

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYANDANG MASALAH KESEJAHTERAAN SOSIAL DI KABUPATEN MADIUN

Sujarwo*

Dosen Fakultas Saintek Unipdu Jombang

*email : jarwo301@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan Sistem Informasi yang mampu memberikan kemudahan dan informasi berbagai jenis panti social, penghuni panti, yang telah dibantu. Sistem informasi berbasis website saat ini sangat dibutuhkan oleh beberapa instansi baik milik pemerintah atau swasta, salah satunya pada Pemerintah Kabupaten Madiun untuk membantu penyampaian informasi Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial bekerja dengan menggunakan sistem. Administrator sebagai salah satu user dari sistem informasi ini menjalankan fungsi : Memiliki kemampuan untuk menambah, mengubah, dan menghapus isi dari dashboard, isi dari profil panti, isi dari jenis, isi dari data perkecamatan, isi dari setting, isi dari informasi mengenai panti maupun penghuni. Sistem informasi Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial berbasis web telah dibuat dengan pengguna adalah panti social dan administrator selaku pengelola web dan terciptanya sebuah Sistem Informasi Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial berbasis web yang mampu memberikan kemudahan dan informasi berbagai jenis panti social, penghuni panti.

Kata kunci : Sistem Informasi; ASDLC; Kesejahteraan Sosial

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komputer saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan berbagai bidang kehidupan. Guna mempermudah mendapatkan informasi dari informasi yang telah terkomputerisasi itu dapat berupa website.

Sistem informasi berbasis website saat ini sangat dibutuhkan oleh beberapa instansi baik milik pemerintah atau swasta, salah satunya pada Pemerintah Kabupaten Madiun untuk membantu penyampaian informasi dimana dalam sistem informasi tersebut permasalahan yang ingin diselesaikan adalah Bagaimana membuat sebuah media informasi yang tepat untuk Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial agar lebih mudah dalam penyampaian informasi dan bagaimana para

donatur dapat menyumbang dana tanpa harus mendatangi panti social terlebih dahulu. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah terciptanya Sistem Informasi yang mampu memberikan kemudahan dan informasi berbagai jenis panti social, penghuni panti, dan yang telah dibantu.

Sedangkan manfaat Penelitian untuk menggantikan media informasi yang masih bersifat manual menjadi media informasi digital yang memiliki cakupan informasi lebih luas serta kaya akan konten informasi, selain itu berfungsi untuk mempromosikan Panti Asuhan tersebut dengan cara yang lebih *up to date*, kemudian memberikan kesempatan kepada instansi terkait agar memberi informasi dan menambah donatur melalui melalui sistem informasi ini. Dengan sistem informasi ini

akan mendorong para Donatur maupun calon untuk membantu anak yatim-piatu, fakir miskin dan anak terlantar.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial adalah seseorang, keluarga, atau masyarakat yang mengalami kesulitan dan gangguan sehingga tidak dapat menjalankan fungsi sosial. Secara garis besar data tersebut terdiri dari data anak terlantar, anak jalanan, wanita tuna susila, korban tindak kekerasan, lanjut usia terlantar, penyandang cacat, pengemis, bekas warga binaan, korban penyalahgunaan narkoba, fakir miskin, keluarga berumah tak layak huni, korban bencana alam, korban bencana sosial (Pengungsi), pekerja migran bermasalah sosial, orang dengan HIV atau AIDS (ODHA), keluarga rentan.

Panti adalah tempat tinggal (kediaman), sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat atau perlunya ada komunikasi dalam suatu usaha menunjang pembangunan ini serta memperhatikan kepentingan umum. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka. 2007).

Dinas Sosial di setiap kabupaten mempunyai beberapa Unit Pelaksana Teknis, setiap Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) memiliki tugas sebagai panti sosial yaitu memberikan perlindungan, pelayanan, dan rehabilitasi bagi penyandang masalah kesejahteraan sosial.

Menurut Robert A. Leitch; Sistem Informasi adalah suatu Sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (http://willis.comze.com/pengertian_informasi.html, 09-03-2010)

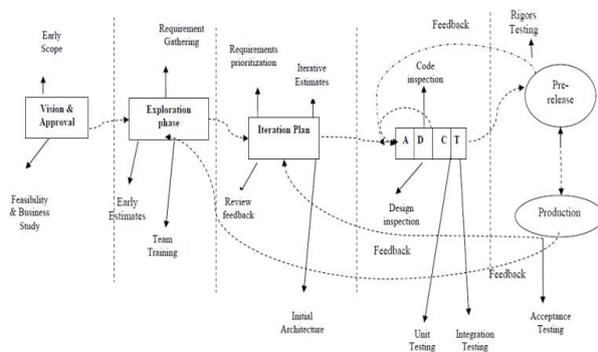
Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sebuah sistem terdiri sub yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud, tujuan dan sasaran yang sama. (http://willis.comze.com/pengertian_informasi.html, 09-03-2010)

2.2 Pemrograman

Dalam pengembangan sistem informasi ini penelitian menggunakan **Agile Software development life cycle (ASDLC)**. ASDLC didesain berdasarkan konsep dan prinsip umum yang ada pada semua agile methods (AM). Berikut adalah langkah dalam ASDLC :

- a. Vision & approval dilakukan pendefinisian lingkup awal pengembangan, dilakukan studi kelayakan sistem pada level operasional dengan spesifikasi dan penilaian kebutuhan sistem dengan menganalisa masalah yang ada.
- b. Exploration phase, Pada fase eksplorasi dilakukan iterasi untuk menghilangkan kebutuhan yang masih rancu dan bisa memicu ambiguitas dengan konsumen, bisa dalam bentuk brainstorming.
- c. Iteration Phase, Pada tahap ini memilih prioritas kebutuhan yang telah didapatkan sebelumnya, mereview kebutuhan-kebutuhan tersebut, dalam menentukan prioritas ini dapat dilihat dari aspek nilai, pengetahuan, financial return dan lainnya.
- d. ADCT fase yaitu dengan melakukan Analisa, Desain, Implementasi, dan Testing. Proses ini berlangsung dalam iterasi – iterasi yang lebih kecil dalam jangka waktu yang telah ditetapkan. Pertama dengan pengembangan sistem yang sesuai dengan sistem yang ada. Desain dan implementasi

- dilakukan secara bersamaan dengan berbagai metode dalam agile methods.
- Tahap berikutnya testing dilakukan oleh pengguna dan pengembang sebelum diluncurkan. Hasil dari tahap ini adalah desain dan kodeng dari sistem.
 - Fase Release, pada fase ini ada 2 fase yaitu pre-release dan production. Pre-release dilakukan pengecekan ulang pada kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional, testing dalam integrasi dan acceptance testing. Production berhubungan dengan peluncuran produk kepada pengguna, pada tahap awal peluncuran pengembang masih ikut serta dalam peningkatan fungsionalitas produk.



Gambar 1 : Agile Software development life cycle

3. METODE PENELITIAN

3.1 Bahan Penelitian

Metode penelitian dengan menggunakan Agile Software Development Life Cycle (ASDLC). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

- Identifikasi masalah
Berdasarkan studi yang telah dilakukan baik berupa studi pustaka maupun studi lapangan.
- Analisa kebutuhan
Analisa kebutuhan menyangkut kebutuhan baik secara fungsional maupun kebutuhan non fungsional

- Desain sistem UML
Desain sistem menggunakan metode objek oriented berupa use case dan desain interfave
- Evaluasi desain sistem
Evaluasi desain sistem dilakukan dengan melakukan pengecekan kembali apabila terjadi kekurangan yang ada dalam sistem dan perbaikan kembali jika terjadi kesalahan
- Implementasi dalam bentuk prototype
Implementasi sistem dalam interface program
- Kesimpulan dan saran

3.2 Alat Penelitian

Alat penelitian yang berkaitan dengan kebutuhan umum mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan umum melibatkan perangkat keras, dan perangkat lunak.

a. Perangkat Keras

Perangkat keras merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan. Berikut spesifikasi perangkat keras sesuai dengan asset yang tersedia :

Processor : Dual Core
Memory : 128 Mb
Harddisk : 320 GB

b. Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak merupakan faktor-faktor yang dibutuhkan untuk menunjang pembuatan aplikasi perangkat lunak itu sendiri, diantaranya adalah sebagai berikut :

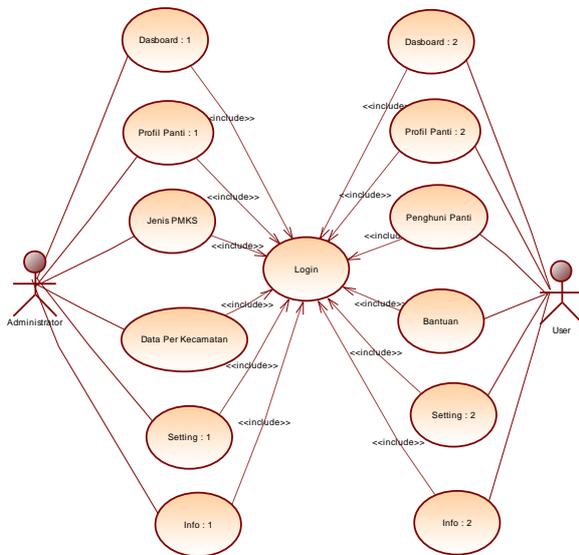
Sistem Operasi : Microsoft Windows 7
Database : MySQL 5.0.67
Aplikasi Builder : PHP Designer 6.5.2
Web Server : Apache2 dan PHP 5.2.6
Web Browser : Mozilla Firefox v.3.0.6 dan IE 7 serta dilengkapi dengan flash plugin dan javascript enable.

4. PEMBAHASAN

4.1 Desain Sistem

Sistem informasi PMKS bekerja dengan menggunakan web dimana user adalah administrator dan user. Administrator sebagai salah satu user dari sistem informasi ini menjalankan fungsi : Memiliki kemampuan untuk menambah, mengubah, dan menghapus isi dari dashboard, isi dari profil panti, isi dari jenis PMKS, isi dari data perkecamatan, isi dari setting, isi dari informasi mengenai panti maupun penghuni

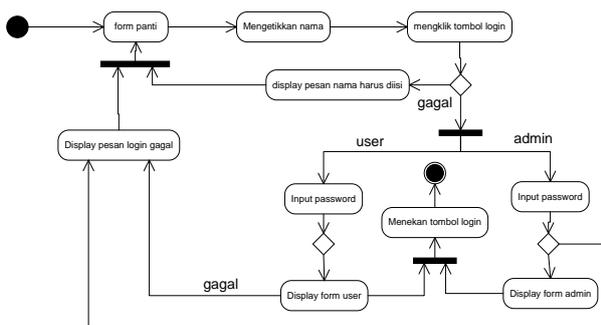
Berdasarkan penjelasan diatas bentuk diagram Use Case adalah sebagai berikut



Gambar 2. Desain Use Case

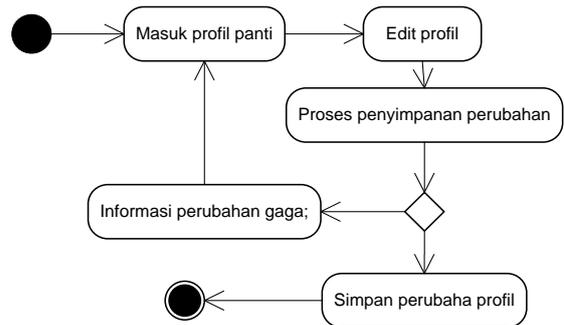
4.2 Perancangan aplikasi

a. Use case login



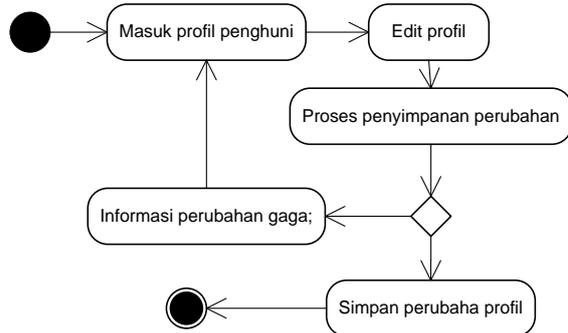
Gambar 3 . Diagram aktivitas login

b. Use case edit data panti



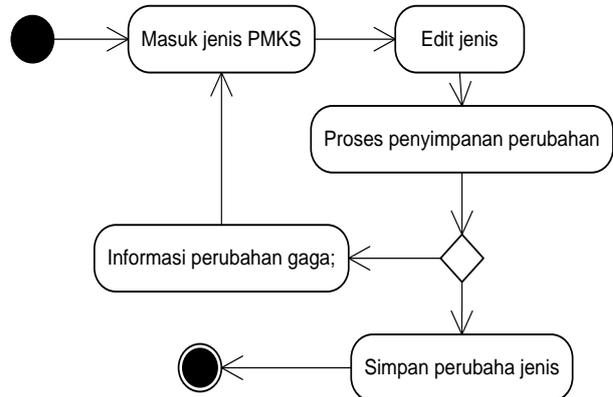
Gambar 4 . diagram aktivitas edit data panti

c. Use case edit data penghuni



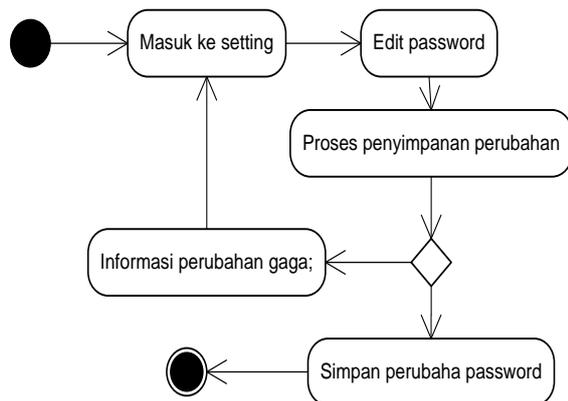
Gambar 5. Diagram aktivitas edit data penghuni

d. Use case edit jenis PMKS



Gambar 6. Diagram aktivitas edit jenis PMKS

e. Use case edit login form



Gambar 7. Diagram aktivitas edit login form

4.3 Evaluasi desain

Evaluasinya adalah dengan pengecekan apakah ada dependensi atau keterhubungan antar perancangan aktivitas, jika terjadi dependensi berarti aktivitas tersebut masih harus dipisah sampai mencapai independensi aktivitas. Didalam sistem ini antar even aktivitas bersifat independen karena tidak ada ketergantungan antar aktivitas diatas sehingga tidak perlu ada perubahan aktivitas.

5. KESIMPULAN

Setelah melakukan seluruh tahapan pembangunan sistem Kesimpulan mengenai hasil pembuatan sistem informasi Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial adalah sebagai berikut: Pengembangan Sistem informasi Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial berbasis web telah dibuat dengan pengguna adalah panti social dan administrator selaku pengelola web dan mampu memberikan kemudahan dan informasi berbagai jenis panti social, penghuni panti, dan yang telah menerima bantuan.

Daftar Pustaka

Bhalerao et al, S. Puntambekar, D, 2009.
Generalizing Agile Software Development Life

Cycle. International Journal on Computer Science and Engineering Vol.1(3) : 222-226

hendri, bekti & sholih. Rancang Bangun Modul Pesan Singkat Senayan Library Studi Kasus Ruang Baca Jurusan Sistem Informasi. Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.2009

Sholih, *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2006.

<http://www.php.net/usage.php> 12-03-2010).