



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Blissmer (Sumarno, 2019:8), “Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima *input*, memproses *input* sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan *output* dalam bentuk informasi”.

Menurut Fouri (dalam Sumarno dan Sugiyono 2020:8), “Komputer adalah suatu pemroses data yang dapat melakukan perhitungan besar secara cepat, termasuk perhitungan aritmetika dan operasi logika, tanpa campur tangan dari manusia. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komputer komputer adalah alat yang sangat penting bagi manusia karena kemampuannya untuk memproses data dan informasi secara cepat dan akurat.

##### 2.1.2 Fungsi Komputer

Menurut Dharma (2023), Pada dasarnya fungsi utama Komputer memiliki beragam fungsinya tergantung dari penggunaannya. Berikut fungsi utama komputer.

###### 1. Data *Input*

Mesin komputer mampu menerima informasi ataupun data dari sumber lain yang berasal dari luar. Data tersebut akan mudah diterima melalui berbagai kegiatan pada *keyboard*, *mouse* ataupun dari komputer lain dan peralatan lainnya.

###### 2. Data *Processing*

Fungsi paling utama dari komputer adalah agar bisa melakukan pengolahan data, sehingga nantinya mampu menghasilkan *output* dalam bentuk informasi.



Biasanya, data yang diolah di dalam komputer tersedia dalam bentuk gambar, teks, audio, grafik, dan lain-lain.

### 3. Data *Output*

Fungsi selanjutnya dari komputer adalah agar bisa memberikan hasil *output* setelah melalui berbagai proses pengolahan data. Informasi ini nantinya bisa disajikan dengan menggunakan monitor, alat printer dan juga *speaker*.

### 4. Data *Storage*

Komputer juga bisa disajikan sebagai tempat dalam menyimpan data, sehingga data tersebut bisa ditemukan secara mudah dan digunakan kembali oleh penggunanya. Data tersebut nantinya bisa disimpan di dalam memori komputer atau ke dalam memori eksternal.

### 5. Data *Movement*

Fungsi lainnya dari komputer adalah agar bisa memindahkan data yang berasal dari komputer yang satu ke komputer yang lainnya atau berbagai peralatan *output* lain.

## 2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Hadiprakoso (Yi & Moon, 2021) “Perangkat Lunak (*Software*) merupakan kumpulan instruksi dalam bentuk kode program yang ditulis menurut aturan Bahasa pemrograman tertentu, disimpan dan dijalankan pada perangkat keras untuk mengerjakan fungsi tertentu”.

Menurut Lubis (2020:1), “Perangkat lunak komputer (*software*) atau disebut juga dengan peranti lunak adalah sebuah program komputer yang menjadi jembatan penghubung antara pengguna komputer (*user*) dengan komputer. Dengan kata lain, perangkat lunak merupakan penerjemah antara user sebagai pemberi intruksi dan komputer sebagai pihak yang menerima intruksi.”

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Perangkat lunak adalah kumpulan instruksi yang ditulis dalam bahasa pemrograman dan disimpan dalam perangkat keras. Instruksi ini dijalankan untuk melakukan fungsi tertentu dan menjadi jembatan penghubung antara pengguna dan komputer.



#### 2.1.4 Jenis-jenis Pengelompokan Perangkat Lunak

Menurut Ansori dan Yulmaini (2019:57-58), mengatakan secara umum ada 2 jenis pengelompokan utama perangkat lunak, yaitu sebagai berikut.

a. Sistem Operasi

Program dasar pada komputer yang menghubungkan pengguna dengan perangkat komputer komputer. Sistem operasi yang biasa digunakan adalah Linux, Windows, dan Mac OS. Tugas sistem operasi adalah mengatur jalannya program komputer, koordinasi input, output, pemrosesan, memori, serta instalasi software.

b. Program Atau Aplikasi Komputer

Perangkat lunak komputer terdiri dari OS atau sistem operasi dan program atau aplikasi computer.

#### 2.1.5 Pengertian Basis Data

Fibry (2019:2) menulis bahwa Basis Data adalah Kumulan 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.

Sedangkan Hadiprakoso (2021:4) mengatakan basis data atau *database* adalah kumpulan data yang memiliki format struktur tertentu sehingga memungkinkan sistem berbasis komputer untuk meyimpan, mengelola, dan mengambil data dengan cepat. Dapat disimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan data yang terstruktur dan terorganisir, disimpan dalam sistem komputer, dan dimanipulasi (diperbarui, dicari, diolah, dan dihapus) untuk mencapai tujuan tertentu.

#### 2.1.6 Pengertian *Internet*

Rusito (2021:1) mengungkapkan bahwa *Internet (Inter-Network)* merupakan sekumpulan jaringan komputer menghubungkan *website* atau situs akademik, pemerintahan, bisnis, organisasi, dan individu. *Internet* menyediakan



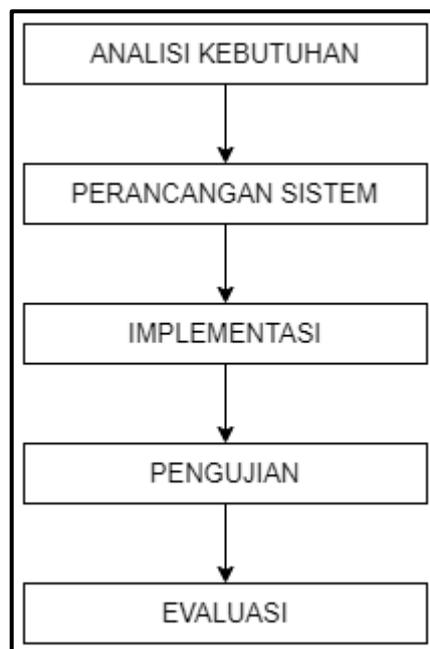
akses kepelayanan telekomunikasi serta sumber informasi bagi jutaan user di seluruh dunia.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *internet* adalah rangkaian komputer yang menghubungkan situs-situs internet atau jaringan komputer ke user di berbagai dunia.

## 2.2 Teori Khusus

### 2.2.1 Metode Pengembangan Sistem (*Waterfall*)

Duma dan Pusvita (2023:71) Mengemukakan bahwa Metode waterfall adalah salah satu pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mengikuti alur yang terstruktur dan berurutan. Dalam metode waterfall, pengembangan sistem dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap implementasi dan pengujian. Setiap tahap dilakukan secara berurutan dan harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya.



**Gambar 2.1** Metode Waterfall

Sumber : Duma dan Pusvita (2023:72)



Duma dan Pusvita (2023:71) mengungkapkan Metode *waterfall* Terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini melibatkan identifikasi dan pemahaman terhadap kebutuhan sistem informasi geografis. Analisis dilakukan melalui studi literatur, wawancara dengan dinas, kepala dinas, anggota, dan orang dilapangan, serta pengumpulan informasi terkait.

2. Perancangan Sistem

Setelah kebutuhan dikumpulkan, tahap ini mencakup perancangan rinci sistem. Hal ini meliputi perancangan arsitektur sistem, antarmuka pengguna, basis data, dan logika yang akan digunakan dalam sistem data aplikasi berbasis web.

3. Implementasi

Tahap ini melibatkan pengkodean atau pengimplementasian desain sistem yang telah dirancang sebelumnya. Kode program akan dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah disusun.

4. Pengujian

Setelah implementasi, tahap ini bertujuan untuk menguji fungsionalitas sistem dan memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Pengujian dilakukan untuk mendeteksi dan memperbaiki potensi kesalahan atau bug dalam sistem

5. Evaluasi

Tahap ini melibatkan evaluasi terhadap sistem yang telah dikembangkan. Evaluasi dapat dilakukan melalui pengujian oleh pengguna atau pihak terkait untuk mendapatkan umpan balik yang berharga. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sistem.

### **2.2.2 Pengertian *Unified Modeling Language* (UML)**

Menurut Lim & Ridho, 2021 (dalam Wahyudi & Ridho, 2019) Unified Modeling Language (UML) merupakan sebuah bahasa pemograman visual standar untuk permodelan yang banyak dipakai didalam dunia kerja industri guna untuk



mendefinisikan requirement, pembuat analisis design serta, menggambarkan arsitektur dalam pemograman yang berorientasi pada objek.

Menurut (Ridhawati, Erlangga, dan Syafitri 2021:2) Unified Modeling Language (UML) adalah modeling language atau bahasa pemodelan untuk berbagai kebutuhan. Unified Modeling Language disusun oleh beberapa diagram terintegrasi. Diagram-diagram ini digunakan sebagai representasi visual objek, kondisi, dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem atau software.

### 2.2.3 Pengertian Use Case Diagram

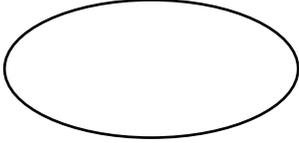
Menurut (Hafsari, Aribi, dan Maulana 2023:111) Use case diagram artinya suatu pemodelan buat melakukan sistem informasi yang akan dirancang. Use case mendeskripsikan sebuah korelasi (hubungan) antara satu atau lebih peran dengan sistem informasi yang akan dirancang.

Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut actor dan *use case*.

1. **Aktor** merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
2. **Use case** merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit - unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

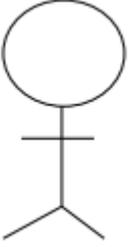
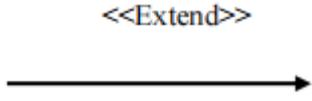
Simbol – simbol pada Use Case Diagram adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Simbol-simbol *Use case* Diagram

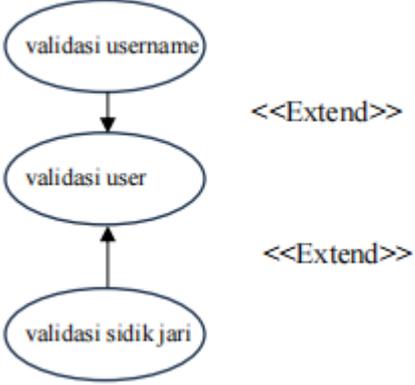
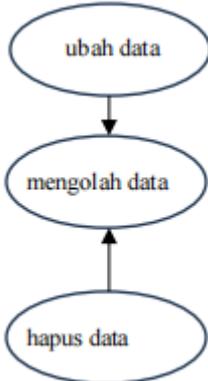
No.	Simbol	Keterangan
1.		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case



Lanjutan Tabel 2.1 Use Case Diagram

No.	Simbol	Keterangan
2.	Aktor  nama aktor nama_interface	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun actor dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor.
3.	Asosiasi / association 	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case yang memiliki interaksi dengan aktor
4.	Ekstensi / <i>Extend</i> 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang di tambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek, biasanya use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan, misalnya



		 <p>arah panah mengarah pada use case yang ditambahkan; biasanya use case yang menjadi extend-nya merupakan jenis yang sama dengan use case yang menjadi induknya.</p>
5.	<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya:</p>  <p>arah panah mengarah pada use case yang menjadi generalisasinya (umum).</p>



Lanjutan Tabel 2.1 Use Case Diagram

No.	Simbol	Keterangan
6.	Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i>  	Relasi tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di use case: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Include berarti use case yang ditambahkan akan selalu di panggil saat use case tambahan dijalankan.</li> </ol>
No	Simbol	Keterangan
		<ol style="list-style-type: none"> <li>b. Include berarti use case yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah use case yang di tambahkan telah dijalankan sebelum use case tambahan dijalankan.</li> </ol>

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2020: 156 – 158))

#### 2.2.4 Pengertian Class Diagram

Menurut (Chandra et al., 2022) class diagram adalah diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Menurut (Syahputra et al., 2023) Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.



Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Class Diagram* adalah model statis dari struktur sistem yang menunjukkan kelas-kelas yang akan dibuat dalam membangun sistem.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2.2** *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Kelas ( <i>Class</i> )	Kelas pada struktur sistem.
2.		<i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.		Asosiasi	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai <i>multiplicity</i> .
4.		<i>Directed Assosiation</i>	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5.		Generalisasi	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum khusus).
6.		<i>Depedency</i>	Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu dan menghasilkan dua kemungkinan jawaban.
7.		<i>Aggregation</i>	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> ).

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2018: 141).



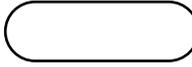
### 2.2.5 Pengertian *Activity Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:161), “Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”. Menurut Adi Nugroho di kutip Rusmawan, (2021:79), “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”.

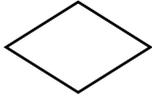
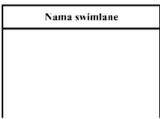
Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa diagram aktivitas atau activity diagram adalah representasi visual yang digunakan untuk menggambarkan aliran kerja atau rangkaian kegiatan dari suatu sistem, proses bisnis, atau menu dalam perangkat lunak. Diagram ini memperlihatkan urutan kegiatan dari titik awal hingga titik akhir, termasuk keputusan yang diambil dalam alur kerja tersebut. Activity diagram memungkinkan untuk merinci berbagai jalur yang mungkin terjadi dalam perkembangan peristiwa yang terkandung dalam suatu kegiatan atau proses.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Table 2.3** Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah awal.
2.		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

Lanjutan Tabel 2.3 *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
3.		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2018: 162).

### 2.2.6 Pengertian *Sequence Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018: 165), “Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek”. Menurut Booch dalam Rusmawan, (2019: 84) “Sequence Diagram merupakan Interaction Diagram yang digunakan untuk menjelaskan eksekusi sebuah skenario semantik. Sequence Diagram juga digunakan untuk menjelaskan interaksi antar objek dalam urutan waktu”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Sequence Diagram adalah Interaction Diagram yang menggambarkan kelakuan objek pada use case atau menjelaskan interaksi antar objek.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam Sequence Diagram dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Table 2.4** Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2.		<i>Lifeline</i>	Simbol yang menyatakan kehidupan suatu objek.
3.		<i>Object</i>	Simbol yang menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4.		<i>Active Time</i>	Simbol yang menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi.
5.		Pesan tipe <i>Create</i>	Simbol yang menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6.		Pesan tipe <i>call</i>	Simbol yang menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2018: 165)

### 2.2.7 Pengertian HTML

Menurut (Marlina et al., 2021) HTML adalah singkatan dari Hyper Text Markup Language yang merupakan 19ahasa pemrograman dasar dalam pemembuat website, HTML terdiri dari Head, Body dan di dalam nya terdapat TAG dan Attibute, walaupun sebagai 19ahasa pemrograman, tetapi HTML belum dapat dikatakan sebagai 19ahasa pemrograman karena HTML tidak memiliki hal-hal yang dibutuhkan oleh Bahasa pemrograman yaitu logika, HTML hanya memberikan output, maka dari itu HTML di ibaratkan sebagai pondasi atau



struktur dari Web dan yang menjadi 20ahasa pemrograman nya yaitu PHP dan Javascript



**Gambar 2.2 HTML**

*Sumber: Marlina et al.,(2021)*

### 2.2.8 Pengertian PHP



**Gambar 2.3 PHP**

*Sumber: Damanik (2021)*

Menurut (Damanik, 2021) PHP merupakan kependekan dari PHP Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemograman web yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan di sisi server. Pengembangan web untuk membuat web dinamis dengan cepat. Agar dapat menjalankan PHP harus menyediakan perangkat lunak berikut web server (Apache, IIS, personal web server/PWS), PHP server dan database Server (MySQL, Iterbase, MSSQL).



### 2.2.9 Pengertian MYSQL



**Gambar 2.4** MySQL

*Sumber: Fitri (2020)*

MySQL merupakan database engine atau server database yang mendukung bahasa database SQL sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multithread, multi-user (Fitri, 2020).

### 2.2.10 Pengertian XAMPP



**Gambar 2.5** XAMPP

*Sumber : (Sitanggang Rianto et al., 2022)*

Menurut (Sitanggang Rianto et al., 2022) XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. XAMPP merupakan salah satu paket instalasi Apache, PHP, dan MySQL instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut. Dengan meng-instal XAMPP maka tidak perlu lagi



melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual.

### **2.2.11 Pengertian Leaflet JS**

Menurut (Renaldi & Anggoro, 2020) Leaflet adalah library javascript yang dibangun untuk membantu pembuatan peta interaktif pada website yang bersifat open source. Jika dibandingkan dengan Google Maps API, Leaflet menyediakan banyak plugin untuk memperluas fungsionalitas seperti menambahkan pin pada peta, pop up atau bahkan fitur untuk menggunakan gps.

## **2.3 Teori Judul**

### **2.3.1 Pengertian Sistem**

Menurut (Sallaby & Kanedi, 2020) Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Sedangkan Menurut (Fahmizher et al., 2023) Sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai tujuan tersebut. Dapat disimpulkan bahwa sistem dapat disimpulkan sebagai suatu entitas yang terdiri dari bagian-bagian atau prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

### **2.3.2 Pengertian Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Teknologi et al., 2021) Sistem Informasi adalah cara-cara untuk mengumpulkan, memasukan, dan mengolah serta menyimpan data, dengan cara mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Emalia, Yanuar dan Maryam 2023:10). Jadi dapat disimpulkan



bahwa Sistem Informasi merupakan pilar fundamental bagi segala aspek operasional dan strategis dalam sebuah organisasi. Kedua definisi yang telah dibahas memperjelas fungsinya. Dari perspektif organisasi, Sistem Informasi berfungsi menjembatani kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung kegiatan operasional, manajemen dan strategi, serta menyediakan informasi penting bagi pihak eksternal tertentu.

Pada tingkat teknis, Sistem Informasi adalah sekumpulan metode untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah, menyimpan, mengendalikan, dan melaporkan data, sehingga organisasi dapat mencapai tujuannya dengan efektif. Jadi, Sistem Informasi merupakan perpaduan harmonis antara sistem teknis pengelolaan data dan peran integratifnya dalam keberlangsungan dan perkembangan organisasi.

### **2.3.3 Pengertian Pengolahan Data**

Menurut Hutaen dalam (Muhdar Abdurahman1, 2018) Pengolahan data adalah serangkaian operasi atas informasi yang direncanakan guna mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan. Menurut Sutarman dalam (Muhdar Abdurahman1, 2018) Pengolahan Data adalah proses perhitungan/transformatasi data input menjadi informasi yang mudah dimengerti ataupun sesuai dengan yang diinginkan.

Dapat disimpulkan Pengolahan data adalah proses yang melibatkan serangkaian operasi pada informasi untuk mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan, di mana data input diolah melalui perhitungan atau transformasi menjadi informasi yang lebih mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan.

### **2.3.4 Pengertian Permasalahan Pembangunan**

Menurut Apriyani dalam Muhith (2021) Permasalahan adalah suatu kendala atau persoalan yang harus dipecahkan dengan kata lain masalah merupakan kesenjangan antara kenyataan dengan suatu yang diharapkan dengan baik, agar tercapai hasil yang maksimal. Pembangunan merupakan infrastruktur penting yang secara konsisten diperlukan untuk semua kegiatan pemanfaatan lingkungan (Pratama dkk, 2024:364).



Berdasarkan kutipan di atas dapat kita pahami bahwa Permasalahan bangunan adalah kendala atau persoalan yang muncul dalam infrastruktur penting yang diperlukan untuk semua kegiatan pemanfaatan lingkungan. Permasalahan ini terjadi karena adanya kesenjangan antara kondisi nyata bangunan dengan harapan yang diinginkan, dan perlu dipecahkan agar tercapai hasil yang maksimal.

### 2.3.5 Pengertian *Website*

(Rahmi, et al 2023:821) “*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet, sehingga bisa diakses dimanapun selama terkoneksi dengan jaringan internet.”

Sedangkan menurut Romadhon, Yudhistira dan Mukrodin (2023:31) “*Website* adalah kumpulan dari page, yang tergabung kedalam suatu *domain* atau *subdomain* tertentu yang biasa diakses lewat jalur internet. Setiap orang diberbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara online di jaringan internet.”

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan *Website* adalah kumpulan halaman informasi yang dapat diakses melalui internet dari mana saja dan kapan saja selama terkoneksi dengan internet. *Website* dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti menyediakan informasi, mempromosikan produk atau jasa, dan membangun komunitas.

### 2.3.6 Pengertian Judul Secara Keseluruhan

“Sistem Informasi Pengolahan Data Permasalahan Bngunan Di Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Prabumulih Berbasis *Website* adalah sebuah perancang sistem informasi yang dibuat untuk membantu megelolah data permasalahan bangunan pada BAPPEDA Prabumulih menjadi data peta serta data laporan yang lebih mudah dipahami..