

PENERAPAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PANTI ASUHAN DI KOTA PALEMBANG BERBASIS *WEBSITE*

Yolandha Indriany¹, Akhmad Khudri²

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

Email: 151410245@student.binadarma.ac.id¹, khudri@binadarma.ac.id²

ABSTRAK

Panti asuhan merupakan lembaga kesejahteraan sosial anak yang bertanggung jawab kepada pendidikan, naungan, pemeliharaan anak yatim piatu dan juga anak terlantar. Tujuan lain dari lembaga ini untuk memberikan yang sama sekali mereka tidak dapat merasakan dari perannya orang tua/wali dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan sosial pada anak asuhnya. Mereka juga di bimbing agar berkembang menjadi kepribadian yang baik dengan sesuai harapan mereka dan pengasuhnya. Panti asuhan juga berfungsi sebagai jembatan dari akses pendidikan yang sudah tidak di lanjutkan tanpa asuhan dari orang tua/wali. Pengasuh dari anak yatim piatu ini juga harus bersikap seolah mereka merasakan kehadiran yang sudah lama menghilang dari kehidupan dan kenyamanan yang sudah mereka temukan di lembaga ini. . Tujuan dari penelitian ini untuk merancang dan membangun sistem pemetaan mengenai panti asuhan di kota Palembang serta informasi berbasis web dapat mempermudah masyarakat umum dalam mencari informasi dan lokasi panti asuhan di kota Palembang. Dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi pemetaan ini menggunakan metode *Rapid Application Development(RAD)* dan *UML* sebagai alat bantu dalam perancangan ini.

Kata kunci : Panti Asuhan, *RAD*, *UML*, Palembang.

ABSTRACT

The orphanage is a social welfare institution for children who is responsible for education, shelter, care for orphans and neglected children. Another goal of this institution is to provide those who cannot feel the role of their parents / guardians in fulfilling their physical, mental and social needs in their foster children. They are also guided to develop into good personalities according to their expectations and caregivers. The orphanage also functions as a bridge from access to education that has been discontinued without care from parents / guardians. The caregivers of the orphans must also behave as if they feel a long-lost presence from the life and comfort they have found at this institution. . The purpose of this research is to design and build a mapping system regarding orphanages in Palembang city and web-based information can facilitate the general public in finding information and location of orphanages in the city of Palembang. In making and developing this mapping application using the Rapid Application Development (RAD) and UML methods as a tool in this design.

Keywords : Orphanage, *RAD*, *UML*, Palembang

1. PENDAHULUAN

Di jaman sekarang teknologi informasi sangatlah berkembang begitu cepat, Yang tadinya tidak tahu menjadi tahu dengan adanya informasi yang diakses dimanapun dengan mudah. Selain

itu juga informasi sangat di butuhkan oleh kebanyakan orang untuk melakukan sesuatu atau mencari suatu tempat dengan tujuannya masing-masing. Seperti yang kita ketahui untuk mencari suatu tempat tanpa informasi itu sangat sulit dan rumit, bahkan terkadang informasi dari mulut ke mulut belum cukup untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap.

Dengan bertumbuhnya Teknologi Informasi menjadikan *website* bagian dari organisasi dalam suatu layanan untuk pengguna yang mengukur tingkat kepuasan dan memperoleh umpan balik [1]. Dengan memenuhi keperluan informasi, dibutuhkan pengelola yang membentuk suatu sistematis dengan hasil dari sistem informasi yang berguna agar lebih cepat mendapatkan informasi suatu tempat dengan menggunakan maps juga bisa. Sistem Informasi merupakan sekumpulan dari komponen yang berhubungan antara satu dan yang lainnya dalam pengolahan data ke informasi yang sangat akurat sehingga dapat mempermudah dalam kebutuhan [2].

Panti Asuhan atau Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak merupakan lembaga yang membentuk anak untuk bertanggung jawab kepada pendidikan, naungan, pemeliharaan anak yatim piatu dan juga anak terlantar [3]. Panti Asuhan berperan juga sebagai orang tua bagi anak-anak yang tidak mendapatkan kasih sayang yang seharusnya mereka rasakan dari keluarga atau bahkan tidak tinggal bersama keluarganya. Fungsi dari Panti Asuhan ini juga untuk melindungi anak-anak yang terlantar dan mengembangkan kepribadian yang lebih baik walaupun tanpa didikan orang tua disamping mereka tetap harus membuktikan bahwa mereka bisa berhasil dan sesuai harapan bangsa.

Masyarakat umum sangat sedikit mengetahui informasi tentang panti asuhan, karena data-data dan informasi panti asuhan masih melalui pemerintahan yang bertanggungjawab dengan itu. Untuk calon dermawan yang ingin membantu kebutuhan dari panti asuhan di buat kesulitan untuk menjangkanya dikarenakan pemerintah juga tidak menyediakan peta masing-masing lokasi dari panti asuhan. Terkadang juga untuk mencari alamat secara manual dengan sedikit informasi dari pemerintah dan masyarakat sekitar tidak mudah. Untuk mengetahui panti asuhan itu membutuhkan bantuan hanya mengandalkan dari informasi masyarakat sekitar dan tentu itu tidak cukup meluas, kecuali masyarakat terdekat yang hanya bisa membantu panti asuhan tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan pada Penerapan Sistem Informasi *Geografis* Panti Asuhan Di Kota Palembang menggunakan metode *development research* (penelitian pengembangan). Metode *development research* (penelitian pengembangan) merupakan penelitian untuk mengembangkan yang bertujuan melengkapi pengetahuan yang sudah ada untuk mendapatkan jawaban dalam menyelesaikan permasalahan dilingkungan sekitar yang semakin berkembang dengan cepat[4].

Rapid Application Development (RAD) merupakan model proses perangkat lunak yang menekankan pada daur pengembangan hidup yang singkat. *RAD* merupakan versi adaptasi cepat dari *model waterfall*, dengan menggunakan pendekatan konstruksi komponen. *RAD* merupakan gabungan dari bermacam-macam teknik terstruktur dengan teknik *prototyping* dan teknik pengembangan *joint application* untuk mempercepat pengembangan sistem/aplikasi. Adapun tahapan-tahapan didalam metode *RAD*, yaitu :



Gambar 1. Tahapan Metode RAD

1) Rencana Kebutuhan (*Requirement Analyst*)

Pada tahap ini, user dan analyst melakukan semacam pertemuan untuk melakukan identifikasi tujuan dari aplikasi atau system dan melakukan identifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini hal terpenting adalah adanya keterlibatan dari kedua belah pihak, bukan hanya sekedar persetujuan akan proposal yang sudah dibuat. Untuk lebih jauh lagi, keterlibatan user bukan hanya dari satu tingkatan pada suatu organisasi, melainkan beberapa tingkatan organisasi sehingga informasi yang dibutuhkan untuk masing-masing user dapat terpenuhi dengan baik.

2) Proses Desain (*Design Workshop*)

Pada tahap ini adalah melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara user dan analyst. Untuk tahap ini maka keaktifan user yang terlibat sangat menentukan untuk mencapai tujuan, karena user bisa langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain.

3) Implementasi (*Implementation*)

Setelah desain dari sistem yang akan dibuat sudah disetujui baik itu oleh user dan analyst, maka pada tahap ini programmer mengembangkan desain menjadi suatu program. Setelah program selesai baik itu sebagian maupun secara keseluruhan, maka dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah terdapat kesalahan atau tidak sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi.

Untuk menganalisis proses bisnis dalam notasi khusus dan sangat membantu dalam pengembangan informasi. UML berguna untuk mendesain, memodelkan dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak yang menjelaskan secara spesifikasi dengan diagram visual dan pentingnya dalam pemahaman yang mudah dan sistem dapat menjelaskan beberapa aspek persyaratan sistem yang berbeda [5].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada Penerapan sistem informasi *geografis* panti asuhan di kota Palembang hasil akhir dari seluruh kegiatan merupakan penerapan tahapan-tahapan pengembangan sistem mulai dari perencanaan sistem, rancangan desain sistem, rancangan *database* dan rancangan *interface* yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Maka di dapatkan hasil akhir yaitu terwujudnya sebuah sistem informasi *geografis* panti asuhan di kota Palembang berbasis website. Berikut ini adalah hasil rancangan yang ditampilkan oleh sistem informasi *geografis* panti asuhan.

1) **Tampilan Halaman Utama Donatur**

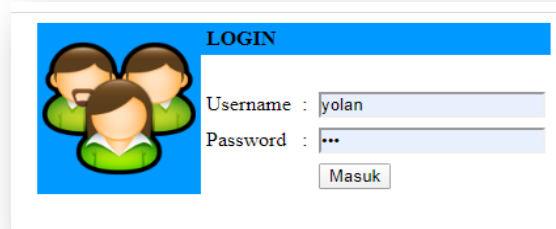
Halaman utama donatur merupakan tampilan awal saat donatur mengakses sistem informasi geografis panti asuhan. Tampilan utama ini memuat slogan – slogan untuk membantu sesama.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama Donatur

2) Tampilan Halaman Menu *Login*

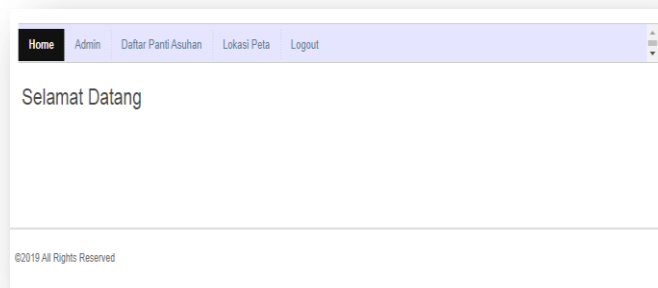
Halaman menu *login* berfungsi sebagai halaman yang pertama kali tampil saat di akses yang memungkinkan admin dapat masuk ke sistem dengan menggunakan *username* dan *password* yang *valid*.



Gambar 3. Halaman Tampilan Halaman Menu *Login*

3) Tampilan Halaman Utama Menu Admin

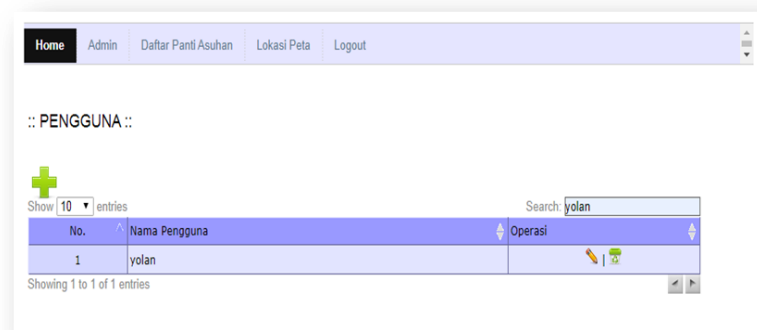
Halaman utama admin merupakan menu yang akan tampil setelah admin berhasil memasukkan *username* dan *password* pada menu login sebelumnya.





Gambar 4. Tampilan Halaman Utama Menu Admin

4) Tampilan Halaman Menu Admin

Tampilan menu admin merupakan salah satu tampilan dari menu yang dapat diakses oleh admin. Menu ini menampilkan daftar dari informasi *user* yang dapat mengakses sistem sebagai admin.

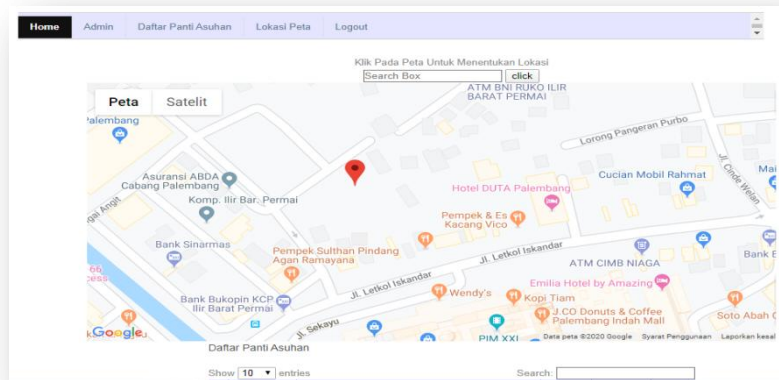


No.	Nama Pengguna	Operasi
1	yolan	 

Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Admin

5) Tampilan Halaman Menu Lokasi Peta

Halaman menu lokasi peta berfungsi untuk menampilkan dan mencari lokasi panti asuhan yang telah diinput sebelumnya pada form tambah panti asuhan.

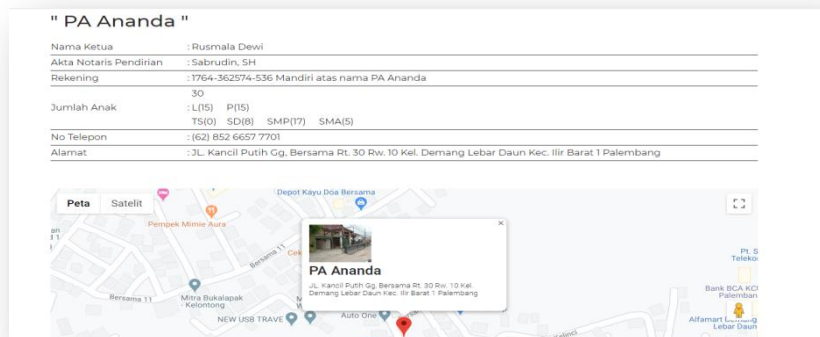


Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Lokasi Peta

6) Tampilan Halaman Peta Panti Asuhan

Halaman peta panti asuhan berikut merupakan halaman yang akan menampilkan lokasi dari panti asuhan di kota Palembang yang terdaftar pada sistem agar mempermudah donatur untuk mencari lokasi panti asuhan tersebut. Untuk melihat lokasi, *user* terlebih dahulu memilih panti asuhan yang akan di liat lokasinya.

Selain menampilkan lokasi panti asuhan yang dipilih oleh *user* secara tepat, di peta ini juga akan menampilkan lokasi semua panti asuhan dan saat juga menampilkan informasi panti asuhan pada tersebut dengan menggunakan *geotagging*, agar mempermudah *user* untuk mengenali dan memahami panti asuhan yang dicari.



Gambar 7. Tampilan Peta dan Geotagging

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah di kemukakan dari pembahasan hasil penelitian Sistem Informasi *Geografis* Panti Asuhan di Kota Palembang Berbasis *Website*, maka dapat ditarik

beberapa kesimpulan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berikut ini adalah kesimpulan yang dapat diambil :

- 1) Penelitian ini menghasilkan sebuah Sistem Informasi *Geografis* Panti Asuhan di Kota Palembang Berbasis *Website* yang dapat membantu masyarakat atau donatur untuk mengetahui informasi dari panti asuhan di kota Palembang.
- 2) Sistem Informasi *Geografis* Panti Asuhan di Kota Palembang Berbasis *Website* dapat digunakan juga sebagai media informasi yang dibutuhkan seperti alamat lengkap, nama pemilik, jumlah anak, dan lain-lain.
- 3) Menyajikan tampilan Sistem Informasi *Geografis* Panti Asuhan di Kota Palembang Berbasis *Website* yang menarik dan mudah di pahami oleh masyarakat dan donatur yang akan membutuhkannya.
- 4) Mempermudah admin dalam mengelola seluruh data-data informasi panti asuhan di kota Palembang mulai dari data admin, data panti asuhan, mengelolah maps dan tanya jawab dari masyarakat.
- 5) Sistem Informasi *Geografis* Panti Asuhan di Kota Palembang Berbasis *Website* memiliki kolom tanya jawab bagi masyarakat atau donatur yang memiliki pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Sanjaya. 2012. *Pengukuran Kualitas Layanan Website Kementerian Kominfo Dengan Menggunakan Metode Webqual 4.0*. vol. 14, no. 1, p. 14, 2012.
- [2] L. A. Abdillah. *Perancangan Basisdata Sistem Informasi Penggajian*. p. 18.
- [3] N. Qamarina. 2017. *Peranan Panti Asuhan Dalam Melaksanakan Fungsi Pengganti Keluarga Anak Asuh Di Uptd Panti Sosial Asuhan Anak Harapan*. vol. 5, p. 14.
- [4] R. Illahi and L. A. Abdillah. 2017. *Sistem Informasi Promosi Kampus Bina Darma Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. INA-Rxiv, preprint.