

PERANCANGAN WEBSITE MEDIA SOSIAL BAGI PANTI ASUHAN, PANTI JOMPO DAN RELAWAN GUNA MEMPERMUDAH KOORDINASI KEGIATAN BAKTI SOSIAL

Jessica Alexandra ¹, Zefanya Elrafa Asyer ², Nova Andre Saputra ³,
Calvin Marcellino Santoso ⁴, Yonatan Widiyanto ⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Widya Kartika
jessicaalexandra611@gmail.com

ABSTRAK

Panti asuhan dan panti jompo adalah lembaga sosial non-profit yang aktif terlibat dalam kegiatan bakti sosial yang diselenggarakan oleh para relawan. Namun, relawan seringkali menemukan kendala dalam mengakses informasi panti yang menyebabkan koordinasi kegiatan bakti sosial sulit dilakukan. Koordinasi bakti sosial di panti perlu ditingkatkan untuk memudahkan penyusunan jadwal dalam acara bakti sosial yang akan dilakukan, karena kurangnya koordinasi saat ini membuat para relawan kesulitan dalam merencanakan kegiatan tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, kami mengembangkan sebuah *website* media sosial khusus untuk panti asuhan, panti jompo, dan relawan menggunakan metode *Waterfall*. *Website* ini memfasilitasi akses koordinasi bakti sosial serta menyediakan fitur donasi yang langsung tersalur pada pihak panti. Hasil yang diharapkan adalah *website* ini dapat mempermudah koordinasi acara bakti sosial dan memungkinkan relawan dengan mudah menemukan panti-panti di sekitar mereka, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan bakti sosial.

Keyword : aplikasi, relawan, panti, lembaga non profit, koordinasi, bakti sosial.

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai macam lembaga sosial non-profit, contoh lembaga sosial yang seringkali ditemukan di lingkungan sekitar adalah panti jompo dan panti asuhan. Keberadaan panti-panti ini menunjukkan adanya sejumlah individu yang membutuhkan perawatan dan perlindungan tambahan dari masyarakat. Keberadaan panti-panti ini juga menegaskan adanya tanggung jawab moral dan sosial untuk merawat individu yang rentan di masyarakat. Pemberian bantuan kepada panti jompo dan panti asuhan sering kali disalurkan dalam kegiatan bakti sosial oleh relawan, baik itu relawan individu maupun komunitas.

Di Kota Surabaya sendiri hingga saat ini telah terdapat 59 yayasan dan panti asuhan. [1] Contoh panti asuhan yang ada di Surabaya diantaranya: Panti Asuhan Undaan Surabaya, Panti Asuhan Don Bosco, Panti Asuhan Yatim Darul Hikmah, Panti Werdha Hargo Dedali, dan Panti Werdha Surya. Panti-panti ini tersebar di berbagai wilayah Surabaya. Setiap panti tentunya memiliki jumlah anggota, kondisi, dan tantangannya masing-masing.

Penulis telah melakukan wawancara dengan ibu Yanik Purnamawati yang telah bergelut sebagai relawan kegiatan bakti sosial pada berbagai panti di Kota Surabaya. Dari wawancara tersebut, bu Yanik menyampaikan kesulitannya selama menjadi relawan, yaitu kesulitan akses dalam perencanaan kegiatan, seperti pencarian kondisi, lokasi, serta kontak panti. Kesulitan ini juga merupakan salah satu alasan yang dapat menghambat calon relawan baru untuk mau bergabung.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan terkait situasi yang dihadapi oleh relawan yang berada di lapangan, penulis merespon kebutuhan mitra untuk memudahkan koordinasi antara relawan dan komunitas dalam merencanakan jadwal kegiatan sosial. Berdasarkan hal tersebut, kami memutuskan untuk mengembangkan aplikasi bernama "Sincerely Us". Aplikasi ini dirancang sebagai media sosial yang menghubungkan lembaga non profit dan relawan, sehingga memungkinkan mereka untuk saling berbagi cerita satu sama lain, serta memudahkan pengkoordinasian kegiatan bakti sosial yang hendak dilakukan. Selain itu, "Sincerely Us" juga menyediakan fitur donasi yang langsung tersalur pada pihak panti.

Tujuan utama dari "Sincerely Us" adalah memberikan akses yang mudah bagi para relawan untuk menemukan lokasi-lokasi lembaga non-profit di seluruh Indonesia. Melalui aplikasi ini, para relawan akan dapat lebih cepat dan efisien dalam menyediakan bantuan yang sesuai dan tepat sasaran. Selain itu, diharapkan, kehadiran aplikasi ini dapat meningkatkan jumlah partisipasi relawan dalam mengadakan kegiatan sosial serta memberikan dukungan kepada lembaga non profit baik melalui dana maupun kegiatan langsung.

Kehadiran aplikasi "Sincerely Us" diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih terbuka dan berdaya, di mana relawan dan lembaga non-profit dapat saling mendukung satu sama lain. Selain itu, keberadaan beragam kegiatan sosial juga diharapkan dapat memberikan hiburan dan manfaat positif bagi individu yang terlibat di dalamnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu Terkait Sistem yang Dirancang

Terdapat beberapa *platform* yang mendukung kegiatan bakti sosial, salah satu *platform* yang cukup terkenal adalah "Kitabisa.com". Berdasarkan penelitian sebelumnya, "Kitabisa.com" memiliki karakteristik yang menarik, mudah digunakan, dan persuasif. Sifat persuasif dari platform ini efektif dalam menarik simpati dan empati para calon donatur. [2] Terdapat pula perancangan sistem serupa yang telah dilakukan oleh penulis, salah satunya adalah aplikasi donasi berbasis *website* pada Bulat Sabit Merah Indonesia (BSMI) cabang Surabaya. Pada penelitian tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi donasi berbasis *website* dapat memudahkan para donatur dalam melakukan donasi karena donasi dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. [3] Selain itu, terdapat pula perancangan aplikasi "DonasiKu" serupa berbasis *android*. Dari penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi donasi mampu meningkatkan kecepatan proses sebuah donasi dan memberikan jalan bagi para donatur. [4]

2.2. Panti Jompo

Panti jompo adalah tempat di mana para lansia tinggal bersama, yang meskipun masih mandiri secara fisik atau kesehatan, namun memiliki keterbatasan dalam hal sosial dan ekonomi. Menurut panduan pemerintah dan lembaga pengelola lansia di Indonesia, lansia adalah mereka yang berusia 60 tahun ke atas. Saat ini, jumlah orang yang berusia di atas 65 tahun di Indonesia mencapai sekitar 10 juta orang. [5]

2.3. Panti Asuhan

Panti asuhan adalah lembaga yang memberikan perlindungan dan perawatan kepada anak-anak yang membutuhkan perhatian khusus dalam aspek kesejahteraan sosial, seperti anak yatim piatu, anak terlantar, dan anak duafa. Tujuan utamanya adalah membantu anak-anak ini berkembang secara optimal. Untuk memastikan panti asuhan berfungsi dengan baik, mereka harus mematuhi Standar Nasional Pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak. [6]

2.4. Website

Veen (2001) menyatakan bahwa *website* adalah kumpulan halaman digital yang menyajikan beragam informasi, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, atau kombinasi dari semuanya. Pada umumnya *website* bisa diakses oleh siapa saja di seluruh dunia asalkan terhubung dengan internet. Struktur dasar *website* terdiri dari tiga elemen utama yang saling mendukung: teks, gambar, dan kode. [7]

2.5. HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa markup yang sering digunakan untuk mendesain halaman *website*. HTML memungkinkan informasi disajikan dengan jelas dan efisien di *website browser*. Selain itu, HTML digunakan untuk memberikan format sederhana pada teks dalam bentuk hiperteks. Format ini dicapai dengan menulis perintah-perintah dalam format ASCII, menghasilkan tampilan yang terstruktur dan menarik pada halaman *website*. Pembuatan halaman *website* biasanya melibatkan penulisan perintah HTML menggunakan perangkat lunak pengolah kata dan menyimpannya dalam format ASCII standar. [8]

2.6. PHP

Rulianto Kurniawan (2010) menjelaskan bahwa PHP, yang merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman yang dijalankan di server dan bersifat *open source* serta dapat digunakan tanpa biaya. PHP kerap digunakan untuk membangun *website*, terutama dalam mengelola dan memproses informasi di internet. Fungsinya adalah sebagai skrip yang berjalan di server dan terintegrasi dengan HTML, dikenal juga dengan sebutan *server-side HTML embedded scripting*. [9]

2.7. CSS

CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah seperangkat aturan yang digunakan untuk mengontrol dan menyesuaikan tampilan elemen-elemen berbeda pada halaman *website*. Berbeda dengan bahasa pemrograman, CSS difokuskan pada penataan estetika halaman *web* yang telah dibuat dengan HTML atau XHTML. [10]

2.8. SQL

SQL, yang merupakan singkatan dari *Structured Query Language*, merupakan bahasa yang sering digunakan untuk mengelola dan berinteraksi dengan basis data relasional. Banyak aplikasi dan perangkat menjadikan SQL sebagai pilihan utama dalam melakukan berkomunikasi dengan server basis data. SQL memiliki sifat fungsional dan tidak mendukung pemrograman iteratif atau prosedural. Perintah-perintah SQL menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti, menyerupai bahasa sehari-hari. [11]

2.9. MySQL

MySQL merupakan perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang mendukung fitur *multi-threading* dan *multi-user*. MySQL memegang peran sebagai server basis data yang bertugas menyimpan data dan memungkinkan pengguna menggunakan bahasa SQL secara interaktif untuk mengelola informasi. [12]

2.10. Metode Waterfall

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:28), metode *waterfall* merupakan pendekatan yang mengorganisir jalannya proses pengembangan perangkat lunak secara berurutan, dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, hingga dukungan (*support*). Pendekatan ini menuntut penyelesaian setiap tahap sebelum memasuki tahap berikutnya, menciptakan aliran kerja yang linear dan terstruktur dalam pengembangan perangkat lunak. [13]

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan data

a. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk mendapat informasi dan penjelasan secara lebih mendetail terkait topik yang diangkat. Wawancara secara langsung dengan pihak yang bersangkutan, yaitu ibu Yanik sebagai anggota tim relawan “GoodChain”. Adanya proses ini membantu penulis untuk memahami kondisi riil yang sedang terjadi, sehingga penyelesaian masalah dapat tepat sasaran.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi langsung di panti terkait untuk memahami kondisi yang sebenarnya. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan dan masalah yang mungkin ada dalam alur kerja yang sedang berlangsung. Dengan cara ini, penulis dapat memberikan rekomendasi yang lebih efektif untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan di panti tersebut.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan tahap penting dalam proses penulisan. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan dan meneliti berbagai penelitian serta data terkait dengan topik yang sedang dibahas. Melalui studi pustaka, penulis bisa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang dibahas, serta mengidentifikasi kontribusi penelitian terdahulu dalam konteks topik yang sedang diteliti. Sehingga penulis dapat memanfaatkan informasi yang telah ada dalam perancangan sistem.

3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Penulis memilih metode air terjun (*waterfall*) sebagai pendekatan dalam merancang sistem. Dengan demikian, tahapan perancangan sistem yang dijalankan oleh penulis meliputi :

a. Analisa

Analisa kebutuhan dilakukan agar penulis memahami kebutuhan pengguna, sehingga setiap fitur dalam sistem yang dirancang tepat sasaran, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

b. Desain

Setelah memahami kebutuhan pengguna, penulis melakukan perancangan desain sistem yang dirancang. Perancangan desain melibatkan

pembuatan *flowchart* dan *use case diagram*, dan *activity diagram*.

• Pengkodean

Pengkodean merupakan tahap di mana kode program dibuat menggunakan berbagai bahasa pemrograman seperti HTML, PHP, dan CSS. Proses ini memungkinkan implementasi sistem secara efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

• Pengujian

Setelah tahap pengkodean selesai, penulis melakukan pengujian sistem untuk memverifikasi bahwa sistem yang telah dibuat dapat beroperasi dengan baik sesuai harapan dan tidak ada gangguan (*bug*).

• Pendukung

Kegiatan pendukung yang dilakukan oleh penulis adalah kegiatan pemeliharaan sistem. Pemeliharaan sistem dilaksanakan oleh penulis dengan memperbaiki dan terus memperbarui sistem sehingga fitur-fitur yang ada akan terus berkembang relevan dengan kebutuhan pengguna.

3.3. Analisis Kebutuhan Pengguna

Terdapat tiga *role* pengguna pada “Sincerely Us” :

1. Analisa kebutuhan *superadmin* :

Superadmin dapat membuat, melihat, mengubah, menghapus data yang ada pada *website*. Kebutuhan *superadmin* antara lain :

- Akses halaman *website*
- Akses membuat akun pengguna baru
- Akses menghapus akun pengguna
- Akses menghapus *postingan*

2. Analisa kebutuhan panti :

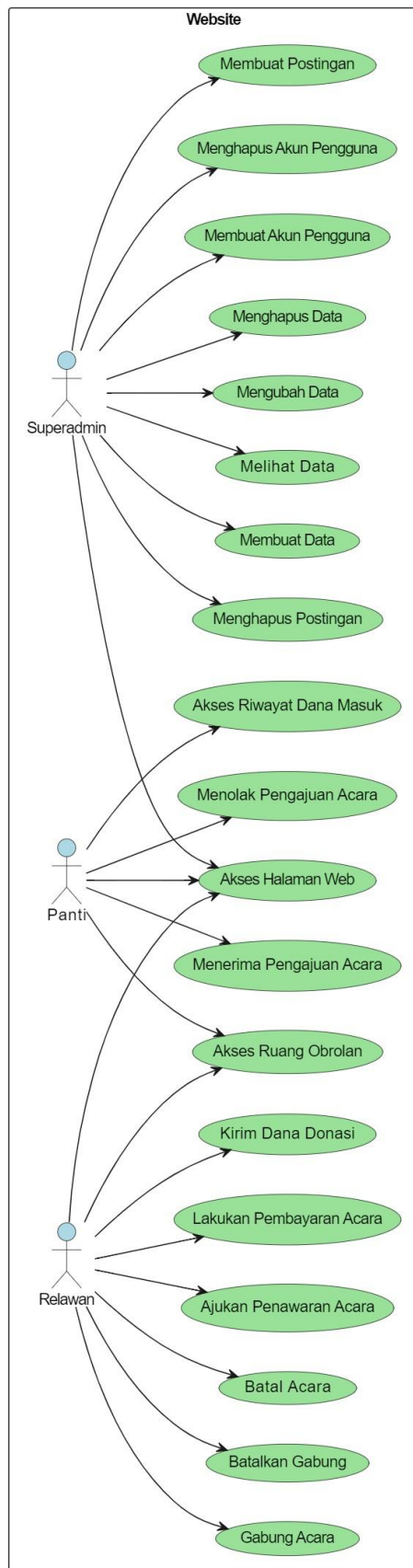
- Akses halaman *website*
- Akses membuat akun pengguna baru
- Akses menghapus akun pribadi
- Akses membuat dan menghapus *postingan* akun pribadi
- Akses menerima dan menolak pengajuan *event*

- Akses riwayat dana masuk
- Akses ruang obrolan

3. Analisa kebutuhan relawan :

- Akses halaman *website*
- Akses membuat akun pengguna baru
- Akses menghapus akun pribadi
- Akses membuat dan menghapus *postingan* akun pribadi
- Akses mengajukan penawaran *event*
- Akses pembayaran *event*
- Akses mengirimkan dana donasi
- Akses ruang obrolan

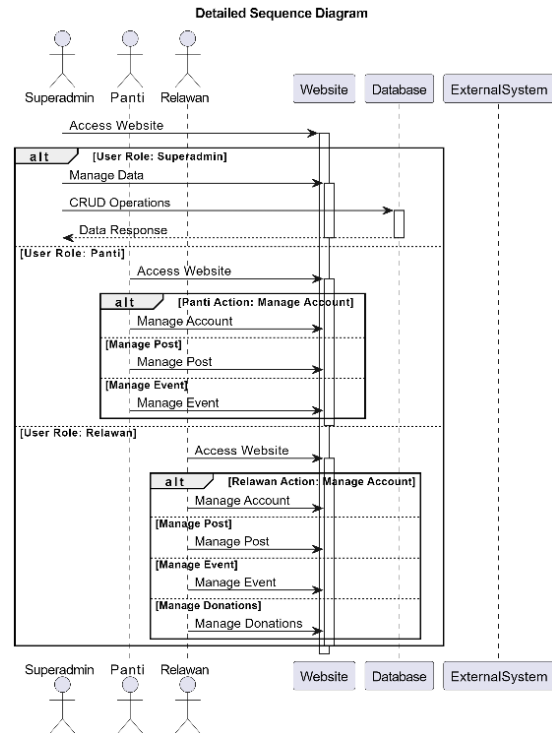
3.4. Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

Gambar 1 menunjukkan *use case diagram* dari *website* yang dirancang. Pada *use case diagram* terlihat bahwa *website* tiga aktor: Superadmin, Panti, dan Relawan. Masing-masing aktor memiliki beberapa tindakan yang bisa dilakukan dalam sistem, seperti membuat, mengubah, menghapus, dan mengakses data *website*.

3.5. Sequence Diagram



Gambar 2. Sequence Diagram

Gambar 2 merupakan *sequence diagram* yang menggambarkan interaksi rinci antara tiga jenis pengguna (Superadmin, Panti, dan Relawan) dengan sebuah situs *web*, basis data, dan sistem eksternal. Diagram ini mengilustrasikan proses akses situs *web* oleh setiap pengguna dan tindakan spesifik yang mereka lakukan, seperti mengelola akun, pos, acara, dan donasi. Setiap tindakan pengguna berhubungan dengan situs *web*, yang kemudian berinteraksi dengan basis data untuk operasi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) dan mengirimkan respons data kembali ke pengguna. Diagram ini juga menyoroti bagaimana masing-masing peran pengguna beroperasi secara paralel dalam sistem.

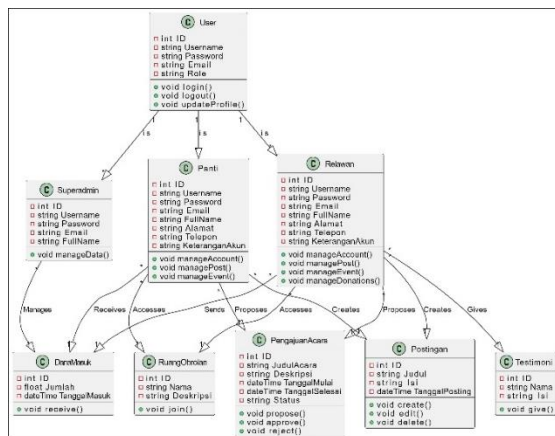
3.6. Class Diagram

Gambar 3 menunjukkan *class diagram* yang menggambarkan struktur dan hubungan antara berbagai entitas dalam sistem. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai setiap kelas dan relasinya:

- User: Kelas induk dengan atribut dasar dan metode *login* serta memperbarui profil.

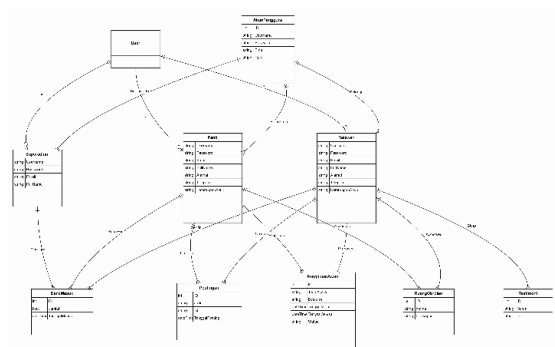
- b. Superadmin: Turunan *User*, memiliki nama lengkap dan mengelola data sistem.
- c. Panti: Turunan *User*, mencakup alamat, telepon, dan metode untuk mengelola akun, *posting*, dan acara.
- d. Relawan: Turunan *User*, mencakup alamat, telepon, dan metode untuk mengelola akun dan donasi.
- e. DonasiMasuk: Menyimpan informasi donasi masuk dan metode menerima donasi.
- f. RuangDonasi: Mencatat nama dan deskripsi ruang donasi serta metode bergabung.
- g. PengajuanAcara: Berisi detail acara dan metode untuk menyetujui atau mengajukan acara.
- h. Postingan: Mencatat informasi postingan serta metode mengedit dan menghapus.
- i. Testimoni: Menyimpan dan memberikan testimoni pengguna.

Relasi antar kelas mencakup pewarisan, pengelolaan, penerimaan, pelayanan, pengajuan, akses, dan pembuatan, yang menunjukkan interaksi dan keterkaitan fungsi antar kelas dalam sistem.



Gambar 3. Class Diagram

3.7. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar 4 menunjukkan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dari sebuah sistem. Berikut adalah penjelasan singkat:

- a. User: Entitas utama yang terhubung dengan beberapa entitas lainnya.

- b. AkunPengguna: Mengandung informasi pengguna seperti ID, *Username*, *Password*, *Email*, dan *Role*.
- c. Superadmin: Mengelola DanaMasuk dan memiliki atribut *Username*, *Password*, *Email*, dan *FullName*.
- d. Panti: Mengirimkan DanaMasuk dan memiliki atribut *Username*, *Password*, *Email*, *FullName*, Alamat, Telepon, dan KeteranganAkun.
- e. Relawan: Mengakses beberapa entitas lain dan memiliki atribut *Username*, *Password*, *Email*, *FullName*, Alamat, Telepon, dan KeteranganAkun.
- f. DanaMasuk: Dikelola oleh Superadmin dan memiliki atribut ID, Jumlah, dan TanggalMasuk.
- g. Postingan: Dibuat oleh Panti dan memiliki atribut ID, Judul, Isi, dan TanggalPosting.
- h. PengajuanAcara: Dibuat oleh Relawan dan memiliki atribut ID, JudulAcara, Deskripsi, TanggalMulai, TanggalSelesai, dan Status.
- i. RuangObrolan: Diakses oleh Relawan dan memiliki atribut ID, Nama, dan Deskripsi.
- j. Testimoni: Diakses oleh Relawan dan memiliki atribut ID, Nama, dan Isi.

Relasi antara entitas-entitas tersebut digambarkan dengan garis-garis penghubung yang menunjukkan interaksi data dalam sistem.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan sistem dimulai dengan tahap analisis kebutuhan, perancangan desain sistem, implementasi, integrasi, pengujian sistem, dan kemudian berlanjut ke tahap pengoperasian serta pemeliharaan sistem. Di bawah ini adalah hasil yang berhasil diperoleh oleh penulis dari seluruh proses pengembangan sistem yang telah dijalankan.

4.1. Integrasi dan Pengujian Sistem



Gambar 1. Halaman Awal Website

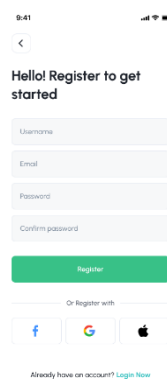
Pada Gambar 1. terlihat halaman awal dari *website* yang dirancang. Halaman ini berfungsi sebagai halaman sambutan bagi pengguna. Halaman awal diberikan kalimat persuasif bagi pengguna

untuk mau bergabung menjadi salah satu bagian dari “Sincerely Us”.



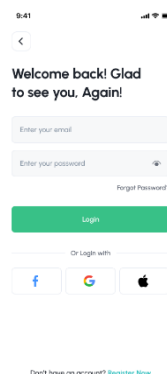
Gambar 2. Halaman *Login* dan *Register*

Pada Gambar 2. terdapat menu *login* dan *register*. Menu *register* diperuntukan bagi pengguna yang belum memiliki akun “Sincerely Us”, sedangkan menu *login* diperuntukan bagi pengguna yang sudah pernah melakukan *register*, sehingga telah memiliki akun “Sincerely Us”.



Gambar 3. Formulir *Register*

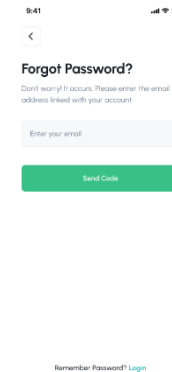
Menu *register* mengarahkan pengguna mendaftarkan diri pada *website* “Sincerely Us”. Untuk mendaftarkan diri terdapat beberapa informasi yang perlu dimasukkan seperti *username* dan *email*.



Gambar 4. Formulir *Login*

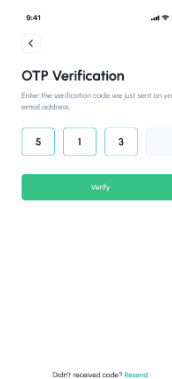
Bagi pengguna yang sudah pernah melakukan *register*, untuk masuk ke *website* “Sincerely Us”

hanya perlu memasukkan *email/username* dan *password* yang telah ditentukan sebelumnya.



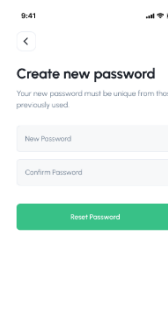
Gambar 5. Halaman Reset *Password*

Jika pengguna lupa *password* yang telah dibuat sebelumnya, pengguna dapat mengakses menu “*forgot password*”. Untuk mereset *password*, pengguna perlu memasukkan alamat *email* yang sebelumnya digunakan untuk *register*.



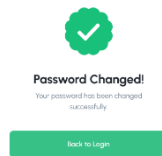
Gambar 6. Proses Verifikasi Kode *OTP*

Website akan mengirimkan kode *OTP* ke *email* yang telah dimasukkan tadi. Pengguna perlu memasukkan kode *OTP* tersebut untuk proses *reset password*.

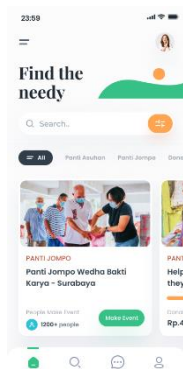


Gambar 7. Pembuatan *Password* Baru

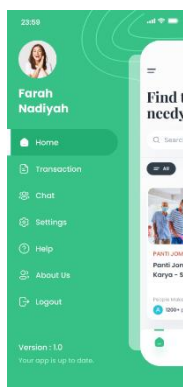
Setelah pengguna sudah memasukkan kod *OTP* yang sesuai, maka pengguna akan diarahkan untuk membuat *password* baru.

Gambar 8. Reset *Password* Berhasil

Gambar 8. menunjukkan proses *reset password* berhasil. Selanjutnya pengguna dapat menggunakan *password* yang baru.

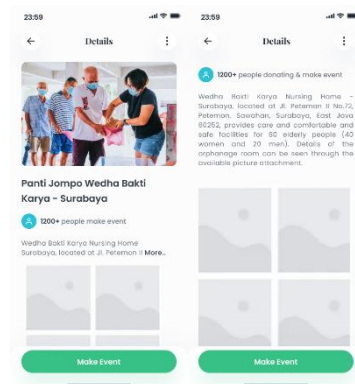
Gambar 9. *Dashboard*

Pada Gambar 9. terlihat *dashboard* “Sincerely Us”. Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali dilihat oleh para pengguna saat mengakses *website* “Sincerely Us”. Pada *dashboard*, terdapat fitur pencarian cepat panti asuhan dan panti jompo, serta dimunculkan beberapa panti yang ada di sekitar lokasi pengguna.

Gambar 10. *Side Bar Menu*

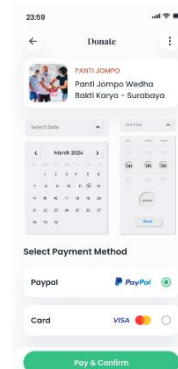
Gambar 10. memperlihatkan *side bar menu* “Sincerely Us”. Pada *side bar menu*, terdapat beberapa menu yang dapat diakses, seperti “*home*” (menu untuk kembali ke halaman utama), “*transaction*” (transaksi yang hendak ataupun sudah

dilakukan), “*chat*” (ruang obrolan pengguna), “*setting*” (pengaturan *website*), “*help*” (akses informasi bantuan bagi pengguna), “*about us*” (informasi tentang *website*), dan “*logout*” (untuk keluar dari *website*).



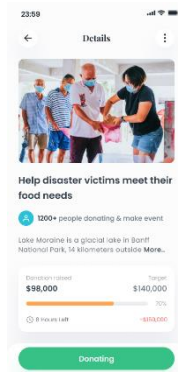
Gambar 11. Profil Panti

Pada Gambar 11. tampak contoh halaman profil panti. Terdapat beberapa informasi panti yang ditampilkan, seperti nama, alamat, dan deskripsi singkat. Di bagian bawah profil panti, terdapat menu “*make event*” yang diperuntukan bagi para relawan untuk mengajukan jadwal kegiatan bakti sosial di panti tersebut.



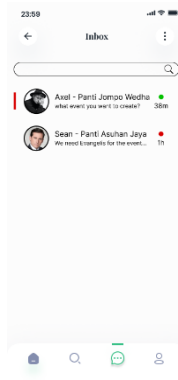
Gambar 12. Fitur Pengadaan Kegiatan Bakti Sosial

Setelah meng-klik menu “*make event*”, relawan akan di arahkan ke halaman berikutnya untuk memilih tanggal dan waktu pelaksanaan kegiatan bakti sosial. Setelah itu, relawan perlu melakukan pembayaran sebagai tanda *booking* waktu dan tempat pada panti untuk kegiatan tersebut.



Gambar 12. Fitur Donasi

Selain mengajukan jadwal kegiatan bakti sosial pada panti, para relawan juga dapat langsung memberikan donasi berupa dana bagi panti yang dituju jika panti tersebut sedang membuka penggalangan dana untuk keperluan tertentu. Target dan donasi yang sudah terkumpul juga dapat dilihat oleh para relawan.



Gambar 14. Ruang Obrolan Pengguna

“Sincerely Us” juga menyediakan ruang obrolan agar para pengguna dapat berkomunikasi lebih mudah satu sama lain.

4.2. Pengujian Sistem

Penulis melakukan pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing*, yang memungkinkan pengamatan langsung terhadap hasil eksekusi program. Detail pengujian untuk aplikasi “Sincerely Us” dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pengujian

Tabel 1. Hasil Pengujian			
No	Fungsi	Hasil	
		Berhasil	Gagal
Back End			
1	Register	✓	
2	Login	✓	
3	Forgot Password	✓	
4	Buat Akun Pengguna	✓	
5	Hapus Akun Pengguna	✓	
6	Buat Postingan	✓	
7	Lihat Postingan	✓	
8	Edit Postingan	✓	
9	Hapus Postingan	✓	
10	Kirim Pesan	✓	

No	Fungsi	Hasil	
		Berhasil	Gagal
11	Hapus Pesan	✓	
12	Buat Pengajuan Acara	✓	
13	Batal Pengajuan Acara	✓	
14	Terima Pengajuan Acara	✓	
15	Tolak Pengajuan Acara	✓	
16	Gabung Acara	✓	
17	Batal Gabung Acara	✓	
18	Kirim Donasi	✓	
19	Terima Donasi	✓	
20	Lihat Riwayat Dana Masuk	✓	
21	Lihat Riwayat Dana Keluar	✓	
22	Logout	✓	
Front End			
1	Halaman Login	✓	
2	Halaman Dashboard	✓	
3	Side Bar Menu	✓	
4	Halaman Profil Panti	✓	
5	Halaman Profil Relawan	✓	
6	Halaman Ruang Obrolan	✓	
7	Halaman Bakti Sosial	✓	
8	Halaman Donasi	✓	

Dari pengujian *black box* yang telah dilakukan, terlihat bahwa fungsi-fungsi pada *back end* maupun *front end* dapat berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah disusun oleh penulis terkait perancangan *website* media sosial bagi panti asuhan, panti jompo, dan relawan guna mempermudah koordinasi kegiatan bakti sosial, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Koordinasi kegiatan bakti sosial antara panti asuhan dan relawan saat ini belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi, sehingga diperlukan pengembangan sistem berbasis komputer untuk mengatasi hal ini. “Sincerely Us” hadir sebagai *website* media sosial bagi panti dan relawan sehingga proses koordinasi kegiatan bakti sosial dapat dilakukan dengan terkomputerisasi. “Sincerely Us” juga menyediakan akses terbuka untuk donasi yang langsung tersalurkan kepada pihak panti.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis ingin memberikan beberapa saran kepada peneliti lain yang ingin mengembangkan sistem serupa di masa yang akan datang. Beberapa aspek yang dapat diperhatikan dan dikembangkan meliputi: Pada penelitian selanjutnya dapat ditambahkan opsi kontrol privasi yang memungkinkan para pengguna mengatur seberapa banyak informasi yang mereka bagikan dan siapa saja yang dapat mengaksesnya. Aplikasi dapat ditambahkan fitur obrolan grup antar beberapa relawan dan beberapa panti di ruang obrolan yang sama, untuk memfasilitasi kemungkinan kegiatan bakti sosial gabungan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "SIPAS | Sistem Informasi Panti Asuhan Kota Surabaya -- Dinas Sosial," *sipas.surabaya.go.id*.
<https://sipas.surabaya.go.id/index.php?qu7r49m=dfgdfbj342kn&jml=20&field=&key=1&key1=&key3=&pg=2> (accessed Feb. 26, 2024).
- [2] F. T. Susilawaty and L. O. H. Halika, "DONASI RAME-RAME : ANALISIS MEDIA SIBER KITABISA.COM," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, vol. 5, no. 1, pp. 134–144, Sep. 2022, doi: <https://doi.org/10.62144/jikq.v5i1.129>.
- [3] D. R. Anggraini, "RANCANG BANGUN APLIKASI DONASI BERBASIS WEBSITE PADA BSMI CABANG SURABAYA KERJA PRAKTIK Program Studi S1 Sistem Informasi," 2018. Available: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3018/1/15410100160-2018-COMPLETE.pdf>
- [4] M. Bahrul Ulum, H. Akbar, and A. Hanifatul Azizah, "Aplikasi DonasiKu Berbasis Android," *Jurnal Komputasi*, vol. 10, no. 1, Apr. 2022, doi: <https://doi.org/10.23960/komputasi.v10i1.2933>.
- [5] I. Juraida, T. Triyanto, and R. H. Yana, "KONSEPSI MASYARAKAT ACEH TERHADAP PANTI JOMPO," *Community : Pengawas Dinamika Sosial*, vol. 5, no. 1, pp. 22–32, May 2019, doi: <https://doi.org/10.35308/jcpds.v5i1.1447>.
- [6] N. Azhizhah, "PERAN ORANG TUA ASUH DALAM MENDIDIK KEPERIBADIAN ANAK DI PANTI ASUHAN AL AMIN DIPOSOEDARMO KOBOR PURWOKERTO," Oct. 2019. Accessed: Apr. 01, 2024. [Online]. Available: <https://eprints.uinsaizu.ac.id/6528/3/SKRIPSI%20FULL%20AZIZAH.pdf>
- [7] A. Sidik *et al.*, "Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain." Available: [http://repository.uniska-bjm.ac.id/504/1/Abdurrahman%20Sidik%20-](http://repository.uniska-bjm.ac.id/504/1/Abdurrahman%20Sidik%20-%20Teori%2C%20Strategi%2C%20dan%20Evaluasi%20Merancang%20Website%20dalam%20Perspektif%20Desain.pdf)
- [8] A. N. Hidayat, *Belajar HTML Kelas Ringkas*. bisakimia, 2015. Available: https://books.google.co.id/books?id=Wnr7CQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- [9] R. Safitri, "SIMPLE CRUD BUKU TAMU PERPUSTAKAAN BERBASIS PHP DAN MYSQL :LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN," *Tibannndaru : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, vol. 2, no. 2, p. 40, Oct. 2018, doi: <https://doi.org/10.30742/tb.v2i2.553>.
- [10] R. T. Djaelangara, R. Sengkey, and O. A. Lantang, "Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Studi Kasus Sekolah Menengah Atas Kristen 1 Tomohon," *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 86–94, May 2015, doi: <https://doi.org/10.35793/jtek.v4i3.8324>.
- [11] Birtha Arifudzaki, Maman Somantri, and Adian Fatchur Rochim, "Aplikasi Sistem Informasi Persediaan Barang pada Perusahaan Ekspor Hasil Laut Berbasis Web," *Transmisi: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, vol. 12, no. 4, pp. 138–144, Jan. 2010, doi: <https://doi.org/10.12777/transmisi.12.4.138-144>.
- [12] R. F. M.Kom S. Kom, *Pemrograman Basis Data Menggunakan MySQL*. Deepublish, 2020. Accessed: Apr. 01, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=y9kZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=R.+F.+M.Kom+S.+Kom>
- [13] R. A.S and M. Shalahudin, "Rekayasa Perangkat Lunak terstruktur dan berorientasi objek," Accessed: Apr. 10, 2024. [Online]. Available: <https://ecampus-fip.umj.ac.id/repo/handle/123456789/3037>