

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, penulis akan membahas hal-hal yang menjadi referensi dalam upaya merancang sistem pemberian bantuan sosial bagi masyarakat miskin menggunakan metode *simple additive weighting*.

2.1. Pencapaian Terdahulu

Penelitian ini di dukung oleh beberapa sumber referensi dan capaian penelitian terdahulu. Adapun hasil penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh (Sembiring et al., 2020) yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Penerima Bantuan Covid 19 menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) (Studi Kasus : Desa Sundawenang)”. Hasil dari penelitian ini yaitu perhitungan Simple Additive Weighting (SAW) mengacu pada kriteria masyarakat yang layak menerima sesuai data yang relevan. Dari hasil perhitungan yang sudah dinormalisasi nilai yang tertinggi berhak menerima bantuan sosial 1,525 yaitu 5%, 1,425 yaitu 15% dan 1,375 yaitu 35%. Kemudian yang tidak berhak menerima dengan nilai <1,375 yaitu 45%. Sistem pendukung keputusan penerima bantuan sosial COVID-19 ini diharapkan bisa menentukan keputusan akhir agar mempermudah penyaluran penerima yang sesuai sasaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Hutahaean & Badaruddin, 2020) yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Sekolah SMK Swasta Penerima Dana Bantuan Menerapkan Metode Simple Additive Weighting (SAW)”. Hasil dari penelitian ini adalah beberapa kandidat atau alternatif yang memiliki nilai tertinggi yang merupakan sekolah SMK penerima dana bantuan beasiswa pada kandidat A13 dan urutan tertinggi selanjutnya, metode ini menggunakan perangkingan tertinggi sebagai petunjuk dari sistem kepada siapa dan alternatif mana yang akan dipilih untuk menentukan suatu keputusan secara sistematis.
3. Kemudian penelitian (Riyansuni & Devitra, 2020) yang berjudul “Analisis

Dan Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penerima Bantuan Pangan Non Tunai (BPNT) Dengan *Simple Additive Weighting* (SAW) Pada Dinas Sosial Kota Jambi”. Hasil dari penelitian ini menyebutkan Berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa sistem ini telah sesuai untuk memproses mekanisme sistem penunjang keputusan warga miskin penerima BPNT yang sesuai dengan kriteria. Penelitian ini menghasilkan prototype sistem pendukung keputusan Penerima Bantuan Pangan Non Tunai (BPNT) dengan *Simple Additive Weighting* (SAW) pada Dinas Sosial Kota Jambi.

4. Berikutnya penelitian dari (Febriani et al., 2020) yang berjudul ”Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Penerima Bantuan Rumah Sehat Layak Huni Menggunakan Metode SAW Di Desa Pasir Emas Kecamatan Singingi”. Hasil penelitian ini bahwa sistem memudahkan aparat desa dalam proses penilaian untuk menentukan penerima bantuan rumah sehat layak huni dan sesuai dengan kriteria. Sistem ini dapat memberikan beberapa kelebihan dibandingkan dengan sistem yang sedang berjalan saat ini, seperti pada saat menentukan penerima bantuan lebih cepat.
5. Setelah itu penelitian dari yang berjudul “Pemilihan Warga Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan (PKH) Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dan *User Acceptance Testing* (UAT)”. Hasil penelitian mengatakan Sampel dari 10 warga yang direkomendasikan untuk menerima bantuan PKH diperoleh hasil bahwa Bapak Anwar yang menduduki peringkat pertama untuk bantuan dengan skor 80.5 dan untuk pengujian UAT diperoleh nilai rata-rata 87%.

2.2. Referensi Teori

Referensi teoritis merupakan bagian yang akan membahas hasil dari mempelajari teori dari topik yang akan diangkat dengan bantuan dari beberapa dokumen ilmiah, berupa artikel ilmiah, dan jurnal.

2.2.1 Bantuan Sosial

Pengertian bantuan sosial adalah pemberian bantuan berupa uang/barang dari pemerintah daerah kepada individu, keluarga, kelompok dan/atau masyarakat yang

sifatnya tidak secara terus menerus dan selektif yang bertujuan untuk melindungi dari kemungkinan terjadinya resiko sosial (Sianturi & Dana, 2017).

Menurut Pasal 1 angka 14 dan angka 15 Permendagri Nomor 14 Tahun 2016, yang dimaksud hibah merupakan pemberian uang atau benda ataupun pelayanan dari penguasa wilayah pada penguasa pusat ataupun penguasa wilayah lain, instansi Upaya Kepunyaan Negeri atau instansi Upaya Kepunyaan Wilayah, lembaga, Instansi serta kelompok kemasyarakatan yang bertubuh hukum Indonesia, yang dengan cara khusus sudah diresmikan peruntukannya, berkarakter tidak harus serta tidak mengikat, dan tidak dengan cara tetap meresap yang bermaksud guna mendukung pengurusan hal rezim wilayah.

2.2.2 Regulasi Bantuan Sosial

Regulasi atau ketentuan peraturan perundang-undangan yang mengatur pemberian hibah dan bantuan sosial oleh pemerintah daerah adalah Permendagri Nomor 32 Tahun 2011 tentang Pedoman Pemberian Hibah dan Bantuan Sosial yang bersumber dari APBD yang ditetapkan pada tanggal 27 Juli 2011. Kemudian pada tanggal 23 Maret 2016 telah ditetapkan Permendagri Nomor 14 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2011 tentang Pedoman Pemberian Hibah dan Bantuan Sosial Yang Bersumber Dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (Sianturi & Dana, 2017).

Program dan kegiatan dalam penyelenggaraan fungsi pemerintahan salah satunya adalah dengan mengalokasikan belanja daerah dalam bentuk hibah dan bantuan sosial. Tujuan biaya wilayah sumbangan serta bantuan sosial ialah program yang bermaksud guna mendukung kenaikan pengelolaan peranan pemerintahan di wilayah, mendukung kenaikan jasa pada warga, mendukung kenaikan pengurusan pemerintahan wilayah serta layanan bawah normal, serta menaikkan kesertaan pengurusan pembangunan wilayah ataupun dengan cara fungsional terikat dengan dorongan pengurusan pemerintahan wilayah. Berbelanja sumbangan serta dorongan social itu diresmikan lewat regulasi ialah Peraturan Wilayah tentang APBD. Anggaran yang ditetapkan dalam APBD yang digunakan dalam penyelenggaraan pemerintahan bertujuan untuk merencanakan

kegiatan dan program yang akan dilaksanakan.

Pemerintah daerah dalam rangka mengatasi kerentanan sosial permasalahan yang ada dimasyarakat salah satu cara yang diberikan adalah dengan menganggarkan belanja daerah dalam bentuk hibah dan bantuan sosial sebagaimana terdapat dalam jenis belanja daerah. Belanja hibah dan bantuan sosial merupakan dua kode rekening yang saat ini menjadi banyak perhatian publik.

2.2.3 Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan adalah sebuah sistem yang dimaksudkan untuk mendukung para pengambil keputusan manajerial dalam situasi keputusan semiterstruktur. DSS dimaksud untuk menjadi alat bantu bagi para pengambil keputusan untuk memperluas kapabilitas mereka, namun tidak untuk menggantikan penilaian mereka. (Septilia & Styawati, 2020) Dari sumber lainnya Sistem Pendukung Keputusan merupakan sistem informasi yang interaktif untuk membantu pengambilan keputusan dalam situasi semi terstruktur dan situasi yang tidak terstruktur seperti ini. Sedangkan Menurut Suryadi dan Ramdhani dalam penelitian (Supiyandi et al., 2020). Aplikasi DSS memakai informasi, membagikan antarmuka konsumen yang gampang serta bisa mencampurkan pandangan pemilik ketetapan. DSS lebih tertuju guna mensupport manajemen dalam melaksanakan profesi yang berkarakter analitis dalam suasana yang kurang tertata serta dengan patokan yang kurang nyata. DSS tidak dimaksudkan guna mengotomatisasikan pengumpulan ketetapan namun membagikan fitur interaktif yang membolehkan pemilik ketetapan guna melaksanakan bermacam analisa memakai model- model yang ada.

2.2.4 Metode SAW (*Simple Additive Weighting*)

Metode SAW disebut atau kepanjangan *Simple Additive Weighting* merupakan salah satu metode dalam metode pengambilan keputusan yang paling sederhana dalam langkah penyelesaian metodenya, SAW (*Simple Additive Weighting*) hanya melakukan proses normalisasi dengan memiliki matrik dimana dilihat dari kolom dan baris, dilakukan penarikan nilai tertinggi atau disebut dengan nilai maksimal dan penarik nilai terendah dalam suatu baris yang disebut dengan

nilai minimum, lakukan normlisasi nilai jika nilai benefit atau termasuk kriteria benefit maka dilakukan setiap nilai baris dibagi dengan nilai tertinggi yang dimiliki oleh baris, dan jika merupakan nilai kriteria berupa cost nilai terendah dari baris dibagi dengan nilai baris (Hutahaeen & Badaruddin, 2020):

1. Membentuk Matrik Keputusan
2. Melakukan Normalisasi Matrik Keputusan

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{x_{ij}}{Max_{ij}} & \text{Benefit} \\ \frac{Min_{ij}}{x_{ij}} & \text{Cost} \end{cases} \quad (1)$$

Rumu 2. 1 Normalisasi Matrix Keputusan

Keterangan

Jika j menunjukkan sebuah atribut keuntungan disebut dengan atribut benefit

Jika j menunjukkan sebuah atribut keuntungan disebut dengan atribut atribut (cost)

Dimana:

R_{ij} = ranting kinerja ternormalisasi

Max_{ij} = nilai maksimum baris

Min_{ij} = nilai minimum baris

X_{ij} = baris dan kolom dari matriks

3. Menghitung Nilai Preferensi

$$V_i = \sum_{j=1}^n W_j r_{ij} \quad (2)$$

Rumu 2. 2 Nilai Preferensi

Dimana:

V_i = nilai akhir alternatif

w_j = nilai bobot yang telah ditentukan

r_{ij}

= nilai normalisasi matrix

2.2.5 Metode White Box

White Box adalah suatu teknik dalam dunia teknologi untuk menguji suatu software sudah berjalan dengan sesuai atau belum. Metode ini dilakukan dengan menguji kode, implementasi, alur data, dan kemungkinan kegagalan dalam perangkat lunak yang berkaitan dengan keamanan dan performa dari perangkat lunak. Pengujian *White Box* dilakukan ketika suatu perangkat lunak dikembangkan.

Teknik yang dilakukan oleh seorang *Programmer* dalam melakukan *Quality Assurance* (QA) terhadap suatu perangkat lunak, adalah :

1. Statement Coverage

Melakukan pengecekan terhadap pernyataan untuk setiap jalur *coding* untuk mengecek letak *code* yang salah.

2. Branch Coverage

Teknik melewati setiap cabang setidaknya satu kali

3. Condition Coverage

Semua kondisi dari *code* yang dilewati harus dipastikan menghasilkan nilai *true*

4. Multiple Condition Coverage

Menguji semua kemungkinan kombinasi dari setiap kondisi dan harus terlewati setidaknya satu kali

5. Basis Path Testing

Mendefinisikan ukuran kompleksitas kode program dan alur yang akan dieksekusi. Ukuran akan digunakan sebagai petunjuk dalam mendefinisikan basis set

6. Loop Testing

Pengujian setiap loop yang terdapat pada *code* untuk memastikan hasil akhir loop tersebut sudah sesuai

Harus dipastikan, metode *White Box* ini dilakukan oleh orang yang memahami mengenai *Quality Assurance* dan Pemrograman. Metode ini akan sangat membantu agar para pengembang dapat mengontrol dan meminimalisir adanya kesalahan pada perangkat lunak yang dibuat

2.2.6 Metode Penelitian Kuantitatif

Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang mengandalkan pengukuran objektif dan analisis matematis (statistik) terhadap sampel data yang diperoleh melalui kuesioner, jejak pendapat, tes, atau instrumen penelitian lainnya untuk membuktikan atau menguji hipotesis (dugaan sementara) yang diajukan dalam penelitian.”serupa.id”

Memperkuat pernyataan di atas, metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2018, hlm. 14) adalah tata cara riset yang berdasarkan pada metafisika positivisme(memercayakan empirisme) yang dipakai guna mempelajari pada populasi ataupun ilustrasi khusus, metode pengumpulan ilustrasi pada biasanya dicoba dengan cara random(acak), pengumpulan informasi memakai instrumen riset adil, serta analisa informasi berkarakter jumlah ataupun banyaknya(kuantitatif) ataupun statistik, dengan tujuan guna mencoba anggapan yang sudah diresmikan.

2.2.7 Model Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah model proses perkembanganperangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek (kira-kira 60 sampai 90 hari). Model RAD ini ialah suatu menyesuaikan diri“ kecekatan besar” dari bentuk sekuensial linier dimana kemajuan kilat digapai dengan memakai pendekatan arsitektur berplatform bagian (Widiyanto, 2018).

Menurut Kendall di dalam (Widiyanto, 2018), RAD adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak. RAD bertujuan mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan suatu

sistem informasi. Pada akhirnya, RAD sama-sama berusaha memenuhi syarat-syarat bisnis yang berubah secara cepat. Menurut Kendall, terdapat tiga fase dalam RAD yang melibatkan penganalisis dan pengguna dalam tahap penilaian, perancangan, dan penerapan. Adapun ketiga fase tersebut adalah requirements planning (perencanaan syarat-syarat), RAD design workshop (workshop desain RAD), dan implementation (implementasi). Sesuai dengan metodologi RAD menurut Kendall, berikut ini adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi.

1. *Requirements Planning* (Perencanaan Syarat-Syarat)

Dalam fase ini, konsumen serta pemeriksa berjumpa guna mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi ataupun sistem dan guna mengidentifikasi syarat-syarat data yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan itu. Arah dalam tahap ini merupakan menuntaskan masalah-permasalahan industri. Walaupun teknologi data serta sistem dapat memusatkan beberapa dari sistem yang diajukan, fokusnya hendak senantiasa pada usaha pendapatan tujuan-tujuan industri.

2. *RAD Design Workshop* (Workshop Desain RAD)

Fase ini adalah tahap guna mengonsep serta membenarkan yang dapat ditafsirkan selaku workshop. Pemeriksa serta pemrogram bisa bertugas membuat serta membuktikan representasi visual konsep serta pola kegiatan pada konsumen. Workshop konsep ini bisa dicoba sepanjang sebagian hari terkait dari dimensi aplikasi yang hendak dibesarkan. Selama workshop desain RAD, pengguna merespon prototipe yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna. Apabila seorang pengembangnya merupakan pengembang atau pengguna yang berpengalaman, Kendall menilai bahwa usaha kreatif ini dapat mendorong pengembangan sampai pada tingkat terakselerasi.

3. *Implementation* (Implementasi)

Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja dengan para pengguna secara intens selama workshop dan merancang aspek-aspek bisnis dan nonteknis perusahaan. Segera setelah aspek-aspek ini disetujui dan sistem-

sistem dibangun dan disaring, sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diujicoba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi.



Gambar 2. 1 Rapid Application Development (RAD) Sumber: (Widiyanto, 2018)

Berikut merupakan gambaran konsep dari Rapid Application Development (RAD) dengan memenuhi perencanaan syarat – syarat, menghasilkan hasil implementasi sistem baru yang memadai.

2.2.8 Aplikasi Website

Aplikasi web merupakan kumpulan halaman dalam domain yang berisi berbagai informasi yang dapat dibaca oleh pengguna internet dan diakses melalui mesin pencari. Informasi yang mungkin terdapat pada halaman web biasanya terdiri dari gambar, lustrasi, video, dan teks untuk berbagai tujuan. Biasanya, untuk tampilan dan nuansa awal sebuah situs web, dapat terlihat di halaman utama (home page) oleh browser dengan memasukkan URL yang benar. (Sembiring et al., 2020) Di dalam halaman beranda, itu juga berisi beberapa halaman web yang ditautkan. Aplikasi website bisa asal menurut pelaksanaan Umumnya, eksekusi serbaguna memungkinkan kliennya untuk terhubung dengan penyedia internet yang sebagian besar hanya dapat diakses melalui PC atau Notebook. Dengan cara ini, eksekusi serbaguna dapat membantu klien untuk lebih efektif mengakses penyedia internet menggunakan ponsel mereka sendiri.

2.2.9 MySQL

MySQL adalah program database server yang mampu menerima dan

mengirimkan data dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (Structured Query Language) dan baik digunakan sebagai client maupun server.(Styawati et al., 2020)

Organisasi MySQLAB .MySQLAB menganggap topik ini sebagai pertemuan intelijen sumber terbuka paling populer di dunia. Dari sudut pandang tinjauan, topik ini dikenal sebagai indeks sumber terbuka dan berbagai informasi yang tersedia secara luas di Web MySQL secara umum. lokal di seluruh dunia mengandalkan MySQL sebagai tamu dan penyedia data mereka.

MySQL biasa dibaca mai-es-ki-el atau mai-se-kuel adalah suatu perangkat lunak database relasi (Relational Database Management System atau RDBMS) seperti halnya Oracle, Postgresql, MS SQL dan sebagainya. SQL atau singkatan dari Structured Query Language ialah suatu sintaks perintah-perintah tertentu atau bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengelola suatu database. Jadi, MySQL dan SQL tidaklah sama. Singkatnya, MySQL ialah perangkat lunaknya dan SQL adalah bahasa perintahnya.(Styawati et al., 2020)

2.2.10 PHP

PHP memiliki kepanjangan PHP Hypertext Preprocessor merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website diamis. PHP merupakan bahasa berbentuk script yang ditempatkan di dalam server baru kemudian diproses. Dalam pengertian paling sederhana, PHP adalah bahasa pemrograman web yang digunakan untuk men-generate atau menghasilkan kode HTML. Jadi PHP adalah sebuah bahasa pemrograman berbasis web yang berbentuk script yang berada di sisi server dan bertugas men-generate kode. Hingga saat ini PHP terus berkembang, dan pada tanggal 28 September 2017 PHP resmi merilis versi terbarunya yaitu versi 7.1.10, PHP versi ini lebih cepat dari versi sebelumnya serta terdapat beberapa fitur tambahan antara lain Nullable Types, Destructuring Array, Iterable Type, dan masih banyak lagi yang lainnya. (Cahyadi et al., 2020) PHP merupakan bahasa server-side scripting, bahasa pemrograman PHP digunakan untuk merancang baik web statis maupun web dinamis dengan tujuan untuk membangun suatu aplikasi berbasis web. PHP adalah singkatan dari hypertext preprocessor, sebelum itu disebut dengan personal home page (Beon

Intermedia, 2019).

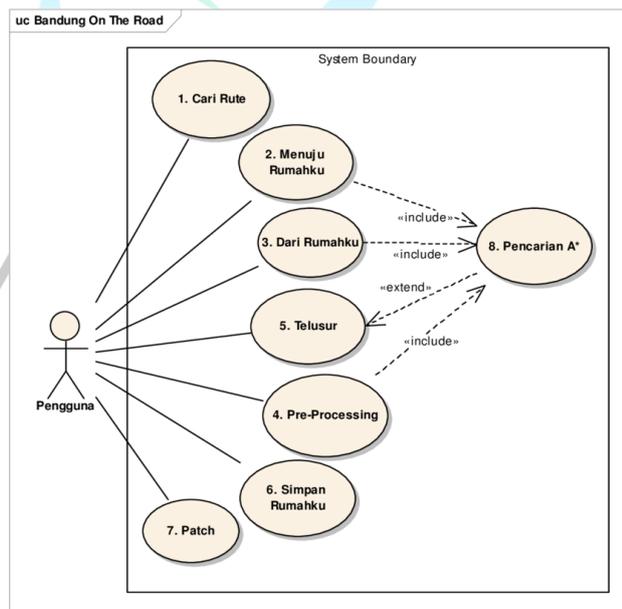
Terdapat bahasa pemrograman lainnya yang dapat digunakan untuk membangun dan merancang suatu web bukan cuman bahasa pemrograman PHP. Namun, PHP digunakan supaya dapat membuat website yang dinamis karena bahasa pemrograman PHP dapat digunakan untuk menyimpan data ke dalam database, membuat grafik, sistem e-voting, memproses online form, dan masih banyak lagi.

2.2.11 Unified Modelling Language (UML)

Metode analisis sistem pada pengembangan aplikasi ini menggunakan pendekatan UML. Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. (Azzahra & Ramadhani, 2020)

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah model UML yang digunakan untuk menunjukkan grafik kasus penggunaan dan hubungannya dengan pengguna. UML atau *Unified Modeling Language* adalah set standar diagram dan konstruksi model yang digunakan dalam pengembangan system.

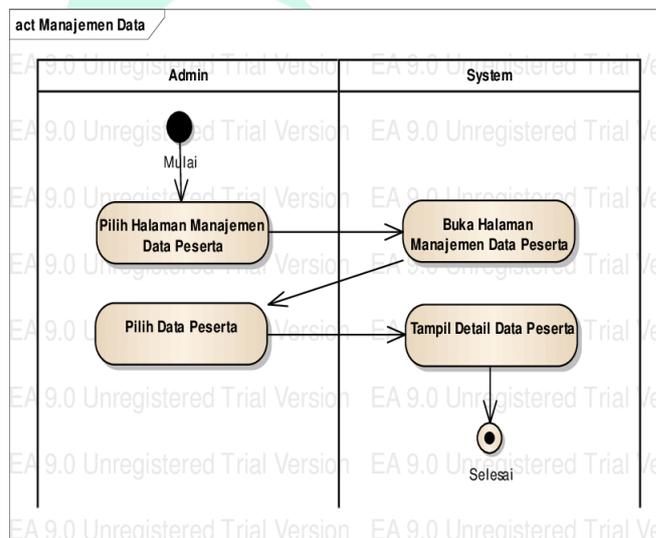


Gambar 2. 2 Use Case Diagram

Use Case Diagram di atas menggambarkan pengguna yang dapat melakukan berbagai macam aktivitas pada model pengembangan system. Pengguna dapat mencari rute, melihat rute dari rumah, menelusuri rute dan menyimpan aktivitas yang dilakukan.

2. Activity Diagram

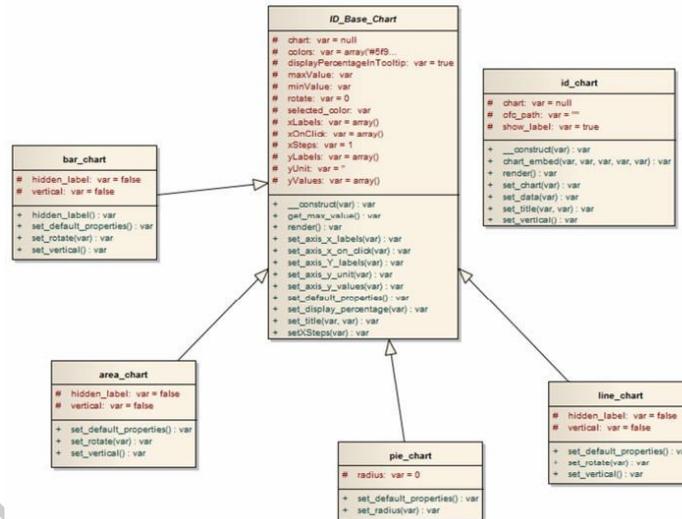
Activity Diagram adalah model dinamis yang mendukung pandangan dari sistem yang berkembang. *Activity Diagram* menekankan urutan waktu berdasarkan aktivitas itu berlangsung di antara sekumpulan objek, mereka sangat membantu untuk memahami real-time spesifikasi yang rumit.



Gambar 2. 3 Activity Diagram

3. Class Diagram

Class Diagram adalah model statis yang mendukung tampilan statis sistem yang berkembang. Ini menunjukkan kelas dan hubungan antar kelas yang tetap konstan dalam sistem seiring waktu. Diagram kelas sangat mirip dengan diagram hubungan entitas (ERD).



Gambar 2. 4 Class Diagram

2.2.12 Balsamiq

Menurut Utara “Balsamiq adalah sebuah aplikasi komputer yang digunakan untuk merancang sebuah mockup dari aplikasi yang akan dibangun. Dalam pengerjaan sebuah aplikasi, adanya mockup akan sangat membantu. Sang programmer akan menjadi lebih fokus dalam proses coding karena desain sudah ada. Selain itu, mockup juga dapat berperan sebagai media komunikasi yang baik antara klien dan perusahaan serta antara project manager, desainer, dan programmer sebagaimana digambarkan dalam Balsamiq manifesto. Adanya mockup dapat membuat perusahaan khususnya para developer, untuk memahami requirement yang diminta oleh klien”. (Azzahra & Ramadhani, 2020)

Balsamiq mockup merupakan program aplikasi yang dipakai dalam pembuatan bentuk user interface suatu aplikasi. Aplikasi ini telah menyediakan tools yang bisa mempermudah dalam membuat konsep prototyping aplikasi yang hendak kita bikin. Aplikasi ini berpusat pada konten yang mau digambar serta fungsionalitas yang diperlukan oleh konsumen. Ternyata melukis rencana (wireframe) ataupun prototype konsep konsep web di atas kertas balsamiq mockups menolong seseorang website pendesain membuat bentuk website dalam wujud sketsa di pc. Tujuannya tidak hanya supaya membuat bentuk (konsep) web menarik pula bisa membiasakan dengan keinginan customer (klien). Dengan

perlengkapan kreator mockup sehingga seseorang website pendesain bisa menganalisa aturan posisi, konsep serta guna. Keunggulan Balsamiq Mockups dibandingkan aplikasi kreator mockup yang lain merupakan aplikasi ini berplatform cloud, diiringi aplikasi desktop yang membolehkan kita dengan kilat serta gampang membuat konsep web. Dengan konten yang dibuat semacam dari cerminan tangan, hendak membuat kita fokus pada jalan keluar permasalahan user interface yang lebih besar, dari pada spesifikasi web. Di websitenya sendiri terdapat 2 opsi guna para konsumen, terdapat tipe trial for dekstop serta terdapat pula yang dapat kita unduh guna tipe dekstop. Namun ada juga yang disediakan dalam versi berbayar. “enggar.net”.”balsamiq mockup”