

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

1. Rancang Bangun

Menurut (Kinaswara, 2019:71) Rancangan sistem menetapkan kapan sistem baru akan mulai memproses data. Untuk sistem berbasis komputer, rancangan sistem juga dapat menetapkan spesifikasi perangkat keras komputer yang akan digunakan.

Menurut Mulyani (dalam Januartika, 2022:7) Perancangan adalah proses penentuan data dan prosedur yang diperlukan oleh sistem baru untuk memenuhi kebutuhan pengguna serta memberikan gambaran yang jelas mengenai rancangan sebuah sistem.

Oleh karena itu, rancang bangun dapat didefinisikan sebagai kegiatan mengubah hasil analisis menjadi perangkat lunak, menciptakan sistem baru, atau menambahkan fungsionalitas pada sistem yang sudah ada.

2. Sistem Informasi

Menurut Kadir dalam Aprilia Manganti,(2020:25) Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengatur sumber daya manusia dan komputer untuk untuk mencapai tujuan perusahaan, input (masukan) diubah menjadi keluaran (informasi). Sistem informasi menggabungkan kebutuhan pengolahan transaksi sehari-hari dengan aktivitas manajemen dan tujuan strategis organisasi. Oleh karena itu, sistem informasi memungkinkan pihak eksternal yang membuat keputusan untuk mendapatkan informasi

yang mereka butuhkan (Anggraeni, 2017:12). Sedangkan menurut Anggraeni dalam (Daniel Dido Jantce, 2020:3) Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Menurut (Mohamad, 2022:97) Sistem informasi organisasi memenuhi kebutuhan untuk mengolah transaksi harian, membantu operasi manajemen dan strategis, dan memberikan laporan kepada pihak luar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu kerangka kerja yang mentransformasikan input menjadi output atau informasi guna menunjang keberhasilan dan memudahkan pencapaian tujuan organisasi.

3. Sistem Otomatisasi

Otomatisasi adalah penggunaan teknologi dan sistem untuk mengotomatisasi tugas atau proses yang sebelumnya dilakukan secara manual oleh tenaga kerja manusia. Otomatisasi bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, kualitas, keamanan, dan konsistensi dalam operasi dan proses produksi. (Deni, n.d, 2023:113)

Menurut Albert (dalam Rifky Ridho, 2020:188) Sistem otomatisasi adalah “Membuat sesuatu sesuai dengan harapan atau rencana kita dan berjalan dengan sendirinya tanpa campur tangan manusia secara langsung.” Oleh karena itu, Sistem kontrol otomatis dapat didefinisikan

sebagai suatu sistem yang dapat memastikan bahwa keluaran (output) sistem berjalan sesuai dengan rencana dan harapan.

Berdasarkan pendapat di atas, definisi ini mencerminkan perspektif yang berbeda mengenai sistem otomatis. Namun, sistem otomatisasi umumnya mengacu pada penggunaan teknologi untuk melakukan tugas secara otomatis, dengan tujuan meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas dalam berbagai situasi.

4. Penjadwalan

Menurut (Patentius, 2022:268) Penjadwalan merupakan unsur penting yang harus dimiliki oleh sebuah perusahaan karena dengan penjadwalan yang baik dan tertata, karyawan menjadi lebih disiplin dalam menjalankan pekerjaannya.

Sedangkan menurut (Sari, 2022:22) Tabel waktu, juga dikenal sebagai jadwal atau jadwal, adalah alat penting untuk mengelola waktu. Ini terdiri dari daftar waktu di mana tugas, kejadian, atau tindakan dimaksudkan untuk dilakukan atau dari rentetan peristiwa dalam urutan kronologis ketika mereka dijadwalkan untuk dilakukan.

Berdasarkan pendapat di atas, suatu sistem jadwal secara efisien mengelola alokasi sumber daya dan waktu untuk menyelesaikan serangkaian tugas atau kegiatan. Sistem ini mempertimbangkan berbagai kendala, persyaratan, dan tujuan yang ada pada suatu proses atau sistem.

5. Website

Menurut Suryadi (dalam Puspitosari, 2019:14) Website adalah halaman web yang dapat diakses dari mana saja di dunia asalkan terhubung ke jaringan internet. Sedangkan menurut Irawan & Mahmud (2020:116) Website adalah sebutan untuk halaman web (*web page*) atau kumpulan halaman yang umumnya tergabung dalam suatu nama domain (*domain name*) atau subdomain.

Menurut (Josi, 2021:17) Website adalah kumpulan halaman web yang mengumpulkan informasi yang berupa teks, gambar, animasi, suara, video, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Halaman web ini dapat bersifat statis atau dinamis dan membentuk rangkaian halaman web yang saling terkait. Untuk mengaksesnya, setiap halaman terhubung ke jaringan.hyperlink, yang memungkinkan penggunaan perangkat lunak yang dikenal sebagai browser (peramban).

6. Bina Keluarga Remaja (BKR)

Menurut Aurina (2018:261) Bina Keluarga Remaja (BKR) adalah kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok keluarga atau orang tua untuk memberikan bimbingan dan pembinaan yang lebih baik pada pertumbuhan remaja dengan cara yang terarah dan terarah. Tujuan dari BKR adalah untuk membangun keluarga yang baik.

Menurut BKKN (dalam Saragih, 2018:8) Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 52 Tahun 2009 Pasal 48 ayat 1, Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) telah

mengembangkan berbagai program, salah satunya adalah Program Bina Keluarga Remaja (BKR), yang bermaksud meningkatkan ketahanan keluarga dan kualitas remaja. Artikel ini membahas kebijakan pembangunan keluarga, dengan poin (b) yang menekankan betapa pentingnya meningkatkan kualitas remaja melalui akses informasi, pendidikan, konseling, dan layanan yang berkaitan dengan kehidupan berkeluarga. Program BKR bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anggota keluarga tentang perkembangan remaja dan menumbuhkan hubungan kasih sayang dan cinta antara orang tua dan anak remaja.

Menurut Devi Yulianti (2017:95) Dua pendekatan berbeda digunakan dalam pelaksanaan Program Generasi Berencana (GenRe). Pendekatan pertama ditujukan langsung kepada remaja dan dilaksanakan di setiap sekolah melalui Pusat Informasi dan Konseling Remaja (PIK Remaja).. Kedua, pendekatan kepada orang tua yang memiliki anak usia remaja melalui program Bina Keluarga Remaja (BKR), yang dilaksanakan dengan membentuk kelompok-kelompok BKR.

Berdasarkan pendapat di atas, Hasilnya menunjukkan bahwa program Bina Keluarga Remaja (BKR) akan membantu orang tua belajar bagaimana mendidik, membantu, dan mendampingi anak remaja mereka dalam proses pencarian jati diri mereka. Tujuannya adalah untuk mencapai pembentukan kepribadian yang baik dan sempurna pada anak remaja.

7. Xampp

Menurut Rina Noviana (2022:112) XAMPP adalah perangkat lunak web server yang bersifat open source (bebas) dan mendukung berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, atau Mac OS. XAMPP dapat digunakan sebagai server standalone (berdiri sendiri) yang sering disebut juga sebagai localhost. Sedangkan menurut Agustiranda B.P (2019:82) menjelaskan menyatakan XAMPP merupakan software server apache dimana dalam XAMPP yang telah tersedia database server seperti MySQL dan PHP programming. XAMPP memiliki keunggulan yaitu cukup mudah dioperasikan, tidak memerlukan biaya serta mendukung instalasi pada Windows dan linux.

8. Database

Menurut Hadion Wijoyo dan Aris Ariyanto (2021:49) Database adalah sistem file komputer yang menggunakan cara pengorganisasi khusus untuk mempercepat pembaharuan *record* individu dan secara serempak pada *record* terkait lainnya. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi akses cepat terhadap seluruh *record* melalui program aplikasi, serta memungkinkan pengambilan data yang efisien untuk penyusunan laporan rutin maupun khusus.

Menurut Kinaswara et al., (2019:72) Database adalah kumpulan data dan tabel yang saling terhubung dan dibentuk sehingga mudah dimanipulasi, diambil, dan dicari. Database juga merupakan kumpulan data yang terintegrasi, dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi

dari berbagai lembaga atau instansi. Setiap tabel dalam database menyimpan data yang memiliki hubungan dengan tabel lainnya, memungkinkan informasi untuk diakses dan dimanipulasi secara efisien.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan utama adanya database di suatu instansi adalah untuk mempermudah dan mempercepat proses perolehan serta penyimpanan data. Salah satu keuntungan utama dari penggunaan database adalah kemampuannya untuk mengorganisir data secara jelas dan terstruktur berdasarkan fungsi dan jenisnya. Kelebihan ini memberikan kemudahan bagi instansi dalam mengelola dan menyimpan data dengan lebih efisien.

9. PHP

PHP yang merupakan sebuah script open source yang digunakan untuk mengembangkan sebuah website dan PHP dapat digabungkan ke dalam HTML. PHP (Hypertext Preprocessor) mengeksekusi setiap kodenya dilakukan di dalam server. Dengan cara seperti ini maka client tidak bias mengetahui pemrograman yang akan dibuat Setiawan (dalam Kinaswara, 2019:72) PHP merupakan bahasa pemrograman server-side, yaitu bahasa pemrograman yang berproses di sisi server. Fungsi utamanya ialah melakukan pengolahan data di database. (Rohi, 2016)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) digunakan sebagai bahasa *skrip* sisi server dalam pengembangan web. Dengan menggunakan PHP, website dapat dibangun secara dinamis, memungkinkan konten dan halaman web berubah sesuai dengan input pengguna atau kondisi tertentu. Ini membuat

pemeliharaan website lebih efisien dan memudahkan perubahan atau penyesuaian konten secara cepat dan fleksibel. Harianto & Kusno (2019:13).

10. Framework Codeigniter

Menurut Adelia Nitami (2021:11) *CodeIgniter* adalah sebuah *framework* PHP yang membantu developer meningkatkan efisiensi dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP, dibandingkan dengan menulis semua kode program dari awal.

Sementara Menurut Zulkifli Ahmad (dalam Wahyudi F.R, 2020:124) *Framework CodeIgniter* adalah sekumpulan buku pelajaran atau kelas yang disusun dalam bentuk arsitektur yang dimaksudkan untuk meningkatkan kecepatan, ketepatan, kemudahan, dan konsistensi dalam pengembangan aplikasi. Dari definisi ini, dapat disimpulkan bahwa kerangka kerja adalah sekumpulan buku pelajaran atau class yang masing-masing melakukan tugas khusus untuk membangun kerangka kerja aplikasi. Dapat disimpulkan bahwa pengguna *framework codeigniter* dapat memperoleh kemudahan dalam mengembangkan aplikasi atau website dinamis dengan menggunakan PHP. Framework ini biasanya menyediakan struktur aplikasi yang baik, standar pengkodean, praktik terbaik, pola desain, serta fitur umum yang membantu pengembang dalam membangun aplikasi web lebih cepat dan efisien.

11. RAD

Menurut (Murdiani, 2022:14) Metode pengembangan model RAD merupakan model inkremental yang menekankan pada sedikitnya siklus pengembangan. tetapi proses pengerjaanya terdiri dari beberapa tim dan mempunyai waktu yang cukup singkat dalam pengembangan suatu sistem. Sedangkan menurut (Putra et al., 2021:1666) RAD (*Rapid Application Development*) adalah sekumpulan metode yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pengembangan aplikasi yang cepat dan efektif dengan memanfaatkan kerja sama dalam prototyping dan pengembangan aplikasi. Dari definisi ini, terlihat bahwa RAD dapat diterapkan secara efektif dalam pengembangan aplikasi.

Menurut Suryanto & Maliki, (2022) Model *Rapid Application Development* (RAD) adalah salah satu metode pengembangan aplikasi yang menekankan pada siklus pengembangan yang cepat dan efisien dalam waktu yang singkat. Metode ini bersifat berulang (*iterative*), yang mempercepat proses pengembangan aplikasi dengan memanfaatkan *prototyping* dan pengembangan berbasis komponen.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode RAD adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk mencapai pengembangan aplikasi dengan cepat dan efisien. Metode ini menggunakan pendekatan berulang (*iterative*).

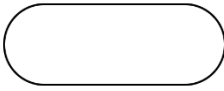


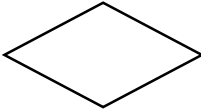
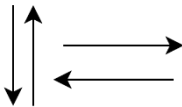
12. Flowchart

Flowchart atau diagram alur adalah serangkaian simbol yang mengilustrasikan urutan proses dalam menyelesaikan suatu masalah. Flowchart menggambarkan langkah-langkah atau urutan dalam proses pemecahan masalah. Setiap simbol dalam flowchart terhubung dengan garis yang mengarah dari awal hingga akhir, menunjukkan alur dari mulai hingga selesai. (Yuniansyah, 2020)

Menurut Fauzi (2020:3) Flowchart, yang merupakan visualisasi atau diagram yang menunjukkan urutan atau langkah-langkah dari suatu program, serta hubungan antar proses dan pernyataannya, adalah metode penulisan algoritma yang menggunakan notasi grafis. Setiap simbol dalam flowchart merepresentasikan proses khusus dalam algoritma yang dijelaskan.

Sedangkan menurut Rizqi Rosaly (2019:2) Flowchart atau diagram alir adalah jenis diagram yang digunakan untuk menampilkan algoritma atau instruksi langkah-langkah dalam suatu sistem secara berurutan. Flowchart membantu menyelesaikan masalah yang mungkin muncul selama proses pengembangan sistem. Simbol digunakan untuk menggambarkan flowchart.

Tabel 2. 1 Simbol Flowchart

No	Nama Simbol	Simbol	Deskripsi
1.	<i>Terminator</i>		Menandakan awal atau akhir dari suatu program
2.	<i>Input/Output</i>		Menunjukkan alur pembuatan yang melibatkan input dan output
3.	<i>Process</i>		Menyatakan suatu tindakan proses yang dilakukan oleh computer
4.	<i>Decision</i>		Menunjukkan kondisi tertentu menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak
5.	<i>Flow</i>		Menyatakan jalan suatu arus proses

13. UML (Unified Modeling Language)

1. Definisi UML

Pengertian UML Menurut Aurin et al., (2021:10) Bahasa Unified Modeling Language (UML) digunakan untuk pemodelan sistem non-perangkat lunak seperti bisnis dan untuk menspesifikasi, memvisualisasikan, membangun, dan mencatat artefak sistem perangkat lunak. Selain itu, bahasa pemodelan UML menggunakan konsep orientasi objek.

Menurut Prasetya et al., (2022:15) UML paling efektif digunakan untuk sistem informasi perusahaan, sistem perbankan dan ekonomi, transportasi, penerbangan, perdagangan, layanan elektronik, pengetahuan, dan layanan berbasis web terdistribusi.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa UML adalah bahasa pemodelan yang mengadopsi konsep berorientasi objek. Penggunaan UML sangat efektif dalam konteks bisnis seperti sistem informasi perusahaan, telekomunikasi, dan transportasi.

2. Diagram Pemodelan UML

Berikut ini adalah beberapa diagram UML yang terdiri dari berbagai tipe dan jenis:

1. Use Case Diagram

Use Case diagram terdiri dari tiga elemen kunci: aktor, use case, dan hubungan di antara keduanya. Diagram ini juga mengilustrasikan cara sistem berinteraksi dengan pengguna, siapa yang akan menggunakan sistem tersebut, dan bagaimana mereka berinteraksi dengannya.

2. Activity Diagram

Activity diagram menunjukkan alur proses bisnis, use case langkah, dan metode objek.

3. Class Diagram

Class diagram Struktur objek kelas yang menyusun suatu sistem dan hubungan antara mereka digambarkan dengan diagram kelas.

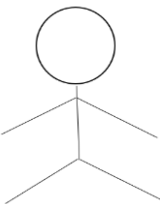
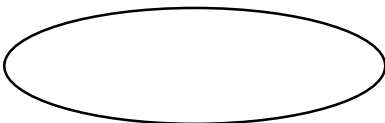
4. Sequence Diagram


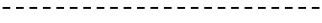
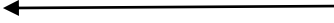

Diagram urutan (*sequence diagram*) menggambarkan interaksi antara objek-objek dalam urutan waktu yang terstruktur. Diagram ini secara ringkas menunjukkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang dijelaskan dalam diagram use case..

14. Use Case

Pengertian Use Case menurut Pratama (dalam Sidiq Amroni, 2023:192) Untuk memperkenalkan suatu sistem, use case diagram menampilkan aktor, use case, dan interaksi mereka secara grafis. Diagram ini memberikan gambaran singkat tentang hubungan antara use case, aktor, dan sistem, tetapi tidak menjelaskan secara khusus bagaimana masing-masing use case digunakan.

Tabel 2. 2 Simbol Use Case

Simbol	Keterangan
	Ketika berbicara dengan kasus, aktor berfungsi untuk menunjukkan peran individu, sistem, atau alat.
	<i>Use Case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor

	Generalisasi: mengacu pada spesialisasi aktor untuk beradaptasi dengan kasus
	Generalisasi: mengacu pada spesialisasi aktor untuk beradaptasi dengan kasus
<p style="text-align: center;"><<include>></p> 	menunjukkan bahwa suatu kebutuhan secara keseluruhan merupakan fungsionalitas dari kebutuhan lain
<p style="text-align: center;"><<extend>></p> 	menunjukkan bahwa jika suatu kondisi terpenuhi, suatu use case akan menjadi tambahan fungsional dari use case lain.

15. Kuesioner

Mamesah (2020:49) Kuesioner, juga disebut angket, adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan memberikan beberapa pertanyaan kepada individu yang dianggap sebagai responden untuk dimintai jawaban. Untuk menjawab pertanyaan kuesioner, responden memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang telah disediakan; tanda silang ini biasanya terletak di antara lima opsi yang tersedia. Nilai atau bobot yang disusun secara bertingkat berdasarkan skala Likert diberikan kepada setiap pilihan jawaban. Berikut ini adalah skor untuk setiap pertanyaan:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS), 2 = Tidak Setuju (TS), 3 =Netral (N), 4 = Setuju (S), 5 = SangatSetuju (SS).

Menurut Teguh Novaldy (2021:5) Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari sejumlah orang atau responden melalui serangkaian pertanyaan yang harus dijawab. Hasil dari pertanyaan ini kemudian dikumpulkan sebagai data melalui daftar pertanyaan.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kuesioner dapat digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengajukan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada orang yang disurvei untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.

B. Kajian Empiris

Penelitian ini membahas tentang pengembangan sistem otomatisasi jadwal sosialisasi. Pembuatan sistem ini memerlukan referensi dari berbagai sumber penelitian terdahulu yang tepat dan relevan. Diperlukan pula kajian empiris yang sesuai dari berbagai sumber penelitian yang relevan. beberapa penelitiannya yaitu:

1. Arif Prio Pambudi, Ari Waluyo, dan El Vionna Laellyn melakukan penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JATISI). Artikel tersebut berjudul "Perancangan Sistem Penjadwalan Perkuliahan Berbasis Website Menggunakan Algoritma Genetika". Dalam penelitian ini, metode konvensional waterfall digunakan untuk pengembangan sistem. dengan penggunaan permodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Sistem penjadwalan perkuliahan berbasis website ini memanfaatkan algoritma genetika sebagai metode otomatisasi, yang berdasarkan pada

aturan tertentu. Tujuan dari pengembangan sistem ini adalah untuk mengatasi masalah kurangnya efektivitas akibat bentrok jadwal perkuliahan, dengan merancang sistem penjadwalan otomatis yang dapat memudahkan proses penjadwalan perkuliahan setiap awal semester dengan akurat, cepat, efisien, dan efektif.

2. Penelitian ini juga dilakukan oleh Rheza Adhyatmaka Wiryawan dan Nur Rohman Rosyid dalam Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer (SIMETRIS) yang berjudul Pengembangan aplikasi otomatisasi administrasi jaringan berbasis website menggunakan bahasa pemrograman *python*. Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan *Rapid Application Development (RAD)* untuk mengidentifikasi persyaratan aplikasi, merancang, membuat, dan mengimplementasikan aplikasi. Penulis merancang dan mengembangkan sistem aplikasi dengan memanfaatkan *library* utama paramiko sebagai penghubung dan otomatisasi jaringan dari server ke perangkat jaringan menggunakan protokol *SSHv2*, serta *framework Django* sebagai pengembangan web. Sistem aplikasi otomatisasi ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam menangani pekerjaan-pekerjaan yang rumit dan repetitif, seperti *maintenance* berupa *backup* dan *restore* secara terpusat untuk manajemen yang lebih baik. Tujuannya adalah mencegah pengelolaan jaringan secara manual yang memakan waktu lama dan kurang efisien.

3. Penelitian ini juga dilakukan oleh Yulia Ulfatul, Tedi Gunawan dan Wawa Wikusna dalam e-Proceeding of Applied Science yang berjudul Aplikasi berbasis web pencatatan demografi penduduk dan pembinaan keluarga studi kasus : BKKBN Kecamatan Diwek. Metode pengembangan sistem perangkat lunak Waterfall, Unified Model Language (UML) untuk memodelkan sistem, dan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dengan Framework Codeigniter serta database MySQL . Penulis menerangkan bahwa saat ini masih dilakukan secara konvensional. Setiap menyampaikan informasi terkait jadwal sosialisasi dilakukan dengan cara manual yaitu mengirim informasi jadwal sosialisasi menggunakan media social WhatsApp dan kader sering terkendala dalam manajemen data dengan melakukan pencatatan di kertas formulir. Oleh karna itu penulis membangun sistem otomatisasi jadwal sosialisasi berbasis web, agar organisasi bina keluarga remaja dapat mengirim dan menyampaikan informasi jadwal sosialisasi secara otomatis dengan notifikasi melalui whatsapp dan merekap laporan secara online agar tersimpan dalam satu database master.

C. Kerangka Berpikir

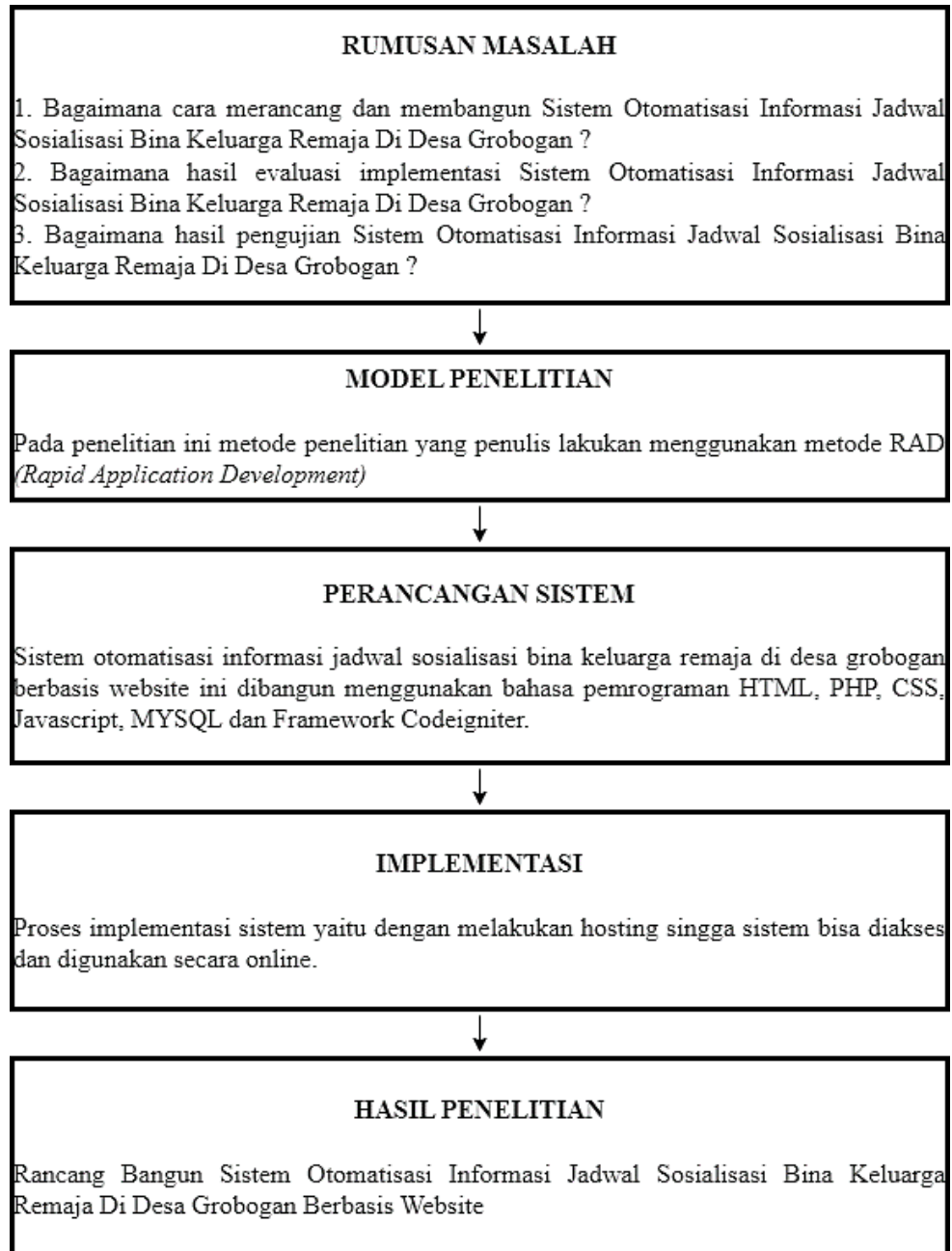
Penggunaan metode manual dalam pengiriman dan penerimaan informasi jadwal sosialisasi melalui WhatsApp, serta penerimaan surat dengan kertas dan pencatatan dalam buku, memiliki beberapa masalah yang tidak dapat dihindari. Sehingga rentan terhadap kesalahan dan kurang termanajemen dengan baik. Ada risiko kesulitan dalam mengirim informasi

jadwal sosialisasi secara individual maupun grup kepada anggota kader Bina Keluarga Remaja dan masyarakat, hal ini membutuhkan 2 kali kerja . Selain itu, manajemen data arsip seperti surat masuk, surat keluar juga menjadi tidak terorganisir dengan baik. Kondisi ini dapat mempengaruhi efektivitas kinerja organisasi bina keluarga remaja secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan pengembangan sistem dengan metode RAD (*Rapid Application Development*), yang melibatkan pengerjaan berurutan dan berkelanjutan dari tahap perencanaan hingga implementasi sistem. Proses tersebut melalui tahapan seperti penentuan kebutuhan sistem, desain sistem, pengembangan proses, dan implementasi sistem. Sistem otomatisasi informasi jadwal sosialisasi Bina Keluarga Remaja menggunakan bahasa pemrograman *HTML*, *CSS*, *Javascript*, *MySQL* dan *framework CodeIgniter*.

Hasil penelitian ini adalah sebuah Rancang Bangun Sistem Otomatisasi Informasi jadwal Sosialisasi Bina Keluarga Remaja Di Desa Grobogan Berbasis Website. Dengan adanya sistem ini dapat membantu para kader Bina Keluarga Remaja dalam penyampaian informasi jadwal secara otomatis dengan mendapatkan notifikasi melalui whatsapp serta dalam mengolah manajemen data untuk mempercepat pekerjaan kader menjadi lebih cepat dan lebih efisien guna mewujudkan perkembangan digital kepada organisasi Bina Keluarga Remaja Di Desa Grobogan yang maju dengan mengandalkan perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir