



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Saputro (2017:217), Menurut buku (Sanders), “Komputer adalah seperangkat dari teknologi yang dapat digunakan untuk mengolah data teks dan gambar serta untuk mengoperasikan berbagai program maupun untuk control peralatan”.

Sujamiko (2012:156) komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program.

Gordon B Davis (2010:64) Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah di rumuskan.

Berdasarkan dari pengertian di atas dapat di simpulkan komputer adalah suatu teknologi yang dapat mengolah data, menerima input data dan memberikan informasi menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Mulyani (2017:66), "*Software* adalah istilah umum untuk mendeskripsikan kumpulan program-program komputer yang terdiri dari prosedur-prosedur dan dokumentasi untuk melakukan tugas tertentu".

Kadir (2017:2), "Perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai. Sistem operasi seperti Windows, Mac OS, dan Linux, dan aplikasi seperti *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel* adalah contoh perangkat lunak".

Saputro (2017) “Perangkat lunak atau *software* merupakan kumpulan beberapa perintah yang dieksekusikan oleh mesin computer dalam menjalankan pekerjaannya”.

Berdasarkan dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa perangkat lunak atau *software* merupakan kumpulan program-program komputer yang dapat di intruksikan untuk melakukan tugas-tugas tertentu.



2.1.3 Pengertian World Wide Web

Mukti, *World Wide Web* atau WWW juga dikenal juga dengan web adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halama-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink)".

Wijaya, "*Website* merupakan salah satu sumber daya dalam internet yang banyak digunakan. Dimana website menyediakan sumber data dan informasi yang dapat diakses oleh semua orang melalui internet. Dengan menggunakan salah satu software browser seperti internet explorer, open browser, maupun google chrome. Dengan menggunakan fasilitas ini maka pemakai dapat menjelajahi segala informasi dan berita-berita dunia".

Berdasarkan dari pengertian diatas dapat di simpulkan word wide web adalah sekumpulan web server yang dapat dipakai oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet dan memberikan informasi oleh semua orang melalui internet.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Metode Breath first search

Metode Best-First Search (BFS) Santi (2015) merupakan kombinasi dari metode Depth-First Search (DFS) dan Breadth-First Search (BFS) yang mana pencarian diperbolehkan mengunjungi node yang ada di level yang lebih rendah asalkan node ini memiliki nilai heuristik yang lebih baik.

Adapun algoritma BFS adalah sebagai berikut :

1. Buat sebuah stack, inialisasi node akar sebagai node pertama.
2. Bila node pertama \neq Goal, node dihapus dan diganti dengan anak2-nya.
3. Selanjutnya, keseluruhan node yang ada di stack di-sort ascending berdasarkan fungsi heuristik yang digunakan.
4. Bila node pertama \neq Goal, ulangi langkah poin (2)



5. Bila node pertama = Goal, cari solusi dengan cara menelusuri jalur dari Goal ke node akar.
6. Selesai.

2.2.2 Pengertian Metode Iterasi

metode Iterasi (*Iteration*) Whitten Jeffrey L. (2007:31) metode iterasi merupakan metode dimana setiap tahapan atau fase dapat dilakukan secara berulang-ulang sampai mendapatkan hasil yang diinginkan.

1. Fase Perencanaan

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah untuk menentukan ruang lingkup sistem yang akan dibangun berdasarkan wawancara, survey dan diskusi. Persiapan membuat jadwal dan melakukan pengumpulan data dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil

2. Fase Analisis

Seluruh kebutuhan harus didapatkan pada fase ini, termasuk informasi kegunaan Sistem Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

3. Fase Perancangan

Fase ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa saja yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilan *user interface*. Fase ini membantu menspesifikasikan kebutuhan perangkat keras dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

4. Fase Implementasi

Pada fase ini dilakukan pemrograman. Pembuatan aplikasi data akta dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya, selain itu dalam tahap ini juga dilakukan



pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi atau belum.

5. Fase Pemeliharaan

Pada fase ini merupakan fase terakhir dalam metode iterasi, aplikasi data akta yang sudah dibuat, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada fase sebelumnya.

2.2.3 Pengertian Aplikasi

Dhanta di kutip dari Sanjaya(2015) “Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu Perusahaan Komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, Misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

Juansyah (2015:2), “Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh sasaran yang akan dituju.

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan bahwa pengertian aplikasi adalah program komputer yang menentukan aktivitas pemrosesan untuk menyelesaikan suatu aplikasi tertentu yang dapat digunakan oleh sasaran yang akan dituju.

2.2.4 Pengertian Data

Indrajani (2015:69) “data adalah fakta-fakta menta kemudian dikelola sehingga menghasilkan informasi yang penting bagi sebuah perusahaan atau organisasi”.

Lubis (2016:1) “data adalah fakta-fakta yang menggambarkan suatu kejadian yang sebenarnya pada waktu tertentu”.

Berdasarkan dari pengertian di atas dapat di simpulkan data adalah catatan atau kesimpulan yang fakta.



2.2.5 Pengertian Akta

Subekti, akta bukan merupakan surat, melainkan harus diartikan dengan perbuatan hukum, berasal dari akta *acte* yang dalam bahasa perancis berarti perbuata, artinya akta merupakan bentuk dari adanya suatu perbuatan hukum atau akta merupakan perbuatan hukum itu sendiri.

Mertokusumo, akta adalah surat yang diberi tanda tangan yang memuat peristiwa yang menjadi dasar suatu hak atau perikatan, yang dibuat sejak semula dengan sengaja untuk pembuktian.

Berdasarkan dari pengertian diatas dapat disimpulkan akta adalah selebar tulisan sebagai bukti tertulis terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang sebenarnya pada waktu tertentu.

2.2.6 Pengertian Aplikasi Data Akta Pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil di Kabupaten Muara Enim

Sebuah aplikasi yang digunakan untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan pembuatan akta.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Data Flow Diagram (DFD)


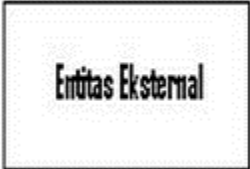
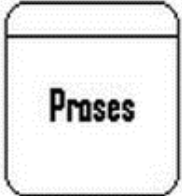
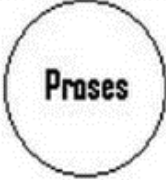
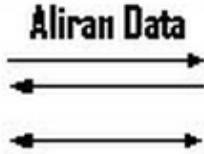
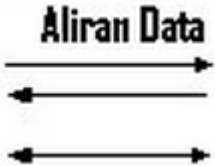

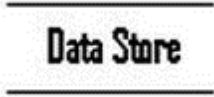
Indrajani (2015:27) *Data Flow Diagram* (DFD) adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut.

Rusmawan (2019:52) *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu network yang menggambarkan suatu sistem otomatis atau komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya yang penggambarannya disusun di dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan.

Berdasarkan dari pengertian diatas *data flow diagram* (DFD) adalah suatu diagram yang menggambarkan aliran data dari sebuah proses atau sistem.

Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut:

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

GaneSarson	YourdonDe Marco	Keterangan
		Entitas eksternal , dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
		Orang , unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen tidak diidentifikasi.
		Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
GaneSarson	YourdonDe Marco	Keterangan
		Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses.

Sumber : Rosa. A dan Shalahuddin (2011:56-59)

Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga Context Diagram



DFD Level 0 menggambarkan system yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun system lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara system yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam system yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2 Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah system, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di-*breakdown*

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

DFD Level 3, 4, 5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD diatasnya. *Breakdown* pada level 3, 4, 5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.






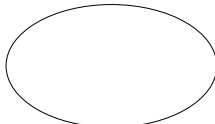
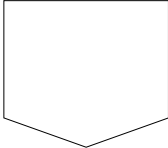
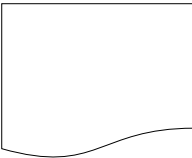
2.3.2 Pengertian *Flowchart*

Indrajani (2015:36) menjelaskan, “*Flowchart* merupakan gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah khususnya yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut”

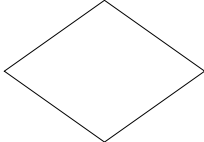
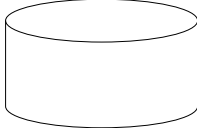



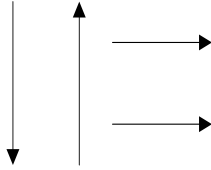
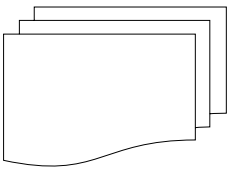
Rusmawan (2019:48) menyatakan, “*Flowchart* (bagan alir) merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program yang menyatakan arah alur program tersebut”.

Rusmawan (2019:49), Gambaran simbol-simbol *Flowchart* sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Flowchart*

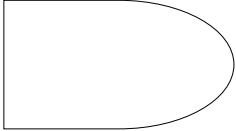
	Simbol	Fungsi
		Terminal menyatakan awal dan akhir dari suatu algoritma
		Menyatakan proses
		Proses yang terdefinisi atau sub program
		Persiapan yang digunakan untuk member nilai awal suatu besaran
		Menyatakan masukan dan keluaran (input/output)
		Menyatakan penyambung kesimbol lain dalam satu halaman
		Menyatakan penyambung kehalaman lainnya
		Menyatakan percetakan (dokumen) pada kertas

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Fungsi
1.		Menyatakan <i>decision</i> (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program
2.		Menyatakan media penyimpanan drum magnetic
3.		Menyatakan input/output menggunakan disket
4.		Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual
5.		Menyatakan input/output dari kartu plong
6.		Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses)
7.		<i>Multi document</i> (banyak dokumen)



Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Flowchart*

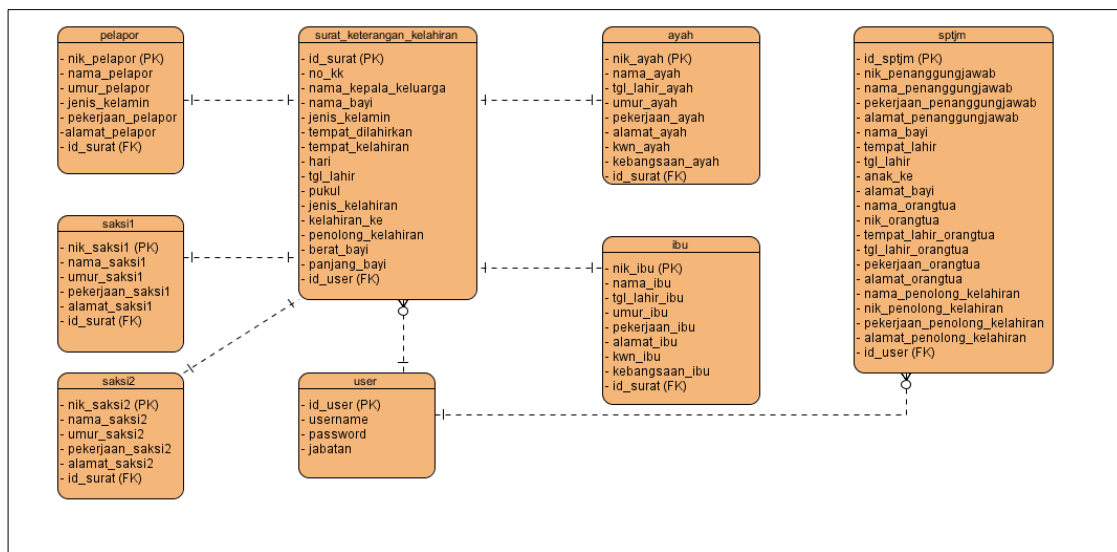
No.	Simbol	Fungsi
8.		<i>Delay</i> (penundaan atau kelambatan)

Sumber : Rusmawan (2019:49)

2.3.3 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Setiawan (2015:53) *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan model data berupa notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antara penyimpanan.

Rusmawan (2019:63) *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem.



Tabel 2.3 Simbol-simbol pada ERD



2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Basis Data

Sukamto dan Shalahuddin (2018:43), “Basis data adalah sistem komputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan Pratama (2014:12), “Basis data adalah sistem informasi yang berfungsi sebagai media untuk penyimpanan data dan informasi yang dimiliki oleh sistem informasi yang bersangkutan.”

Berdasarkan kedua pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan basis data adalah sistem komputerisasi yang berfungsi sebagai media penyimpanan data dan informasi saat dibutuhkan.

2.4.2 Pengertian XAMPP

Nugroho (2013:1), “Xampp adalah program web lengkap yang dapat Anda pakai untuk belajar pemrograman web, khususnya PHP dan MySQL, paket ini dapat didownload secara gratis dan legal.”

Madcoms (2014:186), “Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyAdmin, Perl, Filezilla dan lain-lain.”

Menurut kedua pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan, XAMPP adalah program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemrograman web yang terdiri dari *Apache* (server), MySQL (database), PhpMyAdmin, Perl, Filezilla dan lain-lain.

2.4.3 Pengertian MySQL

Sukamto dan Shalahuddin (2018:46), “SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. SQL awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus.”

Murya (2014:46), “MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (database management system) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.”



Dari kedua pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan, MySQL adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data SQL (database management system) atau DBMS yang *multithread, multi-user*.

2.4.4 Pengertian PHP

Murya (2014:65), “PHP *Hypertext Preprocessor* atau sering disebut PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis *server-side* yang dapat melakukan parsing script php menjadi script web sehingga dari sisi client menghasilkan suatu tampilan yang menarik.”

Madcoms (2016:2), “PHP (*Hypertext preprocessor*) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.”

Berdasarkan kedua pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan, PHP adalah bahasa pemrograman berbasis *server-side* yang bisa kita gunakan untuk membuat aplikasi web yang disisipkan pada HTML.



Gambar 2.1 Tampilan Logo PHP

2.4.4.1 Sintaks Dasar PHP

Kode (Script) PHP yang sering disebut dengan istilah embedded script yaitu script PHP yang disisipkan di antara script HTML. Jadi dapat dikatakan script PHP hanya ditulis atau disisipkan ketika dibutuhkan saja, seperti menampilkan data dari database meng-upload file, delete data, edit data dan lain sebagainya. Contoh script :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Contoh Awal</TITLE>
  </HEAD>
```



```

<BODY>
    <?php
        echo "Belajar bahasa Pemrograman PHP";
    ?>
</BODY>
</HTML>

```



Gambar 2.2 Contoh Script PHP

2.4.4.2. Tipe Data PHP

Tipe data merupakan jenis dari suatu data yang akan diproses oleh bahasa pemrograman. Yosef Murya (2014:26), menjelaskan beberapa tipe data dalam PHP, sebagai berikut :

1. Integer merupakan tipe data yang berguna untuk menyimpan bilangan bulat. Range bilangan integer adalah antara -2.147.483.647 sampai dengan 2.147.483.647
2. Double Floating adalah tipe data yang berguna untuk menyimpan bilangan desimal. Range bilangan floating point antara 1e308 sampai dengan 1e308.
3. Boolean adalah tipe data yang paling sederhana, hanya berupa *TRUE* dan *FALSE*.
4. String adalah tipe data yang terdiri dari kata, bias berupa kata tunggal maupun kalimat. Penulisan string harus diapit dengan tanda petik, baik berupa petik tunggal ('...') maupun petik ganda ("...").
5. Objek adalah tipe data dibuat dengan tujuan agar para programmer terbiasa



dengan OOP. Tipe data ini bias berupa bilangan.

6. Array merupakan Tipe Compound Primitif, terdapat pada bahasa pemrograman lain.
7. Null adalah tipe data yang tidak memuat apapun. Setiap variable yang diset menjadi tipe data Null, ini akan menjadikan variabel tersebut kosong.
8. Resources tipe data spesial yang satu ini dikhususkan untuk menyimpan *resources*, sumber atau alamat.

2.4.5 Pengertian *Java Script*

Bratadinata (2013:5), “*Java Script*” adalah bahasa pemrograman yang dibuat mengikuti spesifikasi standar yang disebut *ECMAScript* dan saat ini versi termmodern dari *ECMA Script* adalah versi 5.”

Zaini Jam’athsani (2013:1), “*Java Script* merupakan Bahasa pemrograman yang berjalan di *client-side* , yaitu perangkat lunak *browser*.

Berdasarkan kedua pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan, *Java Script* adalah Bahasa pemrograman yang berjalan di *client-side* yang dibuat mengikuti spesifikasi standar.”

2.4.5.1 Dasar *Java Script*

Cara menggunakan JavaScript adalah dengan dimasukkan di antara kode HTML menggunakan tag `<script>` dan `</script>`. Javascript bisa diletakkan di tag `<body>` ataupun tag `<head>` dari kode HTML. Untuk memasukkan javascript wanda harus menggunakan tag `<script>`, tag `<script>` dan `</script>` menentukan dimana javascript harus dimulai dan diakhiri.

Baris diantara tag `<script>` dan `</script>` ini berisi data *Java script* contohnya seperti berikut :

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="utf-8"/>
    <title></title>
```



```
</head>
<body>
  <script>
    //kode
  </script>
</body>
</html>
```

2.4.6 Pengertian Java

Jubilee Enterprise (2016:1), “Java merupakan Bahasa pemrograman yang sangat populer karena rentang aplikasi yang bisa dibuat menggunakan bahasa ini sangatlah luas, mulai dari komputer hingga smartphone.”

Bambang Hariyanto (2014:3), Java merupakan Bahasa orientasi objek untuk pengembangan aplikasi mandiri, aplikasi berbasis internet, aplikasi untuk perangkat cerdas yang dapat berkomunikasi lewat internet/jaringan komunikasi.




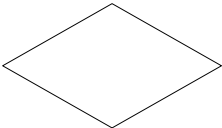
Berdasarkan kedua pendapat diatas, maka penulis dapat simpulkan, Java adalah Bahasa pemrograman yang sangat populer untuk pengembangan aplikasi mandiri, aplikasi berbasis internet, aplikasi untuk perangkat cerdas yang dapat berkomunikasi lewat internet/jaringan komunikasi.

2.4.7 Pengertian FlowChart


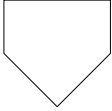


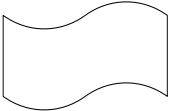

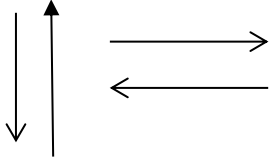
Sitorus (2015:14) menjelaskan, “*Flowchart* adalah langkah-langkah menyelesaikan masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu.”

Menurut Sitorus (2015:14-16), Gambaran simbol-simbol *Flowchart* sebagai berikut:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
2		<i>Input/output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya.
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak.

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
7		<i>Predefined process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
8		<i>Fanched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output data ke kartu.
9.		<i>Punch Tape</i>	
10.		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui Printer)
11.		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses



2.4.8 Pengertian Kamus Data

Rosa dan Shalahuddin (2018:73) menjelaskan, “Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (input) dan keluaran (ouput) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan).” Kamus data memiliki beberapa simbol sebagai berikut :

Tabel 2.5 Simbol-simbol Kamus Data

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

2.5 Referensi Jurnal

Untuk melengkapi referensi dalam Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa perbandingan Jurnal, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Indah Wijaya, Agus Safitri, Welda, Hermawan pada tahun 2016 yang Berjudul “ Aplikasi Pengolahan Sumber Daya Manusia Pada PT. Indo Stationery Ritel Utama Cabang Palembang”. Permasalahan yang terdapat dalam jurnal tersebut ialah Bagaimana cara membangun aplikasi pengolahan sumber daya manusia pada PT Indo Stationery Riel utama cabang Palembang. Pada jurnal ini menjelaskan dengan adanya sistem memudahkan pencarian data karyawan agar lebih cepat.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sharma et al pada tahun 2011 yang berjudul “ Perancangan Sistem Informasi Sebagai Rekayasa proses Bisnis Dengan Menggunakan Metode Iterasi ”. Permasalahan yang terdapat dalam jurnal tersebut ialah Bagaimana memberikan info mengenai lokasi penginapan atau hostel yang ada di kota malang dengan data daftar hostel yang didapatkan dari forsquare API dan Rute untuk menuju lokasi.



3. Penelitian yang dilakukan oleh Sinanbela tahun 2006 yang berjudul “ Pelayanan Akta Kelahiran Pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil di kota Surabaya. Permasalahan yang terdapat dalam jurnal tersebut ialah Bagaimana cara mengetahui pelaksanaan maupun kendala yang dijumpai dalam upaya peningkatan pelayanan Akta Kelahiran di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil di Kota Surabaya.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Feddy dan anggraini pada tahun 2010 yang berjudul “ Aplikasi Berbasis *Mobile* untuk pencarian Rute Angkutan Umum kota Makasar. Permasalahan yang terdapat dalam jurnal tersebut ialah Bagaiman agar calon penumpang mudah mencari kode angkutan umum yang ingin ditumpangnya melalui *Smartphone*.
5. Perancangan aplikasi pencarian file dengan menggunakan *Breath First Search* pada tahun 2010. Permasalahan yang terdapat dalam jurnal tersebut ialah Bagaimana menemukan suatu file yang terdapat pada media penyimpanan *BAB III Metodologi*



Politeknik Negeri Sriwijaya

BAB II Tujuan dan Pustaka