan banyak services, tools, dan fitur mulai dari Apache, MySQL, PHP Server, Memcached, Redis, Composer, Xdebug, PhpMyAdmin, Cmdr, dan Laravel”

Menurut Pangestu dikutip Devi et al., (2022), laragon adalah aplikasi yang dapat merubah komputer menjadi sebuah server maupun lokal atau dapat disebut sistem web stack untuk pengembangan web. Laragon berada di lingkungan yang terikat dengan sistem operasi windows, dapat bekerja dengan baik untuk mengembangkan sebuah web, dan memiliki kecepatan yang luar biasa. Laragon memiliki beberapa fitur unggulan seperti pendukung SSL, yang memungkinkan pengembang dapat mengubah versi program pendukung dengan mudah, mengatur database, membuat proyek aplikasi dengan cepat, dan tampilan yang user friendly.



### 2.4.2 Pengertian PHP



**Gambar 2.2** Logo PHP

Menurut Sari et al., (2019), “PHP atau PHP Hypertext Preprocessor adalah sebuah bahasa script berbasis server (server-side) yang mampu mem-parsing kode php dari kode web dengan ekstensi .php, sehingga menghasilkan tampilan website yang dinamis di sisi client (browser)”.

*Hypertext Preprocessor (PHP)* merupakan *software Open-Source* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML dan dengan menggunakan bahasa pemrograman ini memungkinkan untuk website dibuat menjadi dinamis sehingga *maintenance* situs web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien” (Harianto et al., 2019:13).

### 2.4.3 Pengertian HTML



**Gambar 2.3** Logo HTML



Menurut Saputra (2020:2), “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)”.

Menurut Faisal dan Abadi (2020:12), “HyperText Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk membuat antarmuka halaman web. Aplikasi web menggabungkan antarmuka yang dibuat dengan HTML dengan bahasa pemrograman yang berfungsi sebagai logika dan mengelola data”.

#### **2.4.4 Pengertian CSS**



**Gambar 2.4** Logo CSS

Menurut Sari et al., (2019), “CSS merupakan bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup / markup language”.

Menurut Salamah (2021:7), “CSS adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendesain sebuah halaman website, CSS menggunakan penanda yang kita kenal dengan Id dan Class. Seiring berkembangnya dunia pemrograman dan teknologi, CSS tidak Cuma digunakan di HTML dan XHTML saja. Tapi sudah bisa digunakan untuk mendesain tampilan aplikasi android”.



### 2.4.5 Pengertian CodeIgniter

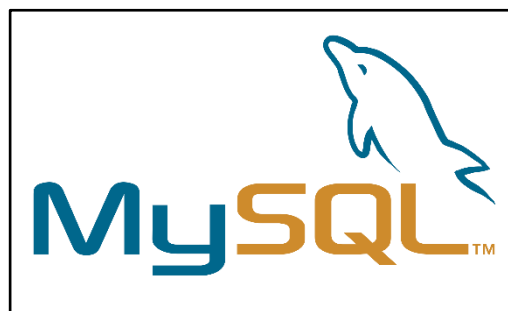


**Gambar 2.5** Logo CodeIgniter

Menurut Lawrence (2020), “CodeIgniter adalah sebuah framework PHP ringan yang bisa digunakan secara gratis dan bersifat open-source. Framework PHP ini cukup efektif untuk mengembangkan website atau aplikasi dengan mudah”.

Menurut Taufani dan Sujono (2021:6), “CodeIgniter adalah sebuah web application network yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis. CodeIgniter menjadi sebuah framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembangan untuk membuat sebuah aplikasi web”.

### 2.4.6 Pengertian MySQL



**Gambar 2.6** Logo 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 pengguna sekitar 6 juta di seluruh dunia. MySQL adalah implementasi atau penerapan dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang disalurkan secara gratis dibawah lisensi GPL”.

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak open source database engine atau server database untuk mengolah suatu basis data yang mendukung bahasa database SQL sebagai bahasa interaktif dan dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis desktop maupun berbasis web (Fitri, 2020:2).

#### **2.4.7 Pengertian Bootstrap**



**Gambar 2.7** Logo Bootstrap

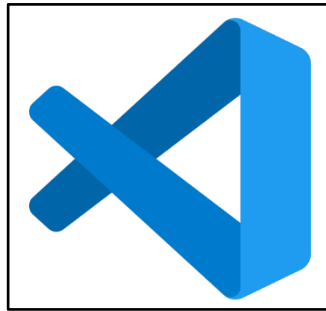
Anamisa dan Mufarroha (2020:105) mengatakan bahwa, Bootstrap merupakan library framework CSS, HTML, JavaScript yang dibuat khusus untuk mengembangkan front end sebuah website dan bermanfaat untuk membuat halaman website dapat menyesuaikan dengan ukuran monitor device.

Bootstrap merupakan framework untuk membangun front-end atau antarmuka web yang memiliki template CSS dan JavaScript dan memiliki class-class CSS yang dapat dipergunakan atau dimodifikasi sesuai keperluan, yang berarti tidak perlu membuat dari awal. Sehingga waktu pengembangan website menjadi lebih singkat (Faisal dan Abadi, 2020:252).





#### 2.4.8 Pengertian Visual Studio Code



**Gambar 2.8** Logo Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah perangkat pengembangan yang berfokus pada code yang sangat kuat dan dirancang secara khusus untuk mempermudah pembuatan aplikasi web, mobile, dan cloud menggunakan bahasa yang disediakan untuk berbagai platform pengembangan dan juga untuk mendukung siklus pengembangan aplikasi dengan fitur debugger bawaan dan terintegrasi telah Git (Sole, 2019).

Menurut Salamah (2021:1), “Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows”.

#### 2.5 Referensi Jurnal

Dalam penelitian yang dibuat oleh Putri et al., (2022) mengenai Penerapan Data Mining Menggunakan Metode Clustering Untuk Mengetahui Kelompok Kepatuhan Wajib Pajak Bumi dan Bangunan mengatakan bahwa metode K-Means digunakan untuk mengelompokkan data Wajib Pajak Bumi dan Bangunan Desa Kendal. Hasil dari penelitian ini dengan menerapkan metode K-Means, data Wajib Pajak Bumi dan Bangunan Desa Kendal tahun 2021 dapat dikelompokkan menjadi 4 cluster dan dari data tersebut dapat diketahui seberapa banyak masyarakat wajib pajak yang patuh dan tidak patuh.



Dalam penelitian yang dilakukan oleh Susanto et al., (2021) mengenai Aplikasi Clustering Berita dengan Metode K-Means dan Peringkat Berita dengan Metode Maximum Marginal Relevance mengatakan bahwa penerapan metode ini berguna untuk mengelompokkan Berita berdasarkan topik yang dibicarakan. Hasil dari penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode K-Means, Berita dapat dikelompokkan menjadi 2 cluster sehingga dalam menemukan informasi dapat lebih mudah dan efisien serta sudah diuji dengan hasil akurasi pengujian MMR senilai 72.01%.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Murdiaty et al., (2020) mengenai Pengelompokkan Data Bencana Alam Berdasarkan Wilayah, Waktu, Jumlah Korban dan Kerusakan Fasilitas Dengan Algoritma K-Means mengatakan bahwa penggunaan metode ini bertujuan untuk mengelompokkan data bencana alam berdasarkan karakteristik yang sama. Hasil yang didapatkan adalah metode K-Means menghasilkan clustering data bencana alam menjadi 4 cluster yang dapat dijadikan dasar untuk memprediksi peristiwa bencana alam kedepannya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kusnadi dan Putri (2021) mengenai Clustering Menggunakan Metode K-Means Untuk Menentukan Prioritas Penerima Bantuan Bedah Rumah di Desa Ciomas Bogor mengatakan bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengelompokkan (mengkluster) penduduk miskin yang menjadi prioritas utama untuk mendapatkan bantuan bedah rumah. Hasil dari penelitian ini berupa sistem penilaian prioritas penduduk miskin yang dibuat menggunakan data mining metode Clustering K-Means dapat dipergunakan sebagai salah satu metode pengklasteran yang membantu keputusan dalam menentukan kelompok penduduk prioritas yang mendapatkan bedah rumah.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ali (2019) mengenai Klasterisasi Data Rekam Medis Pasien menggunakan Metode K-Means Clustering di Rumah Sakit Anwar Medika Balongbendo Sidoarjo mengatakan bahwa Penelitian ini dilakukan untuk melakukan klasterisasi data rekam medis pasien yang dapat digunakan untuk menghasilkan informasi baru. Hasil dari penelitian ini menghasilkan 4 cluster yang



terdiri dari kecamatan, diagnosa penyakit, usia dan jenis kelamin. Dari pengelompokan data rekam medis pasien ini menghasilkan informasi baru mengenai pola pengelompokan penyebaran penyakit di setiap kecamatan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yunita (2018) mengenai Penerapan Data Mining menggunakan Algoritma K-Means Clustering pada Penerimaan Mahasiswa Baru di Universitas Islam Indragiri mengatakan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengelompokan terhadap data penerimaan mahasiswa baru di Universitas Islam Indragiri. Hasil yang didapatkan adalah Penentuan centroid (titik pusat) pada tahap awal Algoritma K-Means sangat berpengaruh pada hasil cluster dan menghasilkan 3 cluster yang berguna untuk Promosi calon mahasiswa baru berdasarkan prodi yang paling diminati.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Harjanto et al., (2021) mengenai Analisa Penetapan Skala Prioritas Penanganan Balita Stunting Menggunakan DBScan Clustering mengatakan bahwa penerapan metode ini diharapkan dapat membangun suatu sistem yang menghasilkan pengelompokan data fasilitas kesehatan berupa jumlah dokter, jumlah perawat, jumlah ahli gizi, jumlah posyandu, jumlah balita yang mendapatkan ASI eksklusif, jumlah balita yang mempunyai KIA/KMS, dan jumlah balita yang mendapatkan sarana air bersih skala prioritas masing-masing fasilitas kesehatan. Hasil yang didapatkan adalah berupa aplikasi pengelompokan data dari fasilitas kesehatan yang dapat digunakan untuk menentukan skala prioritas dalam penanganan balita stunting.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lingga dan Saragih (2022) mengenai Analisis Prosedur Restitusi Kelebihan Pembayaran Pajak Pertambahan Nilai pada KPP Pratama Pematang Siantar mengatakan bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan prosedur restitusi di KPP Pratama Pematang Siantar. Hasil yang didapatkan adalah penerapan prosedur restitusi di KPP Pratama Pematang Siantar belum terealisasi dengan baik, masih banyak wajib pajak yang tidak melengkapi dokumen yang diminta oleh KPP Pratama Pematang Siantar dan



penerapan prosedur restitusi yang terjadi belum sesuai dengan prosedur restitusi yang sesuai dengan ketentuan Undang-Undang dan SOP yang berlaku.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hajron (2021) mengenai Penerapan Metode Prototype pada Sistem Informasi Program Kursus Berbasis Website di Lkp Indojava Kebumen mengatakan bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sistem informasi program kursus yang diharapkan dapat membantu LKP Indo Jaya Kebumen dalam memberikan informasi yang lebih efektif dan efisien kepada masyarakat atau calon peserta kursus. Hasil yang didapatkan adalah dengan menerapkan metode pengembangan sistem model prototype berhasil dikembangkan sebuah sistem informasi program kursus berbasis website yang dapat meningkatkan kualitas layanan informasi kepada masyarakat.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sihombing et al., (2022) mengenai Tinjauan Proses Restitusi atas Pajak Pertambahan Nilai yang dilakukan di KPP Pratama Jakarta Pluit bertujuan untuk mengetahui apakah prosedur pengembalian pajak atau restitusi sudah sesuai dengan ketentuan yang berlaku, jumlah PKP yang mengajukan kelebihan bayar, jangka waktu proses, kendala dalam proses tersebut serta upaya yang telah dilakukan. Hasil yang didapatkan adalah proses Restitusi Pajak Pertambahan Nilai yang dilakukan oleh KPP Pratama Jakarta Pluit sudah sesuai dengan prosedur standar tata cara. Hambatan yang terjadi dalam proses restitusi terjadi akibat Wajib Pajak terlambat menyampaikan SPT Masa PPN, kurang lengkapnya dokumen pendukung, dan pajak keluaran terkadang tidak dilaporkan.