

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Teori Umum**

Tinjauan teori umum ini bertujuan untuk memberikan penjelasan secara umum dalam merancang dan membangun sebuah sistem informasi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat ada uraian berikut:

#### **4.3.1 Sistem**

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Jogianto, 2002) dalam (Setiawan, 2012:41). Adapun beberapa Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. Agar tujuan pokok dapat terlaksanan maka harus ada elemen-elemen yang mendukungnya, dimana elemen-elemen dalam sistem komputer adalah *software*, *hardware* dan *brainware* (Setiawan, 2012: 44).

*Software* (perangkat lunak) adalah program-program yang berisi perintah-perintah yang melakukan pengolahan data. *Hardware* (perangkat keras) adalah peralatan pada suatu sistem komputer yang secara fisik dapat dipegang. Sedangkan *Brainware* adalah manusia yang ada di dalam pengoperasian serta pengaturan sistem komputer. Ketiga elemen sistem komputer tersebut harus saling berhubungan dan membentuk suatu kesatuan yang beroperasi dengan cepat dan tepat. Beberapa karakteristik atau sifat yang dimiliki sistem antara lain :

- a. Batas sistem (*boundary*)
- b. Komponen sistem (*component*)
- c. Sasaran sistem
- d. Masukan sistem (*input*)
- e. Keluaran sistem (*output*)
- f. Pengolah sistem.

Sedangkan Menurut Jogianto dalam (Astuti, 2013:56) terdapat dua kelompok pendekatan sistem di dalam mendefinisikan sistem, yaitu pendekatan pada prosedur dan pendekatan pada komponen/elemen. Pendekatan sistem pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai berikut : “ Suatu sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama - sama untuk melakukan suatu kegiatan atau tujuan tertentu ”. Sedangkan (Nugrawati, 2017) pendekatan sistem pada komponen atau elemennya mendefinisikan sistem sebagai berikut : “ Sistem merupakan bagian-bagian elemen yang saling berinteraksi dan saling berhubungan untuk mencapai membentuk satu kesatuan “.

#### **4.3.2 Karakteristik Sistem**

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu sebagai berikut (Ais Zakiyudin, 2012:6) dalam (Wibowo & Sismoro, 2012) adalah:

1. Komponen Sistem (*Components system*).

13 Komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Dimana setiap sistem memiliki sifat-sifat dari sistem dan menjalankan fungsi tertentu dari sistem. Subsistem yang menjalankan fungsi tertentu tersebut dapat mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Lingkungan Luar Sistem (*Environment System*).

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar dari batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat berupa sesuatu yang menguntungkan dan merugikan.

3. Batasan Sistem (*Boundary System*)

Batasan sistem merupakan daerah yang dibatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dibatasi dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface System*).

Penghubung atau jalinan sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Kegunaan dari penghubung sistem adalah:

- a. Memungkinkan sumber-sumber daya dapat mengalir dari subsistem yang satu ke subsistem yang lainnya.
- b. Keluaran dari subsistem menjadi masukan untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung.
- c. Satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya untuk membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input System*).

Masukan (*Input*) merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem, dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Pengolah Sistem (*Process System*)

Suatu sistem harus memiliki suatu perangkat yang bertugas mengolah. Bagian pengolah ini yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sebagai contohnya adalah sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

7. Keluaran Sistem (*Output System*).

Keluaran (*Output*) merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan berupa sisa pembuangan. Keluaran dapat menjadi masukan untuk subsistem yang lainnya atau kepada sistem.

8. Sasaran dan Tujuan Sistem (*Objective and Goal System*).

Tujuan dan sasaran merupakan sesuatu yang harus dimiliki sistem. Sasaran dan sistem menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem.

### 4.3.3 Informasi

Menurut G. Davis dalam (Andi Muh. Lukman, 2016), informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan

mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

Menurut Hartono dalam (Hatmoko, 2014) informasi adalah suatu data yang telah diproses sehingga dapat mengurangi ketidakjelasan tentang keadaan atau kejadian”. Maksud dari kata data itu sendiri adalah fakta atau kenyataan yang sebenarnya. Pengertian informasi juga dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

#### **4.3.4 2.1.4 Konsep Dasar Informasi**

Menurut Sutanta (2004:4) dalam (Astuti, 2013), informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang. Untuk memperoleh informasi, diperlukan adanya data yang akan diolah dan unit pengolah. Sedangkan pengertian dari informasi menurut (Nugrawati, 2017) pengertian informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya dan dapat mengurangi ketidak pastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan.

#### **2.1.5 Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung informasi,

bersifat managerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Jogianto, 2002) dalam (Setiawan, 2012).

Menurut Henry C Lucas (1982:35), yang diterjemahkan oleh Jogianto H.M dalam (Astuti, 2013), menyatakan bahwa sistem Informasi adalah : suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi.

Menurut (Husda, 2013), sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

a. Sifat-sifat Sistem Informasi

Menurut (Husda, 2013), sistem informasi harus mempunyai beberapa sifat seperti:

1) Pemrosesan informasi yang efektif.

Hal ini berhubungan dengan pengujian terhadap data yang masuk, pemakaian perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai.

2) Manajemen informasi yang efektif.

Dengan kata lain, operasi manajemen, keamanan dan keutuhan data yang ada harus diperhatikan.

3) Keluwesan.

Sistem informasi hendaknya cukup luwes untuk menangani suatu macam operasi.

4) Kepuasan pemakai.

Hal yang paling penting adalah pemakai mendapatkan manfaat dan puas terhadap sistem informasi.

b. Komponen Sistem Informasi

(Husda, 2013), Sistem informasi mempunyai enam buah komponen atau disebut juga dengan blok bangunan (*building block*), yaitu:

- 1) Blok Masukan (*Input Block*), Input merupakan data yang masuk ke dalam sistem informasi.
- 2) Blok Model (*Model Block*), kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- 3) Blok Keluaran (*Output Block*), keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- 4) Blok Teknologi (*Technology Block*), teknologi merupakan kotak alat (*tool box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan

mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara menyeluruh.

- 5) Blok Basis data (*Database Block*), merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lainnya, tersimpan di perangkat keras computer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
- 6) Blok Kendali (*Control Block*), beberapa pengendalian yang dirancang secara khusus untuk menanggulangi gangguan-gangguan terhadap sistem.

## 2.2 Tinjauan Teori Khusus

Dengan adanya tinjauan teori khusus ini diharapkan bisa memahami teori penunjang dalam pengertian secara sistem yang akan dirancang. Pejelasan secara teoritisnya adalah sebagai berikut:

### 4.3.5 2.2.1 Website

*Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang berisi informasi yang disimpan di *internet* yang bisa diakses atau dilihat melalui jaringan *internet* pada perangkat-perangkat yang bisa mengakses *internet* itu sendiri seperti komputer. Definisi kata *web* adalah *web* sebenarnya penyederhanaan dari sebuah istilah dalam dunia komputer yaitu *world wide web* yang merupakan bagian dari teknologi *internet* (Alrosyid, Purnama, & Wardati, 2013).

#### 4.3.6 PHP

*PHP* merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. *PHP* merupakan bahasa pemrograman skrip yang diletakkan dalam server yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi *web* yang bersifat dinamis. Maksud web dinamis adalah dapat membentuk suatu tampilan *web* berdasarkan permintaan terkini, dapat dilakukan dengan menampilkan isi *database* ke halaman *web*. *PHP* juga digunakan secara *command line*, yaitu skrip *PHP* dapat dijalankan tanpa melibatkan *web server* maupun *browser* (Pramudika & Iriani, 2015).

PHP adalah bahasa pemrograman web atau scripting language yang dijalankan diserver. PHP dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdorf, yang pada awalnya dibuat untuk menghitungjumlah pengunjung pada homepagenya. Pada waktu itu PHP bernama FI (Form Interpreter). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.

Perkembangan selanjutnya adalah Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya PHP/FI, pada saat tersebut kepanjangan dari PHP/FI adalah Personal Home Page/Form Interpreter. Pelepasan kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada tahun 1997 sebuah perusahaan bernama Zend, menulis ulang interpreter PHP mejadi lebih bersih, lebih baik dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998 perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan nama rilis tersebut menjadi PHP 3.0.

Pada pertengahan tahun1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak

dipakai. Versi ini banyak dipakai sebab versi ini mampu dipakai untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan proses dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004 Zend merilis PHP 5.0. Versi ini adalah versi mutakhir dari PHP. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Dalam versi ini juga dikenalkan model pemrograman berorientasi objek baru untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman kearah pemrograman berorientasi objek. Hal yang menarik yang didukung oleh PHP adalah kenyataan bahwa PHP bisa digunakan untuk mengakses berbagai macam database seperti Access, Oracle, MySQL, dan lain-lain. (Abdul Kadir, 2002) pada penelitian (Hasanah, 2013:41).

#### **4.3.7 MySQL**

*MySQL* adalah salah satu jenis *database server* yang sangat populer, hal ini disebabkan karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *databasenya*. *MySQL* bersifat *Open Source*, *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi (Pramudika & Iriani, 2015).

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk skrip-skrip yang berguna untuk membuat sebuah halaman web. HTML dapat dibaca oleh berbagai platform seperti : Windows, Linux, Macintosh. Kata "Markup Language" pada HTML menunjukkan fasilitas yang berupa tanda tertentu dalam skrip HTML dimana kita bisa mengatur judul, garis, tabel, gambar,

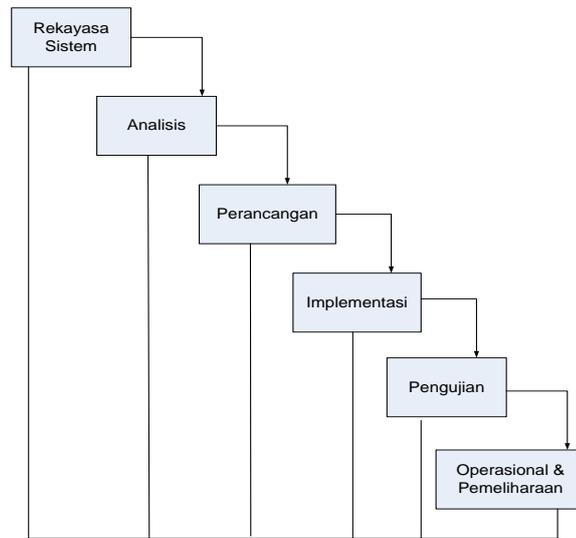
dan lainlain dengan perintah yang telah ditentukan pada elemen HTML. HTML sendiri dikeluarkan oleh W3C (*Word Wide Web Consortin*), setiap terjadi perkembangan level HTML harus dievakuasi ketat dan disetujui oleh W3C. (Abdul Kadir, 2002) dalam (Hasanah, 2013: 42).

#### 4.3.8 CSS (*Cascading Style Sheets*)

Dengan menggunakan *CSS web* akan terasa lebih ringan dan lebih mudah untuk dibuka dibandingkan dengan *web* yang tidak menggunakan *CSS*. Perbedaan ini akan semakin terasa ketika *web* yang akan dibuka mempunyai data yang sangat banyak. Saat ini *CSS* di kembangkan oleh *Word Wide Web Consortium*, sehingga menjadi bahasa standar dalam pembuatan *web*. Penerapan *CSS* bukan menggantikan kode *HTML*, tetapi hanya difungsikan sebagai penopang atau pendukung dari *file HTML* yang berperan dalam penataan kerangka dan *layout* (Saputra, 2012).

#### 4.3.9 Model Waterfall

Model ini sangat terstruktur, tetapi cenderung bersifat linier dan tidak fleksibel. Model ini disebut bersifat linier (kaku atau statik) karena prosesnya mengalir begitu saja secara sekuensial mulai dari awal hingga akhir. Jika terjadi masalah pada suatu tahap, maka pengembang sistem dapat kembali ke tahap yang diinginkan, tetapi dengan resiko kehilangan waktu, tenaga dan biaya, sebab tahap pekerjaan dimulai lagi dari tahap yang dipilih (Prahasta, 2014).



**Gambar 2.1** Ilustrasi Model *Waterfall*

#### 4.3.10 UML (Unified Modeling Language)

*UML (Unified Modeling Language)* adalah sebuah bahasa untuk melakukan spesifikasi, visualisasi, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem *software* berbasis OO (*Object-Oriented*). *UML* sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database* dan komponen - komponen yang diperlukan dalam sistem *software* (Susanto & Mariana, 2013). *UML* hanya berfungsi melakukan pemodelan. Jadi penggunaan *UML* tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataanya *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (A.S. & M.Shalahuddin, 2014:117).

Menurut (A.S & Shalahuddin, 2011) *UML* memiliki diagram grafis untuk membuat suatu model, yaitu:

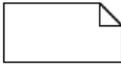
1. *Use-case Diagram*(A.S & Shalahuddin, 2011)

Pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat.

**Tabel 2.1** *Simbol Diagram Use Case*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
			besar dari jumlah dan elemen-elemennya
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

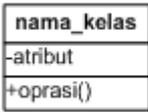
Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)

## 2. Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Diagram ini menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

**Tabel 2.2** Simbol Diagram Kelas

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)

### 3. Diagram Aktifitas (*Activity Diagram*)

Diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

**Tabel 2.3** *Simbol Diagram Aktifitas*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
			berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)

#### 4. Diagram Sekuen (*Sequence Diagram*)

Diagram ini menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

**Tabel 2.4** *Simbol Diagram Sekuen*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)

#### 4.3.11 Xampp

Xampp merupakan Paket program web lengkap yang dapat dipakai untuk membangun pemograman web, khususnya PHP dan MYSQL, paket ini merupakan paket yang bisa didapatkan secara gratis dan legal”(Fatonah, Ningsih, & Aprilliah, 2015: 273).

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel di bawah merupakan daftar dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan.

**Tabel 2.5** Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil/Kesimpulan
1	Cosmas Eko Suharyanto, Joni Eka Chandra, Fergyanto E Gunawan (2017).	Perancangan Sistem Informasi Penggajian Terintegrasi Berbasis Web (Studi Kasus di Rumah Sakit St. Elisabeth)	Sistem Informasi, Pay roll, <i>Database</i> .	Pada penelitian ini, menjelaskan cara merancang dan membangun sistem informasi keuangan dengan menggunakan metode ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).
2	Nurlaili Anisah, Anton, Ummu Radiyah (2016)	Rancangan Sistem Informasi <i>e-recruitment</i> Berbasis web pada PT.Geoservices	<i>Rapid Application Development</i> (RAD).	Sistem <i>E-recruitment</i> ini dibangun dengan tujuan untuk mempermudah proses perekrutan pegawai pada PT. Geoservices dengan berbantuan metode RAD.
3	Liza Trisnawati, Evi Syafrizal (2016).	Rancangan sistem rekrutmen karyawan berbasis web pada pt. <i>Fast food</i> indonesia <i>region</i> pekanbaru	SDLC	Dengan metode SDLC, proses perancangan sistem informasi berbasis <i>web</i> bisa diterapkan dan diimplementasikan secara berurutan.
4	(Yunita, Widana, & Irfani, 2013).	Sistem informasi akademik pada SMA yanitas Palembang	FAST, PIECES	Melakukan <i>Problem Analysis Phase</i> , <i>Requirement Analysis Phase</i> , <i>Decision Analysis Phase</i> , <i>Design Phase</i> , <i>Construction Phase</i> , <i>Implementation</i>

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil/Kesimpulan
				<i>Phase</i> , selain itu juga melakukan wawancara dan obeservasi serta pengumpulan data-data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.
5	(IKetut Sudiardhita, Agus Suprianto, Mardi, 2017)	<i>The effect of recruitment, selection and motivation to performance of employees At datacomm diangraha company</i>	Regresi Linear	<i>In this study, the goal is to test empirically the effect of recruitment, selection and motivation of the employee performance at Datacomm Diangraha Company.</i>
6	(Wulan Ayu & Ilham Perdana, 2014)	Perancangan Sistem Informasi Rekrutmen dan seleksi Karyawan berbasis web di PT. Qwords company international	Waterfall	Proses rekrutmen dan seleksi karyawan di PT. Qwords masih menggunakan metode manual dan menggunakan kertas. Hal tersebut menimbulkan beberapa masalah seperti data pelamar yang mudah hilang dan rusak.