

BAB II

TINJAUANA PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Penelitian mengenai rancang bangun aplikasi pengumpulan ataupun *monitoring* bantuan tentunya sudah dilakukan beberapa kali sebelumnya. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu

1. **Dahlia Winingsih, Rizky Andrian, Ignatius Dimas Priambodo, Nadia Azka Huda Prastiwi, Hanavi, Dewangga Ardian Pratama, and Nurmajid Setyasaputra, “Simbas: Sistem Informasi bantuan jasa pandemi covid-19,” Jurnal Sistem Cerdas, vol. 3, no. 2, pp. 123–132, 2020. [2]**

Diawali dari permasalahan dibutuhkannya sebuah sistem sebagai wadah pemberi bantuan bagi masyarakat, sistem yang dibuat diharapkan dapat mempercepat proses perekrutan relawan medis maupun non medis dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19 di masyarakat. Nilai dari sistem tersebut adalah sebagai relawan untuk mendaftarkan diri, memperoleh informasi ketersediaan relawan, dan menjadi *website* pertemuan antar penolong dan yang ditolong.

Sistem SIMBAS ini memiliki beberapa fitur yang disediakan. Proses permohonan bantuan diverifikasi untuk membuktikan kebenarannya yang hasilnya nanti diteruskan ke calon relawan. Proses perekrutan pemberi bantuan harus menunjukkan bukti pendukung dalam bidang medis sehingga bisa dilanjutkan ke tahap verifikasi. Pada proses penyaluran bantuan jasa, penerima bantuan harus melampirkan bukti pada sistem untuk menyatakan bantuan selesai didistribusi.

2. **Harfizar, F. M. Albar, and M. Afiffudin, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyalur Dana Bantuan Siswa (BOS) berbasis web,” Journal CERITA, vol. 3, no. 2, pp. 228–244, 2017. [4]**

Peneliti memiliki latar belakang masalah karena masih banyaknya kesulitan untuk mengontrol anggaran operasional setiap tiga bulan, sehingga terdapat anggaran yang tidak sesuai dengan yang ditetapkan pada Rencana Kegiatan Anggaran Sekolah (RKAS).

Hasil penelitian tersebut adalah sebuah *website* bernama ASISMAN yang memiliki fitur *login* , halaman *input* identitas sekolah dan info transaksi berdasarkan kuitansi, dan halaman laporan yang tersedia banyak format yang telah ditetapkan oleh pemerintah pusat, seperti laporan format K4, K7, K-7a, K8. Hasil ini memudahkan dibandingkan dengan sistem sebelumnya yang memerlukan waktu lama pembuatan laporan secara manual, berbeda dengan sistem yang dibuat peneliti bisa membuat laporan secara otomatis.

3. **Y. Firmansyah, R. Maulana, and A. Arman, “Sistem informasi ‘Yukdonasi’ Sebagai media Penggalangan donasi online berbasis website,” I N F O R M A T I K A, vol. 12, no. 2, p. 63, 2020. [5]**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekhawatiran para donatur dalam pemberian donasi yang mereka berikan. Mereka masih memiliki rasa ragu apakah donasi tepat sasaran dan tidak adanya proses pengecekan penggalang dana yang valid karena susah para donatur menemukan penggalang dana di daerahnya. Sebelumnya para lembaga penggalang dana menggunakan cara tradisional seperti penggunaan media sosial untuk menyebarkan informasi dan para lembaga tidak memiliki media resmi sehingga para donatur tidak bisa melihat langsung proses penyaluran donasinya.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *website* yang telah melalui proses SDLC *Waterfall* dan memiliki fitur seperti layanan *login* untuk admin, donatur, dan penggalang dana, halaman *posting* admin mengenai donasi yang sedang dibuka. Untuk melakukan pengujian *website* tersebut, peneliti melakukan beberapa skenario pengujian seperti mencoba *login* tanpa mengisi *username* dan *password* dan mendatanya ke dalam tabel hasil pengujian. Pengujian dilakukan di setiap halaman *website* tersebut.

4. **J. Romansyah, A. Mulyani, and D. Kurniadi, “Rancang Bangun Sistem Informasi penggalangan Dana Sosial panti asuhan berbasis web,” Jurnal Algoritma, vol. 16, no. 2, pp. 158–165, 2019. [6]**

Peneliti memutuskan untuk merancang sistem tersebut dikarenakan studi pustaka yang peneliti lakukan hanya menemukan sistem untuk pendataan hak asuh panti asuhan, sehingga peneliti memutuskan untuk merancang sistem donasi untuk

panti asuhan. Metode yang dilakukan adalah salah satu model SDLC linear yaitu *Waterfall* dari proses analisis dengan studi pustaka dari jurnal dan buku, menentukan spesifikasi sistem tersebut. Tahap desain dilakukan dengan pembuatan beberapa diagram *flowchart*, ERD, dan Struktur menu ataupun *interface*.

Hasil penelitian berupa sebuah aplikasi berbasis *website* dengan tampilan utama yang menampilkan data jumlah panti asuhan, donasi terkumpul, dan jumlah donatur. Lalu terdapat fitur *login* untuk donatur sehingga bisa melakukan donasi dan untuk admin untuk memantau donasi. Tahap pengujian dilakukan dengan pengecekan setiap menu ataupun halaman yang telah dibuat dalam tahap implementasi, seperti mencoba melakukan transaksi, penambahan panti asuhan, sistem *login* dan lainnya.

5. **N. Nurhayati, S. Mulyati, and D. P. Putra, “Rancang Bangun sistem informasi kelayakan bantuan sosial covid 19 berbasis web di desa tapos,” Jurnal Teknik, vol. 10, no. 1, 2021. [7]**

Kesulitan dalam pendataan yang dilakukan pihak RT setempat membuat peneliti mengajukan penelitian mengenai rancang bangun sistem informasi tersebut. Penelitian dilakukan di Desa Tapos. Peneliti dalam pengembangan sistemnya menggunakan metode SDLC *waterfall*, untuk tahap analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara terhadap petugas bagian bantuan sosial di Kantor Desa Tapos. Untuk desain sistem, peneliti membuat dua jenis diagram yaitu *use case* dan *activity* diagram kelola data kriteria.

Hasil dari penelitian tersebut berupa aplikasi berbasis *web* dengan tampilan awal menu *login*, halaman utama masyarakat untuk melakukan *input* pengajuan, pencarian data penerima bantuan dan pencarian data pengajuan bantuan, serta masyarakat dapat melakukan *input* pengaduan kepada admin. Pada halaman utama admin, admin bisa melakukan kelola data yang masuk seperti kelola data user dan pengaduan. Halaman lainnya terdapat halaman *input* pengajuan bantuan sosial dari sisi akun masyarakat (*user*). Terdapat halaman yang berisi *list* data penerima bantuan yang menunjukkan diterima tidaknya sebuah ajuan bantuan sosial.

Tabel 2.1 Kajian Pustaka

No	Judul	Masalah	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Simbas: Sistem Informasi bantuan jasa pandemi covid-19	Dibutuhkannya sistem untuk penyaluran bantuan jasa untuk korban covid-19	Sistem informasi terdiri dari 3 proses yaitu yang pertama proses permohonan bantuan yang dilakukan masyarakat terdampak, proses perekrutan relawan dan yang terakhir proses penyaluran bantuan jasa.	Penelitian menghasilkan <i>website</i> dengan fitur sistem <i>login</i> . Pengguna terdampak covid-19 bisa melakukan permohonan bantuan ke menu yang disediakan hingga dilanjut dengan verifikasi oleh admin. Pengguna juga bisa mendaftarkan diri menjadi relawan dengan melampirkan dokumen terkait untuk posisi tertentu seperti medis sehingga bisa divalidasi oleh admin. Proses alokasi bantuan jasa terjadi jika relawan terverifikasi, permintaan bantuan disetujui, dan tersedianya relawan untuk membantu.	Penelitian ini lebih memfokuskan dengan pendistribusian relawan jasa ke korban sedangkan penelitian yang akan dilakukan memfokuskan kepada distribusi bantuan non jasa
2	Rancang Bangun Sistem Informasi Penyalur Dana Bantuan Siswa (BOS) berbasis web	Dilatarbelakangi oleh masalah banyaknya kesulitan untuk mengontrol anggaran operasional setiap tiga bulan, sehingga terdapat anggoran yang tidak sesuai dengan yang ditetapkan pada	Diawali oleh peneliti merancang UML <i>Use Case Diagram</i> sistem informasi penyaluran dana bos, <i>Sequence Diagram</i> , <i>Class Diagram</i> . Dilanjut dengan membuat rancangan basis data dengan 5 tabel, yaitu tabel <i>user</i> , data umum, tabel	Hasil penelitian tersebut adalah sebuah <i>website</i> bernama ASISMAN yang memiliki fitur login , halaman input identitas sekolah dan info transaksi berdasarkan kuitansi, dan halaman laporan yang tersedia banyak format yang telah ditetapkan oleh pemerintah pusat, seperti laporan format K4, K7, K-7a, K8	Objek penelitiannya adalah dana bos sedangkan objek penelitian yang akan diteliti adalah bantuan covid-19.

No	Judul	Masalah	Metode	Hasil	Perbedaan
		Rencana Kegiatan Anggaran Sekolah (RKAS).	komponen, tabel pembiayaan, dan tabel program.		
3	Sistem informasi 'Yukdonasi' Sebagai media Penggalangan donasi online berbasis website	Memiliki latar belakang kekhawatiran para donatur dalam pemberian donasi yang mereka berikan. Mereka masih memiliki rasa ragu apakah donasi tepat sasaran dan tidak adanya proses pengecekan penggalang dana yang valid karena susah nya para donatur menemukan penggalang dana di daerahnya	Metode pengumpulan data dengan melakukan observasi dengan melihat sistem apa yang berjalan saat ini dengan sampel 3 lembaga, selanjutnya dengan wawancara kepada 3 lembaga tersebut terkait kendala. Untuk metode pengembangan perangkat dengan SDLC <i>waterfall</i> dengan analisis kebutuhan dari metode pengumpulan data, desain dengan merancang ERD dan LRS, untuk implementasi menggunakan bahasa PHP. Untuk tahap pengujian menggunakan metode <i>blackbox testing</i> dan pemeliharaan dilakukan setelah tahap	Menghasilkan <i>website</i> dengan 3 pengguna, yang pertama admin untuk mengatur semua kegiatan, penggalang dana untuk orang yang mengumpulkan dana, dan donatur. memiliki fitur seperti layanan login untuk admin, donatur, dan penggalang dana, halaman posting admin mengenai donasi yang sedang dibuka. Untuk melakukan pengujian website tersebut, peneliti melakukan beberapa skenario pengujian seperti mencoba login tanpa mengisi username dan password dan mendatanya ke dalam tabel hasil pengujian.	Penelitian yang dilakukan menggunakan SDLC <i>waterfall</i> sedangkan peneliti yang akan dilakukan menggunakan RAD. Penelitian berfokus ke bantuan berupa uang tunai sedangkan penelitian yang akan dilakukan berupa barang yang dikonsumsi sehari-hari.

No	Judul	Masalah	Metode	Hasil	Perbedaan
			pengujian menunjukkan hasil.		
4	Rancang Bangun Sistem Informasi penggalangan Dana Sosial panti asuhan berbasis web	Masalah muncul dikarenakan studi pustaka yang peneliti lakukan hanya menemukan sistem untuk pendataan hak asuh panti asuhan, sehingga peneliti memutuskan untuk merancang sistem donasi untuk panti asuhan	Metode yang dilakukan adalah salah satu model SDLC linear yaitu <i>Waterfall</i> dari proses analisis dengan studi pustaka dari jurnal dan buku, menentukan spesifikasi sistem tersebut. Tahap desain dilakukan dengan pembuatan beberapa diagram <i>flowchart</i> , ERD, dan Struktur menu ataupun <i>interface</i> . Tahap pengujian dilakukan dengan melakukan tes ke setiap menu yang ada.	Hasil penelitian berupa sebuah aplikasi berbasis website dengan tampilan utama yang menampilkan data jumlah panti asuhan, donasi terkumpul, dan jumlah donatur. Lalu terdapat fitur login untuk donatur sehingga bisa melakukan donasi dan untuk admin untuk memantau donasi.	Topik penelitiannya adalah mengenai bantuan panti asuhan sedangkan topik penelitian yang akan diteliti mengenai bantuan korban covid-19.
5	Rancang Bangun sistem informasi kelayakan bantuan sosial covid 19 berbasis web di desa tapos	Dilatarbelakangi oleh kesulitan dalam pendataan yang dilakukan pihak RT desa Tapos membuat peneliti mengajukan penelitian mengenai rancang bangun	Peneliti dalam pengembangan sistemnya menggunakan metode SDLC waterfall, untuk tahap analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara terhadap petugas bagian bantuan	Hasil dari penelitian tersebut berupa aplikasi berbasis web dengan tampilan awal menu login, halaman utama masyarakat untuk melakukan input pengajuan, pencarian data penerima bantuan dan pencarian data pengajuan bantuan, serta masyarakat dapat	Penggunaan SDLC yang berbeda pada tahap pembuatan sistem. Peneliti menggunakan tahapan <i>waterfall</i> sedangkan peneliti dengan RAD.

No	Judul	Masalah	Metode	Hasil	Perbedaan
		sistem informasi tersebut.	sosial di Kantor Desa Tapos. Untuk desain sistem, peneliti membuat dua jenis diagram yaitu use case dan activity diagram kelola data kriteria. Peneliti mengimplementasi sesuai dengan data yang didapatkan pada tahap analisis kebutuhan. Pengujian menggunakan metode <i>blackbox testing</i> .	melakukan input pengaduan kepada admin	

2.2 Dasar Teori

2.2.1 COVID-19

COVID-19 merupakan jenis virus baru yang muncul pada tahun 2019 dan dinyatakan oleh WHO sebagai virus yang belum pernah diidentifikasi menyerang manusia sebelumnya. Virus ini disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (SARS-CoV-2). WHO menyatakan bahwa virus ini sebagai pandemi pada 11 Maret 2020, hal ini menandakan virus tersebut dapat menyebar dengan cepat dan memiliki skala global sehingga beberapa pemerintahan di berbagai negara menerapkan *work from home* dan *social distancing* untuk menekan penyebaran virus tersebut. [8]

Di tengah masa pandemi COVID-19 ini, menurut Mardiyani et al. (2020), terdapat beberapa cara untuk menjaga diri sendiri dan orang sekitar dengan cara :

1. Mencuci tangan dengan air dan pembersih tangan.
2. Menjaga jarak dengan orang lain atau *social distancing*.
3. Sebisa mungkin tidak menyentuh mata, hidung dan mulut.
4. Menutupi mulut dan hidung dengan siku atau tisu ketika batuk atau bersin
5. Mengajukan perawatan medis dengan segera jika mengalami gejala demam, batuk, dan kesulitan bernapas. [9]

Orang yang bergejala ringan dan tanpa kondisi bisa menerapkan isolasi mandiri. Isolasi mandiri dilakukan oleh pasien dalam pengawasan, orang dalam pemantauan, atau telah melakukan kontak erat dengan korban positif COVID-19. Beberapa prosedur isolasi mandiri harus dipatuhi seperti :

1. Tempatkan orang yang isolasi mandiri di ruangan sendiri dengan ventilasi udara yang baik.
2. Untuk ruangan bersama seperti kamar mandi, batasi pergerakan dan pastikan juga memiliki sistem ventilasi udara yang baik.
3. Anggota keluarga lain di rumah yang sama sebaiknya menjaga jarak minimal 1 meter dari pasien.
4. Batasi jumlah keluarga yang merawat pasien dan patuhi protokol kesehatan yang berlaku.

5. Selalu cuci tangan dengan pembersih dan air ketika akan atau telah melakukan kontak dengan orang lain.
6. Gunakan masker jika keluar ruangan.
7. Pisahkan alat makan dan alat mandi dengan orang lain.
8. Selalu menghubungi dengan petugas kesehatan setempat. [10]

2.2.2 Website

World Wide Web atau *WWW* merupakan layanan yang didapat ketika pengguna internet terhubung ke internet, *website* terdiri dari kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, suara, animasi, video atau kombinasi semuanya. *Website* digunakan sebagai salah satu sarana publikasi informasi yang mudah diakses oleh siapa saja dan di mana saja. [11]

Website dapat diklasifikasikan menjadi dua berdasarkan sifatnya, yaitu *website* statis dan *website* dinamis. Yang dimaksud *website* statis adalah arah komunikasinya berjalan satu arah antara server ke *client* dan tidak adanya proses komunikasi data dibalik layar. *Website* dinamis memiliki komunikasi dua arah yang berarti ketika *client* memasukkan sebuah *input*-an, maka server web tersebut bisa memprosesnya dibalik layar dan akan menghasilkan *output* yang sesuai. [12]

2.2.3 Bahasa Penyusun Web

Hypertext Markup Language atau disingkat *HTML* merupakan salah satu bahasa yang dikenali *browser* untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, dan video. Setiap kali *developer* merancang sebuah web, perlu dilakukannya penulisan kode-kode *HTML*. Kode *HTML* atau biasa yang disebut dengan *tag* memiliki aturan dan struktur tersendiri. Penulisan *tag* *HTML* ditulis dengan apitan tanda kurung runcing. Terdapat dua jenis *tag* *HTML* berdasarkan cara penulisannya, yang pertama *tag* pembuka dengan penulisan apitan kurung runcing, dan *tag* penutup dengan tanda garis miring di depan nama *tag* tersebut. Struktur dokumen web *HTML* dibagi menjadi dua bagian yaitu *head* dan *body*. [13]

Cascading Style Sheet atau biasa disebut *CSS* merupakan salah satu bahasa penyusun web untuk mengendalikan beberapa komponen dari sebuah web sehingga akan terasa lebih berwarna dan beragam. *CSS* umumnya digunakan untuk

mengubah tampilan *web* yang dibuat dengan bahasa HTML. CSS dapat melakukan pengubahan ukuran gambar, ukuran teks, warna pada *web*, *style* pada tabel, dan parameter lainnya. Seperti halnya HTML, CSS tidak bisa dipisahkan dari HTML [14]

PHP atau singkatan dari *Hypertext Preprocessor* adalah suatu bahasa pemrograman bersifat *open source* yang berfokus pada pengembangan aplikasi berbasis *web*. PHP dirancang untuk *website* bersifat dinamis yang berarti data dapat berubah tanpa harus mengubah struktur kodenya, sehingga kode php akan diproses oleh *server* lalu ditampilkan ke *client* sesuai permintaan. Web Server menerjemahkan *file* PHP menjadi *file* HTML dan dilanjut dengan penampilan web tersebut oleh *browser*.

PHP dirancang oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994 yang awalnya dibuat sebuah skrip untuk memantau siapa saja yang dapat melihat daftar riwayat hidupnya. Skrip tersebut selanjutnya diubah menjadi sebuah *tool* yang disebut *personal home page*. Versi kedua PHP muncul pada tahun 1995, dari versi ini kode PHP bisa disisipkan ke dalam tag HTML. [15]

2.2.4 Framework

Framework merupakan sekumpulan *library* dalam suatu bahasa pemrograman untuk memudahkan *developer* dalam mengembangkan programnya. Dalam praktiknya, *framework* memiliki 3 unsur yaitu Metodologi, *File library*, dan Arsitektur. Terdapat keuntungan dalam penggunaan *framework* seperti struktur aplikasi menjadi lebih rapi, penghematan waktu dan uang untuk *developing*, keamanan aplikasi yang lebih, dan mampu menangani beberapa masalah dengan mudah karena sudah ada *templating*. Selain keuntungannya, terdapat kekurangan dalam penggunaan *framework*, salah satunya adalah terbatasnya saat proses *developing* jika apa yang dibuat tidak terdapat pada *templating framework*. [16]

Laravel merupakan salah satu *framework* bahasa pemrograman PHP dari aplikasi web sejak tahun 2011 berlisensi MIT. Laravel dibuat berdasarkan konsep MVC. Laravel merupakan *framework* yang paling banyak mendapat sorotan di Github pada tahun 2015. Versi laravel terakhir yaitu versi 8,0. Laravel dirancang

dengan tujuan mengurangi biaya pengembangan dan meningkatkan kualitas webnya. [17]

Bootstrap merupakan salah satu *framework* dari CSS yang digunakan untuk membuat *web* responsif dengan cepat. Pada *framework* ini terdiri dari beberapa *template* untuk membuat *Grid*, *Typography*, *Layout*, tabel, dan lainnya. *Bootstrap* juga menyediakan *plugin* berbahasa *javascript* untuk membuat interaksi pada tampilannya seperti *dropdown*, *modal*, transisi, dan lainnya. Keuntungan dari penggunaan *bootstrap* adalah tampilan web akan otomatis menyesuaikan dari lebar layarnya, sehingga rapi ditampilkan di *device* apa pun. Fitur yang paling terkenal dari *bootstrap* adalah *grid* yang memvisualkan tampilan web seperti sebuah tabel sehingga dapat dengan mudah membagi ukuran dan tata letak komponen tampilannya. [18]

2.2.5 Basis Data

Basis data atau *database* merupakan gudang dari banyak informasi dan data yang tersusun menjadi suatu kesatuan dan disimpan dalam sebuah *hardware* sehingga dapat diolah oleh *software*. Dengan adanya basis data, pemakai bisa membuat dan menyimpan informasi. *Software* untuk mengakses basis data dinamakan sebagai DBMS yang merupakan kependekan dari *Database Management System* yang fungsi utamanya untuk manipulasi informasi seperti menambah, mengurangi, menghapus, dan lainnya. [19]

SQL merupakan salah satu bahasa *query* basis data yang dibangun di laboratorium IBM San Jose California pada 1970-an. SQL digunakan untuk membuat basis data sekaligus mengelolanya seperti menambah, menghapus, mencari, mengubah data, dan lainnya. Salah satu DBMS berbahasa SQL adalah Mysql, sebuah DBMS berlisensi *open source* dan *freeware* yang berarti bisa digunakan oleh semua orang secara cuma-cuma. [20]

DAFTAR PUSTAKA

- [2] Dahlia Winingsih, Rizky Andrian, Ignatius Dimas Priambodo, Nadia Azka Huda Prastiwi, Hanavi, Dewangga Ardian Pratama, Nurmajid Setyasaputra, "Simbas: Sistem Informasi bantuan jasa pandemi covid-19," *Jurnal Sistem Cerdas*, vol. 3, no. 2, pp. 123–132, 2020.
- [4] Harfizar, F. M. Albar, M. Afiffudin, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyalur Dana Bantuan Siswa (BOS) berbasis web," *Journal CERITA*, vol. 3, no. 2, pp. 228–244, 2017.
- [5] Y. Firmansyah, R. Maulana, A. Arman, "Sistem informasi 'Yukdonasi' Sebagai media Penggalangan donasi online berbasis website," *I N F O R M A T I K A*, vol. 12, no. 2, p. 63, 2020.
- [6] J. Romansyah, A. Mulyani, D. Kurniadi, "Rancang Bangun Sistem Informasi penggalangan Dana Sosial panti asuhan berbasis web," *Jurnal Algoritma*, vol. 16, no. 2, pp. 158–165, 2019.
- [7] N. Nurhayati, S. Mulyati, D. P. Putra, "Rancang Bangun sistem informasi kelayakan bantuan sosial covid 19 berbasis web di desa tapos," *Jurnal Teknik*, vol. 10, no. 1, 2021.
- [8] L. Fitria, Ifdil, "Kecemasan remaja Pada Masa PANDEMI covid -19," *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2020.
- [9] Abidin, Zainal, Afni Yanti, Indra Zulfayanto, Muhammad Rasid, Nining Ismiyanti, Nur Fitrianingsi, Sinta Dwiyan, Ummi Hasanah Nabila, Yuli Paramita, Zakiah Koima Bilkist. "Peningkatan Kualitas Kesehatan Masyarakat untuk Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Masa Pandemi." *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, vol 2, no. 1, pp. 41-46, 2021.
- [10] Republik Indonesia, "KEPUTUSAN MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR HK.01.07/MENKES/413/2020". 2020.
- [11] Y. I. Mukti, "Rancang Bangun website Sekolah Dengan Metode user centered design (UCD)," *Jurnal Ilmiah Betrik*, vol. 9, no. 02, pp. 84–95, 2018.
- [12] F. T. Yuniko, F. K. Putra, "Penerapan Teknologi Informasi web programming untuk Meningkatkan Pelayanan Publik Dalam Bidang kebijakan Administrasi

Kependudukan,” JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering), vol. 1, no. 1, p. 13, 2019.

[13] T. Rahmasari, “Perancangan Sistem informasi Akuntansi persediaan barang dagang pada toserba selamat menggunakan php Dan MySQL,” is The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise this is link for OJS us, vol. 4, no. 1, pp. 411–425, 2019.

[14] S. Saifudin, A. Y. Setiaji, “Sistem Informasi Arsip Surat (sinau) berbasis web Pada Kantor Desa Karangsalam kecamatan baturraden,” EVOLUSI : Jurnal Sains dan Manajemen, vol. 7, no. 2, 2019.

[15] I. N. Wahyu Wijaya, K. J. Atmaja, “Pengembangan Sistem evaluasi Kinerja Dosen (e-kuesioner) STMIK STIKOM Indonesia,” JST (Jurnal Sains dan Teknologi), vol. 8, no. 1, p. 55, 2019.

[16] Jaya, Tri Sandhika, Dwirgo Sahlinal, "Perancangan Kantor Digital Berbasis Framework dengan Metode Waterfall pada Politeknik Negeri Lampung." *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT* 2, no. 2, pp 14-17. 2017

[17] Suhendri, Suhendri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Aspirasi Mahasiswa Berbasis Web Dengan Framework Laravel (Studi Kasus: BPM Fakultas Teknik Universitas Majalengka)." *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika* vol. 5, no. 2 pp. 85-92, 2021.

[18] Putra, Mardi Yudhi, "Responsive Web Design Menggunakan Bootstrap Dalam Merancang Layout Website." *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information System* vol. 5, no.1 pp. 61-70, 2020.

[19] Endriawan, Bondhan, Priti Swasti. "Pemanfaatan database online UPT. Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura sebagai sumber informasi bagi pemustaka." *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi* vol. 3, no. .2, pp. 105-113, 2019.

[20] D. D. Randa, “Perancangan Dan Penerapan Sistem inventory Barang Pada toko big store Padang dengan menggunakan bahasa PEMROGRAMAN Java Dan database mysql,” INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, vol. 1, no. 2, pp. 224–230, 2018.