



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Riandari, dkk. (2019:32), komputer dalam bahasa Inggris disebut *to compute* yang berarti orang yang sedang menghitung, sedangkan dalam bahasa Latin disebut dengan *computare* yang berarti menghitung.

Menurut Iskandar (2015:48) mengemukakan bahwa komputer adalah serangkaian ataupun sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti. Sistem ini kemudian dapat digunakan untuk melaksanakan serangkaian pekerjaan secara otomatis, berdasar urutan instruksi ataupun program yang diberikan kepadanya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah alat elektronik yang saling bekerja sama dalam mengolah data hingga menjadi informasi untuk membantu pekerjaan secara otomatis sesuai dengan instruksi yang diberikan.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Swara dan Pebriadi (2016:28), perangkat lunak merupakan seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak dapat berupa program maupun prosedur yang di dalamnya merupakan kumpulan perintah yang dimengerti oleh komputer sedangkan prosedur adalah perintah yang dibutuhkan oleh pengguna dalam memproses informasi.

Menurut Sufa dan Setiawan (2017:26) mengemukakan bahwa perangkat lunak komputer adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.

Berdasarkan pengertian di atas, perangkat lunak adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer yang berupa program ataupun



prosedur yang didalamnya terdapat sekumpulan perintah yang dimengerti oleh komputer.

2.1.3 Pengertian Internet

Menurut Durahman dan Karma (2018:53), internet atau *interconnected* Networking merupakan dua komputer atau lebih yang saling berhubungan membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia, yang saling berinteraksi dan bertukar informasi.

Menurut Harahap (2017:137) mengatakan bahwa internet adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer melalui sambungan telepon umum maupun pribadi, namun secara individual jaringan komponen dikelola oleh agen-agen pemerintah, universitas maupun sukarelawan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa internet merupakan jaringan komunikasi global yang menghubungkan ribuan jaringan komputer hingga meliputi jutaan computer di dunia yang saling berinteraksi dan bertukar informasi.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Penerapan

Menurut Restiani, dkk. (2018:12), penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

2.2.2 Pengertian Metode Weighted Product (WP)

Menurut Syafitri, dkk. (2016:170), metode WP adalah sebuah metode dari *Multiple Attribute Decision Making* (MADM). MADM adalah suatu metode yang digunakan untuk mencari alternatif optimal dari sejumlah alternatif dengan kriteria tertentu. Inti dari MADM adalah menentukan nilai bobot untuk setiap atribut, kemudian dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menyeleksi alternatif yang sudah diberikan.



Menurut Oktavina dan Himawan (2015:3) mengemukakan bahwa metode *Weighted Product* dapat membantu dalam mengambil keputusan akan tetapi perhitungan dengan menggunakan metode *weighted product* ini hanya menghasilkan nilai terbesar yang akan terpilih sebagai alternatif yang terbaik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode *Weighted Product* (WP) merupakan sebuah metode yang digunakan untuk membantu dalam mengambil keputusan dengan cara mencari alternatif optimal dari sejumlah alternatif lain dengan kriteria tertentu yang kemudian menentukan nilai bobot untuk setiap atribut dan dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menghasilkan nilai terbesar sebagai alternatif yang terbaik.

2.2.3 Pengertian Penentuan Warga Penerima

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, Penentuan merupakan sebuah proses, cara, perbuatan menentukan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, Warga berarti anggota (keluarga, perkumpulan dan sebagainya). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, Penerima berarti orang yang menerima.

Berdasarkan pengertian diatas, penentuan warga penerima merupakan suatu perbuatan menentukan anggota dari suatu keluarga yang akan menerima sesuatu.

2.2.4 Pengertian Kartu Keluarga Sejahtera (KKS)

Menurut Anggleni (2018:25), Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) adalah Salah satu program yang dibentuk oleh pemerintah untuk mengurangi beban masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat miskin.

Menurut Satriansyah (2018:30), Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) merupakan salah satu kegiatan instansi pemerintahan yang berguna sebagai penanggulangan kemiskinan.

Berdasarkan pengertian diatas, Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) adalah salah satu program yang dibentuk oleh instansi pemerintahan yang berguna untuk



mengurangi beban masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup dan sebagai penanggulangan kemiskinan.

2.2.5 Pengertian Penerapan Metode Weighted Product (WP) Dalam Penentuan Warga Penerima Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) Pada Kelurahan Sukamaju Palembang

Penerapan Metode Weighted Product (WP) Dalam Penentuan Warga Penerima Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) Pada Kelurahan Sukamaju Palembang adalah sebuah program yang dibuat untuk menentukan warga penerima Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) dengan kriteria yang telah ditentukan menggunakan Metode *Weighted Product* (WP) pada Kelurahan Sukamaju Palembang.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian Unified Modelling Language (UML)

Menurut Syafitri (2016:32), *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek.

Menurut Priana dan Fitriani (2016:409), UML (*unified modeling language*) adalah Bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek.

Berdasarkan pengertian diatas, *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem atau perangkat lunak yang berparadigma “berorientasi objek”.

2.3.2 Pengertian Use Case Diagram

Menurut Isa dan Hartawan (2017:141), *Use Case diagram* digunakan untuk menggambarkan sistem dari sudut pandang pengguna sistem tersebut (user).

Menurut Firdaus dan Saputra (2018:181), *Use case diagram* menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar

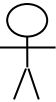
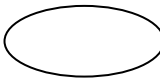

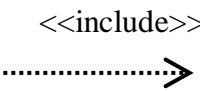
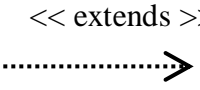


sistem (aktor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Use Case Diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan sistem dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem (aktor) yang menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar.

Adapun simbol-simbol *Use Case Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Actor	Seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun
2.		Use case	Menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem
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 Pengertian Activity Diagram




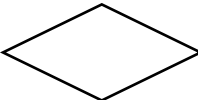

Menurut Syafitri (2016:33), *Activity Diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana suatu aktivitas berakhir.

Menurut Isa dan Hartawan (2017:142), *Activity Diagram* menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya.

Berdasarkan pengertian diatas, *Activity Diagram* merupakan sebuah diagram yang menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana suatu aktivitas berakhir.

Adapun simbol-simbol *Use Case Diagram* yakni :

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

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

(Sumber : Rusmawan, 2019:80)



2.3.4 Pengertian Class Diagram

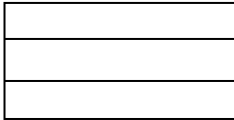



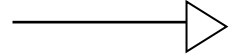
Menurut Syafitri (2016:33), *Class diagram* adalah visualisasi kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai.

Menurut Class Isa dan Hartawan (2017:141), *Class Diagram* adalah spesifikasi yang akan menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Class Diagram* merupakan sebuah visualisasi dari suatu sistem yang akan menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.

Adapun simbol-simbol *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.	<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem
2.	<p>Antarmuka/<i>Interface</i></p>  <p>nama_interface</p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3.	<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.	<p>Assosiasi berarah/ directed association</p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5.	<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
6.	Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antarmuka
7.	Agregasi/ <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>)

(Sumber : Mukhtar, 2019:85)

2.3.5 Pengertian Sequence Diagram

Menurut Firdaus dan Saputra (2018:183), *Sequence Diagram* adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu.

Menurut Isa dan Hartawan (2017:141), *Sequence Diagram* menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antar objek yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.


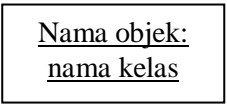

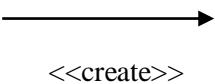
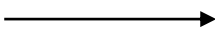
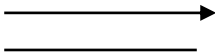

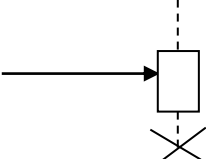
Berdasarkan pengertian diatas, *Sequence Diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan interaksi antara sejumlah objek di dalam sistem yang disusun dalam sebuah urutan atau rangkaian waktu.

Adapun simbol-simbol *Sequence Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.	Aktor Atau Tanpa waktu aktif	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tetapi aktor belum tentu berupa orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
2.	Garis hidup/ <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
3.	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4.	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya
5.	Pesan tipe <i>create</i> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
6.	Pesan tipe <i>call</i> 1 : nama_metode() 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri
7.	Pesan tipe <i>send</i> 1 : masukan 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
8.	Pesan tipe <i>return</i> 1 : keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
9.	Pesan tipe <i>destroy</i> <<destroy>> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy

(Sumber : Mukhtar, 2019:84-85)



2.3.6 Pengertian Kamus Data

Menurut Fatchan (2017:67), Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam DFD (*Data Flow Diagram*) dan hanya ditunjukkan arus datanya saja. Kamus data merupakan hasil referensi data mengenai data, suatu data yang disusun untuk membimbing selama melakukan analisis dan desain.

Menurut Fitriani dan Tajuddin (2016:16), Kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kamus data adalah hasil referensi data mengenai suatu data yang disusun untuk membimbing selama melakukan analisis dan desain dan membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail serta mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

Adapun simbol-simbol Kamus Data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.5 Simbol-simbol Kamus Data

No.	Simbol	Uraian
1.	=	Terdiri atas, mendefinisikan, diuraikan menjadi, artinya
2.	+	Dan
3.	()	Optional (Boleh atau boleh tidak)
4.	{ }	Pengulangan
5.	[]	Memilih salah satu dari jumlah alternative, seleksi.
6.	* *	Komentar
7.	@	Identifikasi atribut
8.	!	Pemisah sejumlah alternatif pilihan antara symbol []

(Sumber : Supardi 2015:7-8)



2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian PHP

Menurut Sulistiono (2018:5), PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* atau situs dinamis dan menangani rangkaian bahasa pemrograman antara *client side scripting* dan *server side scripting*.

Menurut Ernawati, dkk. (2019:79), *Hypertext Preprocessor* (PHP) merupakan sebuah *script open source* multifungsi yang sangat sesuai untuk pengembangan sebuah *website* dan bisa digabungkan ke dalam *Hypertext Markup Language* (HTML).

Bedasarkan pengertian diatas, PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* yang bekerja di antara sisi server dan sisi klien.



Gambar 2.1 Lambang PHP

2.4.2 Pengertian MySQL

Menurut Rusmawan (2019:97), *MySQL* adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus di mana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

Menurut Sitohang (2018:8), *MySQL* (*My Structure Query Language*) adalah sebuah *software database*, yang merupakan tipe data relasional yang artinya *MySQL* penyimpanan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan.



Jadi, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang juga merupakan tipe data relasional yang artinya *MySQL* penyimpanan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan.



Gambar 2.2 Lambang *MySQL*

2.4.3 Pengertian XAMPP

Menurut Sitohang (2018:8), XAMPP adalah salah satu paket instalasi apache, PHP, dan MySQL secara instan yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut.

Menurut Mawaddah dan Fauzi (2018:2), XAMPP adalah *software* web server apache yang di dalamnya tertanam server MySQL yang didukung dengan bahasa pemrograman PHP untuk membuat website yang dinamis.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa, XAMPP adalah salah satu paket instalasi apache, PHP, dan MySQL yang didukung dengan bahasa pemrograman PHP untuk membuat website yang dinamis.



Gambar 2.3 Lambang *XAMPP*

2.4.4 HTML

Menurut Sulistiono (2018:2), HTML (*HyperText Markup Language*) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi seperti gambar, teks, video dan suara pada



penjelajah web Internet, yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.

Menurut Budiman, dkk. (2017:382), *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa markup yang bertujuan untuk penataan dan penyajian konten untuk *World Wide Web* (WWW).

Berdasarkan pengertian diatas, HTML adalah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web yang bertujuan untuk penataan dan penyajian konten untuk *World Wide Web* (WWW).



Gambar 2.4 Lambang *HTML*

2.4.5 CSS

Menurut Tampubolon (2018:82), CSS merupakan Salah satu bahasa desain web (*Style Sheet Language*) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda *markup language*. Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa di aplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan *android*.

Menurut Sulistiono (2018:2), CSS (*Cascading Style Sheet*) merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan bahasa pemrograman. Sama halnya seperti *style* dalam aplikasi pengolahan kata, Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa *style*, misalnya *heading*, subbab, *bodytext*, *footer*, *images*, dan *style* lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (*file*).

Jadi, CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah bahasa desain web yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.



Gambar 2.5 Lambang CSS

2.4.6 Bootstrap

Menurut Sulistiono (2018:17), *Bootstrap* adalah sebuah pustaka *open source* yang merupakan *framework* CSS dan *Javascript* untuk membuat *website* yang responsif.

Menurut Zakir (2016:7), *Bootstrap* merupakan sebuah *framework* yang dapat menyelesaikan permasalahan dalam mendesain web. Slogan dari *framework* ini adalah “*sleek, intuitive, and powerful front-end framework for faster and easier web development*”, yang berarti kita dapat mendesain sebuah *website* dengan lebih rapi, cepat dan mudah.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Bootstrap* merupakan sebuah *framework open source* yang dapat menyelesaikan permasalahan dalam mendesain web dan membuat *website* yang responsif.



Gambar 2.6 Lambang *Bootstrap*

2.4.7 JavaScript

Menurut Sari (2016:44), *JavaScript* merupakan bahasa yang berbentuk kumpulan *script* yang berfungsi untuk memberikan tampilan yang tampak lebih interaktif pada dokumen web.



Menurut Sulistiono (2018:4), *Javascript* adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi untuk membuat website dinamis, dan *Jquery* adalah *library* atau pustaka dari *JavaScript* yang dirancang untuk memudahkan penerapan *client side scripting* dan menyajikan sebuah paradigma baru pada penanganan *event* pada *JavaScript*.

Jadi, *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi untuk membuat website dinamis dan berfungsi untuk memberikan tampilan yang tampak lebih interaktif pada dokumen web.



Gambar 2.7 Lambang *JavaScript*

2.4.8 Basis Data (*Database*)

Menurut Sari (2016:44), Basis data atau *database* merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lainnya, tersimpan diperangkat lunak untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting di sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi para pemakainya.

Menurut Swara dan Pebriadi (2016:29), sekumpulan *table*, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa basis data (*database*) merupakan sekumpulan data yang saling berhubungan dengan satu sama lain yang berkaitan dengan penyimpanan data dan tersimpan diperangkat lunak untuk memanipulasinya.



2.5 Referensi Penelitian Sebelumnya

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurjoko dan Dona Yuliawati (2015) dalam jurnal yang berjudul Sistem Pendukung Keputusan Penerima Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) Menggunakan Metode SAW (*Simple Additive Weighting*), tujuan penelitian ini adalah menentukan penerima bantuan KKS yang menghasilkan data ranking masyarakat yang layak mendapatkan bantuan dan Data ranking tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan untuk mengambil keputusan dalam musyawarah.

Berdasarkan jurnal penelitian Didin Astriani P dan Maya Amelia (2017) yang berjudul Sistem Pendukung Keputusan Untuk Seleksi Penerima Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) Menggunakan Analisis Diskriminan (Studi pada Kelurahan 1 Ulu Kecamatan Seberang Ulu 1 Palembang, penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Pendukung Keputusan untuk menentukan calon penerima Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) berdasarkan fungsi pengelompokan yang telah dihasilkan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Andela Anggleni (2018) dalam jurnal yang berjudul Implementasi Kebijakan Program Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Miskin Di Kelurahan Sekip Jaya Kemuning Kota Palembang, penelitian ini bertujuan memberikan informasi mengenai pelaksanaan program Kartu Keluarga Sejahtera (KKS) di Kelurahan Sekip Jaya Kemuning yang masih belum berjalan secara efektif dimana masih ada beberapa warga miskin yang belum ikut serta, kurangnya koordinasi dari pemerintah pusat.

Lain halnya penelitian yang dilakukan oleh Nancy Nurjannah, Zainal Arifin, Dyna Marisa Khairina (2015) dalam jurnal yang berjudul Sistem Pendukung Keputusan Pembelian Sepeda Motor Dengan Metode *Weighted Product*, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah Sistem Pendukung Keputusan Pembelian Sepeda Motor dengan Metode *Weighted Product* (WP) yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan bagi pengguna yaitu memudahkan calon konsumen dalam proses pengambilan keputusan pembelian sepeda motor



Menurut penelitian yang dilakukan oleh Leni Novianti, Isnaini Azro, dan Robinson (2017) dalam jurnal yang berjudul Analisis Penentuan Bantuan Raskin Dengan Metode Fuzzy Analytic Hierarchy Process (Studi Kasus Kotamadya Palembang), tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menentukan keputusan yang dapat membantu pemerintah dalam pendistribusian beras keluarga miskin secara tepat dan optimal dengan menggunakan metode *Fuzzy Analytic Hierarchy Process* (AHP).