ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata 1 pada
Sekolah Tinggi Manajamen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

CINDY AGUSTIN
NIM C1757201061
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata 1 pada
Sekolah Tinggi Manajamen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

CINDY AGUSTIN
NIM C1757201061
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **CINDY AGUSTIN**
N I M : C1757201061

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan tugas akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap tugas akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 10 April 2021

Yang Membuat Pernyataan,



CINDY AGUSTIN

ii

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKS Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
pada Tanggal 3 April 2021

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Ferdiyani Haris, M.Kom.	Deden Andriawan, M.Kom.
NIK. 198102232005104	NIK. 198610172018102

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKS Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 10 April 2021

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Susi Hendartie, M.Kom
   Ketua .....

2. Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI
   Sekretaris .....

3. Rosmiati, M.Kom
   Anggota .....

4. Ferdiyani Haris, M,Kom.
   Anggota .....

5. Deden Andriawan, M.Kom.
   Anggota .....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan, Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)" (QS Al – Insyirah 94 : 6-7)

Kupersembahkan untuk :

- Kedua orang tua-ku yang tercinta,

  Kakak-ku, serta keluaga besar-ku yang tersayang, terimakasih telah memberikan banyak dukungan, nasihat serta doa kepada ku.
- Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya, terimakasih Banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yang Sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami.
- Teman- teman angkatan 2017 yang selalu memberi semangat.

INTISARI

Cindy Agustin, C1757201061, 2021. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis Website (Studi Kasus LKSA Berkah Palangka Raya)*, Pembimbing I Ferdiyani Haris, M,Kom, Pembimbing II Deden Andriawan, M.Kom.

Setiap instansi perusahaan, pemerintah maupun Perusahaan Swasta pasti membutuhkan suatu sistem informasi didalam menjalankan aktifitas kerjanya sehingga lebih teratur dan terarah dengan waktu yang lebih efisien. Teknologi informasi berperan penting dalam memperbaiki kinerja dari suatu organisasi, perusahaan atau institusi, maka pengolahan data dan penyebaran informasi terkait lainnya akan lebih cepat dan mudah di akses oleh pengguna dan akan mempermudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi karena tidak perlu datang langsung ke panti asuhan berkah palangka raya untuk mendapatkan informasi terkait.

LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya adalah sebuah lembaga kesejahteraan sosial yang berada di Kota Palangka Raya, tepatnya di Jalan George Obos Induk KM 5,5 No.517. Panti asuhan berkah merupakan salah satu panti asuhan yang telah menggunakan perangkat komputer dalam menjalankan aktifitas kerjanya untuk pengetikan serta mendukung proses administrasi saja, akan tetapi dalam penggunaannya belum secara menyeluruh karena masih banyak data seperti data anak asuh, data kegiatan, data donator dan data donasi dan data kunjungan tamu masih dilakukan secara manual dengan dicatat didalam buku besar.

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan 4 metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner, Analisis yang digunakan adalah *PIECES*, selanjutnya adalah merancang sistem yang dibuat dengan menggunakan *Use Case Diagram (UML)*.

Hasil dari penelitian berdasarkan kuesioner adalah rata-rata sebesar 94% untuk *User* dan 92,5% untuk Admin dengan itu maka penulis juga mendesain antarmuka web untuk peningkatan penyampaian informasi kepada masyarakat.

Kata Kunci: Analisis, Perancangan, Web, Panti Asuhan, Sistem Informasi

ABSTRACT

Cindy Agustin, C1757201061, 2021. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis Website (Studi Kasus LKSA Berkah Palangka Raya)*, Supervisor I Ferdiyani Haris, M, Kom, Advisor II Deden Andriawan, M.Kom.

Every company, government and private company agency definitely needs an information system in carrying out activities that work more regularly and are directed in a more efficient time. Information technology is important in improving the performance of an organization, so data processing and dissemination of other information will be faster and more accessible to users and will make it easier for the public to get information because there is no need to come directly to the Palangka Raya Blessing orphanage to get related information.

LKSA Berkah Palangka Raya Orphanage is a social welfare institution located in Palangka Raya City, precisely on Jalan George Obos Induk KM 5.5 No.517. The blessed orphanage is one of the orphanages that has used computer devices in carrying out its work activities for typing and supporting administrative processes only, but its use is not comprehensive because there is still a lot of data such as foster children's data, activity data, donor data and donation data and data. guest visits are still done manually by registered in the ledger.

In this study the authors used a qualitative research type using 4 methods of observation, data observation, interviews, documentation and questionnaires. The analysis used was PIECES, then designing a system that was built using Use Case Diagrams (UML).

The results of the research based on the questionnaire were an average of 94% for User dan 92.5% for Admin Therefore, the authors also designed a web interface to improve the delivery of information to the public.

Keywords: Analysis, Design, Web, Orphanage, Information Systems.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur penulis kepada Allah SWT karena atas segala rahmat daan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)".** Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang program S1 program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya dapat diselesaikan sesuai rencana.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan banyak terima kasih sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Muhammad Abdul Gofur, M.Pd., ME selaku Ketua LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya.
3. Ferdiyani Haris, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang membimbing Materi Penelitian.
4. Deden Andriawan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang membimbing dalam Format Penulisan.
5. Norhayati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

6. Kedua Orang Tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi penyempurnaan Tugas Akhir ini sehingga dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, sekian dan terimakasih.

Palangka Raya, 1 April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM i
HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN..... ii
HALAMAN PERSETUJUAN..... iii
HALAMAN PENGESAHAN..... iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....v
HALAMAN INTISARI vi
HALAMAN ABSTRACT vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI.....x
DAFTAR TABEL..... xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....xv
BAB I PENDAHULUAN.....1
A. Latar Belakang.....1
B. Perumusan Masalah 3
C. Batasan Masalah 3
D. Tujuan dan Manfaat 4
1. Tujuan.....4
2. Manfaat.....4
E. Jenis Penelitian.....5
F. Sistematika Penulisan 6
G. Penjelasan Istilah Kunci.....7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....9
A. Dasar Teori.....9
1. Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian.....9
2. Pemodelan yang Digunakan.....13
3. Perangkat Lunak yang Digunakan 25
B. Penelitian yang Relavan.....27
BAB III METODE PENELITIAN.....32
A. Metode Pengumpulan Data.....32
B. Tinjauan Umum (Objek Penelitian).....33
C. Analisis 35
D. Analisis Kebutuhan.....41
E. Analisis Kelayakan Sistem 42
F. Desain Sistem.....43
G. Desain Basis Data 79
H. Desain Keamanan 84
I. Perawatan Sistem.....84
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 85
A. Hasil 85
B. Pembahasan.....102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....114
A. Kesimpulan 114
B. Saran 114

DAFTAR PUSTAKA 116
LAMPIRAN 118

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram* 14
Tabel 2. Simbol *Activity Diagram* 16
Tabel 3. Simbol *Sequence Diagram*..... 17
Tabel 4. Simbol *Class Diagram*..... 19
Tabel 5. Komponen ERD..... 20
Tabel 6. Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif..... 24
Tabel 7. Kajian Penelitian yang Relavan 29
Tabel 8. Analisis Pieces untuk sistem lama dan baru 38
Tabel 9. Spesifikasi Tabel Pengguna 80
Tabel 10. Spesifikasi Tabel Donator..... 80
Tabel 11. Spesifikasi Kepala Panti..... 81
Tabel 12. Spesifikasi Tabel Anak asuh..... 81
Tabel 13. Spesifikasi Tabel Kegiatan..... 82
Tabel 14. Spesifikasi Tabel tentang panti 82
Tabel 15. Spesifikasi Tabel Keuangan..... 83
Tabel 16. Spesifikasi Tabel Album..... 83
Tabel 17. Spesifikasi Tabel Photo..... 84
Tabel 18. Ukuran Ketentuan Kriteria Responden..... 102
Tabel 19. Ukuran Ketentuan Kriteria Admin..... 103
Tabel 20. Skor Hasil Nilai Responden..... 104
Tabel 21. Skor Hasil Nilai Responden Admin..... 109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi pada LKSA Panti Asuhan berkah 34
Gambar 2. Rancangan Desain *Login Admin* 44
Gambar 3. Rancangan Desain Beranda *Admin* 45
Gambar 4. Rancangan Desain Beranda *Donator* 45
Gambar 5. Rancangan Desain Beranda Kepala Panti 46
Gambar 6. Rancangan Desain Kelola Profile *Admin* 47
Gambar 7. Rancangan Desain Kelola Profile lanjutan *Admin* 47
Gambar 8. Rancangan Desain Halaman Data panti *(admin)* 48
Gambar 9. Rancangan Desain Halaman Data panti Lanjutan *(admin)* 49
Gambar 10. Rancangan Desain Halaman Kegiatan *(admin)* 49
Gambar 11. Rancangan Desain Halaman Kegiatan Lanjutan *(admin).* 50
Gambar 12. Rancangan Desain Halaman Kegiatan *(donator)* 51
Gambar 13. Rancangan Desain Halaman Data Anak asuh *(admin)* 51
Gambar 14. Rancangan Desain Halaman Tambah Data Anak Asuh *(admin)* 52
Gambar 15. Rancangan Desain Halaman Data Anak asuh *(donator)* 53
Gambar 16. Rancangan Desain Halaman Galeri - Album *(admin)* 53
Gambar 17. Rancangan Desain Form Tambah Galeri - Album *(admin)* 54
Gambar 18. Rancangan Desain Halaman Galeri - Foto *(admin)* 55
Gambar 19. Rancangan Desain Form Tambah Foto - Album *(admin)* 55
Gambar 20. Rancangan Desain Halaman Keuangan Panti *(admin)* 56
Gambar 21. Rancangan Desain Halaman Laporan Keuangan (*admin & Donator*) 57
Gambar 22. Rancangan Desain Halaman Laporan Data anak asuh (*admin, kepala panti & donator*) 57
Gambar 23. Rancangan Halaman Awal (Beranda) 58
Gambar 24. Rancangan Halaman Galeri (Beranda) 59
Gambar 25. Rancangan Halaman Kegiatan (Beranda) 59
Gambar 26. Rancangan Halaman Anak Asuh (Beranda) 60
Gambar 27. Rancangan Halaman Tentang panti (Beranda) 61
Gambar 28. Use Case Diagram admin 62
Gambar 29. *Activity Diagram* Login *Admin.* 63
Gambar 30. *Activity Diagram* pengguna *Admin.* 64
Gambar 31. *Activity Diagram* Manajemen Data Panti *Admin.* 65
Gambar 32. *Activity Diagram* Manajemen Data Kegiatan *Admin.* 66
Gambar 33. *Activity Diagram* Manajemen Data Anak Asuh *Admin.* 67
Gambar 34. *Activity Diagram* Manajemen Data Keuangan *Admin.* 68
Gambar 35. *Activity Diagram* Manajemen Data galeri album *Admin.* 69
Gambar 36. *Activity Diagram* Manajemen Data galeri photo *Admin.* 69
Gambar 37. *Activity Diagram Log-out Admin.* 70
Gambar 38. *Sequence Diagram Login Admin* 71
Gambar 39. *Sequence Diagram* Kelola profile 72

Gambar 40. *Sequence Diagram* pengguna *Admin.* 73
Gambar 41. *Sequence Diagram* Manajemen Data Panti *Admin.* 74
Gambar 42. *Sequence Diagram* Manajemen Data Kegiatan *Admin.* 75
Gambar 43. *Sequence Diagram* Manajemen Data Anak Asuh *Admin.* 76
Gambar 44. *Sequence Diagram* Manajemen Data Keuangan *Admin.* 77
Gambar 45. *Sequence Diagram* Manajemen Data galeri *Admin.* 78
Gambar 46. *Class Diagram* Panti Asuhan Berkah.....79
Gambar 47. Impelementasi Tampilan Beranda website 85
Gambar 48. Implementasi Tampilan Galeri Panti Asuhan 86
Gambar 49. Implementasi Tampilan Tentang kami.....86
Gambar 50. Implementasi Tampilan Kegiatan Panti Asuhan.....87
Gambar 51. Implementasi Tampilan Anak Panti Asuahan.....87
Gambar 52. Implementasi Tampilan Login Admin 88
Gambar 53. Implementasi Tampilan Beranda Admin 89
Gambar 54. Implementasi Tampilan Data Pengguna Admin 89
Gambar 55. Implementasi Tampilan Tambah Data Pengguna Admin 90
Gambar 56. Implementasi Tampilan Data anak asuh Admin 91
Gambar 57. Implementasi Tampilan Tambah Data anak asuh Admin 91
Gambar 58. Impelentasi Tampilan Cetak Biodata anak asuh Admin 92
Gambar 59. Implementasi Tampilan Data Kegiatan Admin.....92
Gambar 60. Implementasi Tampilan Tambah Data Kegiatan Admin.....93
Gambar 61. Implementasi Tampilan Data Album Admin 94
Gambar 62. Implementasi Tampilan Data Foto Admin.....94
Gambar 63. Implementasi Tampilan Tambah Data Album Admin.....94
Gambar 64. Implementasi Tampilan Tambah Data Foto Admin.....94
Gambar 65. Implementasi Tampilan Data Keuangan Admin.....95
Gambar 66. Implementasi Tampilan Tambah Data Keuangan Admin.....95
Gambar 67. Implementasi Tampilan Cetak Data Keuangan Admin.....96
Gambar 68. Implementasi Tampilan Data Tentang Panti Admin.....96
Gambar 69. Implementasi Tampilan Tambah Data Tentang Panti Admin.....97
Gambar 70. Implementasi Tampilan *Login Admin* dan Donator. 97
Gambar 71. Implementasi Tampilan Halaman Kepala Panti.....98
Gambar 72. Implementasi Tampilan Halaman Donator 98
Gambar 73. Implementasi Tampilan Halaman Anak Asuh Kepala Panti.....99
Gambar 74. Implementasi Tampilan Halaman Anak Asuh Donator 99
Gambar 75. Implementasi Tampilan Halaman Cetak Anak Asuh 99
Gambar 76. Implementasi Tampilan Data Kegiatan Kepala Panti dan Donator 100
Gambar 77. Implementasi Tampilan Data Keuangan Admin.....101
Gambar 78. Implementasi Tampilan Tambah Data Keuangan Admin.....101
Gambar 79. Implementasi Tampilan Cetak Data Keuangan Admin.....102
Gambar 80. Pengukuran Skala Likert Responden 106
Gambar 81. Pengukuran Skala Likert *admin*.....111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Penelitian Tugas Akhir
Lampiran 4. Dokumentasi
Lampiran 5. Lembar Wawancara
Lampiran 6. Surat Tugas Dosen Penguji
Lampiran 7. Lembar Kuesioner

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini tidak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi komputer dimana manusia terus melakukan perkembangan teknologi guna untuk mempermudah kinerja manusia dalam aktifitasnya. Setiap lembaga pasti membutuhkan suatu sistem informasi didalam aktifitas kerjanya sehingga lebih teratur dan terarah dengan waktu yang lebih efisien. *Website* adalah suatu kumpulan pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan *(home page)* menggunakan *browser*. Setiap instansi perusahaan, pemerintah maupun Perusahaan Swasta pasti membutuhkan suatu sistem informasi didalam menjalankan aktifitas kerjanya sehingga lebih teratur dan terarah dengan waktu yang lebih efisien. Teknologi informasi berperan penting dalam memperbaiki kinerja dari suatu organisasi, perusahaan atau institusi, maka pengolahan data dan penyebaran informasi terkait lainnya akan lebih cepat dan mudah di akses oleh pengguna dan akan mempermudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi karena tidak perlu datang langsung ke panti asuhan berkah palangka raya untuk mendapatkan informasi terkait.

Panti asuhan atau lembaga kesejahteraan sosial Anak (LKSA) menurut Depsos RI (2011:4), yaitu suatu lembaga kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar,

memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadianya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan nasional.

LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya adalah sebuah lembaga kesejahteraan sosial yang berada di Kota Palangka Raya, tepatnya di Jalan George Obos Induk KM 5,5 No.517. Panti asuhan berkah merupakan salah satu panti asuhan yang telah menggunakan perangkat komputer dalam menjalankan aktifitas kerjanya untuk pengetikan serta mendukung proses administrasi saja, akan tetapi dalam penggunaannya belum secara menyeluruh karena masih banyak data seperti data anak asuh, data kegiatan, data donator dan data donasi dan data kunjungan tamu masih dilakukan secara manual dengan dicatat didalam buku besar. Selain itu optimalnya penyebaran informasi panti asuhan karena masih konvensional informasi disampaikan hanya dari mulut ke mulut, memasang spanduk dan papan pengumuman ditempat-tempat ibadah terdekat, sehingga membuat informasi yang disampaikan ke masyarakat atau donator masih kurang optimal, apabila ada seseorang donatur yang ingin mengetahui tentang informasi panti asuhan berkah harus datang ke panti asuhan atau via telpon. Hal tersebut dapat membuat keterlambatan informasi yang di dapat dan dapat mengurangi efesinesi waktu sehingga donatur atau masyarakat yang ingin berkunjung sehingga membuat proses pelayanan memakan waktu yang sedikit lebih lama dalam mencari informasi kontak atau informasi lain-nya.

Pemanfaatan teknologi internet dalam sebuah perangkat lunak dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam menyampaikan informasi secara tepat dan akurat. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menganalisis dan merancang sebuah sistem terkomputerisasi berbasis web yang dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi terhadap masyarakat khususnya, hal inilah yang menjadi dasar penulis bermaksud membangun sistem yang berjudul: **"ANALISIS DANPERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)".**

B. Perumusan Masalah

Bedasarkan dari latar belakang tersebut masalah yang diangkat oleh penulis adalah "Bagaimana Menganalisis dan Merancang Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis *Website* (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)?"

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan lebih terarah, maka ruang lingkup pembahasan masalah tidak menyimpang dari topik pembahasan maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Analisis dan perancangan yang akan dibangun berupa sistem informasi berbasis *web*.
2. Objek Penelitian ini adalah LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya.
3. Fokus dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah perancangan sistem informasi panti asuhan berbasis *website* sehingga dapat digunakan juga sebagai media penyimpanan dan pengolahan data oleh pengelola panti asuhan, serta

memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi tentang Panti Asuhan berkah Palangka Raya.

4. Donator tetap adalah donator yang rutin memberikan donasi ke LKSA Panti Asuhan Berkah Berkah Palangka Raya.
5. Penulis membagi donator menjadi dua yaitu : Donator tetap dan Donator biasa Donator Biasa tidak mendapatkan hak login ke sistem karena sifatnya hanya sekali , sedangkan Donator tetap Dapat melihat data keuangan panti, dan data anak asuh berupa : Nama ,Umur , foto , jenis kelamin anak asuh.
6. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode Analisis PIECES *(Performance, information, Economy, Control, Eficiency, and Services).*
7. Pemodelan sistem yang digunakan untuk melakukan analisis dan perancangan adalah U*nified Modelling Language (UML).*
8. Sistem ini dikelola oleh *admin* dan *user* pada panti asuhan, *admin* adalah staff Tata Usaha Di Panti asuhan dan *user* adalah Kepala Panti Asuhan Berkah

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

   Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk Menganalisis dan Merancang Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis *Website* (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya).

2. Manfaat

   a. LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya.

Dengan adanya analisis dan perancangan sistem informasi panti asuhan berbasis *website* ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi ketua LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya dalam membangun sistem informasi panti asuhan dimasa yang akan datang.

b. Penulis

Manfaat bagi penulis adalah untuk dapat mampu mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat pada bangku perkuliahan dan mengimplementasikannya pada dunia nyata, serta juga sebagai syarat dari kelulusan program Strata I jurusan Sistem Informasi pada STMIK Palangkaraya.

c. STMIK Palangkaraya

Adapun manfaat bagi STMIK Palangkaraya adalah untuk menambah referensi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan juga untuk rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya.

E. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif atau *naturalistic inquiry* adalah prosedur penilaian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan tergali suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan pula bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Maka dari segi besarnya responden atau objek

penelitian, metode penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih sedikit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, sebab lebih mengedepankan kedalaman data, bukan kuantitas data. Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi di lapangan.

F. Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini dapat terarah, maka penyusunan ini disusun menurut sistematika berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan juga penjelasan istilah kunci.

BAB II : TINJAUN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori, rangkaian hasil penelitian yang relavan dan mendukung judul, definisi-definisi, model atau pendapat pakar yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan *software/tool* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

Bab ini pola utamanya adalah “analisis masalah”, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

G. Penjelasan Istilah Kunci

1. Analisis

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya.

2. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3. Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

4. Informasi

Sekumpulan data atau fakta yang telah di proses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.

5. Panti Asuhan

Menurut Departemen Sosial RI, panti asuhan adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial anak yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/ wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan sosial. (Departemen Sosial RI, 2011)

6. Website

Website atau juga dikenal *web* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan satu dokumen dengan dokumen lainnya yang dapat diakses melalui sebuah *browser.*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar Teori

Penelitian ini membutuhkan pemahaman terhadap sejumlah teori-teori untuk mendukung atau menjadi dasar serta referensi dalam penelitian dan dalam membangun sistem. Teori-teori tersebut merupakan konstribusi dari berbagai sumber dan literatur.

1. Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian

   a. Analisis

      Analisis adalah kegiatan yang meliputi beberapa aktivitas. Aktivitas-aktivitas tersebut berupa membedakan, mengurai dan memilah-milih untuk dapat dimasukan ke dalam kelompok tertentu atau dikategorikan dengan tujuan-tujuan tertentu. Hingga akhirnya harus mencari kaitan antara hal-hal tersebut dan menterjemahkan arti tersebut.

      Menurut Arista Mahaseptiviana dkk (2014:3) Analisis sistem dapat di definisakan sebagai penguraian dari suatu sistem informasiyang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

      Menurut Peter Salim (2011:26), Analisis adalah sebuah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya.

      Dapat disimpulkan bahwa analisis adalah sebuah proses kerja untuk memilah materi atau informasi melalui beberapa percobaan ataupun pengujian yang kemudian dicari kaitannya sehingga menjadi materi atau informasi yang mudah untuk dipahami.

b. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh. Menurut Al-Bahra dalam bukunya yang berjudul Analisis Desain Sistem Informasi (2015:39), menyebutkan bahwa, Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem terbaik.

c. Sistem

Sistem adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu.Menurut Romney dan Steinbart (2015:3) , Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

d. Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya. Menurut Jogiyanto dalam Andalia dan Setiawan (2015:93) informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Menurut Sutabri (2012:22) Informasi adalah data yang telah diklarifikasikan atau diolah diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya.

e. Panti Asuhan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, panti asuhan merupakan rumah tempat memelihara dan merawat anak yatim atau yatim piatu. (Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1991). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka) Adapun beberapa pengertian panti asuhan lainnya menurut para ahli antara lain :

1) Menurut Departemen Sosial RI, panti asuhan adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial anak yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/ wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan sosial. (Departemen Sosial RI, 2011)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa panti asuhan merupakan badan yang didirikan dengan tujuan untuk merawat dan membesarkan anak terlantar sehingga kebutuhan mereka dapat terpenuhi secara fisik, mental, dan sosial serta diharapkan dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berkepribadian baik untuk masa yang mendatang.

f. *Web*

Web atau *Website* adalah sebuah halaman yang berisi informasi yang terdiri dari berbagai komponen teks, gambar, suara, video, audio, animasi yang dibuat untuk berbagai tujuan tertentu seperti tujuan bisnis, pendidikan, promosi dan lain-lain.

Menurut Febrin Aulia Batubara (2015:17) *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypetext*.

Menurut Eri Bowo (2014:2) *Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang bisa terdiri dari teks, gambar, suara, video, animasi, dan lain sebagainya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Web* atau *Website* adalah sebuah halaman yang berisi informasi yang terdiri dari berbagai komponen teks, gambar, suara, video, audio, animasi yang dibuat untuk berbagai tujuan tertentu seperti tujuan bisnis, pendidikan, promosi dan lain-lain.

2. Pemodelan yang Digunakan

Pada penelitian ini penulis menggunakan pemodelan UML (Unified Modelling Language) yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram dan Sequance Diagram, serta konsep basis data menggunakan ERD (Entity Realtionship Diagram). Berikut ini adalah penjelasannya :

a. UML

Menurut Munawar (2018:49) UML*(Unified Modelling Language)* adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.

UML menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan dapat diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dari elemenelemen tertentu beserta hubungan hubungannya. Diagram penting karena diagram menyediakan representasi secara grafis dari sistem (atau bagiannya). Representasi grafis sangat memudahkan pemahaman terhadap sistem.

UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk

penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti C++, *Java*, C# atau *Visual Basic.NET*.

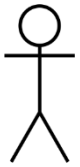
UML mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang akan dikembangkan.

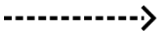
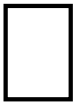
1) *Use Case Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:155) *Use Case* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat.

Berikut ini adalah symbol-simbol dalam Use Case Diagram.

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	*Actor*	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
	*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (*independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergabung pada elemen yang tidak mandiri.

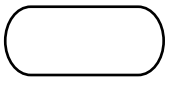
Simbol	Nama	Keterangan
	*Generalitation*	Hubungan dimana objek anak (*descendent)* berbagi perilaku dengan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (ancestor).
	*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara eksplisit.
	*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

2) *Activity Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:161) *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Activity Diagram.*

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	**Nama**	**Keterangan**
	Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	Action	*State* dari sebuah sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.

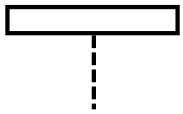
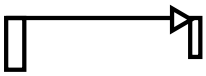
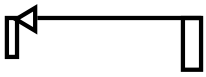
Simbol	Nama	Keterangan
	Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
	Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

3) *Sequance Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:165) Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. *Sequence diagram* merupakan diagram yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan. *Message* atau pesan apa yang dikirimkan dan kapan pelaksanaannya, diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek – objek yang berkaiatan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya secara terurut.

Berikut ini adalah symbol-simbol dalam *Sequence Diagram.*

Tabel 3. Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	*LifeLine*	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
	*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

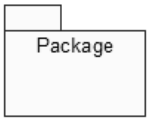
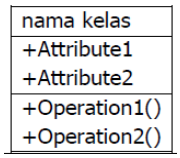
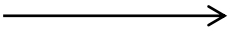
4) *Class Diagram*

Menurut Sugiarti (2013:37) *Class Diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur dalam objek sistem. Diagram ini menunjukkan *Class Object* yang menyusun sistem dan juga hubungan antara *Class Object*. Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi. Atribut adalah variabel-variabel yang mendeskripsikan properti dengan bentuk sebaris teks dalam kelas tersebut, sedangkan metode adalah fungsi yang dimiliki oleh kelas

yang dalam *Class Diagram* dilambangkan menggunakan simbol-simbol.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Class Diagram*

Tabel 4. Simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	*Package*	*Package* merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas.
	Kelas	Kelas pada struktur sistem, tiap kelas memiliki nama, *attribute*, dan *operation* atau *method.*
	Antarmuka / *interface*	Sama seperti konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.
	Asosiasi	Relasi antar kelas dengan pengertian umum.
	Asosiasi berarah	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan pengertian *generalisasi-spesialisasi* (umum-khusus).
	Kebergantungan	Relasi antar kelas dengan pengertian kebergantungan antar kelas.

Simbol	Nama	Keterangan
	*Agregasi*	Relasi antar kelas dengan makna semua-sebagian (*whole-part*).

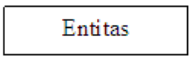
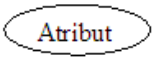
b. ERD

Menurut Utami dan Hartanto (2012:18), *Entity Relation Diagram* (ERD), adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relasional.

Entity Relationship Diagram (ERD) menggunakan sejumlah notasi dan symbol untuk mengambarkan struktur dan hubungan antar data.

Berikut ini adalah komponen-komponen penyusun ERD.

Tabel 5. Komponen ERD

Komponen	Keterangan
	Persegi panjang mewakili entitas.
	Elips mewakili atribut.
	Belah Ketupat mewakili relasi.
	Garis menghubungkan atribut dengan kumpulan entitas dan kumpulan entitas dengan relasi.

c. Basis Data

1) Pengertian Basis Data

Menurut Fathansyah (2015:14) Basis Data adalah sebuah sistem data yang dapat memiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat berisi sejumlah objek basis data (Seperti tabel, indeks, dan lain-lain) Disamping berisi data, setiap basis data juga menyimpan definisi (struktur (baik untuk basis data maupun objek objeknya secara rinci).

Untuk mendapatkan informasi yang berguna dari kumpulan data maka diperlukan suatu perangkat lunak (*software*) untuk memanipulasi data sehingga mendapatkan informasi yang berguna. Database Menajemen System (DBMS) merupakan software yang digunakan untuk membangun sebuah sistem basis data yang berbasis komputerisasi.

Menurut Fatansyah (2015:18) DBMS (Database Mangement System) merupakan perantara bagi pemakai dengan basis data dalam disk. Cara berinteraksi antara pemakai dengan basis data tersebut diatur dalam suatu bahasa khusus yang diterapkan oleh perusahaan DBMS.

DBMS membantu dalam pemeliharaan dan pengolahan kumpulan data dalam jumlah besar, sehingga dengan menggunakan DBMS tidak menimbulkan kekacauan dan dapat digunakan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan. DBMS merupakan perantara bagi pemakai dengan basis data. Untuk berinteraksi dengan DBMS (basis data) menggunakan bahasa basis data yang telah ditentukan oleh perusahaan DBMS. Bahasa basis data biasanya terdiri atas perintah-perintah yang diformulasikan sehingga biasanya ditentukan oleh user. Ada 2 (dua) bahasa basis data antara lain:

a) *Data Definition Language* (DDL)

Struktur *database* yang menggambarkan desain database secara keseluruhan. Bahasa inilah dapat dibuat tabel baru, membuat indeks, mengubah tabel, menentukan struktur penyimpanan tabel dan sebagainya. Secara umum DDL yang digunakan antara lain:

i) *CREATE* untuk membuat objek baru.

ii) *USE* untuk menggunakan objek.

iii) *ALTER* untuk mengubah objek yang sudah ada.

iv) *DROP* untuk menghapus objek.

b) *Data Manipulation Language* (DML)

Merupakan bentuk bahasa *database* yang berguna untuk melakukan manipulasi dan pengambilan data pada suatu *database.* Manipulasi data dapat berupa penyisipan/penambahan data baru ke suatu basis data, penghapusan data dan pengubahan data di suatu *database.* Perintah yang umum dilakukan DML yaitu:

i) *SELECT* untuk menampilkan data.

ii) *INSERT* untuk menambahkan data baru.

iii) *UPDATE* untuk mengubah data yang sudah ada.

iv) *DELETE* untuk menghapus data.

d. Analisa Sistem

Analisa Sistem dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisa data-data yang ada dalam sistem. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem, analisa sistem menggunakan teknik PIECES. Desain sistem informasi definisi dari PIECES adalah:

1) *Performance* (kinerja)

   peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari *throughput* dan *respone time*. *Throughput* adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata waktu yang tertunda diantara dua transaksi atau pekerjaan ditambah dengan waktu *response* untuk menangani pekerjaan tersebut.

2) *Information* (informasi)

   peningkatan terhadap kualitas infromasi yang disajikan.

3) *Economic* (ekonomi)

   peningkatan tehadap manfaat-manfaat atau keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.

4) *Control* (pengendalian)

   peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kecurangan yang akan terjadi

5) *Effeicency* (efisiensi)

   peningkatan tehadap efesiensi operasi,efiesnsi berbeda dengan ekonomies. Bila ekonomi berhubungan dengan jumlah

sumber daya yang digunakan,efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisensi dapat diukur dari outputnya dibagi dengan inputnya.

6) *Service* (pelayanan)

peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

e. Skala *Lickert*

Menurut Sugiyono (2015:134), Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena item. Untuk setiap pilihan jawaban diberi skor, maka responden harus menggambarkan dan mendukung pernyataan. Untuk digunakan jawaban yang dipilih. Dengan skala *likert*, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variable. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur menyusun item-item bite minimal yang dapat berupa pertanyaan dan pernyataan.

Dengan menggunakan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, lalu dijabarkan menjadi subvariabel dan subvariabel dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur. Akhirnya, indikator-indikator yang terukur dapat menjadi titik tolak untuk membuat item instrument berupa pernyataan atau pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut :

Tabel 6. Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif

No.	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

3. Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan merupakan sebuat alat yang digunnakan oleh penulis dalam pembuatan aplikasi ini.

a. StarUML

Menurut Evi Triandini dan Suardika (2012:1) *StarUML* adalah platform pemodelan pernagkat lunak yang mendukung UML (*Unified Modeling Language*). *StarUML* yang berbasiskan pada *UML* versi 1.4, menyediakan belasan jenis Diagram yang berbeda, dan mendukung naotasi *UML* 2.0. *StarUML* juga secara aktif mendukung pendekatan MDA (*Model Driven Architecture*) dengan mendukung konseo *UML* Profile.

b. Wix

Wix.com adalah platform pengembangan web berbasis awan yang memungkinkan penggunanya membuat situs web HTML5 dengan cara seret dan tempel. Pengguna dapat menambahkan berbagai fitur seperti tautan media sosial, perdagangan elektronik, formulir kontak, pemasaran surel, dan forum komunitas ke situs mereka menggunakan beragam aplikasi Wix dan aplikasi pihak ketiga.

Wix dibangun dengan model bisnis freemium. Pendapatannya berasal dari layanan premium. Pengguna harus membeli paket premium supaya bisa menautkan situsnya ke alamat pribadi, menghapus iklan Wix, menambah fitur perdagangan elektronik, menambah penyimpanan dan kapasitas akses data, dan lain-lain.

c. Microsoft Visio

Microsoft Visio (atau sering disebut Visio) adalah sebuah program aplikasi komputer yang sering digunakan untuk membuat diagram, diagram alir (*flowchart*), *brainstorm*, dan skema jaringan yang dirilis oleh Microsoft Corporation. Aplikasi ini menggunakan grafik vektor untuk membuat diagram-diagramnya. Visio aslinya bukanlah buatan Microsoft Corporation, melainkan buatan Visio Corporation, yang diakuisisi oleh Microsoft pada tahun 2000. Versi yang telah menggunakan nama Microsoft Visio adalah Visio 2002, Visio 2003, Visio 2007, Visio 2013, dan Visio 2016 yang merupakan versi terbaru. Visio 2007 (,atau lebih baru) Standard dan *Professional* menawarkan antarmuka pengguna yang sama, tetapi seri *Professional* menawarkan lebih banyak pilihan template untuk pembuatan diagram yang lebih lanjut dan juga penataan letak (*layout*). Selain itu, edisi *Professional* juga memudahkan pengguna untuk mengoneksikan diagram-diagram buatan mereka terhadap beberapa sumber data dan juga menampilkan informasi secara visual dengan menggunakan grafik.

d. Balsamiq Mockup

Balsamiq Mockup adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *User Interface* sebuah aplikasi. *Software* ini sudah menyediakan *Tools* yang dapat memudahkan dalam membuat desain *Prototyping* aplikasi yang akan dibuat. *Software* ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

Menurut *website* resmi balsamiq http://balsamiq.com/. Balsamiq Mockup adalah alat *wireframing* cepat yang membantu bekerja lebih cepat dan lebih pintar. Balsamiq Mockup menciptakan pengalaman sketsa dipapan tulis, tetapi menggunakan computer, membuat *mockup* menjadi cepat. Pengguna akan mengasilkan lebih banyak ide, sehingga pengguna akan dapat membuang yang buruk dan menemukan solusi terbaik.

B. Penelitian yang Relavan

Penelitian yang relavan merupakan kajian yang berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relavan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta

fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun oleh penulis, yang dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Kajian Penelitian yang Relavan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
1.	Zulfan Jauhary/2015	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DONASI BERBASIS WEB PADA PANTI ASUHAN NAHDIYAT MAKASSAR	*Waterfall*	Sistem Informasi Manajemen Donasi Berbasis Web pada Panti Asuhan Nahdiyat Makassar ini dirancang menggunakan framework Ruby On Rails dan database MySql.	Disini penulis membuat dan menganalisis Sistem informasi web menjadi media informasi dan publikasi melalui internet agar mempermudah masyarakat atau donator untuk mengetahui Panti Asuhan Berkah Palangka raya .
2.	YANUAR ADITAMA/2018	PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN YATIM AL-HUDA	*Waterfall*	Website Sistem Informasi Panti Asuhan Yatim Al Huda membantu kinerja pengelola dalam membuat laporan data Panti asuhan.	Penulis bertujuan untuk memudahkan pihak Panti Asuhan Berkah dalam pengelolaan data-data. Seperti mengelola data pendaftaran donatur, transaksi donasi baik secara langsung maupun melalui internet (online) serta memudahkan dalam proses pembuatan laporan-laporan terkait
3.	Agus Choirul Anwar/2019	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENGELOLAAN	*Waterfall*	Sistem ini mampu memberikan kemudahan bagi pihak	Sistem yang dibuat nantinya mampu memberikan kemudahan bagi pihak panti asuhan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
		PANTI ASUHAN BERBASIS WEB		panti asuhan daruut tawqa dalam penginputan data anak, data donatur, data pengasuh, data kebutuhan panti dan data pengeluaran panti asuhan	berkah dalam penginputan data anak, data donatur, data pengasuh, data kebutuhan panti dan data pengeluaran panti asuhan.
4.	Lidya Sari/2019	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE UNTUK PENYAMPAIAN INFORMASI DAN MEDIA PROMOSI KEPADA MASYARAKAT	*SDLC*	Perancangan sistem informasi sekolah ini nantinya akan digunakan sebagai media penyampaian informasi dan media promosi kepada masyarakat dengan menampilkan informasi tentang SMK Negeri 4 Palangka Raya mulai dari profil sekolah, berita, pengumuman, ekstrakulikuler, fasilitas, info jurusan, dan gallery	Penulis mengusulkan sistem yang dapat memberikan kemudahan bagi pihak panti asuhan dalam pengelolaan data-data. Seperti mengelola data pendaftaran donatur, transaksi donasi baik secara langsung maupun melalui internet dan media informasi dan publikasi melalui internet agar mempermudah masyarakat atau donator untuk mengetahui Panti Asuhan Berkah Palangka raya .

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
5.	Immah Inayati/ 2017	Analisa Desain SIMPM - Sistem Informasi Manajemen Dan Kepengasuhan Panti Muhammadiyah Jawa Timur Berbasis Web Menggunakan Metode Object Oriented Dan Iconic Proses	*Waterfall*	Penelitian ini mengusulkan sistem informasi manajemen dan perawatan panti asuhan jawa timur berbasis web dengan menggunakan database terintegrasi. Untuk mendapatkan analisis dan desain lengkap,	Sistem yang di buat penulis mampu memberikan kemudahan bagi pihak panti asuhan dalam penginputan data anak, data donatur, data pengasuh, data kebutuhan panti panti asuhan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pungumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi yang dilakukan penulis merupakan metode pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diamati yaitu Pada Panti Asuhan Berkah Palangka Raya.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan jalan tanya jawab. Dalam wawancara ini penulis melakukannya kepada Panti Asuhan Berkah Palangka Raya.

3. Pustaka

   Penulis juga akan melakukan kegiatan studi pustaka yaitu dengan membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan-bacaan baik dari media buku maupun internet yang berhubumgan dengan aspek yang diteliti.

4. Kuesioner

   Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang lebih efisien bila peneliti telah mengetahui dengan pasti variabel yag akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Selain itu kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar-gambar yang diperoleh dari tempat penelitian, yaitu berupa foto-foto kondisi panti, acara panti dan kegiatan panti ,dan foto anak-anak Panti Asuhan Berkah Palangkaraya.

B. Tinjauan Umum (Objek Penelitian)

Panti Asuhan Berkah Palangka Raya adalah salah satu lembaga kesejahteraan sosial anak yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak telantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak telantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas,tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadianya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita- cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan nasional.

Visi dan misi panti asuhan berkah adalah sebagai berikut :

Visi :

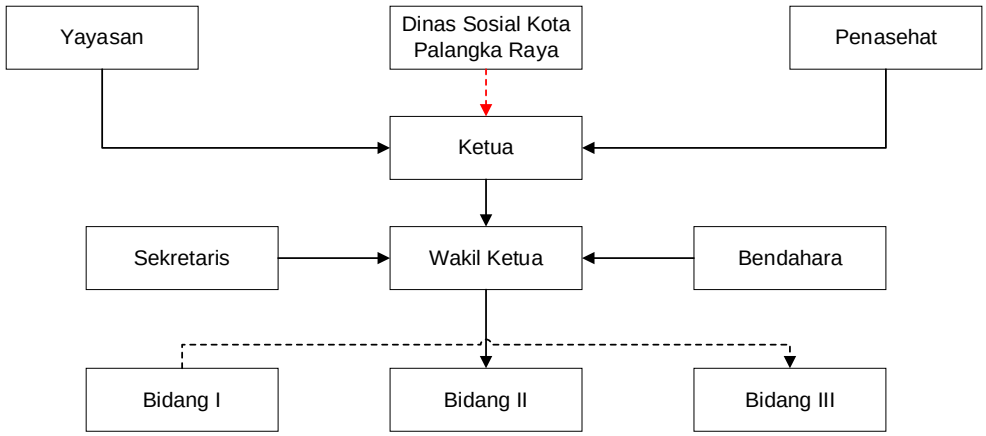
Bina generasi marginal (Pinggiran) Semoga Berakhlak dan bertahfidz.

Misi :

1. Berdayakan Amanah Umat dengan Amanah.
2. Beriktiar bina generasi pelangi dengan akhlak dan tahfidz
3. Bimbing anak asuh ke fitrah tanpa sekat primordial

Tujuan : Beriktiar gapai Berikan Mu Ya Allah

Struktur Pengurus
Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA)
Panti Asuhan Berkah Palangka Raya



Gambar 1. Struktur Organisasi pada LKSA Panti Asuhan berkah

Pembina Yayasan :

1) Dr.H. Sardimi.M.Ag.
2) Ahmad Fauzan, S.P
3) Dra. Hj. Siti Nafsiah, M.Si

Yayasan :

1) Ali Sadikin, SE., M.Si
2) Abdi Susanto, S.E., M.S
3) Anharyadi
4) Sungkono Aji, S.E

Ketua :

Muhammad Abdul Gofur, M.Pd., ME.

Panti asuhan berkah adalah salah satu panti asuhan yang berada dikota Palagkaraya dengan jumlah anak asuh 88 orang anak. Panti asuhan berkah Palangkaraya telah menggunakan perangkat komputer untuk menunjang kegiatan dipanti, akan tetapi belum sepenuhnya, masih ada sebagian prosedur yang masih dilakukan secara konvensional seperti mengisi buku tamu dan penyampaian informasi.

Masalah yang menjadi fokus penelitian disini adalah belum mutahirnya sistem pelayanan maupun penyampaian informasi, pengolahan data panti. Sehingga pemanfaatan teknologi belum optimal. Penyampaian informasi yang masih secara konvensional membuat informasi belum tersebar secara optimal kepada masyarakat. Menginggat kesibukan donator atau pengunjung untuk datang langsung ke panti asuhan untuk mendapatkan informasi terkait.

Dalam penelitian ini penulis membuat perancangan sistem yang dibuat dapat sebagai acuan dalam membuat sistem yang dapat mempermudah pengelolaan data panti asuhan. Khususnya penyampaian informasi kepada masyarakat, dimana pengguna dapat secara langsung mengetahui informasi tentang panti asuhan. Analisis dan perancangan sistem informasi panti asuhan berbasis web pada panti asuhan berkah palangka raya ini hanya sampai pada tahapan perancangan antarmuka interface dan tidak membangun aplikasi.

C. Analisis

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunannya untuk dikaji lebih lanjut. Analisis dalam perancangan sistem informasi perlu dilakukan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan serta hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat disusulkan suatu perbaikan ataupun pengembangan:

1. Analisis sistem yang sedang berjalan

   Panti asuhan berkah merupakan salah satu panti asuhan yang telah menggunakan perangkat komputer dalam menjalankan aktifitas kerjanya untuk pengetikan serta mendukung proses administrasi saja, akan tetapi dalam

penggunaannya belum secara menyeluruh karena masih banyak data seperti data anak asuh, data kegiatan, data donator dan data donasi dan data kunjungan tamu masih dilakukan secara manual dengan dicatat didalam buku besar. Selain itu optimalnya penyebaran informasi panti asuhan karena masih konvensional informasi disampaikan hanya dari mulut ke mulut, memasang spanduk dan papan pengumuman ditempat-tempat ibadah terdekat, sehingga membuat informasi yang disampaikan ke masyarakat atau donator masih kurang optimal, apabila ada seseorang donatur yang ingin mengetahui tentang informasi panti asuhan berkah harus datang ke panti asuhan atau via telpon. Hal tersebut dapat membuat keterlambatan informasi yang di dapat dan dapat mengurangi efesinesi waktu sehingga donatur atau masyarakat yang ingin berkunjung sehingga membuat proses pelayanan memakan waktu yang sedikit lebih lama dalam mencari informasi kontak atau informasi lain-nya.

2. Analisis kelemahan sistem yang sedang berjalan

Kelemahan sistem adalah kondisi atau situasi yang menyimpang dari sasaran atau tujuan organisasi atau perusahaan yang dapat menurunkan kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan. Analisis kelemahan sistem bertujuan membandingkan sistem lama dengan sistem baru yang dirancang untuk analisis kelemahan sistem digunakan metode analisis PIECES.

a. Analisis *PIECES*

Analisa PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa

aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES *Analysis* (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service*). Dibawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian dari masing masing komponen PIECES sebagai berikut:

1). Analisis Kinerja Sistem (*Performance*)

Kinerja adalah suatu kemampuan sistem dalam menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai.

2). Analisis Informasi (*Information*)

Informasi merupakan hal penting karena dengan informasi tersebut pihak manajemen (marketing) dan user dapat melakukan langkah selanjutnya.

3). Analisis Ekonomi (*Economy*)

Pemanfaatan biaya yang digunakan dari pemanfaatan informasi. Peningkatan terhadap kebutuhan ekonomis mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat.

4). Analisis Pengendalian (*Control*)

Analisis ini digunakan untuk membandingkan sistem yang dianalisa berdasarkan pada segi ketepatan waktu, kemudahan akses dan ketelitian data yang yang diproses.

5). Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut dapat digunakan secara optimal. Operasi pada suatu perusahaan dikatakan

efisien atau tidak, biasanya didasarkan pada tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan.

6). Anaisis Pelayanan (*Services)*

Peningkatan pelayanan memperlihatkan kategori yang beragam. Proyek yang dipilih merupakan peningkatan pelayanan yang lebih baik bagi manajemen (marketing), user dan bagian lain yang merupakan simbol kualitas dari suatu sistem informasi.

Tabel 8. Analisis Pieces untuk sistem lama dan baru

No	Jenis Analisis	Kelemahan Sistem Lama	Sistem Yang Diusulkan
1.	Analisis Kinerja Sistem (Performance)	Donatur masih harus datang langsung ke yayasan untuk mendaftar menjadi donatur maupun memberikan donasi.	Dengan adanya sistem maka donatur tidak harus lagi untuk datang langsung ke yayasan untuk memberikan donasi. Solusi yang kami tawarkan akan kami tuangkan dalam bentuk rancangan awal menggunakan UML untuk mengakomodasi kebutuhan pengelolaan donatur dan donasi tersebut. sistem yang kami rancang akan menggunakan basis web sehingga dapat diakses dimana saja.

No	Jenis Analisis	Kelemahan Sistem Lama	Sistem Yang Diusulkan
2.	Analisis Informasi (Information)	Informasi yang didapat oleh donatur tentang pengelolaan donasi tidak efektif sehingga dapat menimbulkan rasa ketidakpercayaan donatur terhadap pihak yayasan untuk mengelola donasi yang masuk dari para donatur. Dan pemberitahuan kepada masyarakat masih kurang efektif.	Teknologi berbasis komputer akan membantu proses informasi menjadi mudah dan lebih cepat , Kami akan merancang sebuah interface antara donatur dengan pihak panti, dimana pihak panti asuhan berkah dapat menambah informasi-informasi penting mengenai donasi. Kemudian pihak panti dapat melaporkan penerimaan dan pengeluaran dengan secara mendetail. Donatur juga dapat menerima informasi yang jelas dan akurat, serta mudah untuk dipahami.
3.	Analisis Ekonomi (Economy)	Semakin banyaknya SDM yang dibutuhkan untuk mengelola data-data penerimaan donasi yang masuk serta mencatat laporan pertanggung jawaban yang dikelola dengan secara manual	Penulis merancang semua data dapat di kelola oleh sistem sehingga kebutuhan untuk membayar SDM untuk mengelola data tersebut menjadi berkurang. Selain itu dengan adanya sebuah interface antara yayasan

No	Jenis Analisis	Kelemahan Sistem Lama	Sistem Yang Diusulkan
		menyebabkan semakin besarnya biaya operasional yang dikeluarkan yayasan untuk membayar SDM tersebut.	dengan donatur ini, maka kebutuhan biaya transport bagi donatur, donasi maupun pengiriman donasi menjadi berkurang bahkan cenderung tidak ada
4.	Analisis Pengendalian (Control)	Belum adanya pengontrolan informasi yang dihasilkan secara optimal berdasarkan data-data laporan yang dibuat sehingga sering terjadinya kesalahan.	Sistem berbasis komputer akan memudahkan kontrol sehingga tidak ada yang bisa membuka dan merubah data tanpa menggunakan hak akses (akun).
5.	Analisis Efisiensi (Efficiency)	Banyak menghabiskan waktu dalam proses memberikan donasi yang harus datang langsung. Serta lambatnya dalam proses pembuatan laporan.	Penulis merancangan sistem ini, kami desain agar lebih memudahkan pelayanan terhadap donatur dan pihak panti asuhan diharapkan dapat melayani secara tepat waktu sehingga proses akan berlangsung lebih singkat.
6.	Anaisis Pelayanan (Services)	Pada sistem lama terjadi keterlambatan pelayanan karena adanya pencarian data secara manual	Pelayanan akan menjadi lebih cepat untuk memperoleh data-data yang di inginkan karena

No	Jenis Analisis	Kelemahan Sistem Lama	Sistem Yang Diusulkan
		dengan data yang bertumupuk-tumpuk, sehingga memerlukan waktu yang lama untuk memperoleh data yang diinginan.	menggunakan sistem komputerisasi.

D. Analisis Kebutuhan

1. Kebutuhan informasi

Analisis kebutuhan informasi menjelaskan apa saja informasi yang terdapat pada sistem. Informasi yang terdapat pada sistem adalah:

a. Data yang bertanggung jawab untuk administrator.
b. Data fasilitas panti dan data anak panti asuhan.
c. Data Kepala panti asuhan berkah.
d. Data Donatur tetap yang dapat melihat data laporan donasi uang, barang dan event.
e. Data laporan hasil untuk dimasukan ke arsip nantinya.

a. Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis selanjutnya yaitu, menganalisis perangkat lunak yang digunakan dalam Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis Website (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya) ini. *Software* yang digunakan yaitu:

a. Star UML Sebagai desain sistem UML.
b. Microsoft Visio Sebagai desain sistem UML.
c. Balsamiq Mockups Sebagai desain rancangan sistem.

d. Wix sebagai desain implementasi rancangan sistem.

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis Website (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya) ini adalah:

1). Processor Intel Celeron 1,8Ghz

2). Memory DDR3 4,00 Gigabyte

3). Monitor 14 inch

4). Penyimpanan (Hardisk) 500 GigaByte

5). Mouse

6). Keyboard

7). Printer Epson L1530

c. Kebutuhan Pengguna (*User*)

Kebutuhan pengguna mengidentifikasikan kategori pengguna yang dapat mengakses sistem yang dibuat. Kategori pengguna tersebut adalah:

a. Admin bertanggung jawab untuk mengelelola website seperti menambah, menghapus, mengedit, dan membuat laporan .

b. Donator dapat melihat data anak, data kegitatan panti dan data laporan keuangan

E. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem adalah sebuah *study* yang mempertimbangkan dan memperhitungkan kebutuhan-kebutuhan dalam pembangunan sebuah sistem sehingga dapat ditentukan layak atau tidaknya sistem tersebut untuk beroperasi.

Untuk memastikan sistem yang dibangun layak digunakan, maka diperlukan beberapa analisis, antara lain sebagai berikut:

1. Kelayakan Teknologi

   Teknologi yang dibutuhkan untuk sistem ini sudah tersedia. Koneksi jaringan, perangkat keras dan perangkat lunak untuk merancang dan mengoperasikan sistem ini juga sudah tersedia. Sistem ini juga mudah untuk dikuasai dan mudah dioperasikan bagi pengguna yang baru menggunakannya.

2. Kelayakan Hukum

   Sistem ini secara hukum memastikan tidak adanya kesalahan informasi yang melanggar hukum karena diperoleh secara langsung dari pihak yang mengetahui informasi yang dapat dipertanggung jawabkan secara hukum.

3. Kelayakan Operasional

   Sistem yang dirancang ini dibuat sesederhana mungkin dengan tidak mengurangi fungsi dan tujuannya agar lebih mudah dipahami dan digunakan.

F. Desain Sistem

Pada tahapan ini akan diterangkan rancangan desain *interface* pada halaman-halaman di dalam sistem ini nantinya, Adapun rancangan design *interface* adalah sebagai berikut:

1. Desain Antarmuka

   Sebuah Sistem tidak akan dapat dibuat dengan baik tanpa adanya perancangan, dianstaranya adalah merancang jenis masukan apa saja yang di

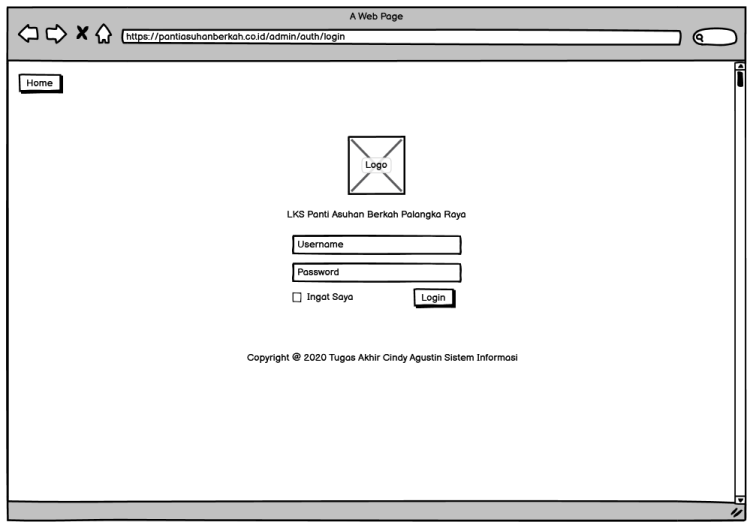
pakai di dalam sistem. Adapun bentuk dari rancangan masukan adalah sebagai berikut:

a. Design Masukan Antarmuka

Berikut ini adalah rancangan desain masukan antarmuka *interface* Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis Website Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya.

1). Halaman Login (*admin, ketua panti & Donator*).

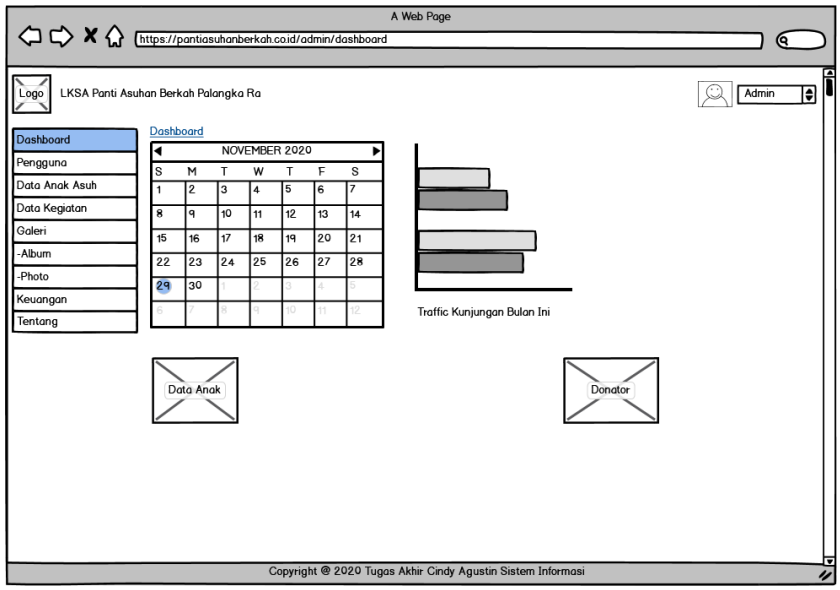
Halaman login *(admin)* adalah halaman yang digunakan *admin* untuk masuk ke halaman beranda *admin* dan membutuhkan *username* dan *password*. Rancangannya seperti pada gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2. Rancangan Desain *Login Admin*

2). Halaman Beranda (*admin*).

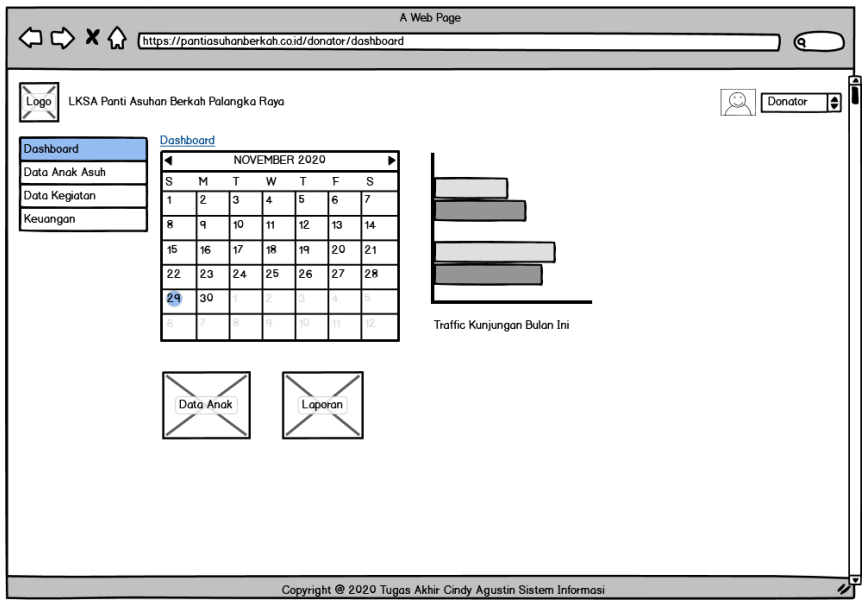
Halaman beranda (admin) adalah halaman yang muncul apabila admin berhasil login ke dalam sistem. Rancangannya seperti pada gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. Rancangan Desain Beranda *Admin*

3). Halaman Beranda (*Donator*).

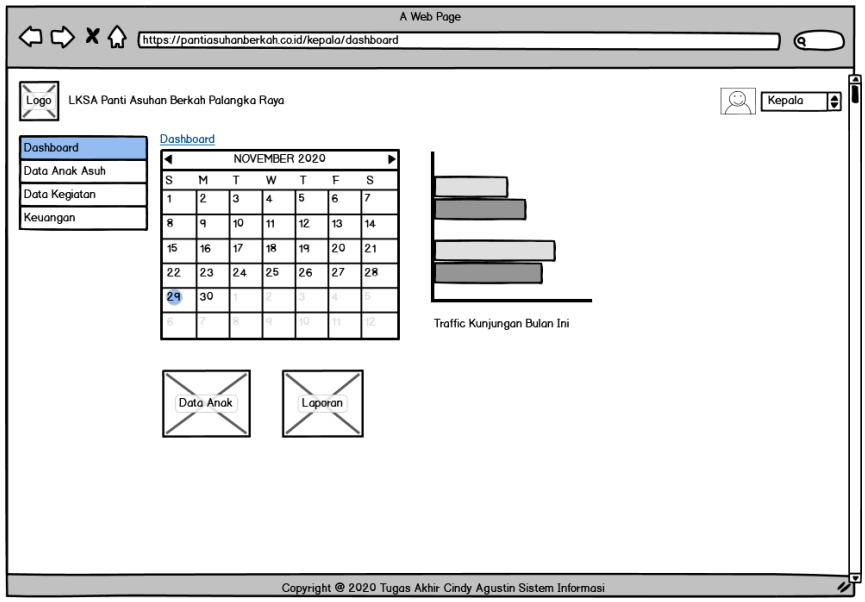
Halaman beranda (Donator) adalah halaman yang muncul apabila Donator berhasil login ke dalam sistem. Rancangannya seperti pada gambar 4 dibawah ini:



Gambar 4. Rancangan Desain Beranda *Donator*

4). Halaman Beranda (*Kepala Panti*).

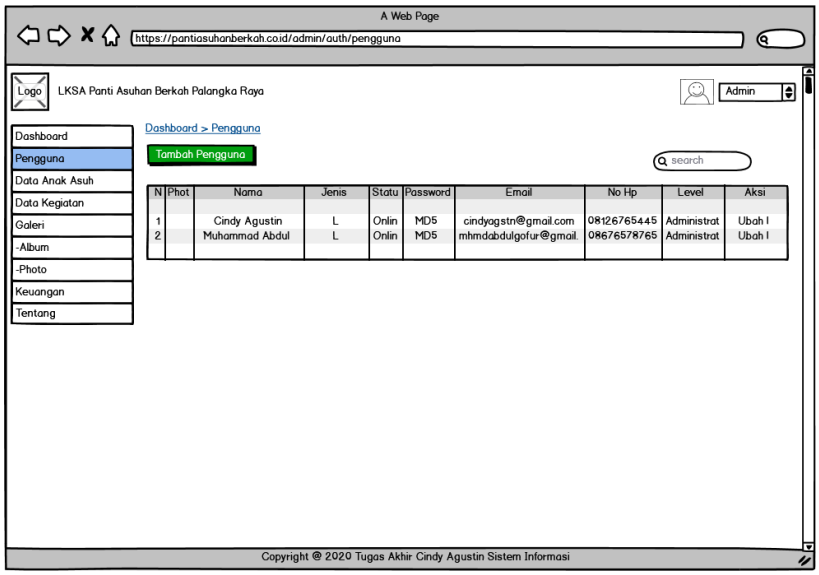
Halaman beranda (Kepala Panti) adalah halaman yang muncul apabila kepala panti berhasil login ke dalam sistem. Rancangannya seperti pada gambar 5 dibawah ini:



Gambar 5. Rancangan Desain Beranda Kepala Panti

5). Halaman Kelola Profile (*admin, kepala panti & donator*).

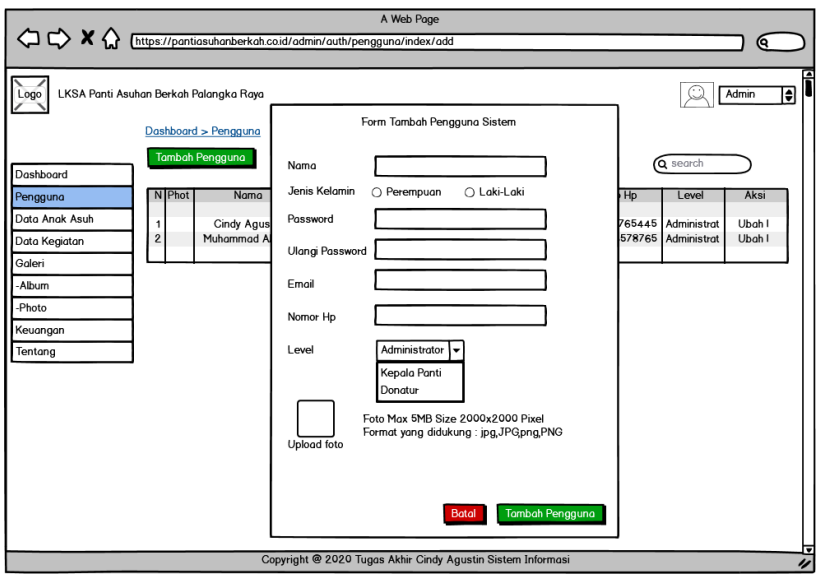
Halaman Kelola profile (*admin*) adalah halaman yang muncul apabila admin mengklik menu Kelola profile , admin juga dapat mengelola profile donator. Rancangannya seperti pada gambar 6 dibawah ini:



Gambar 6. Rancangan Desain Kelola Profile *Admin*

6). Halaman Kelola Profile Lanjutan (*admin, kepala panti & donator*).

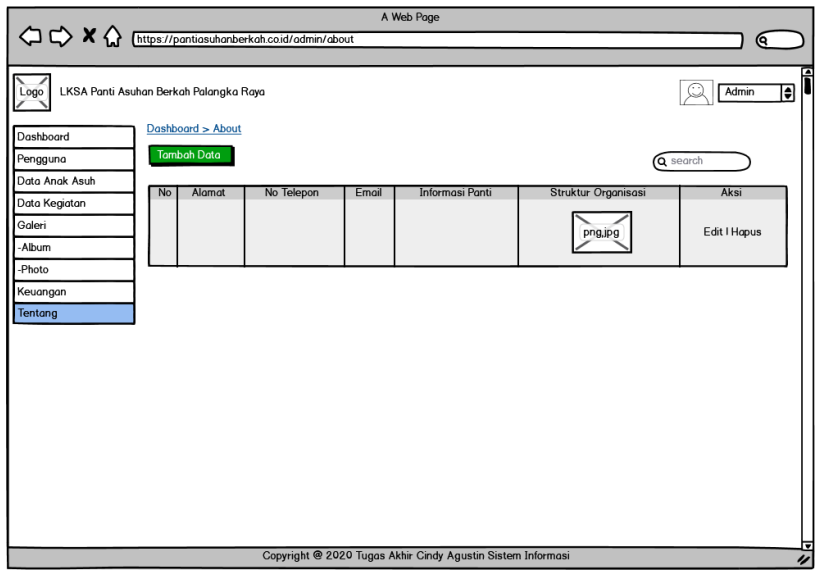
Halaman Kelola profile Lanjutan (*admin, kepala panti & donator*) adalah form yang muncul apabila admin mengklik tambah pengguna sistem di menu Kelola profile , admin juga dapat mengelola profile donator dan kepala panti. Rancangannya seperti pada gambar 7 dibawah ini:



Gambar 7. Rancangan Desain Kelola Profile lanjutan *Admin*

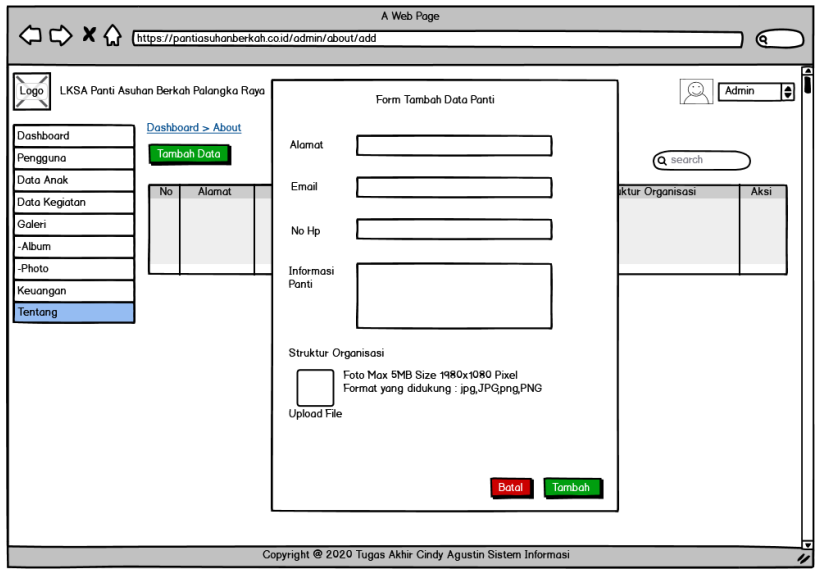
7). Halaman Data Panti (*admin*).

Halaman Data Panti (*admin*) adalah halaman yang muncul apabila admin mengklik menu Data panti. Pada halaman ini *admin* dapat menambah keterangan atau informasi mengenai panti asuhan berkah, admin dapat merubah data dan menghapus informasi sebelumnya. Rancangannya seperti pada gambar 8 dibawah ini:



Gambar 8. Rancangan Desain Halaman Data panti *(admin)*

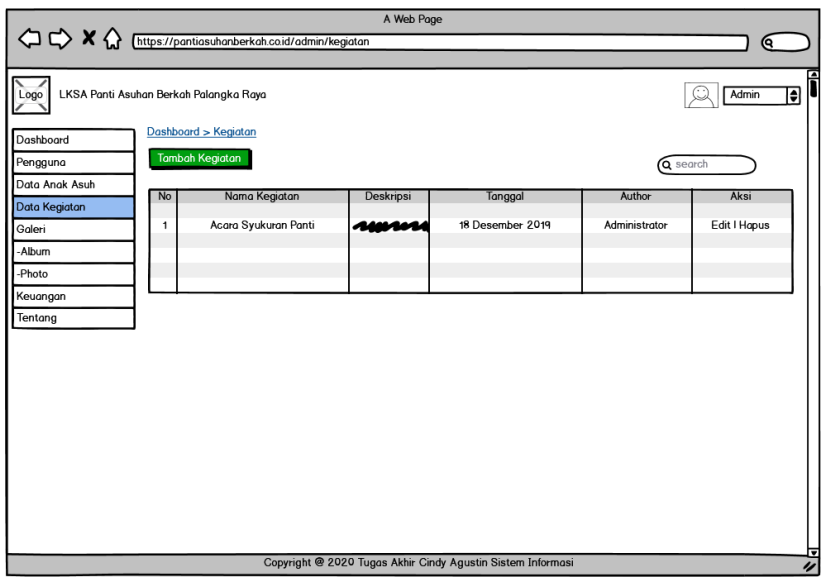
Dihalaman Data Panti ini juga *admin* dapat menambah keterangan panti asuhan melalui Form yang muncul apabila admin mengklik tambah Data panti. Rancangannya seperti pada gambar 9 dibawah ini:



Gambar 9. Rancangan Desain Halaman Data panti Lanjutan *(admin)*

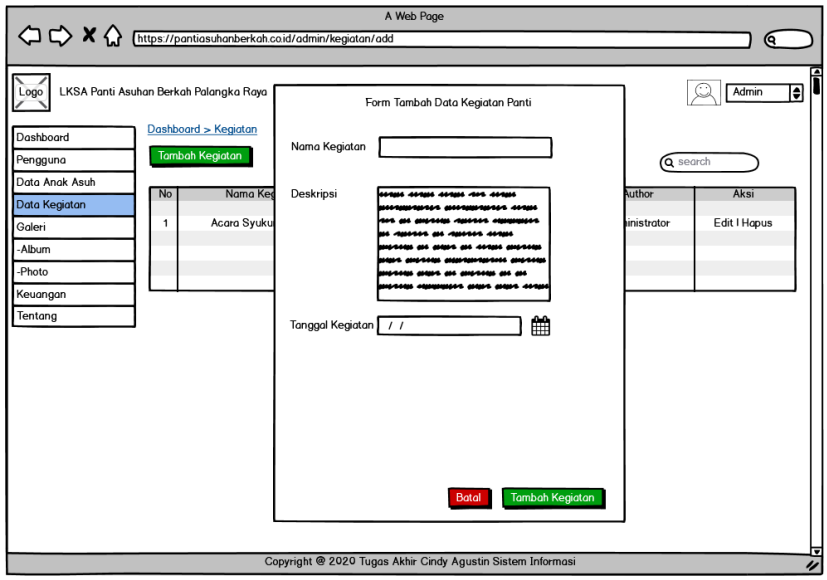
8). Halaman Kegiatan (*admin*).

Halaman Kegiatan (*admin*). Pada halaman ini *admin* dapat menambah kegiatan yang akan dilakukan oleh pihak panti maupun yang telah dilaksanan pihak panti asuhan berkah , admin dapat menambah Riwayat kegiatan dan kegiatan yang akan datang. Rancangannya seperti pada gambar 10 dibawah ini:



Gambar 10. Rancangan Desain Halaman Kegiatan *(admin)*

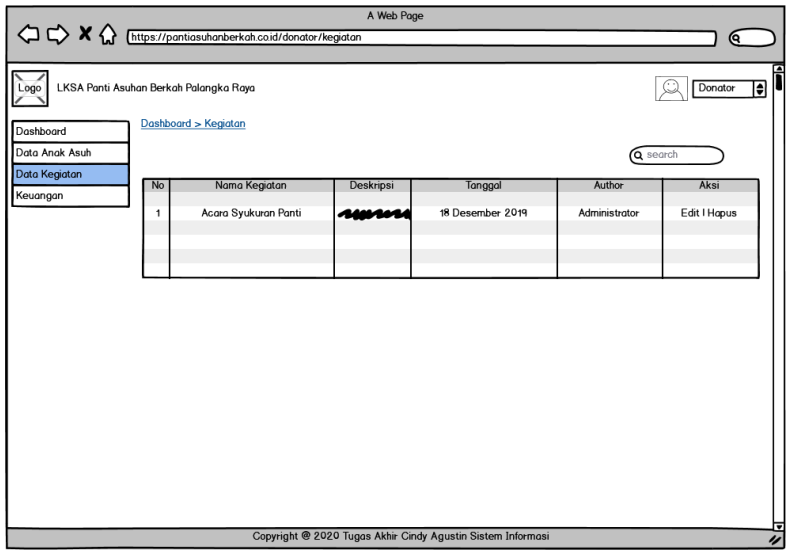
Dihalaman ini juga admin dapat menambah kegiatan yang telah atau ingin dilakukan oleh pihak panti agar masyarakat dan donatoe mengetahui kegiatan yang telah dilakukan pihak panti asuhan berkah. Rancangannya seperti pada gambar 11 dibawah ini:



Gambar 11. Rancangan Desain Halaman Kegiatan Lanjutan *(admin)*.

9). Halaman Kegiatan (*Donator*).

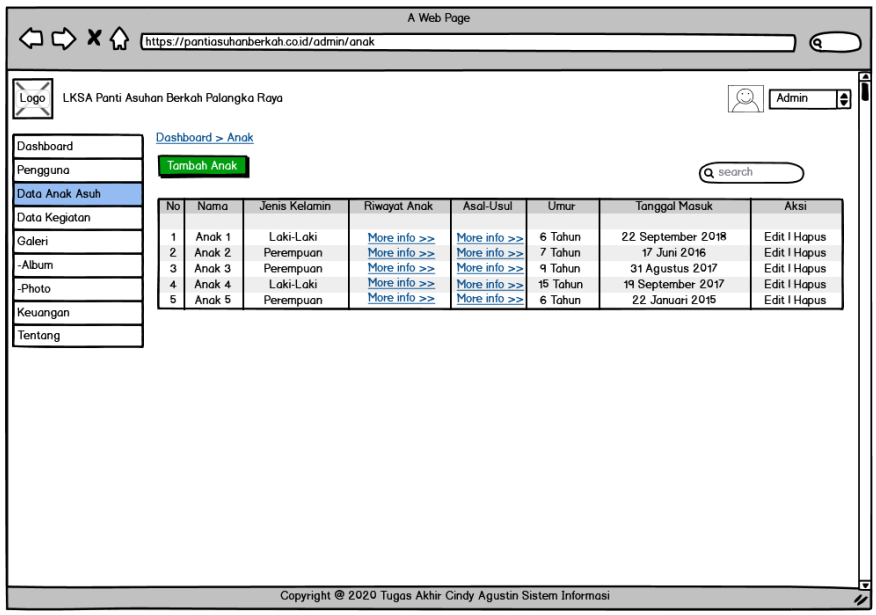
Halaman Kegiatan (*Donator*). Pada Halaman Ini Donator dapat melihat kegiatan apa saja yang telah dilakukan oleh pihak panti asuhan berkah, dan dapat melakukan pencarian melalui *box search* Rancangannya seperti pada gambar 12 dibawah ini:



Gambar 12. Rancangan Desain Halaman Kegiatan *(donator)*

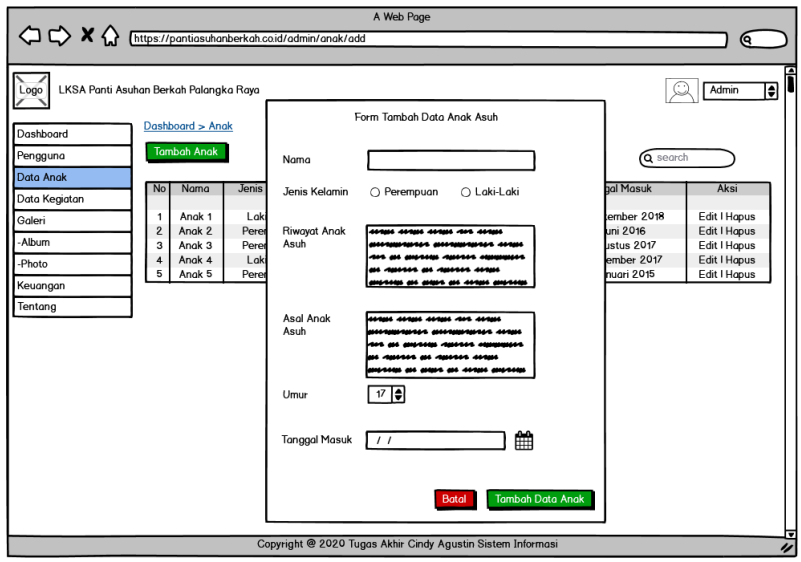
10). Halaman Data Anak asuh (*admin*)

Halaman Data Anak asuh (*admin*). Pada halaman ini *admin* dapat Melihat Data anak yang ada di panti asuhan berkah, selain itu juga donator bisa melihat langsung data anak asuh yang terdapat di panti , admin dapat mencetak data anak asuh yang telah dipilih Rancangannya seperti pada gambar 13 dibawah ini:



Gambar 13. Rancangan Desain Halaman Data Anak asuh *(admin)*

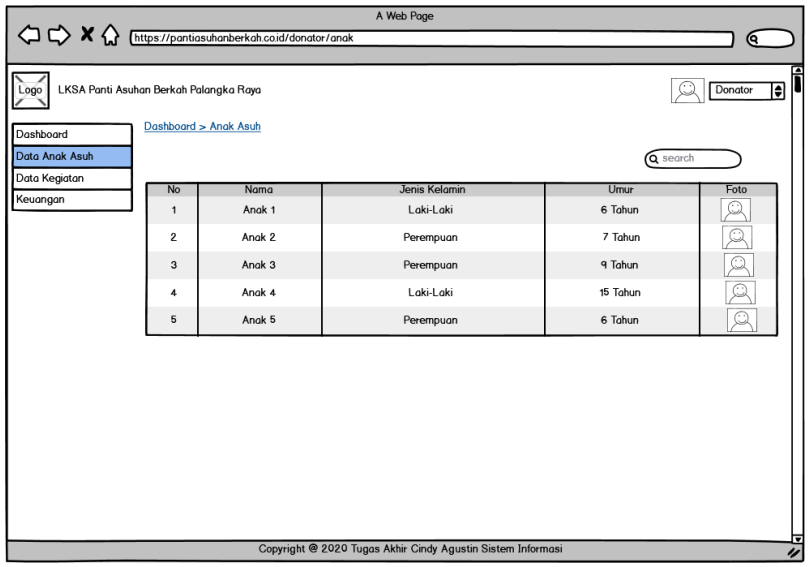
Dihalaman ini juga admin dapat menambah data anak asuh yang ingin dimasukan ke sistem. Berikut rancangan design form tambah data anak asuh pada gambar 14 dibawah ini.



Gambar 14. Rancangan Desain Halaman Tambah Data Anak Asuh *(admin)*

11). Halaman Data Anak Asuh (*donator*)

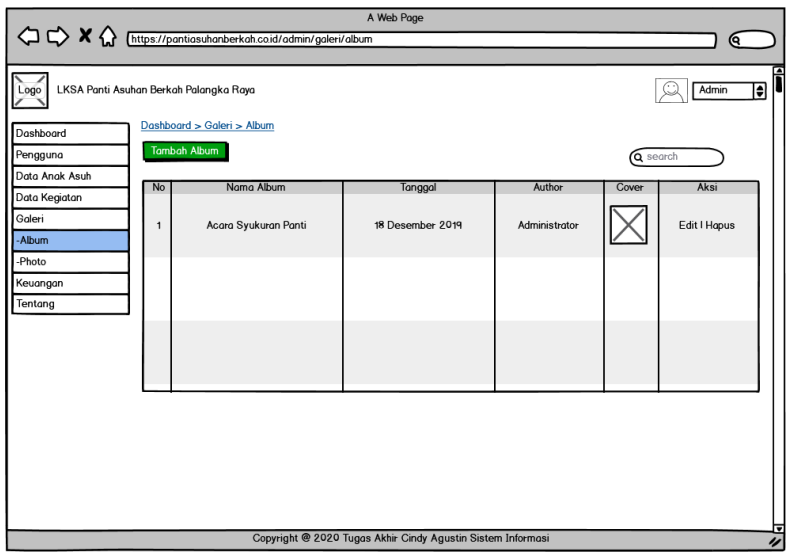
Halaman Data Anak Asuh (*donator*). Pada halaman ini donator bisa melihat langsung data anak yang terdapat di panti , donator dapat mencetak data anak asuhyang telah dipilih Rancangannya seperti pada gambar 15 dibawah ini:



Gambar 15. Rancangan Desain Halaman Data Anak asuh *(donator)*

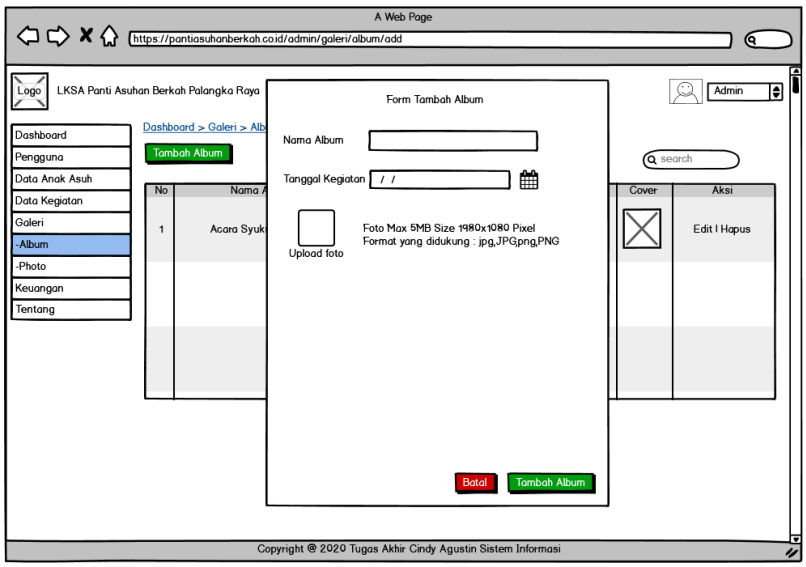
12). Halaman Data Galeri - Album (*admin*)

Halaman Data Galeri - Album (*admin*). Pada halaman ini admin bisa melihat langsung data album yang ingin dibuat, admin dapat memasukan cover album yang nanti akan ditampilkan pada website depan. Rancangannya seperti pada gambar 16 dibawah ini:



Gambar 16. Rancangan Desain Halaman Galeri - Album *(admin)*

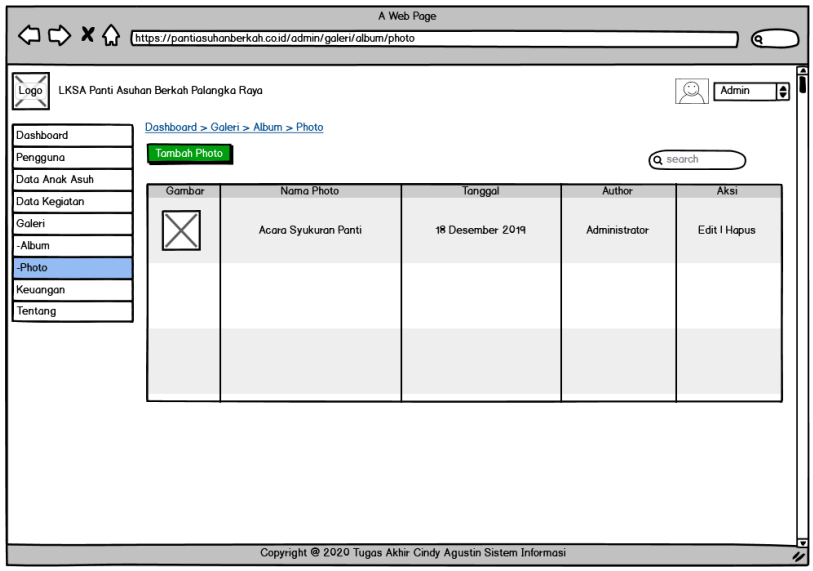
Dihalaman ini juga admin dapat menambah album yang ingin dijadikan cover, Berikut rancangan design halaman tambah Album pada gambar 17 dibawah ini.



Gambar 17. Rancangan Desain Form Tambah Galeri - Album *(admin)*

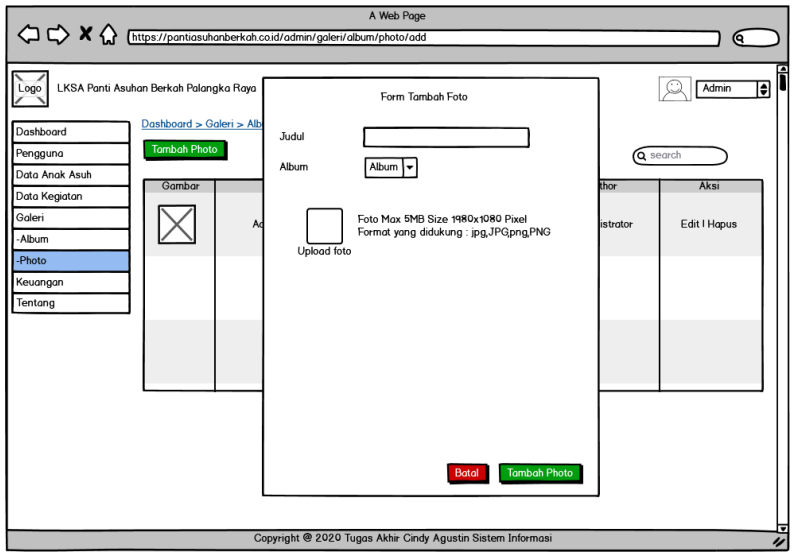
13). Halaman Data Galeri - Photo (*admin*)

Halaman Data Galeri - Photo (*admin*). Pada halaman ini admin bisa melihat langsung data album yang ingin dibuat, admin dapat memasukan cover album yang nanti akan ditampilkan pada website depan. Rancangannya seperti pada gambar 18 dibawah ini:



Gambar 18. Rancangan Desain Halaman Galeri - Foto *(admin)*

Dihalaman ini juga admin dapat menambah album yang ingin dijadikan cover, Berikut rancangan design halaman tambah Album pada gambar 19 dibawah ini.

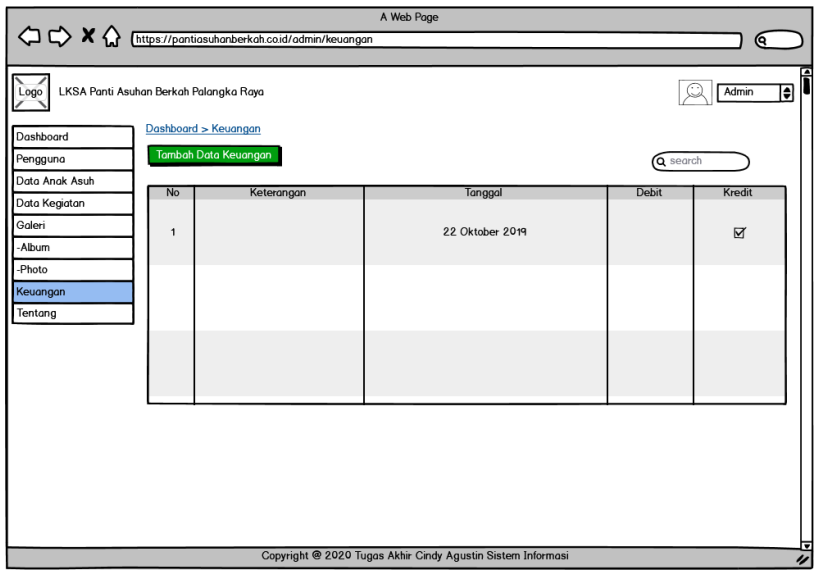


Gambar 19. Rancangan Desain Form Tambah Foto - Album *(admin)*

14). Halaman Data Keuangan Panti (*admin*)

Halaman Data Keuangan (*admin).* Pada Halaman ini *admin* dapat menambah data yang bersangkutan dengan keuangan mulai dari

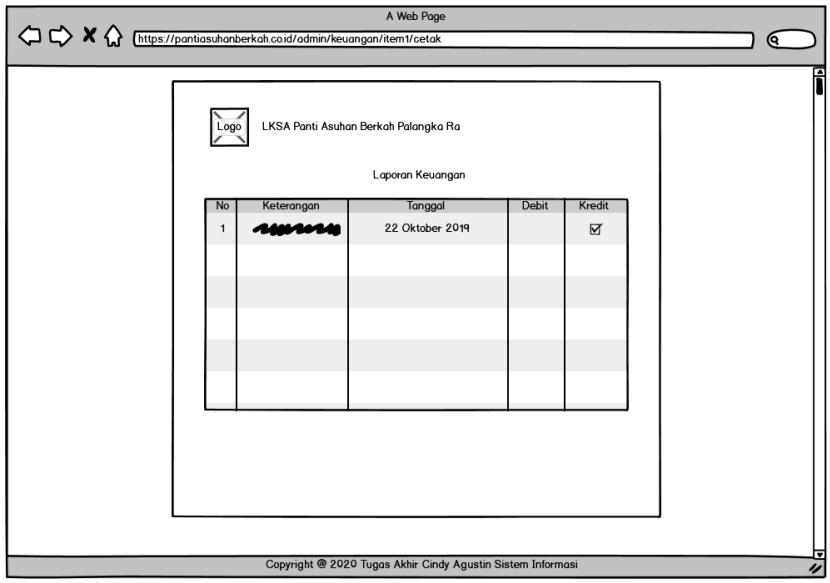
dana yang masuk , dana yang terpakai dan dana yang masuk dari donator, dana keperluan bulanan dan data keperluan tahunan Berikut rancangannya seperti pada gambar 20 dibawah ini:



Gambar 20. Rancangan Desain Halaman Keuangan Panti *(admin)*

15). Halaman Laporan Keuangan (*admin & Donator*)

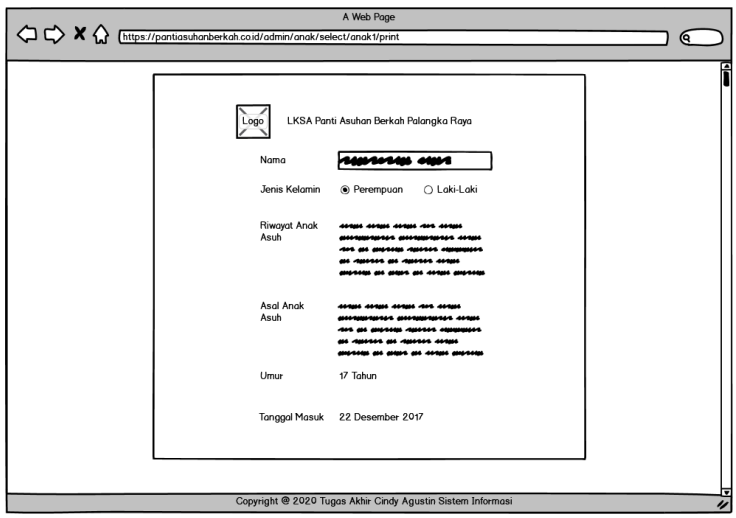
Halaman Laporan Keuangan (admin & Donator). Pada halaman ini admin dapat melaporkan keuangan yang nantinya dipakai sebagai bukti atau referensi untuk catatan informasi pada suatu periode si yang dapat digunakan untuk menggambarkan kinerja panti asuhan dan donator dapat melihat laporan keuangan panti apa saja yang telah dipakai. Berikut Rancangannya seperti pada gambar 21 dibawah ini:



Gambar 21. Rancangan Desain Halaman Laporan Keuangan (*admin & Donator*)

16). Halaman Laporan Data anak Asuh (*admin & Donator*)

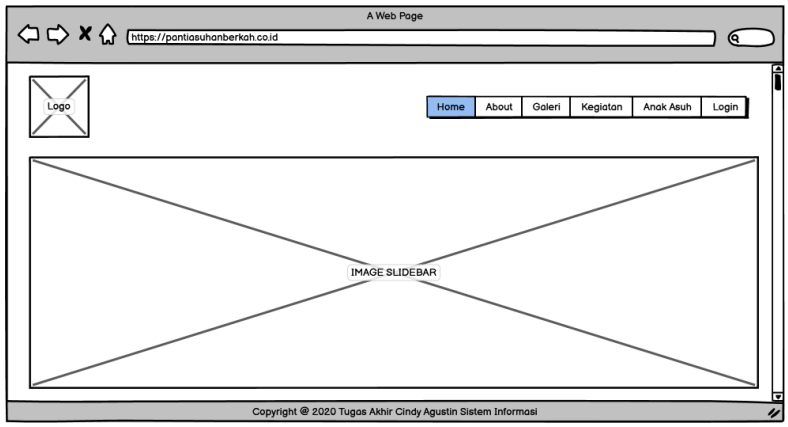
Halaman Laporan Data Anak Asuh (admin & donator). Pada halaman ini admin mencetak informasi anak yang telah di inputkan bedasarkan nama atau pilihan. Berikut Rancangannya seperti pada gambar 22 dibawah ini:



Gambar 22. Rancangan Desain Halaman Laporan Data anak asuh (*admin, kepala panti & donator*)

17). Halaman Beranda website

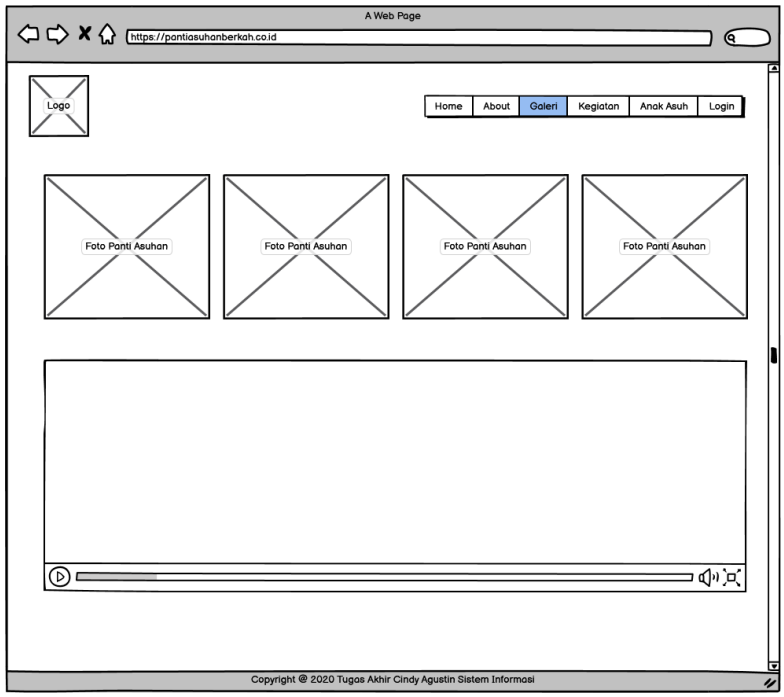
Halaman Beranda Website adalah halaman utama dari website tersebut pengunjung, admin dan donator dapat mengakses website dan untuk masuk ke halaman sistem, donator dapat mengklik tombol login pada bagian bawah website membutuhkan *username* dan *password* yang telah diberikan oleh *admin* berikut rancangannya seperti pada gambar 23 dibawah ini:



Gambar 23. Rancangan Halaman Awal (Beranda)

18). Halaman Galeri

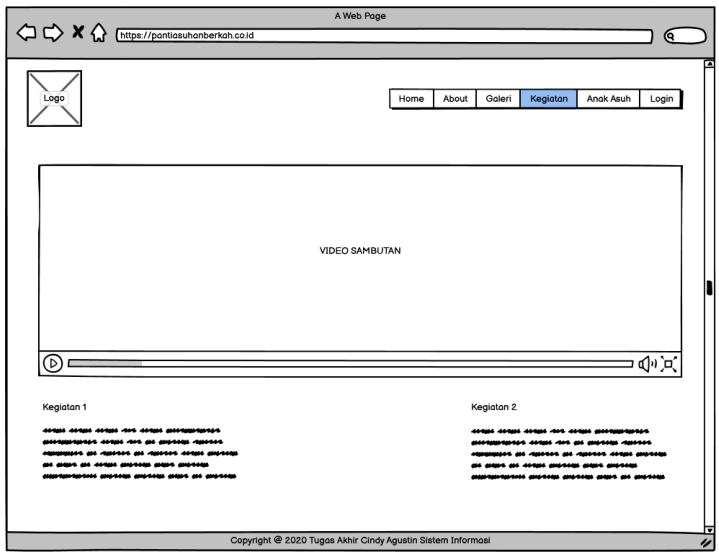
Halaman Galeri Website adalah halaman yang menyimpan foto kegiatan , foto panti , dan foto fasilitas panti. berikut rancangannya seperti pada gambar 24 dibawah ini



Gambar 24. Rancangan Halaman Galeri (Beranda)

19). Halaman Kegiatan

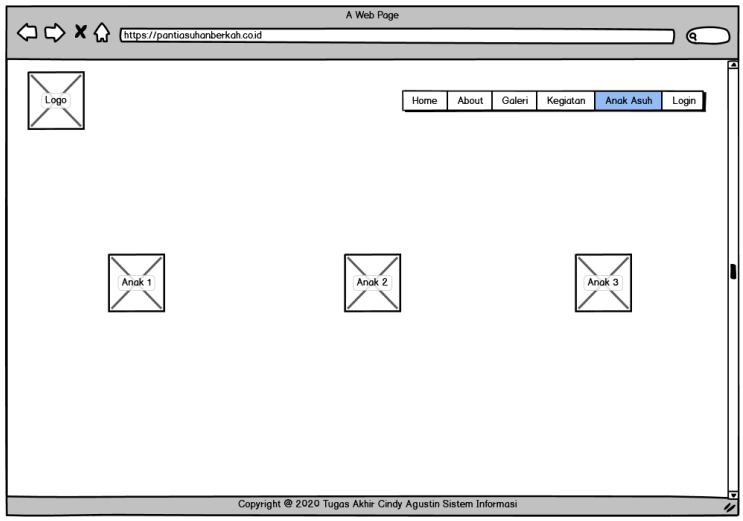
Halaman Kegiatan panti adalah halaman yang menginformasikan kepada pengunjung tentang apa saja yang kegiatan panti yang telah dilaksanakan atau ingin dilaksanakan. Berikut rancangannya seperti gambar 25 dibawah ini:



Gambar 25. Rancangan Halaman Kegiatan (Beranda)

20). Halaman Anak Asuh

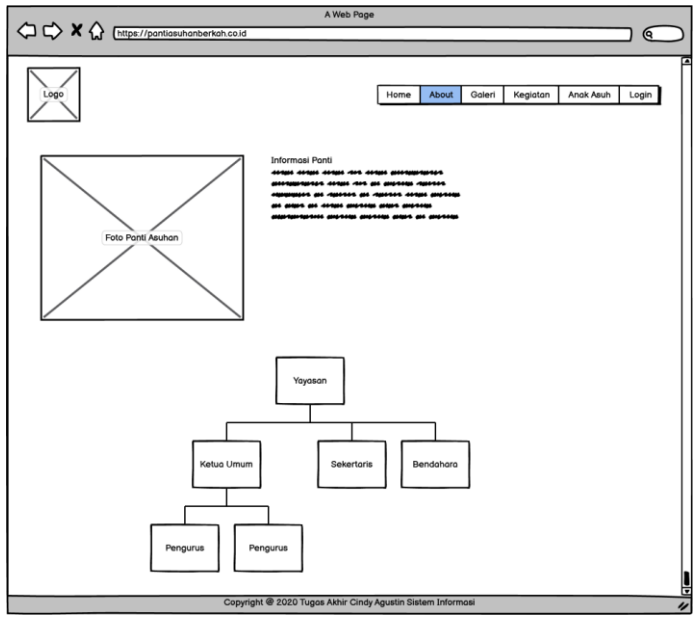
Halaman anak Asuh adalah halaman yang menampilkan data nama anak panti , berupa nama dan foto , penulis membatasi hanya 3 anak yang ditampilkan. Berikut rancangannya seperti pada gambar 26 dibawah ini.



Gambar 26. Rancangan Halaman Anak Asuh (Beranda)

21). Halaman Tentang Panti

Halaman Tentang Panti adalah halaman yang menginformasikan mulai dari alamat asal mula panti dan pengurus panti. berikut rancangannya seperti pada gambar 27 dibawah ini.

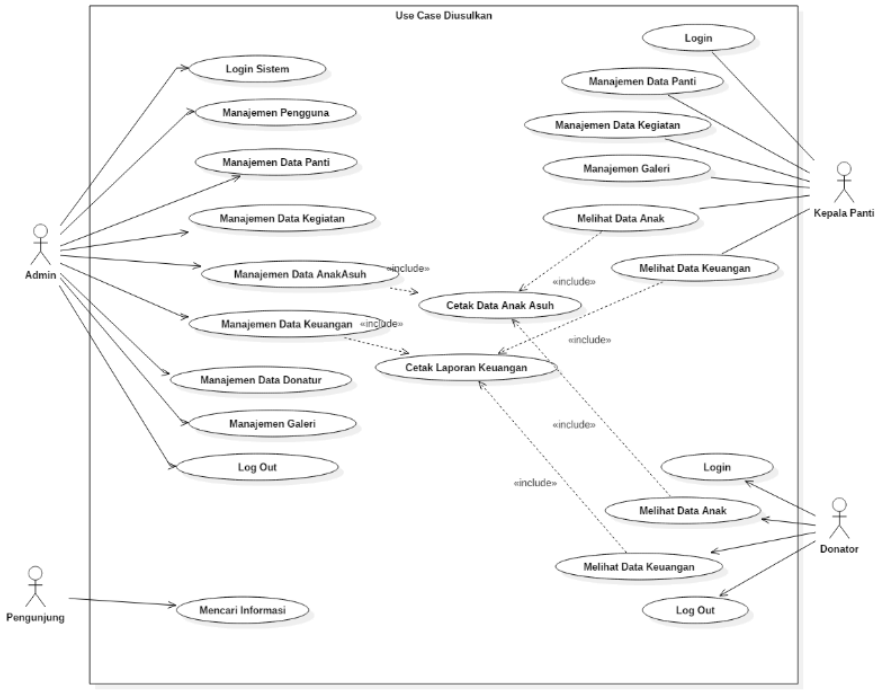


Gambar 27. Rancangan Halaman Tentang panti (Beranda)

2. Desain Proses

Dalam desain sistem, disini penulis menggunakan diagram UML (Unified Modeling language). Adapun diagram yang digunakan adalah *Use case diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class diagram.*

a. *Use case diagram* adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. Use case diagram tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan use case, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara use case, aktor, dan sistem berikut design *Use case diagram.*

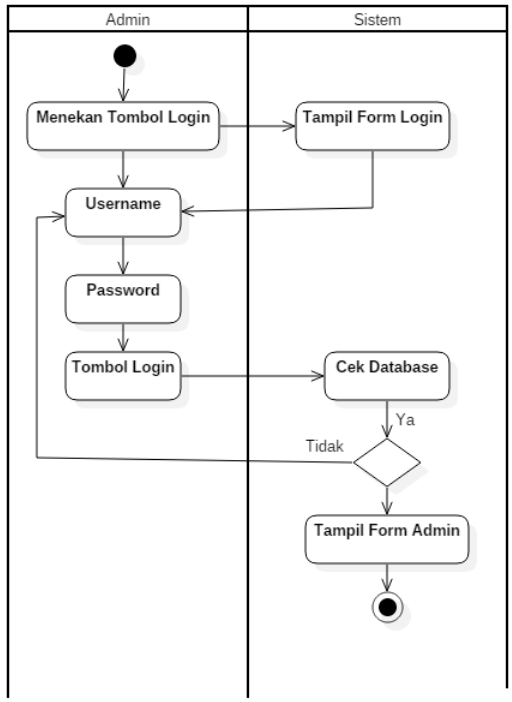


Gambar 28. Use Case Diagram admin

b. *Activity Diagram* Pada pemodelan UML, Activity Diagram dapat digunakan untuk menjelaskan bisnis dan alur kerja operasional secara step-by-step dari komponen suatu sistem. Activity Diagram menunjukkan keseluruhan dari aliran kontrol. Berikut adalah Activity Diagram dari sistem yang dirancang.

1). Activity Diagram Login *Admin.*

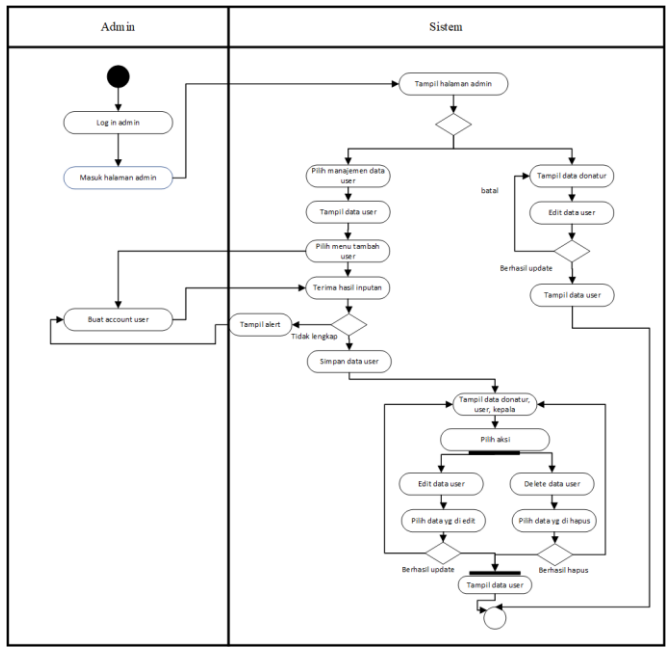
Gambar dibawah merupakan aktivitas untuk login admin, aktivitas ini dimulai dengan admin mengisi username dan password lalu mengklik button login, maka sistem akan memeriksa username dan password, jika benar maka admin berhasil login dan masuk ke menu beranda admin, jika gagal maka sistem akan menampilkan pesan login gagal.



Gambar 29. *Activity Diagram* Login *Admin.*

2). Activity Diagram Pengguna & Donator *admin*

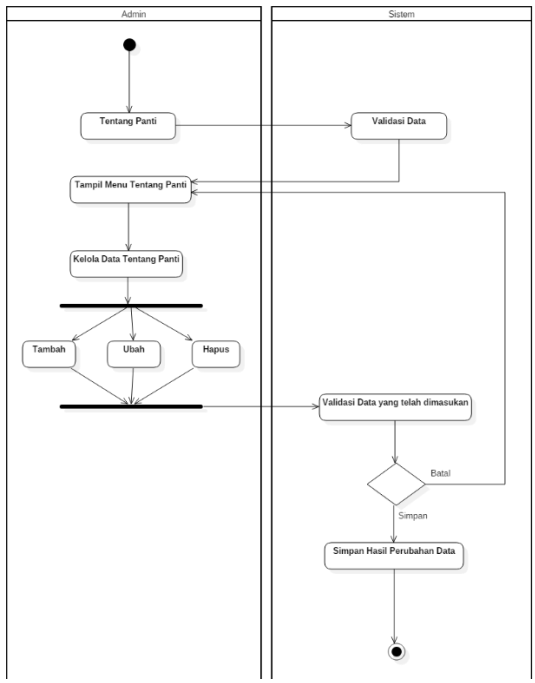
Gambar dibawah merupakan aktivitas untuk melakukan tambah , edit dan hapus data pengguna , disini admin dapat menambah data donator yang telah bekerjasama dengan pihak panti asuhan berkah, aktivitas ini di7mulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan akun telah di hapus.



Gambar 30. *Activity Diagram* pengguna *Admin.*

3). *Activity Diagram* Manajemen data panti *admin*

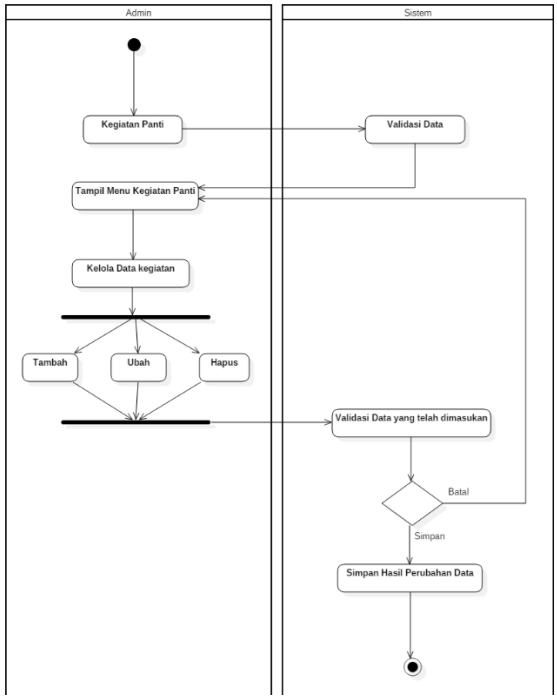
Gambar dibawah merupakan aktivitas untuk melakukan tambah , edit dan hapus data panti , disini admin dapat menambah informasi tentang panti asuhan, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan telah di hapus.



Gambar 31. *Activity Diagram* Manajemen Data Panti *Admin.*

4). Activity Diagram Manajemen Data Kegiatan *Admin*

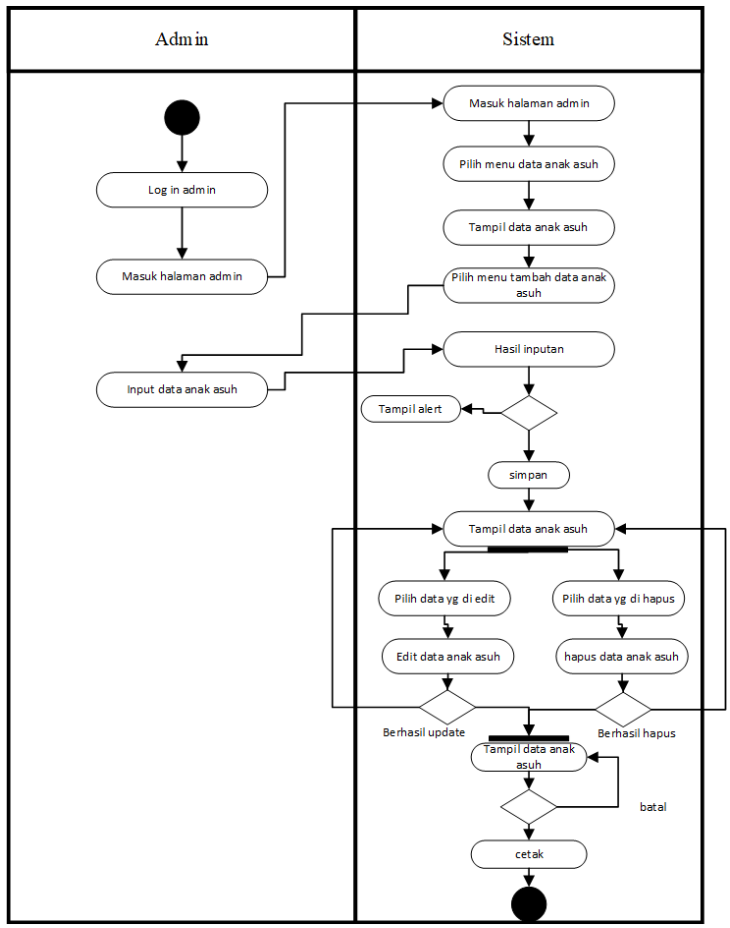
Gambar dibawah merupakan aktivitas untuk melakukan tambah , edit dan hapus data kegiatan panti , disini admin dapat menambah informasi kegiatan tentang panti asuhan, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan telah di hapus.



Gambar 32. *Activity Diagram* Manajemen Data Kegiatan *Admin.*

5). *Activity Diagram* Manajemen Data Anak Asuh *Admin*

Gambar dibawah merupakan aktivitas untuk melakukan tambah , edit dan hapus data anak panti asuhan , disini admin dapat menambah informasi anak panti asuhan, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan data anak telah di hapus.

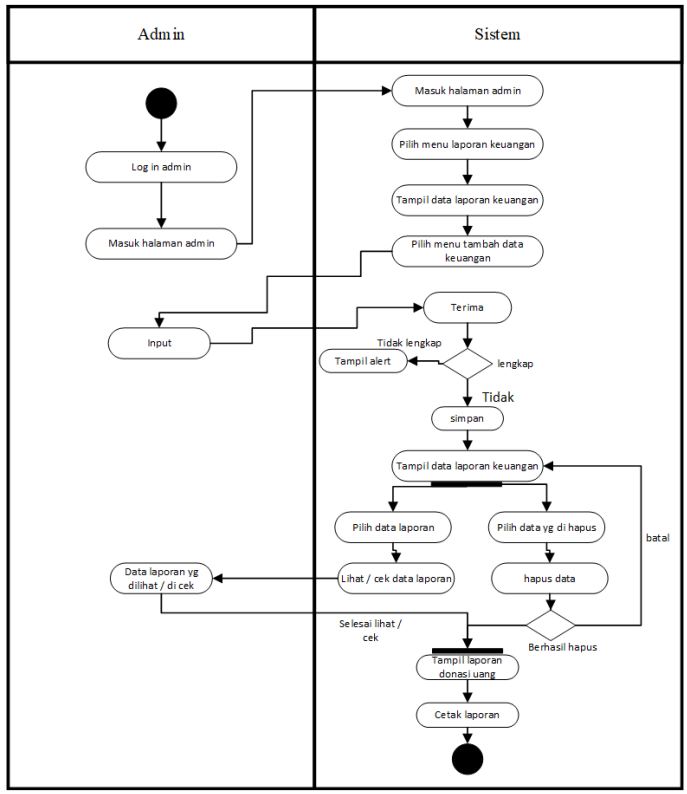


Gambar 33. *Activity Diagram* Manajemen Data Anak Asuh *Admin.*

6). Activity Diagram Manajemen Data Keuangan *Admin*

Gambar dibawah merupakan aktivitas untuk melakukan tambah , edit dan hapus data keuangan panti , disini admin dapat menambah informasi keuangan panti asuhan, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem

melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan telah di hapus.

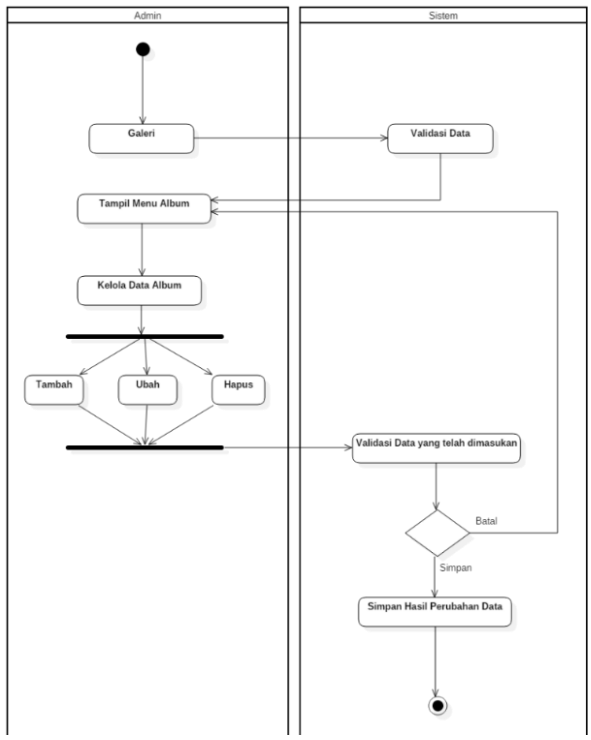


Gambar 34. *Activity Diagram* Manajemen Data Keuangan *Admin.*

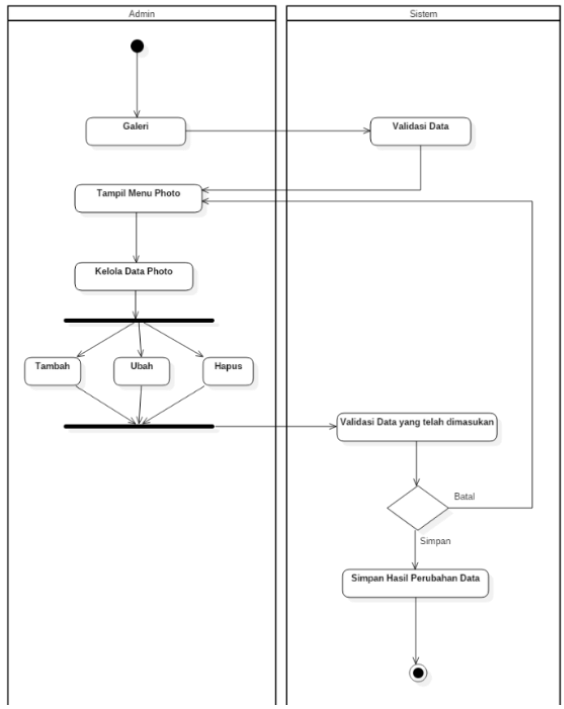
7). *Activity Diagram* Manajemen Data Galeri *Admin*

Gambar dibawah merupakan aktivitas untuk melakukan tambah , edit dan hapus data galeri *(album & photo)*, disini admin dapat menambah informasi galeri panti asuhan, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem

melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan telah di hapus.



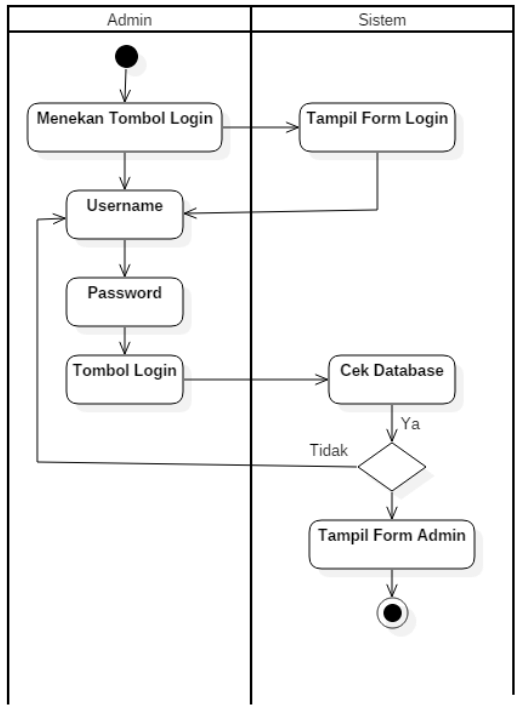
Gambar 35. *Activity Diagram* Manajemen Data galeri album *Admin.*



Gambar 36. *Activity Diagram* Manajemen Data galeri photo *Admin.*

8). Activity Diagram Log-out Admin

Gambar dibawah merupakan aktivitas untuk melakukan keluar dari aplikasi, disini admin melakukan keluar aplikasi dari tombol yang telah di sediakan,

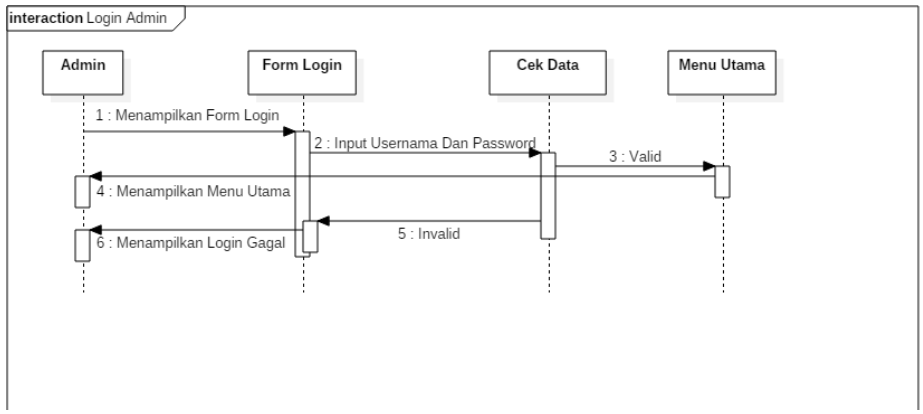


Gambar 37. *Activity Diagram Log-out Admin.*

c. Sequence Diagram

Berikut ini merupakan Sequence Diagram dari rancangan sistem yang penulis rancang.

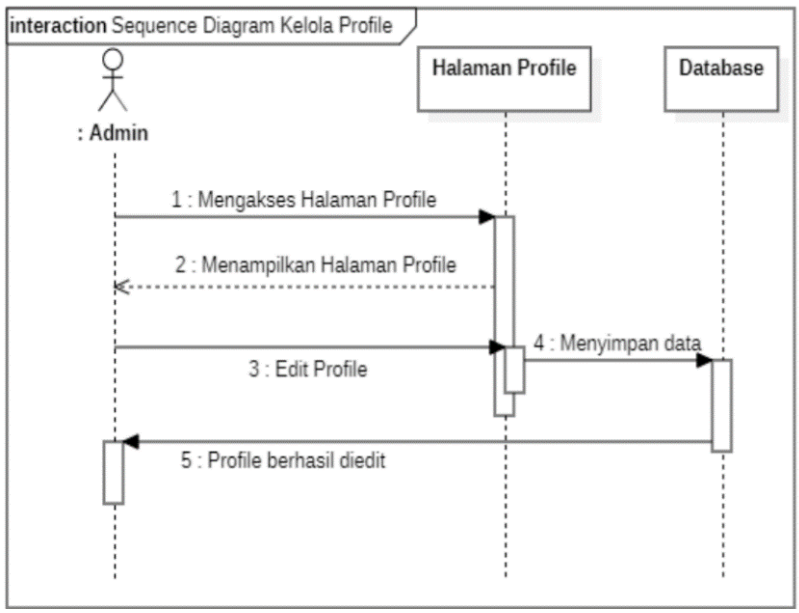
1). Sequence Diagram Login Admin



Gambar 38. *Sequence Diagram Login Admin*

Admin mengakses sistem dan mengakses halaman login *(admin)* dan halaman *login* (*admin*) pun akan tampil. Lalu admin mengisi username dan *password*-nya. Sistem akan melakukan pengecekan apakah username dan password terdaftar dalam database, jika benar maka akan tampil halaman beranda admin, jika tidak maka sistem akan menampilkan pesan login gagal.

2). Sequence Diagram Kelola *Profile (admin).*

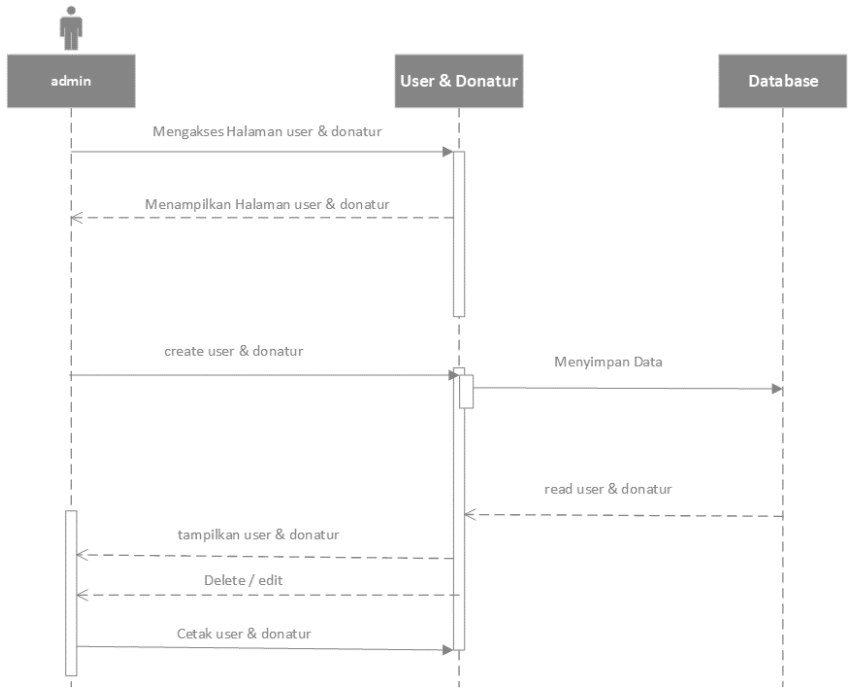


Gambar 39. *Sequence Diagram* Kelola profile

Admin mengakses halaman *profile* dan akan tampil halaman *profile*. Jika admin ingin mengubah *profile*, maka klik edit *profile* sehingga *profile* yang *admin* ubah dapat tersimpan ke *database*.

3). Sequence Diagram Pengguna & Donator *admin*

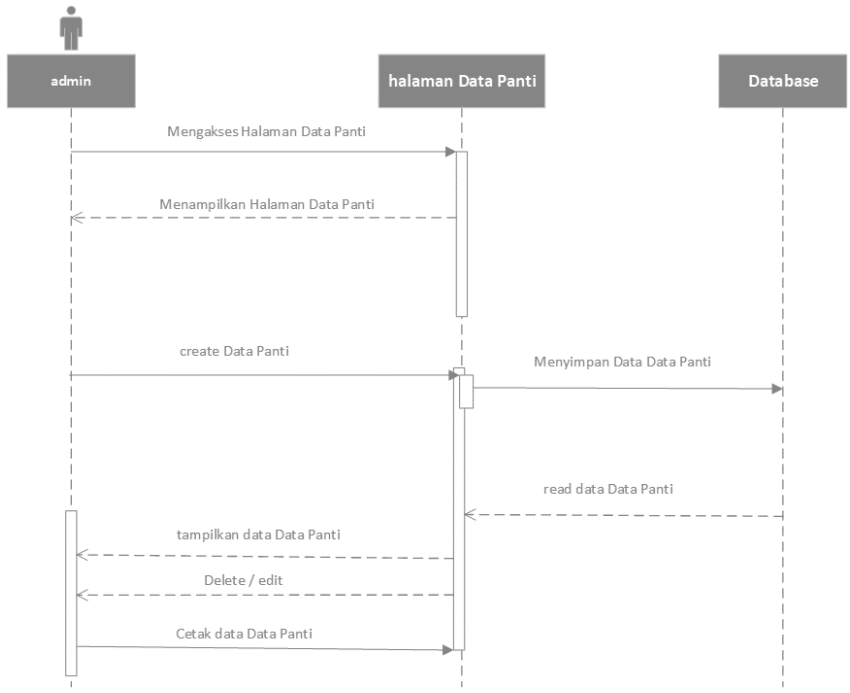
Admin mengakses dan dapat menambah data donator, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam *database* jika admin ingin melakukan *edit* data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol *edit* pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan akun telah di hapus.



Gambar 40. *Sequence Diagram* pengguna *Admin.*

4). Sequence Diagram Manajemen data panti *admin*

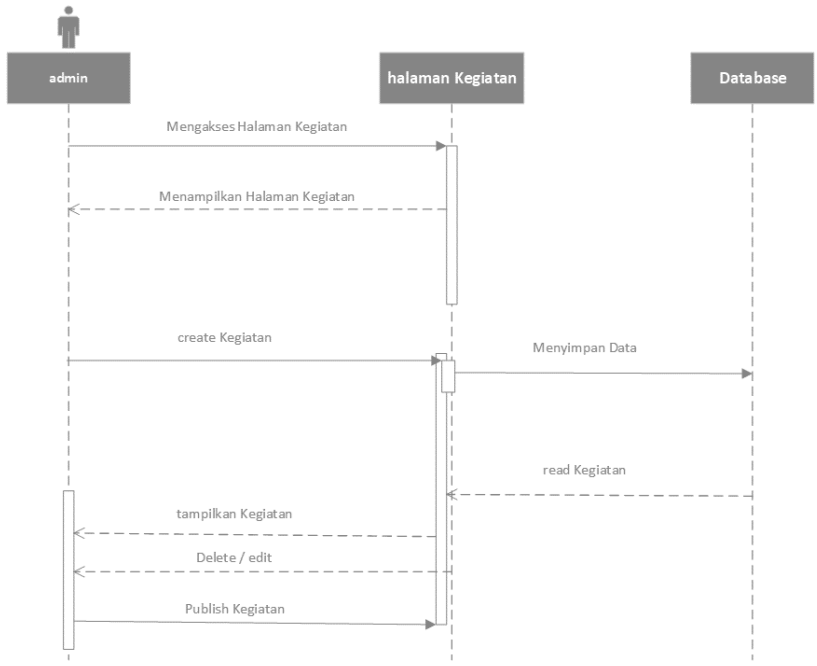
Admin mengakses dan dapat menambah data, edit dan hapus data panti , disini admin dapat menambah informasi tentang panti asuhan, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan telah di hapus.



Gambar 41. *Sequence Diagram* Manajemen Data Panti *Admin.*

5). Sequence Diagram Manajemen Data Kegiatan *Admin*

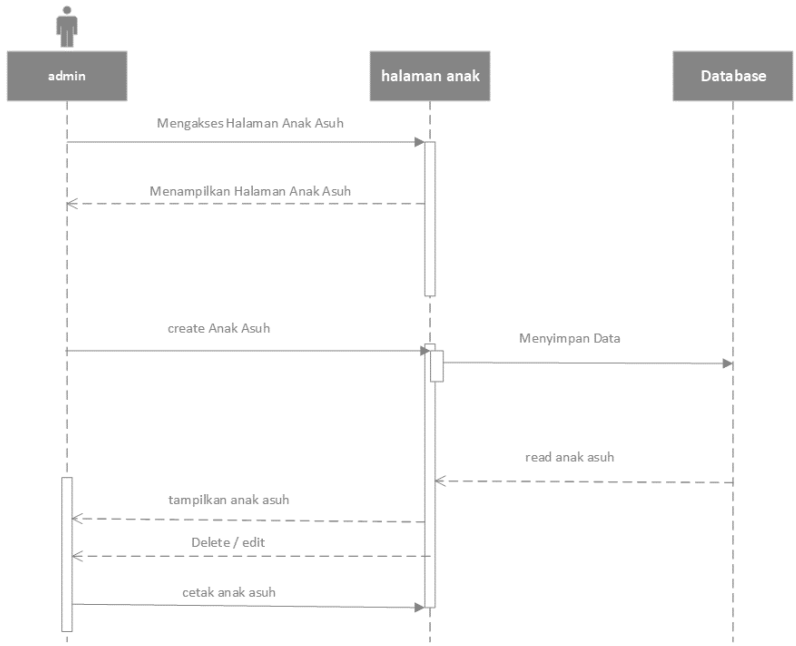
Admin mengakses dan dapat menambah data , edit dan hapus data kegiatan panti , disini admin dapat menambah informasi kegiatan tentang panti asuhan, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan telah di hapus.



Gambar 42. *Sequence Diagram* Manajemen Data Kegiatan *Admin.*

6). Sequence Diagram Manajemen Data Anak Asuh *Admin*

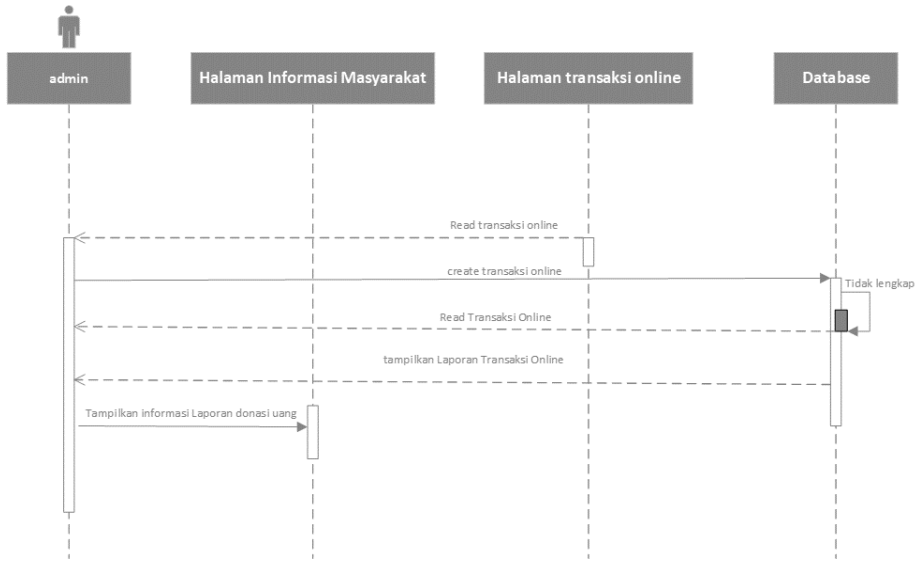
Admin mengakses dan dapat menambah data, edit dan hapus data anak panti asuhan , disini admin dapat menambah informasi anak panti asuhan, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan data anak telah di hapus.



Gambar 43. *Sequence Diagram* Manajemen Data Anak Asuh *Admin.*

7). Sequence Diagram Manajemen Data Keuangan *Admin*

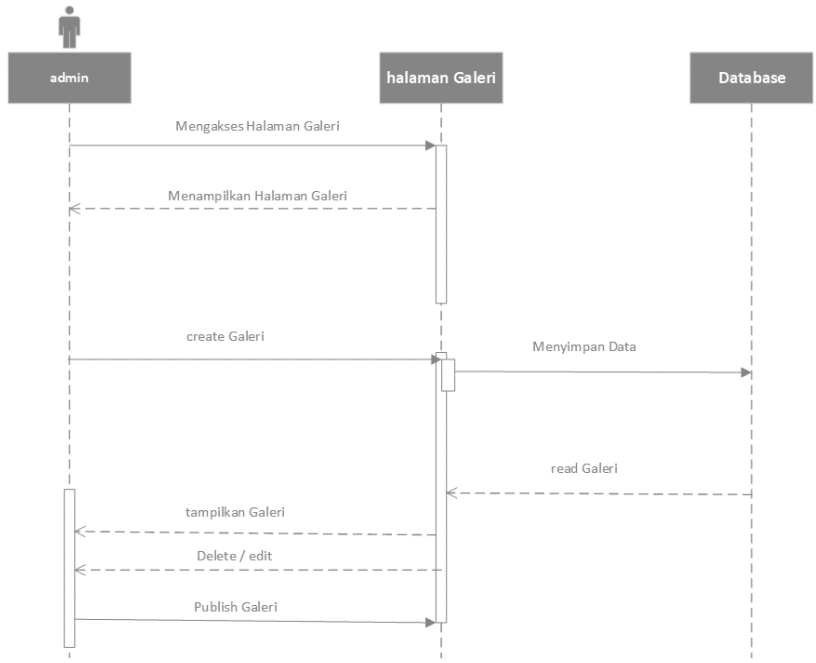
Admin mengakses dan dapat menambah data, edit dan hapus data keuangan panti , disini admin dapat menambah informasi keuangan panti asuhan, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan telah di hapus.



Gambar 44. *Sequence Diagram* Manajemen Data Keuangan *Admin.*

8). Sequence Diagram Manajemen Data Galeri *Admin*

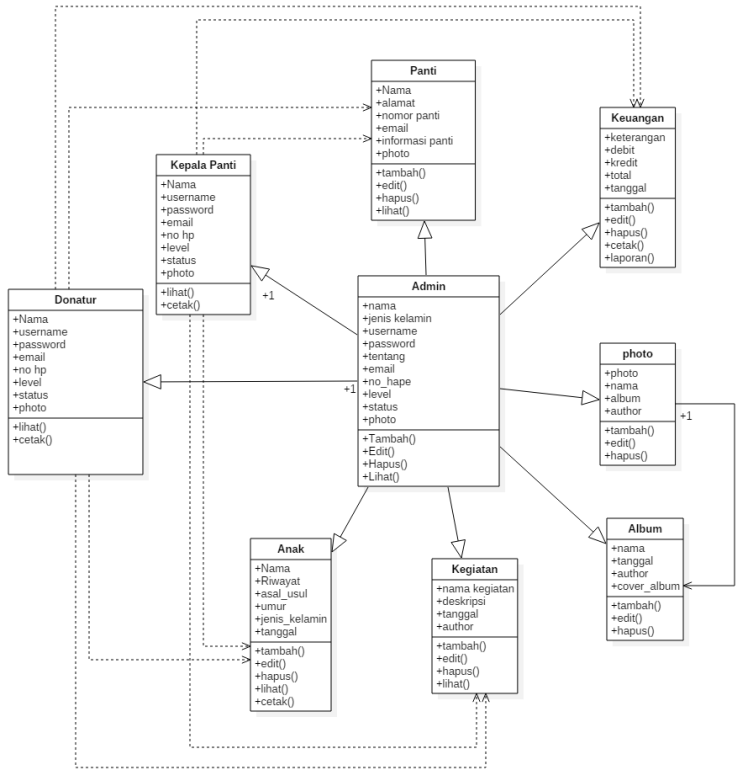
Admin mengakses Manajemen Data Galeri dan dapat menambah data , edit dan hapus data galeri panti , disini admin dapat menambah informasi galeri panti asuhan, aktivitas ini dimulai mengisi form yang telah di sediakan sistem lalu mengklik button simpan, maka sistem akan menambah data kedalam database jika admin ingin melakukan edit data maka hal yang dilakukan adalah mengklik tombol edit pada sistem maka sistem akan validasi data dengan database, jika admin ingin menghapus maka sistem melakukan validasi hapus atau tidak jika dihapus maka sistem akan menampilkan pesan telah di hapus.



Gambar 45. *Sequence Diagram* Manajemen Data galeri *Admin.*

d. Class Diagram

Class Diagram Merupakan suatu diagram yang menggambarkan antas class dalam sistem dan bagaimana mereka berkaloborasi untuk mencapai suatu tujuan. *Class diagram* juga menggambarkan keadian suatu tujuan dan keadaan suatu sistem, Berikut adalah *class* diagram perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berkah Palangka Raya.



Gambar 46. *Class Diagram* Panti Asuhan Berkah.

G. Desain Basis Data

a. Desain Tabel Basis Data (*Database)*

Database pantiberkah yang dibuat untuk menyimpan data-data yang akan digunakan dalam proses pengolahan data pengguna, data anak Asuh, data donator, data galeri data kegiatan data donator data, keuangan, dan data laporan, berikut rancangan basis data database pantiberkah:

1). Tabel Pengguna

Tabel pengguna merupakan tabel yang menyimpan data pengguna yang digunakan untuk *login* pada Aplikasi. Berikut spesifikasi dari tabel pengguna:

Tabel 9. Spesifikasi Tabel Pengguna

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
pengguna_id	*int*	11	*Primary Key*
pengguna_nama	*varchar*	35	Nama pengguna
pengguna_jenkel	*boolean*	2	Jenis kelamin
pengguna_username	*varchar*	30	Usename pengguna
pengguna_password	*varchar*	35	Username password
pengguna_email	*varchar*	15	Email pengguna
pengguna_nohp	*int*	20	Nomor hp pengguna
pengguna_level	*varchar*	3	Hak akses pengguna
pengguna_status	*int*	2	Pengguna status
pengguna_register	*timestamp*	-	Waktu pengguna
pengguna_photo	*bloob*	20	Photo profile

2). Tabel Donator

Tabel donator merupakan tabel yang menyimpan data pengguna donator yang digunakan untuk *login* pada Aplikasi. Berikut spesifikasi dari tabel donator:

Tabel 10. Spesifikasi Tabel Donator

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
donator_id	*int*	11	*Primary Key*
donator _nama	*varchar*	35	Nama pengguna
donator _username	*varchar*	30	Usename donator
donator _password	*varchar*	35	password donator
donator _email	*varchar*	15	Alamat email donator
donator _nohp	*int*	20	Nomor hp donator
donator_photo	*bloob*	20	Photo Profile

3). Tabel Kepala Panti

Tabel donator merupakan tabel yang menyimpan data pengguna donator yang digunakan untuk *login* pada Aplikasi. Berikut spesifikasi dari tabel donator:

Tabel 11. Spesifikasi Kepala Panti

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
user_id	*int*	11	*Primary Key*
user_nama	*varchar*	35	Nama pengguna
user_username	*varchar*	30	Usename
user_password	*varchar*	35	Password
user_email	*varchar*	15	Alamat email
user_nohp	*int*	20	Nomor hp
user_photo	*bloob*	20	Photo Profile

4). Tabel Anak asuh

Tabel anak asuh merupakan tabel yang menyimpan data anak asuh panti asuha yang digunakan untuk mengetahui dan mendata secara rinci dan nantinya dapat mempermudah pencarian data apabila seorang donator ingin melihat data anak pada Aplikasi. Berikut spesifikasi dari tabel anak asuh.

Tabel 12. Spesifikasi Tabel Anak asuh

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
anak_id	*int*	11	*Primary Key*
anak _nama	*text*	35	Nama anak
anak _riwayat	*text*	150	Rekam jejak anak
anak _asalusul	*text*	150	Asal usul anak
anak _umur	*varchar*	15	Umur anak
anak _jenkel	*varchar*	20	Jenis kelamin anak
anak _tgl	*date*	3	Tanggal masuk panti

5). Tabel Kegiatan

Tabel kegiatan merupakan tabel yang menyimpan data kegiatan panti yang nantinya ditampilkan ke halaman website. Berikut spesifikasi dari tabel kegiatan:

Tabel 13. Spesifikasi Tabel Kegiatan

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
kegiatan_id	*int*	11	*Primary Key*
kegiatan_nama	*text*	70	Nama kegiatan panti
kegiatan_deskripsi	*text*	150	Dekspripsi kegiatan panti
kegiatan _tgl	*varchar*	35	Tanggal kegiatan
kegiatan _status	*varchar*	10	Status kegiatan

6). Tabel Tentang Panti

Tabel tentang panti *(about)* merupakan tabel yang menyimpan data tentang panti yang digunakan untuk menyampaikan informasi pada aplikasi nantinya. Berikut spesifikasi dari tabel tentang panti

Tabel 14. Spesifikasi Tabel tentang panti

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
about_id	*int*	11	*Primary Key*
about_nama	*varchar*	35	Tentang panti
about_alamat	*varchar*	30	Alamat panti
about_nohp	*varchar*	20	Nomor hp panti
about_email	*varchar*	15	Alamat email panti
about_informasi	*text*	150	Informasi tambahan
about_photo	*varchar*	10	Foto panti asuhan

7). Tabel Keuangan

Tabel keuangan merupakan tabel yang menyimpan data keuangan panti yang nantinya untuk laporan kepada donator dan arsip panti asuhan. Berikut spesifikasi dari table keuangan:

Tabel 15. Spesifikasi Tabel Keuangan

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
ku_id	*int*	11	*Primary Key*
ku_total	*varchar*	35	Jumlah keuangan panti
ku_keterangan	*text*	70	Keterangan uang panti
ku_debit	*varchar*	20	Keuangan masuk
ku_kredit	*varchar*	20	Keuangan keluar

8). Tabel Album

Tabel album merupakan tabel yang menyimpan data album yang nantinya digunakan untuk menyimpan kumpulan foto panti asuhan atau kegiatan yang ingin di publikasikan. Berikut spesifikasi dari tabel album:

Tabel 16. Spesifikasi Tabel Album

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
album_id	*int*	11	*Auto Increment (Primary Key)*
album_nama	*varchar*	50	text
album_tanggal	*timestamp*	-	Current_timestamp
album_author	*varchar*	35	Pengguna
album_cover	*varchar*	40	Cover album

9). Tabel Photo

Tabel photo merupakan tabel yang menyimpan data foto panti asuhan dan saling terhubung dengan tabel album Berikut spesifikasi dari tabel photo :

Tabel 17. Spesifikasi Tabel Photo

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
photo_id	*int*	11	*Auto Increment (Primary Key)*
photo _judul	*varchar*	10	text
photo_tanggal	*timestamp*	-	Current_timestamp
photo_gambar	*varchar*	30	Gambar yang di upload
photo_album_id	*int*	11	Album yang di pakai
photo_author	*varchar*	35	Dipost oleh

H. Desain Keamanan

Sistem ini dilengkapi dengan sistem *login* agar terhindar dari penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, jadi admin diwajibkan untuk login terlebih dahulu dengan menggunakan *username* dan *password* yang sudah terdaftar didalam *database*.

I. Perawatan Sistem

Perawatan Sistem Sistem ini hanya memerlukan jaringan yang baik untuk senantiasa memperbaharui informasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada bagian ini akan ditampilkan tampilan layar (interface) dari sistem yang dirancang, yaitu sebagai berikut :

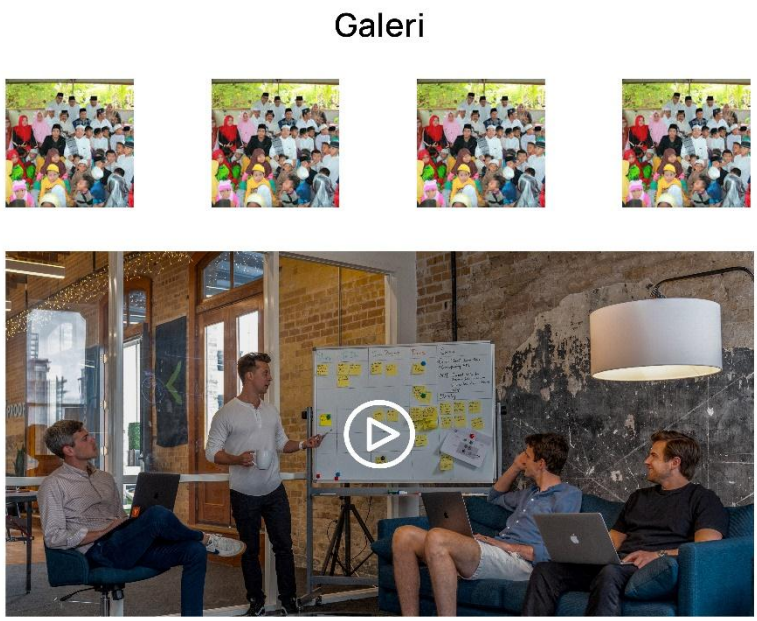
1. Pengunjung

   a.Beranda

   Ini merupakan pengimplementasian rancangan tampilan beranda atau halaman depan untuk pengguna web. Dapat dilihat pada gambar 47-51 di bawah ini, yaitu :



Gambar 47. Impelementasi Tampilan Beranda website



Gambar 48. Implementasi Tampilan Galeri Panti Asuhan



Gambar 49. Implementasi Tampilan Tentang kami



Gambar 50. Implementasi Tampilan Kegiatan Panti Asuhan

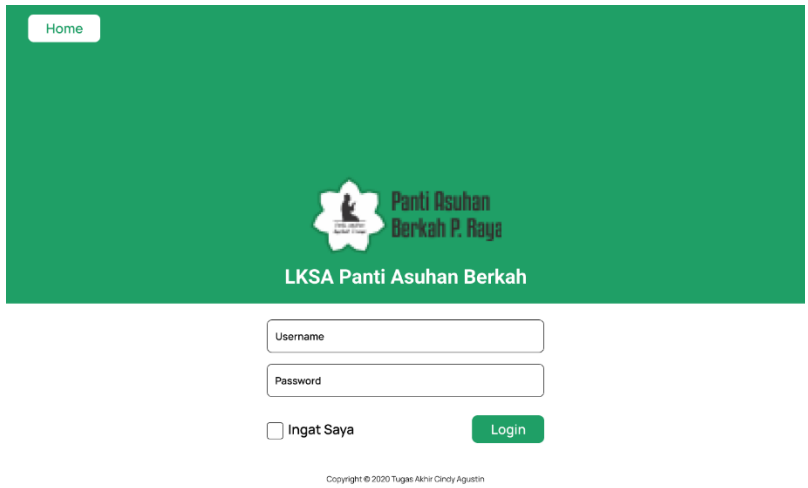


Gambar 51. Implementasi Tampilan Anak Panti Asuahan

2. Administrator

a. Login

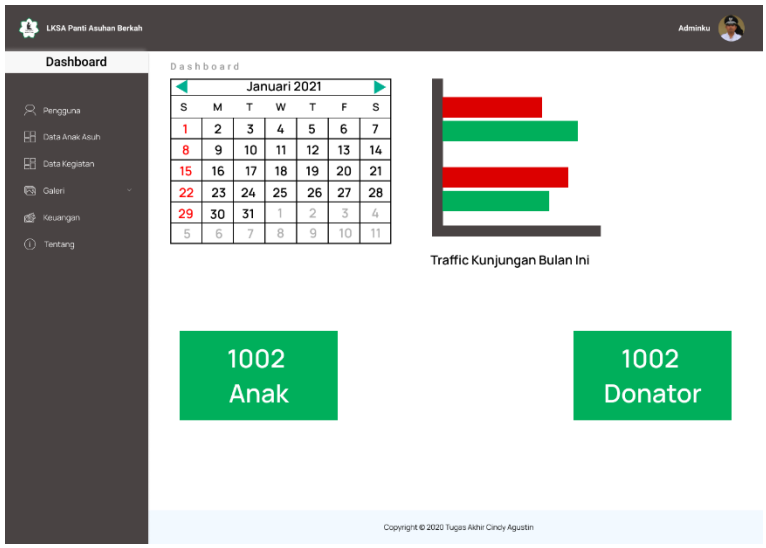
Ini merupakan pengimplementasian rancangan tampilan login sistem pada LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya Berikut tampilan pada gambar 51 dibawah ini :



Gambar 52. Implementasi Tampilan Login Admin

b. Beranda

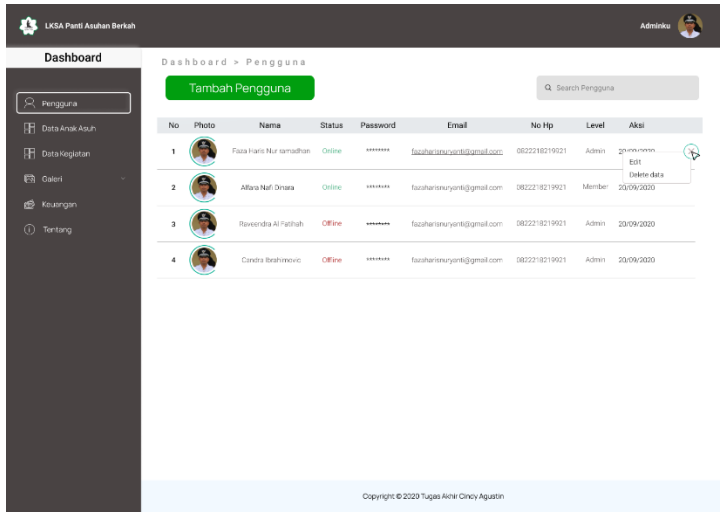
Ini merupakan rancangan tampilan beranda admin. Admin memiliki 6 fungsi dalam sistem . Dapat dilihat pada gambar 53 di bawah ini, yaitu :



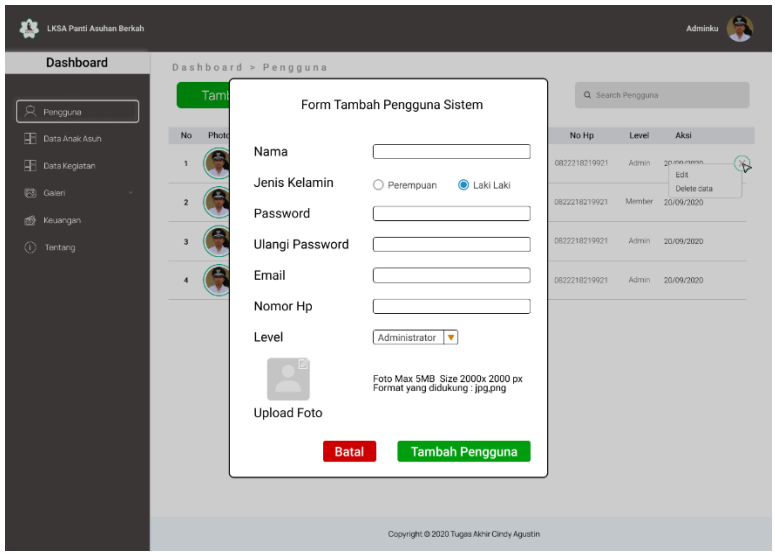
Gambar 53. Implementasi Tampilan Beranda Admin

c. Data pengguna

Gambar berikut merupakan rancangan tampilan Data penguna admin. Admin dapat menambah data donator atau admin lainnya, kedalam sistem . Dapat dilihat pada gambar 54 dan 55 di bawah ini, yaitu :



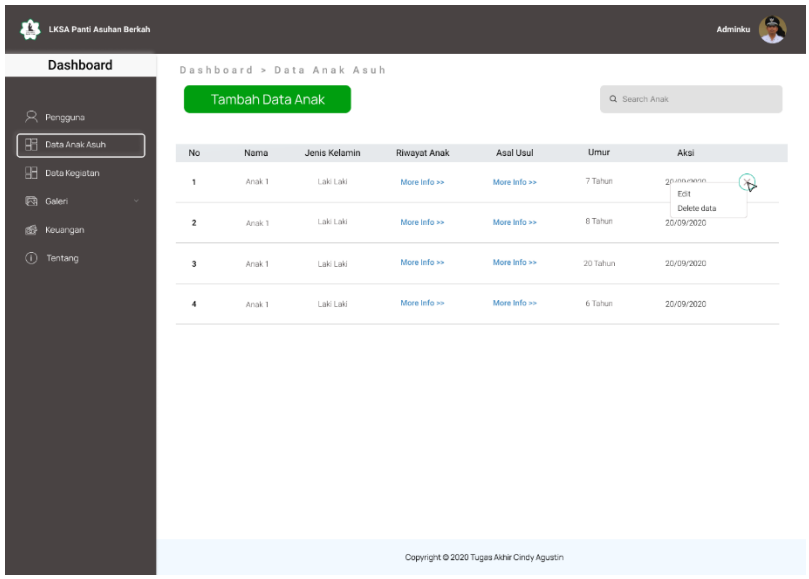
Gambar 54. Implementasi Tampilan Data Pengguna Admin



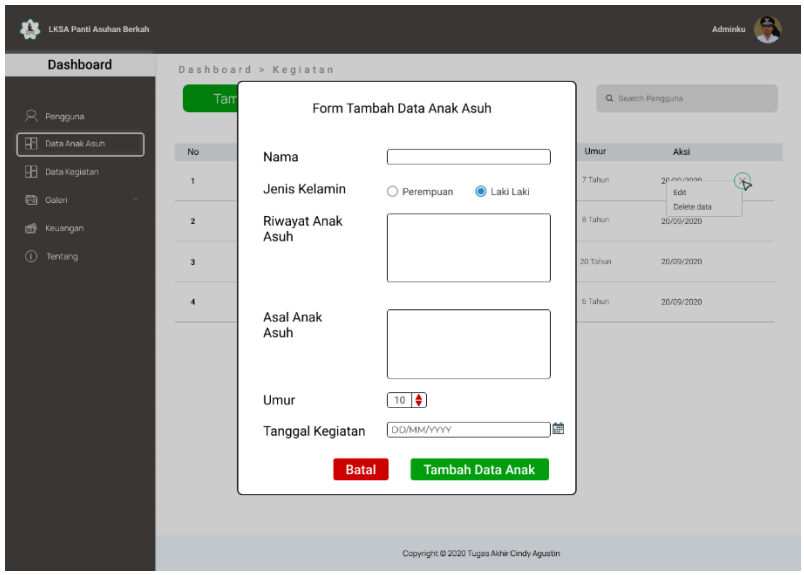
Gambar 55. Implementasi Tampilan Tambah Data Pengguna Admin

d. Data Anak Asuh

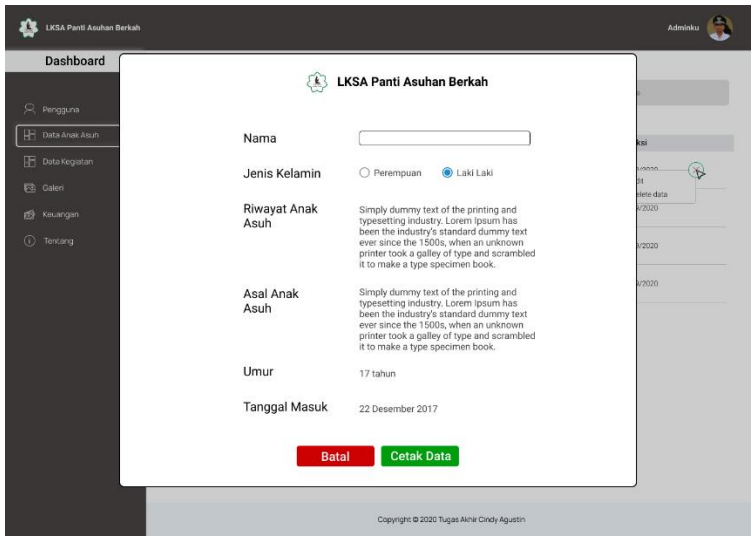
Gambar berikut merupakan rancangan tampilan Data anak asuh admin. Admin dapat menambah data anak asuh, kedalam sistem data ini nantinya dapat dilihat oleh donator dan kepala panti sebagai laporan atau biodata anak yang telah masuk ke LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya . Dapat dilihat pada gambar 56 dan 58 di bawah ini, yaitu :



Gambar 56. Implementasi Tampilan Data anak asuh Admin



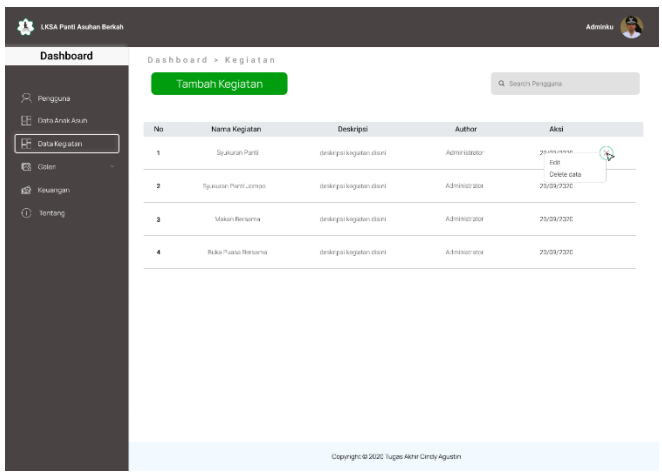
Gambar 57. Implementasi Tampilan Tambah Data anak asuh Admin



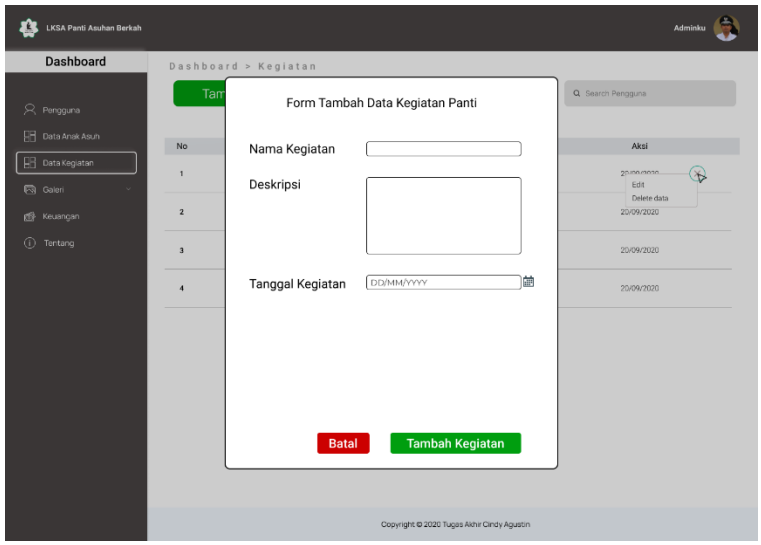
Gambar 58. Impelentasi Tampilan Cetak Biodata anak asuh Admin

e. Kegiatan

Gambar berikut merupakan rancangan tampilan Data Kegiatan pada LKSA Panti asuhan Berkah. Admin dapat menambah data Kegiatan apa saja yang sudah atau ingin di jadwalkan kedalam sistem yang nantinya akan dimunculkan di website depan . Dapat dilihat pada gambar 59 dan 62 di bawah ini, yaitu :



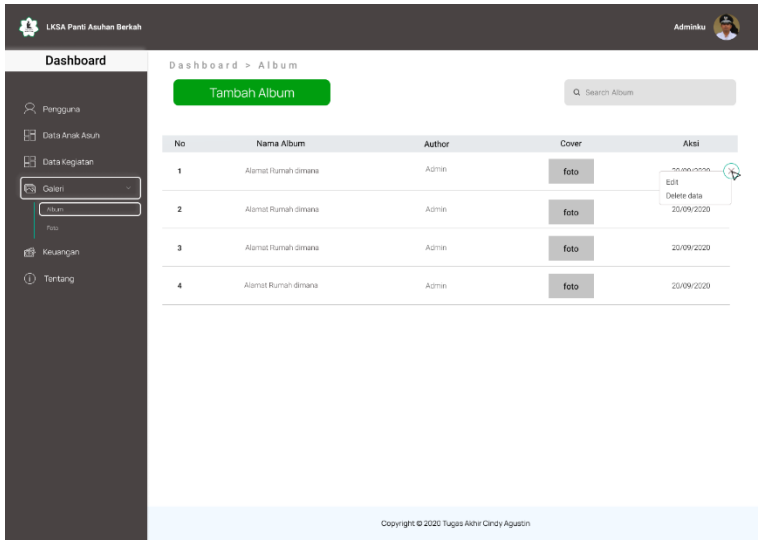
Gambar 59. Implementasi Tampilan Data Kegiatan Admin



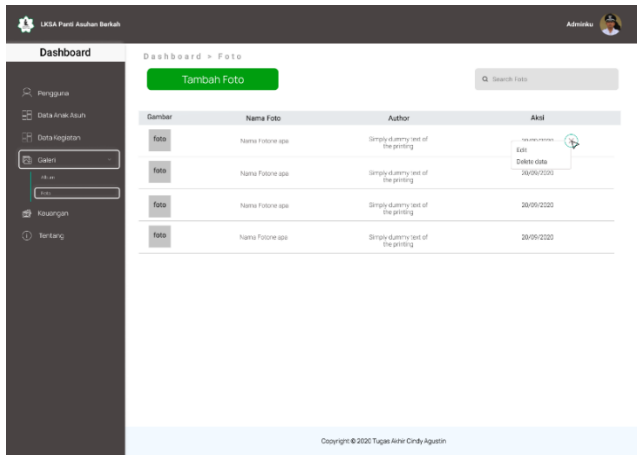
Gambar 60. Implementasi Tampilan Tambah Data Kegiatan Admin

f. Galeri

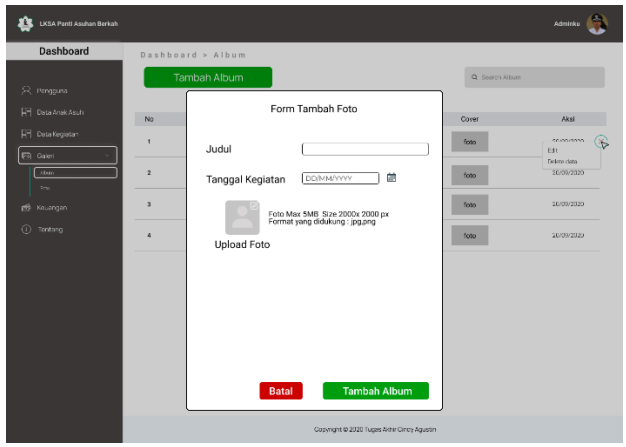
Gambar berikut merupakan rancangan tampilan Data galeri album dan photo. Admin dapat menambah data album yang nantinya digunakan sebagai cover photo pada halaman website galeri . Dapat dilihat pada gambar 61 dan 64 di bawah ini, yaitu :



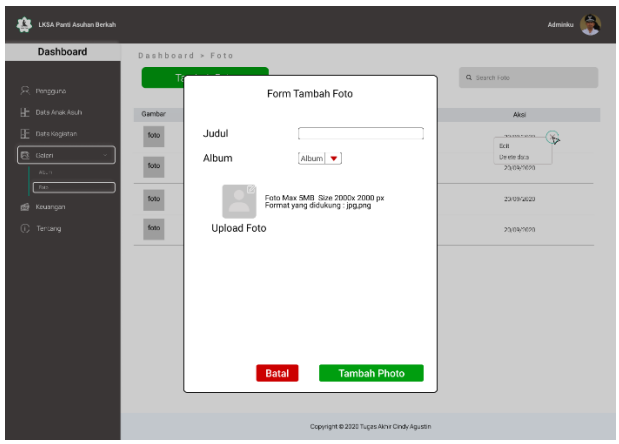
Gambar 61. Implementasi Tampilan Data Album Admin



Gambar 62. Implementasi Tampilan Data Foto Admin



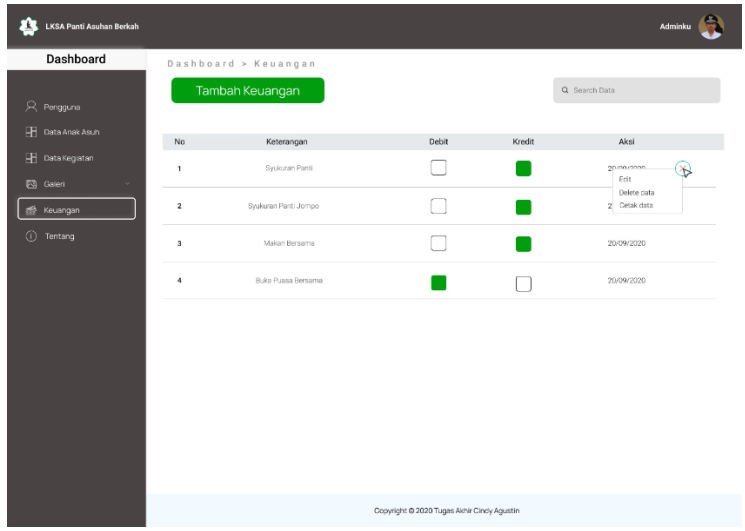
Gambar 63. Implementasi Tampilan Tambah Data Album Admin



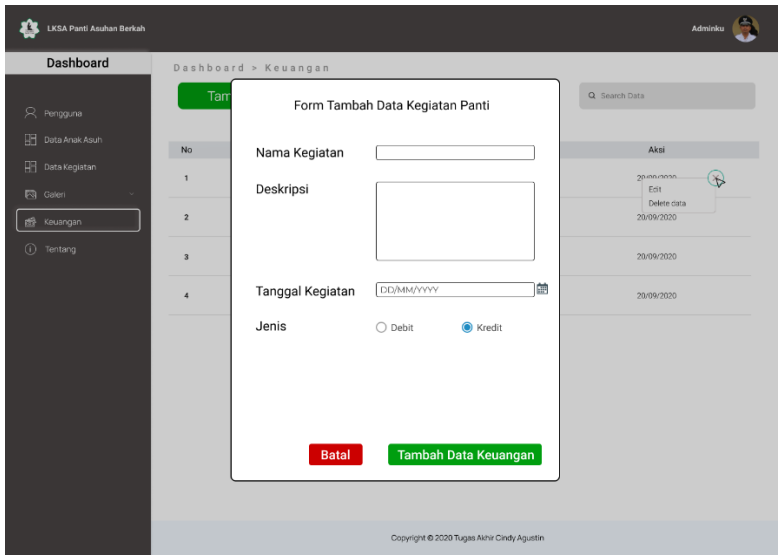
Gambar 64. Implementasi Tampilan Tambah Data Foto Admin

g. Keuangan

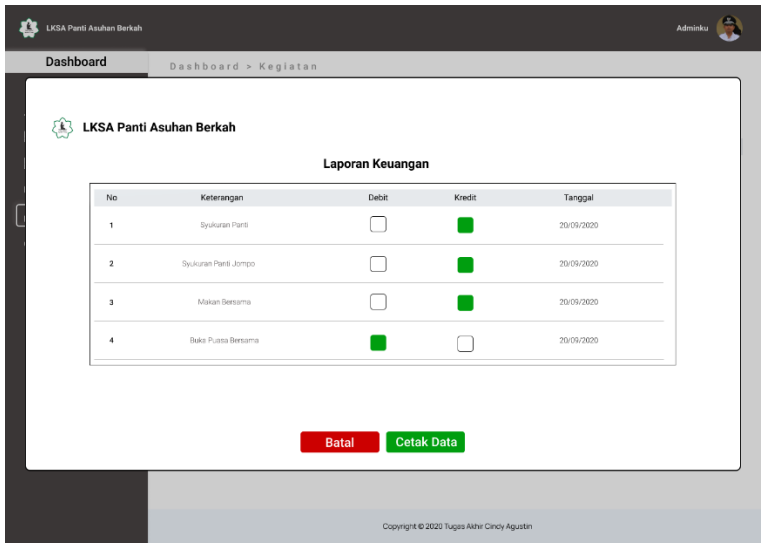
Gambar berikut merupakan rancangan tampilan Data keuangan panti pada rancangan ini admin hanya memasukan data berupa asal pemasukan dana, jenis, dan keterangan . Dapat dilihat pada gambar 65 dan 67 di bawah ini, yaitu



Gambar 65. Implementasi Tampilan Data Keuangan Admin



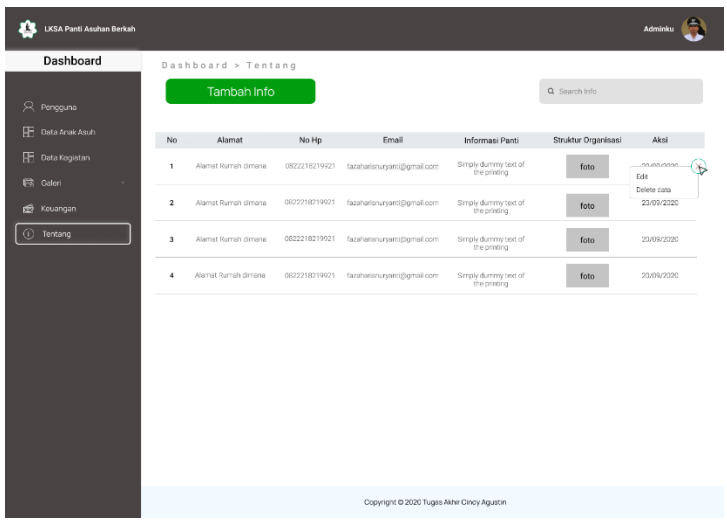
Gambar 66. Implementasi Tampilan Tambah Data Keuangan Admin



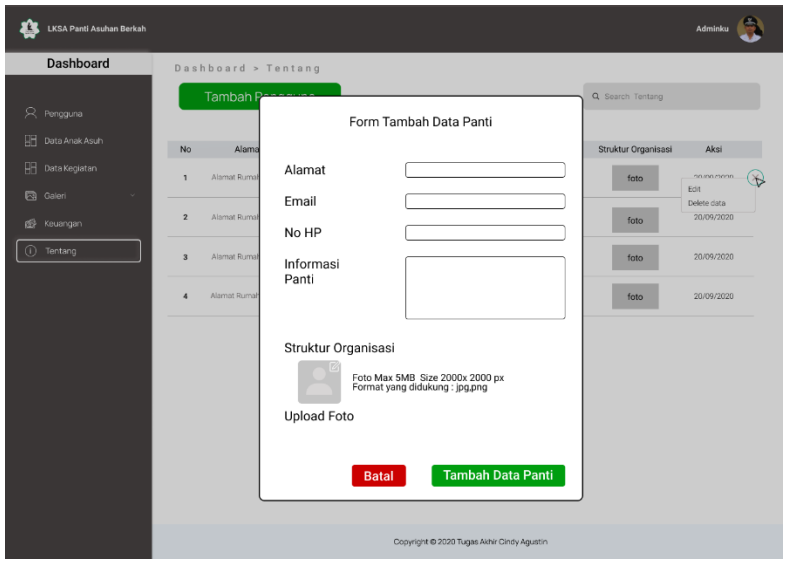
Gambar 67. Implementasi Tampilan Cetak Data Keuangan Admin

h. Tentang

Gambar berikut merupakan rancangan tampilan Data tentang LKSA Panti Asuhan Berkah. Admin dapat menambah data berua informasi alamat, nomor kontak dan struktur organiasasi pada field yang telah di sediakan. Dapat dilihat pada gambar 68 dan 69 di bawah ini, yaitu



Gambar 68. Implementasi Tampilan Data Tentang Panti Admin

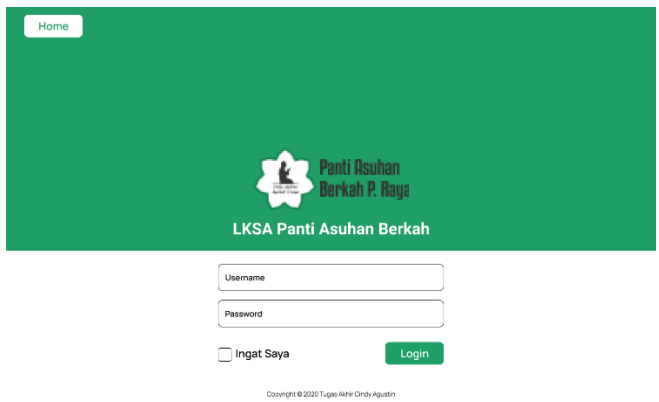


Gambar 69. Implementasi Tampilan Tambah Data Tentang Panti Admin.

3. Kepala Panti Asuhan Dan Donator

a. Login

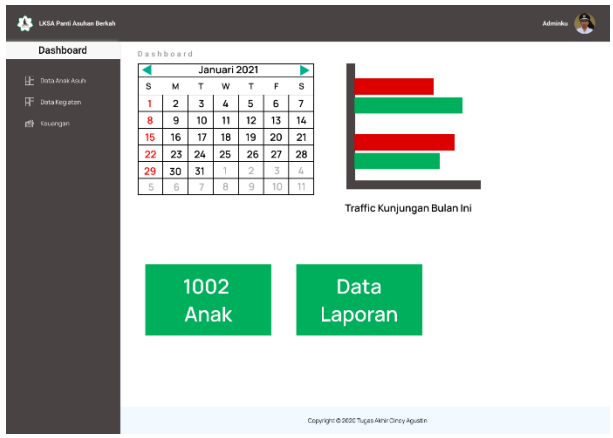
Gambar berikut merupakan rancangan tampilan , login sistem untuk kepala panti asuhan dan donator. Dapat dilihat pada gambar 70 di bawah ini, yaitu



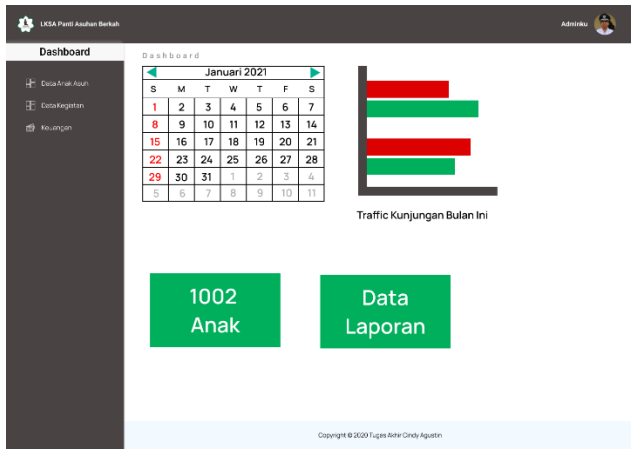
Gambar 70. Implementasi Tampilan *Login Admin* dan Donator.

b. Beranda

Gambar berikut merupakan rancangan tampilan halaman depan setelah donator dan kepala panti login ke sistem. Dapat dilihat pada gambar 71 dan 72 di bawah ini, yaitu



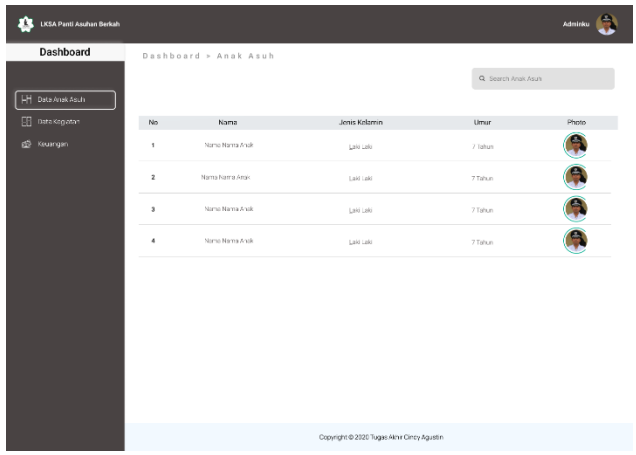
Gambar 71. Implementasi Tampilan Halaman Kepala Panti



Gambar 72. Implementasi Tampilan Halaman Donator

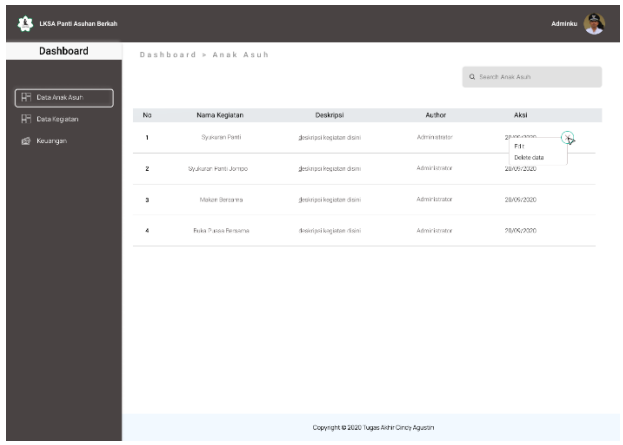
c. Data Anak Asuh

Gambar berikut merupakan rancangan tampilan , data anak asuh yang telah di inputkan oleh admin kedalam sistem donator dan kepala panti dapat melihat data anak yang telah di masukan ke sistem dengan cara cetak data. Dapat dilihat pada gambar 73 dan 75 di bawah ini, yaitu :

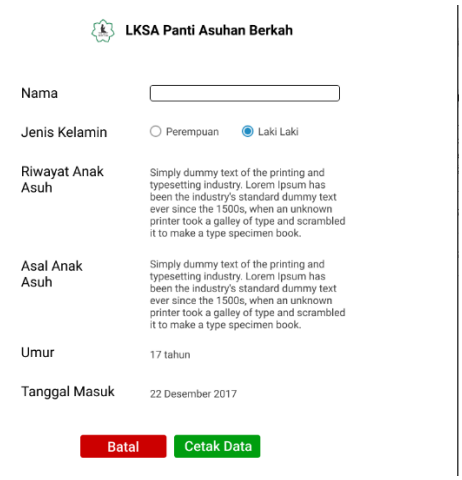


Gambar 73. Implementasi Tampilan Halaman Anak Asuh

Kepala Panti



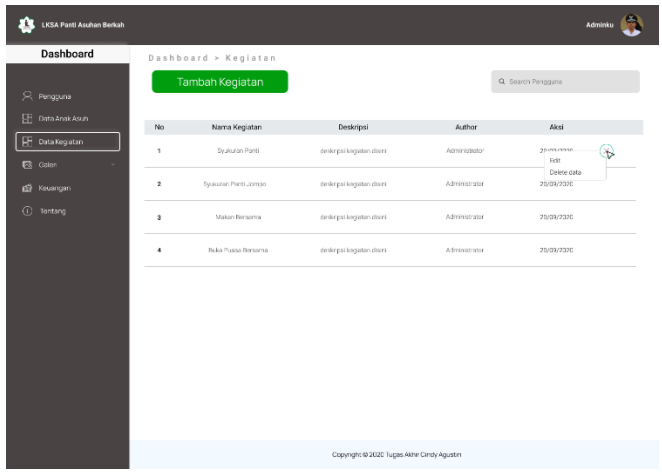
Gambar 74. Implementasi Tampilan Halaman Anak Asuh Donator



Gambar 75. Implementasi Tampilan Halaman Cetak Anak Asuh

d. Kegiatan

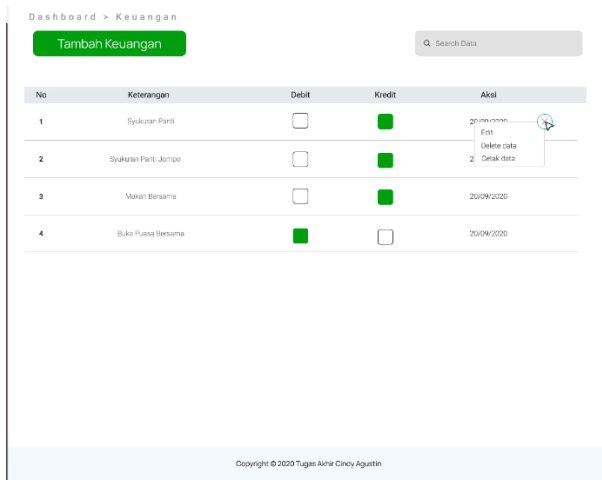
Gambar berikut merupakan rancangan tampilan Data Kegiatan pada LKSA Panti asuhan Berkah. Kepala Panti dan Donator dapat melihat kegiatan apa saja yang telah di lakukan . Dapat dilihat pada gambar 76 dan di bawah ini, yaitu :



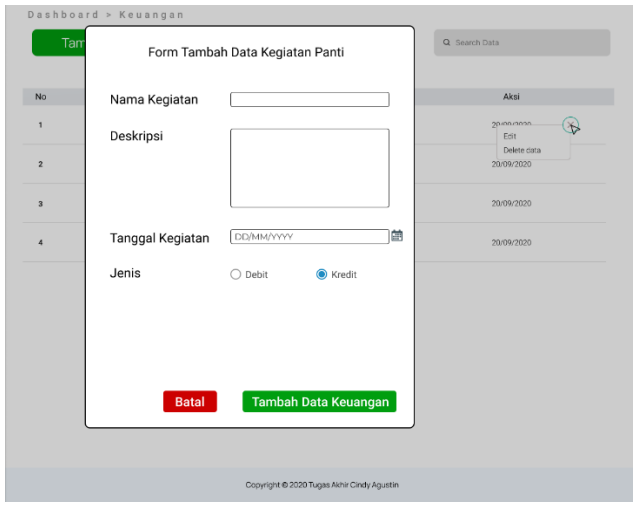
Gambar 76. Implementasi Tampilan Data Kegiatan Kepala Panti dan Donator

e. Keuangan

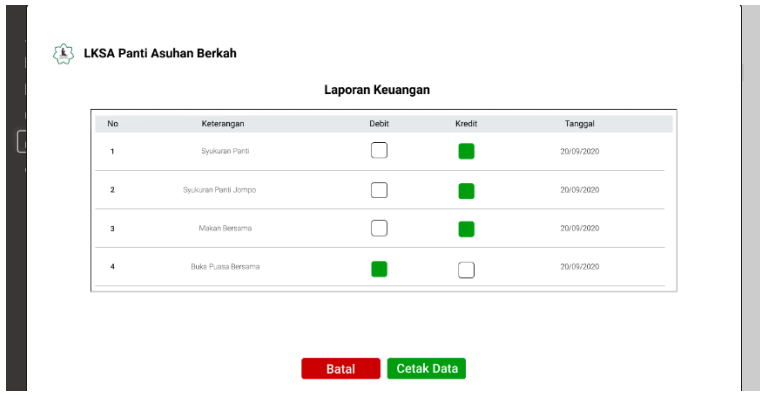
Gambar berikut merupakan rancangan tampilan Data keuangan panti pada rancangan ini admin yang telah memasukan data akan dapat dilihat oleh kepala panti dan donator dana yang masuk ke sistem atau dana yang telah masuk ke pihak panti asuhan , data ini hanya sebatas masukan data berupa asal pemasukan dana, jenis, dan keterangan . Dapat dilihat pada gambar 77 dan 79 di bawah ini, yaitu



Gambar 77. Implementasi Tampilan Data Keuangan Admin



Gambar 78. Implementasi Tampilan Tambah Data Keuangan Admin



Gambar 79. Implementasi Tampilan Cetak Data Keuangan Admin

B. Pembahasan

Berikut ini adalah pembahasan dari penelitian dan juga pembahasan mengenai kuesioner dengan perhitungan skala likert yang dibuat penulis, Dengan menggunakan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, lalu dijabarkan menjadi subvariabel dan subvariabel dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur. Akhirnya, indikator-indikator yang terukur dapat menjadi titik tolak untuk membuat item instrument berupa pernyataan atau pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden. berdasarkan jawaban dari responden terhadap kepuasan pengguna dapat diukur dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 18. Ukuran Ketentuan Kriteria Responden

No.	Pernyataan
1.	Menampilkan visi dan misi, sasaran mutu tujuan dan motto, fasilitas panti asuhan berupa sarana dan prasarana
2.	Menampilkan Stuktur organisasi kepala panti , staff dan pengurus Panti Asuhan berkah.
3.	Menampilkan halaman informasi panti, anak asuh, dan donator.
4.	Menampilkan data profil anak, foto dan nama

No.	Pernyataan
5.	Menampilkan halaman galeri
6.	Menampilkan halaman kegiatan panti.

Tabel 19. Ukuran Ketentuan Kriteria *Admin*

No.	Pernyataan
1.	Admin login ke sistem.
2.	Mengelola data pengguna sistem, mengedit, menambah dan hapus.
3.	Mengelola data anak asuh, mengedit, menambah dan hapus.
4.	Mengelola data kegiatan panti asuhan, mengedit, menambah dan hapus.
5.	Mengelola data keuangan panti asuhan, mengedit, menambah dan hapus.
6.	Mengelola galeri dan tentang panti asuhan, mengedit, menambah dan hapus.

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	**Nilai**
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Selanjutnya hasil jawaban tersebut diolah dan dihitung dengan kriteria total dari 25 responden yang dibagi menjadi 15 Responden masyarakat dan 10 Responden admin telah ditetapkan.

Tabel 20. Skor Hasil Nilai Responden

No	Point Pernyataan	Responden															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
1	Menampilkan visi dan misi, sasaran mutu tujuan dan motto, fasilitas panti asuhan berupa sarana dan prasarana	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	69
2.	Menampilkan Stuktur organisasi kepala panti , staff dan pengurus Panti Asuhan berkah.	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	63
3.	Menampilkan halaman informasi panti, anak asuh, dan donator.	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	3	4	5	65
4.	Menampilkan data profil anak, foto dan nama	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	66
5.	Menampilkan halaman galeri	4	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	69
6.	Menampilkan halaman kegiatan panti.	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	66
Skor Akhir Pengumpulan Data																	398

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi tiap pernyataan x jumlah responden = 5 x 15 = 75 (SS)

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan x jumlah responden = 1 x 15 =15 (STS)

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagai berikut :

Angka 0 - 15 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 16 – 30 = Tidak Setuju (TS)

Angka 31 – 45 = Netral (N)

Angka 46 – 60 = Setuju (S)

Angka 61 – 75 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 15 responden maka dapat diketahui bahwa :

1. Pernyataan ke-1 dengan jumlah skor 69 terletak pada daerah “Sangat Setuju”

2. Pernyataan ke-2 dengan jumlah skor 63 terletak pada daerah “Sangat Setuju”

3. Pernyataan ke-3 dengan jumlah skor 65 terletak pada daerah ” Sangat Setuju“

4. Pernyataan ke-4 dengan jumlah skor 66 terletak pada daerah “Sangat Setuju“

5. Pernyataan ke-5 dengan jumlah skor 69 terletak pada daerah “Sangat Setuju“

6. Pernyataan ke-6 dengan jumlah skor 66 terletak pada daerah “Sangat Setuju“

Untuk hasil skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

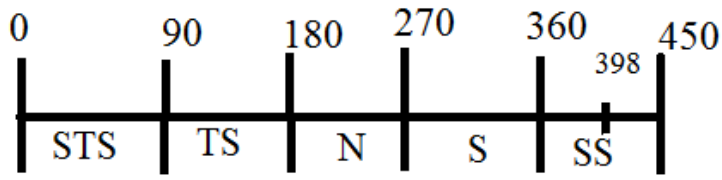
Jumlah skor tertinggi = skor tertinggi tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan = 5 x 15 x 6 = 450

Jumlah skor terendah = skor terendah tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan = 1 x 15 x 6 = 90

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

0 – 90 = Sangat Tidak Setuju (STS)
91 – 180 = Tidak Setuju (TS)
181 – 270 = Netral (N)
271 – 360 = Setuju (S)
361 – 450 = Sangat Setuju (SS)

Dari kriteria tersebut maka dapat diketahui bahwah total skor keseluruhan yaitu 398 berada pada daerah sangat setuju. Adapun total skor keseluruhan dapat dilihat seperti dibawah ini:



Gambar 80. Pengukuran Skala Likert Responden

Dari skala diatas dapat diketahui bahwa angka berada pada didaerah sangat setuju yang berarti berarti secara keseluruhan rata-rata responden sangat Setuju terhadap pion-poin pernyataan yang dimaksud pada Tabel 20.

Dengan kriteria interprestasi kelompok responden untuk setiap item pernyataan adalah:

Presentasi Kelompok Responden = (Jumlah Skor Tiap Pernyataan / Jumlah Skor Tiap Pernyataan) x 100%

Dengan kriteria interprestasi kelompok responden adalah sebagai berikut:

Angka 0% - 20% = Sangat Lemah

Angka 21% - 40% = Lemah

Angka 41% - 60% = Cukup

Angka 61% - 80% = Kuat

Angka 81% - 100% = Sangat Kuat

Maka berdasarkan rumus perhitungan persentasi kelpmpok responden tiap item pernyataan maka dapat diketahui bahawa:

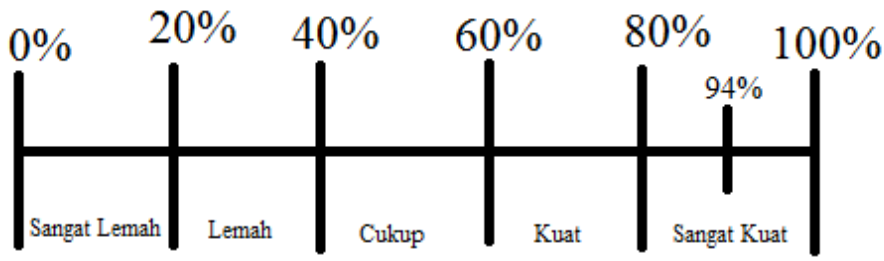
1. Pernyataan ke-1, dengan jumlah skor 69 / 75 x 100% = 92%
2. Pernyataan ke-2, dengan jumlah skor 63 / 75 x 100% = 84%
3. Pernyataan ke-3, dengan jumlah skor 65 / 75 x 100% = 86,6%
4. Pernyataan ke-4, dengan jumlah skor 66 / 75 x 100% = 88%
5. Pernyataan ke-5, dengan jumlah skor 69 / 75 x 100% = 92%
6. Pernyataan ke-6, dengan jumlah skor 66 / 75 x 100% = 88%

Adapaun uhan untuk presentasi kelompok responden secara keseluruhan:

Total Skor Keseluruhan / Jumlah Skor Tertinggi Keseluruhan x 100%

= 398 / (75 x 5) x 100% = 94%

Maka presentasi kelompok responden secara keseluruhan adalah 94% yang berarti tergolong Sangat Kuat. Aadapun presentasi kelompok responden untuk secara keseluruhan dapat dilihat seperti:



Gambar 81. Presentase Pengukuran Responden Pengguna

Dari skala diatas maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang diniali oleh 15 responden pengguna dan 6 pernyataan maka diperoleh hasil interprestasi sebesar 94% atau dengan kata lain penelitian ini Sangat Kuat.

Tabel 21. Skor Hasil Nilai Responden *Admin*

No	Point Pernyataan	Responden										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	Admin login ke sistem.	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	46
2.	Mengelola data pengguna sistem, mengedit, menambah dan hapus.	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	43
3.	Mengelola data anak asuh, mengedit, menambah dan hapus.	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	44
4.	Mengelola data kegiatan panti asuhan, mengedit, menambah dan hapus.	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	45
5.	Mengelola data keuangan panti asuhan, mengedit, menambah dan hapus.	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	47
6.	Mengelola galeri dan tentang panti asuhan, mengedit, menambah dan hapus.	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	45
Skor Akhir Pengumpulan Data												270

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi tiap pernyataan x jumlah responden = 5 x 10 = 50 (SS)

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan x jumlah responden = 1 x 10 =10 (STS)

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagai berikut :

Angka 0 – 10 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 11 – 20 = Tidak Setuju (TS)

Angka 21 – 30 = Netral (N)

Angka 31 – 40 = Setuju (S)

Angka 41 – 50 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 responden maka dapat diketahui bahwa :

1. Pernyataan ke-1 dengan jumlah skor 46 terletak pada daerah “Sangat Setuju”

2. Pernyataan ke-2 dengan jumlah skor 43 terletak pada daerah “Sangat Setuju”

3. Pernyataan ke-3 dengan jumlah skor 44 terletak pada daerah ”Sangat Setuju“

4. Pernyataan ke-4 dengan jumlah skor 45 terletak pada daerah “Sangat Setuju“

5. Pernyattaan ke-5 dengan jumlah skor 47 terletak pada daerah “Sangat Setuju“

6. Pernyattaan ke-6 dengan jumlah skor 45 terletak pada daerah “Sangat Setuju“

Untuk hasil skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

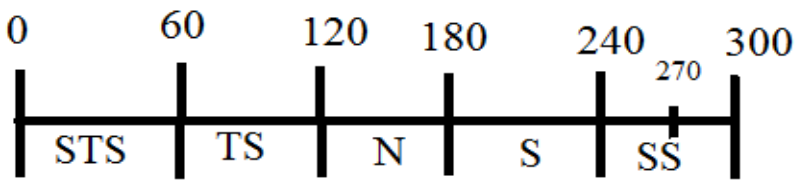
Jumlah skor tertinggi = skor tertinggi tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan = 5 x 10 x 6 = 300

Jumlah skor terendah = skor terendah tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan = 1 x 15 x 6 = 60

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

0 – 60 = Sangat Tidak Setuju (STS)
61 – 120 = Tidak Setuju (TS)
121 – 180 = Netral (N)
181 – 240 = Setuju (S)
241 – 300 = Sangat Setuju (SS)

Dari kriteria tersebut maka dapat diketahui bahwah total skor keseluruhan yaitu 270 berada pada daerah setuju. Adapun total skor keseluruhan dapat dilihat seperti dibawah ini:



Gambar 82. Pengukuran Skala Likert *admin*

Dari skala diatas dapat diketahui bahwa angka berada pada didaerah sangat setuju yang berarti berarti secara keseluruhan rata-rata responden sangat Setuju terhadap pion-poin pernyataan yang dimaksud pada Tabel 21.

Dengan kriteria interprestasi kelompok responden untuk setiap item pernyataan adalah:

Presentasi Kelompok Responden = (Jumlah Skor Tiap Pernyataan / Jumlah Skor Tiap Pernyataan) x 100%

Dengan kriteria interprestasi kelompok responden adalah sebagai berikut:

Angka 0% - 20% = Sangat Lemah

Angka 21% - 40% = Lemah

Angka 41% - 60% = Cukup

Angka 61% - 80% = Kuat

Angka 81% - 100% = Sangat Kuat

Maka berdasarkan rumus perhitungan persentasi kelpmpok responden tiap item pernyataan maka dapat diketahui bahawa:

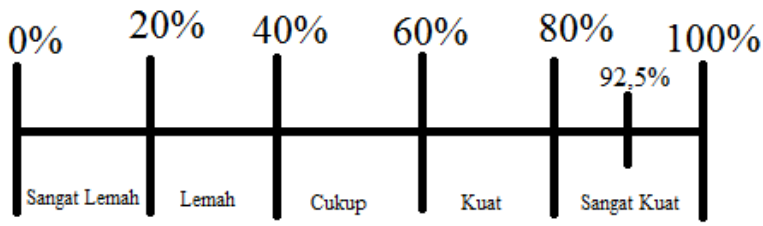
7. Pernyataan ke-1, dengan jumlah skor 46 / 50 x 100% = 92%
8. Pernyataan ke-2, dengan jumlah skor 43 / 50 x 100% = 86%
9. Pernyataan ke-3, dengan jumlah skor 44 / 50 x 100% = 88%
10. Pernyataan ke-4, dengan jumlah skor 45/ 50 x 100% = 90%
11. Pernyataan ke-5, dengan jumlah skor 47 / 50 x 100% = 94%
12. Pernyataan ke-6, dengan jumlah skor 45 / 50 x 100% = 90%

Adapaun uhan untuk presentasi kelompok responden secara keseluruhan:

Total Skor Keseluruhan / Jumlah Skor Tertinggi Keseluruhan x 100%

= 270 / (50 x 5) x 100% = 92,5%

Maka presentasi kelompok responden secara keseluruhan adalah 92,5% yang berarti tergolong Sangat Kuat. Adapun presentasi kelompok responden untuk secara keseluruhan dapat dilihat seperti:



Gambar 83. Presentase Pengukuran Responden Pengguna

Dari skala diatas maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang diniali oleh 10 responden Admin dan 6 pernyataan maka diperoleh hasil interprestasi sebesar 92,5% atau dengan kata lain penelitian ini Sangat Kuat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan dari tugas akhir yang berjudul "Analisis Danperancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis Website (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)" adalah sebagai berikut:

1. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis Website (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya) sebagai media untuk memperoleh informasi dan aktivitas kegiatan panti asuhan.
2. Berdasarkan hasil dari perhitungan kuisioner menggunakan metode Skala Likert, dengan 6 pernyataan yang di ajukan kepada 25 responden dibagi menjadi 10 Responden *admin (*petugas) dan 15 Responen Masyarakat dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem informasi Panti Asuhan Berbasis Website sudah layak, karena memperoleh nilai interpretasi sebesar 94% Pengguna / User dan 92,5% untuk Pengguna Admin dengan total skor keseluruhan yaitu 398 untiuk pengguna User dan 270 untuk Pengguna Admin

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan setelah proses pembuatan "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis Website (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)" ini maka saran saran untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Untuk pihak panti asuhan berkah palangkaraya, jika sistem ini nanti telah terealisasikan pihak panti asuhan berkah palangkaraya juga harus

mempekerjakan admin yang dapat mengoperasikan sistem tersebut dan juga dapat mengelola sistem ini nantinya.

2. Untuk peneliti selanjutnya , Analisis dan perancangan sistem informasi ini diharapkan dapat dilanjutkan untuk diimpelementasikan dalam bentuk aplikasi, sehingga rancangan ini dapat terealisasikan.
3. Untuk peneliti selanjutnya, Penulis mengharapkan ada pengembangan rancangan dan fitur seperti berdonasi langsung melalui sistem dan konfirmasi setelah berdonasi hanya melalui sistem saja tanpa harus menghubungi pihak panti.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Bahra, 2015. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Baru, Yogyakarta.

Andalia, F., Setiawan E.B., 2015. *Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pencari Kerja Pada Dinas Sosial Dan Tenaga Kerja Kota Padang.* Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), Vol 4 Oktober. Hal: 93-98

Agus C.Anawar. Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pengelolaan Panti Asuhan Berbasis Web , Yogjakarta . 2019

Batubara, F. A. 2015. Perancangan Website Pada PT. Ratu Enim Palembang. *Jurna Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Terapan, 7*:17.

Bowo, E. 2014. *Panduan Untuk Web Master.* Jasakom.

Departemen Kebudayaan dan Pendidikan Republik Indonesia. Kamus Besar Bahasa Indonesia. "http://kbbi.web.id/panti.html" diakses 19 Oktober 2020. Jam 08.49 Wib.

Departemen Sosial Republik Indonesia. 2011. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak. Jakarta : Departemen Sosial Republik Indonesia.

Fathansyah, 2015. Basis Data (Revisi II), Informatika Bandung, Bandung.

Immah Inayati. Analisa Desain SIMPM - Sistem Informasi Manajemen Dan Kepengasuhan Panti Muhammadiyah Jawa Timur Berbasis Web Menggunakan Metode Object Oriented Dan Iconic Proses. Politeknik Negri Malang. 2017

Lidya Sari. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Erbasis Website Untuk Penyampaian Informasi Dan Media Promosi Kepada Masyarakat. STMIK Palangkaraya. Palangkaraya

Mahasevtiviana, Arista. dkk. 2014. *Analisis dan Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Air Minum Pada CV. Air Putih Surabaya.* Jurnal Sistem Informasi Vol.3 Hal: 3.

Munawar, 2018. *Analis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modelling Language).* INFORMATIKA. Bandung.

Masrur, M., 2016. *Pemerograman Web Dinamis Menggunakan Java Server Pages.* CV ANDI OFFSET. Yogyakarta.

Romney, Marshall B., dan Paul John Steinbart. 2015. *Accounting Information System, 13th ed*. Pearson Education Limited, England.

Salim, Peter. 2013. *The Comtemporary English –Indonesia Dictionary.* Tb Rahma, Sol.

Sugiarti, Y. 2013. *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modelling Language)*.GRAHA ILMU. Yogyakarta.

Sugiyono 2012.*METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D.*ALFABETA.Bandung.

Sukamto. R. A., dan M. Shalahudin. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung:Informatika.

Sutabri. 2012. *Analisis Sistem Informasi.* ANDI OFFSET. Yogyakarta.

Tantara, Rudy. 2012 *Manajemen Proyek Sistem Informasi.* ANDI OFFSET. Yogyakarta.

Triandini, E., dan Suardika, G. 2012 *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML.* Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Utami, Emma dan Anggit Dwi Hartanto, 2012. *Sistem Basis Data menggunakan Microsoft SQL Server 2005.* Andi, Yogyakarta.

STMIK Palangkaraya., 2019. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi*. Palangka Raya.

Zulfan Jauhary. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Donasi Berbasis Web Pada Panti Asuhan Nahdiyat Makassar. AMIKOM Yogjakarata 2015

L A M P I R A N

DOKUMENTASI

1. Panti Asuhan Berkah Palangkaraya



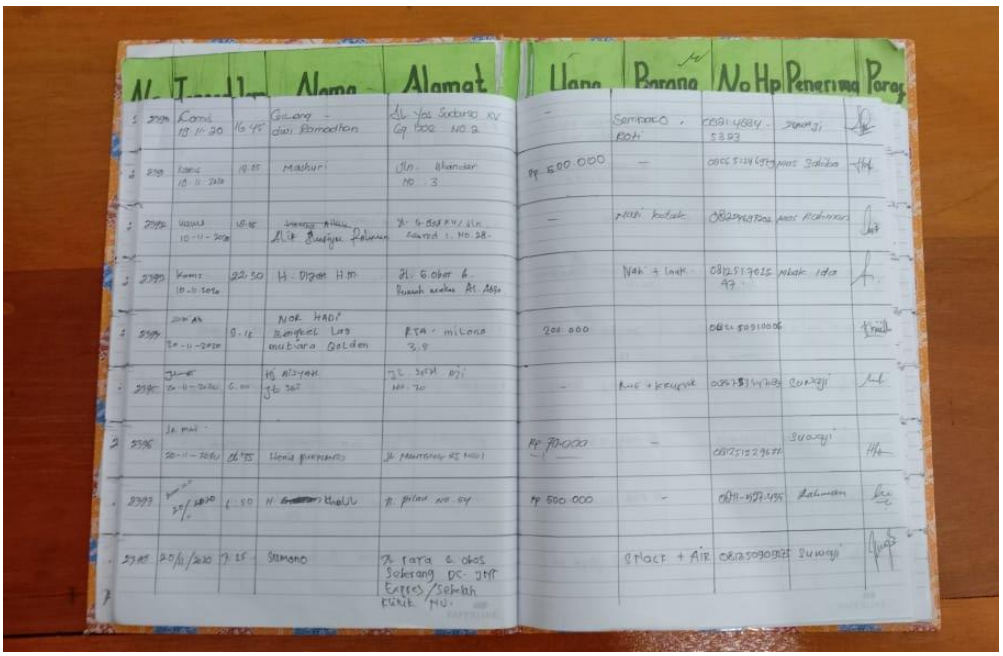
2. Wawancara dengan Ketua Panti Asuhan Berkah Palangkaraya



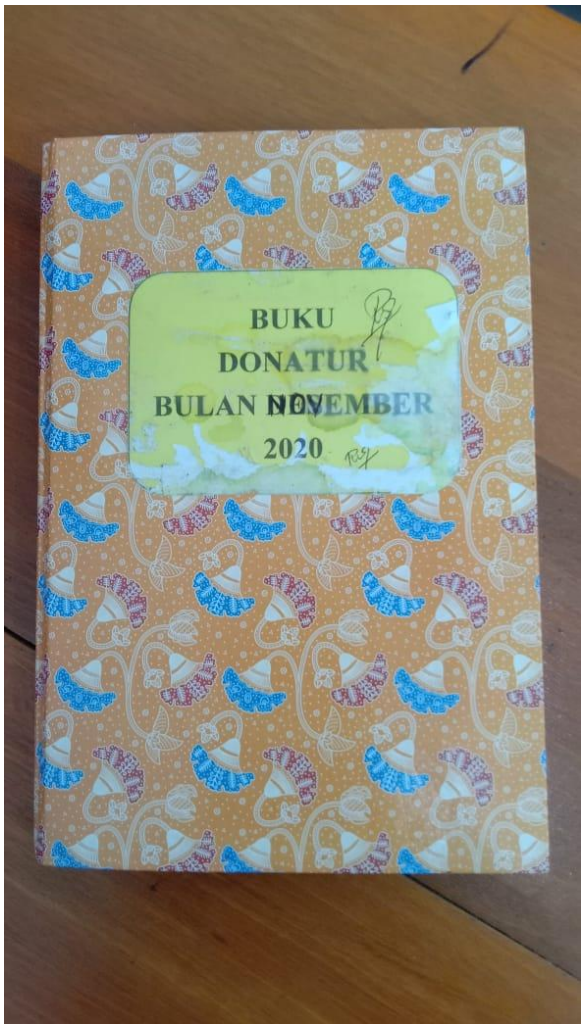
3. Spanduk Alamat Panti Asuhan Berkah Palangkaraya



4. Laporan Buku Donator 2020

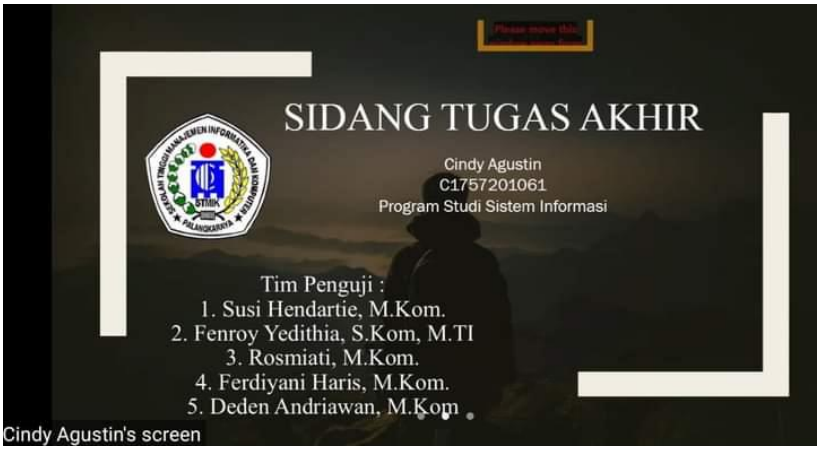


5. Laporan Buku Donator Bulan November 2020

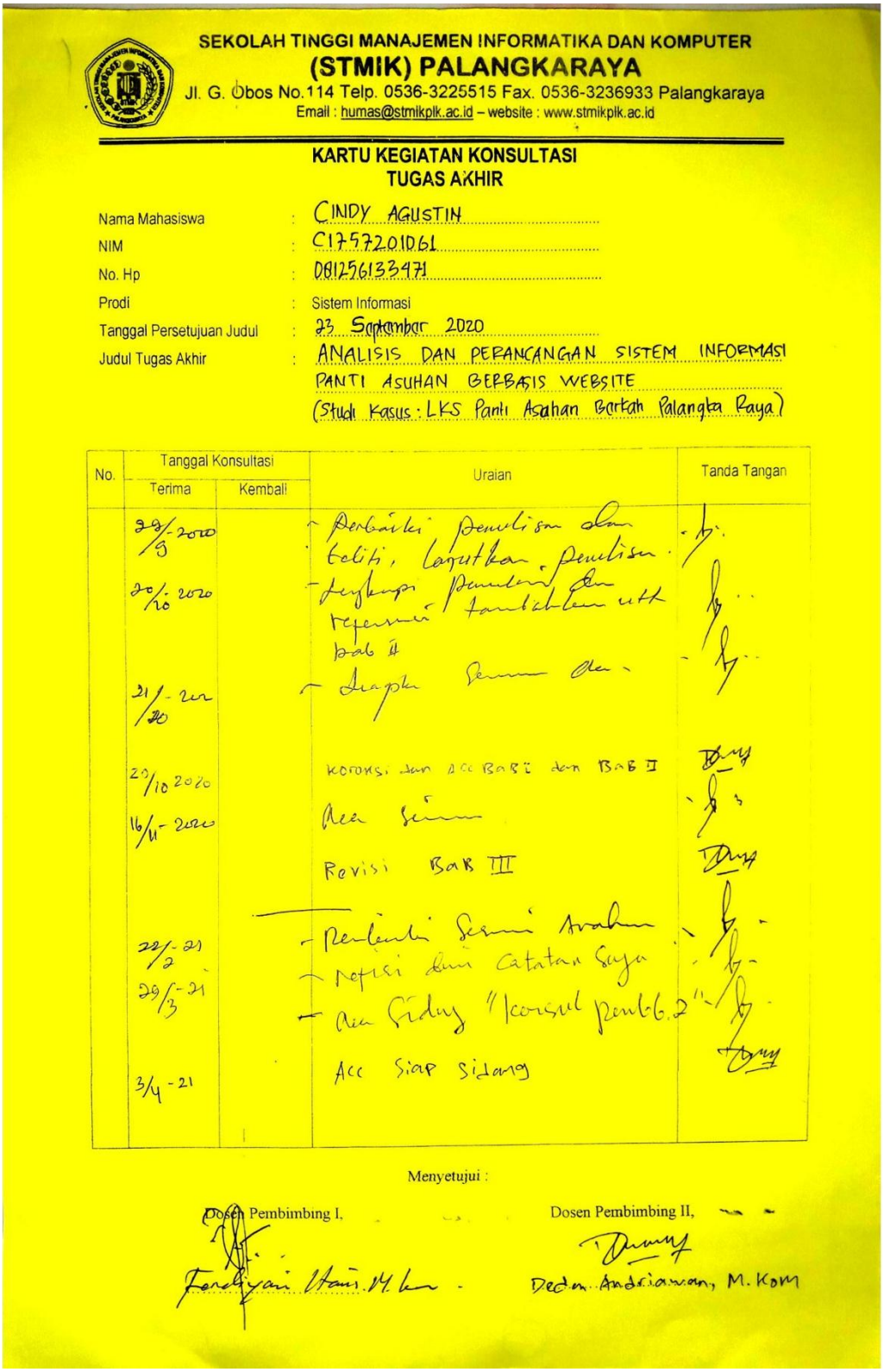


6. Zoom Meeting Sidang Tugas Akhir





KARTU KEGIATAN KONSULTASI



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : CINDY AGUSTIN
NIM : C1757201061
No. Hp : 081256133471
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 23 September 2020
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus : LKS Panti Asuhan Bertah Palangka Raya)

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	29/9-2020		- Perbaiki penulisan dan teliti, lanjutkan penulisan.	
	20/10 2020		- Lengkapi pendahuluan dan tambahkan utk referensi - Bab II	
	21/10-20		- Lengkapi semua dan -	
	29/10 2020		Koreksi dan Acc Bab I dan Bab II	
	16/11-2020		Acc Seminar	
			Revisi Bab III	
	22/2-21		- Perbaiki Seminar Proposal	
	29/3-21		- Notasi dan Catatan Saya	
			- Acc Sidang "Konsul Pembb 6.2"	
	3/4-21		Acc Siap Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I, Dosen Pembimbing II,

Fenty Yani Haris, M.Kom. Dedy Andriawan, M.Kom

SURAT TUGAS DOSEN PEMBIMBING

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No.162/STMIK-C.1/AK/IX/2020

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
   NIK : 198102232005104
   Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**

2. Nama : Deden Andriawan, M.Kom.
   NIK : 198610172018102
   Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama	:	Cindy Agustin
NIM	:	C1757201061
Judul Tugas Akhir	:	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis Website (Studi Kasus : LKS Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)
Berlaku s/d	:	28 September 2021

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 28 September 2020
Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Arsip Program studi Sistem Informasi

SURAT IJIN PENELITIAN

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 952/STMIK-Plk./C.1./XI/2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **KETUA LKS PANTI ASUHAN BERKAH**
Di -
Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	CINDY AGUSTIN
NIM	:	C1757201061
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2020/2021 (7)
Lama Penelitian	:	05 November 2020 s.d 05 Desember 2020
Tempat Penelitian	:	LKS Panti Asuhan Berkah Palangka Raya

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 04 November 2020
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

"Ya ... Allahu Rabbi
Limpahkan
BERKAH MU ke
penyayang anak Dhuafa
dan Yatim..Piatu"

LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK
"PANTI ASUHAN BERKAH PALANGKA RAYA"

Terdaftar Dinsos Kota No : 252/PDS-02/SosW/2017 -- Kemenhukham RI No. AHU 0000774 AH 01.04 Tahun 2017 -- Akta Notaris No. 02 / 05 Jan 2017
Jalan G. Obos Induk Km. 5,5 No. 517 Kel. Menteng RT. 06 RW. VII Jekan Raya P. Raya // BRI No. 4544 -01-012663-53-7 an. Panti Asuhan Berkah
Wadah ummat bina generasi marginal, kembali ke fithrah tanpa sekat PRIMORDIAL

Nomor : 07/pa.berkah /Plk/ex/11/2020
Lampiran : -
Perihal : **BALASAN**

Kepada Yth :
Ketua Jurusan S1 Sistem Informatika STIMIK Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Abdul Gofur,M.Pd.,M.E

Jabatan : Ketua LKS Berkah Palangka Raya

Menerangkan bahwa,

Nama : Cindy Agustin

Nim : C1757201061

Prodi Jenjang : Sistem Informatika (S1)

Mahasiswa : STIMIK Palangka Raya

Telah kami setujui melaksanakan penelitian pada LKS Berkah Palangka Raya sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul :

" ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE"

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanyya kami mengucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 11 November 2020

Pengurus LKS Berkah Palangka Raya

Muhammad Abdul Gofur,M.Pd.,M.E
Ketua

LEMBAR WAWANCARA

A.Ketua LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya

Nama : Muhammad Abdul Gofur, M.Pd, ME

Jabatan : Ketua

Tempat Tanggal Lahir : Brebes 27 Januari 1976

Agama : Islam

1. Bagaimana pelayanan yang berjalan saat seseorang donator ingin mencari informasi tentang LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya ?

   Jawaban : Pelayanan penyampaian informasi yang berjalan selama ini masih konvensional dengan membagikan surat edaran kepada donator, melalui sosial media, selain itu penyampaian informasi masih dilakukan dari mulut ke mulut.

2. Berapa Jumlah anak asuh di LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya ?

   Jawaban : Jumlah anak asuh 88, laki-laki 48 , Perempuan 40.

3. Apakah Sebelumnya pada LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya ini pernah memiliki sistem yang terkomputerisasi ?

   Jawaban : Belum ada

B. Staff Tata Usaha

Nama : Ety Rubiati, S.Pd

Jabatan : Tata Usaha

Tempat Tanggal Lahir : Habaring Hurung, 17 Desember 1993

Agama : Islam

1. Apa saja kekurangan yang dirasa belum memuaskan pada pelayanan panti asuhan yang berjalan saat ini ?

   Jawaban : Penyampaian informasi kepada masyarakat yang masih menggunakan surat edaran, memasang spanduk dan selebaran pengumuman di tempat-tempat ibadah terdekat, sehingga membuat informasi yang disampaikan ke masyarakat masih kurang optimal, apabila ada seorang donator yang ingin mengetahui informasi tentang panti asuhan berkah harus datang langsung ke panti atau via telpon.

2. Bagaimana pendapat anda jika pembutan atau rancangan yang saya buat ini dapat dilakukan secara komputerisasi ?

   Jawaban : Sangat diperlukan, agar pelayanan lebih efektif & efisien.

3. Menurut anda Apakah diperlukan sistem yang mengelola data-data dan informasi tentang anak asuh, informasi pantu dan donator?

   Jawaban : Sangat diperlukan, karena sangat membantu dalam pengelolaan data dan informasi kegiatan panti untuk masyarakat.

Palangka raya, 25 November 2020

Ketua LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya



Muhammad Abdul Gofur, M.Pd., ME

SURAT TUGAS PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515
Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No.328/STMIK-C.1/AK/II/2021

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
   NIK : 197803202008001
   Sebagai Ketua
2. Nama : Fenroy Yedithia, S.Kom, M.TI
   NIK : 199208112019102
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Anggota
4. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
   NIK : 198102232005104
   Sebagai Anggota
5. Nama : Deden Andriawan, M.Kom.
   NIK : 198610172018102
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	:	Cindy Agustin
NIM	:	C1757201061
Hari/ Tanggal	:	Sabtu, 10 April 2021
Waktu	:	12.30 WIB sampai selesai
Judul Tugas Akhir	:	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan Berbasis Website (Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab.

Palangka Raya, 5 April 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 197810102005003

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Nama : Kristina Magdalena
Status : Mahasiswa

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang Setuju	Tidak Setuju
ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA SISTEM (USER)						
Saya ingin sistem dapat :						
1.	Menampilkan visi dan misi, sasaran mutu tujuan dan motto, fasilitas panti asuhan berupa sarana dan prasarana.	✓				
2.	Menampilkan Struktur organisasi, kepala panti , staff dan pengurus Panti Asuhan berkah.	✓				
3.	Menampilkan halaman informasi panti, anak asuh, dan donator.	✓				
4.	Menampilkan data profil anak, foto dan nama.		✓			
5.	Menampilkan halaman galeri.	✓				
6.	Menampilkan halaman kegiatan panti.		✓			

Berikan tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai.

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Palangkaraya, 17 April 2021
Responden

Kristina Magdalena

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Nama : Akhmad Mujiyono
Status : Masyarakat

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang Setuju	Tidak Setuju
ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA SISTEM (USER)						
Saya ingin sistem dapat :						
1.	Menampilkan visi dan misi, sasaran mutu tujuan dan motto, fasilitas panti asuhan berupa sarana dan prasarana.		✓			
2.	Menampilkan Struktur organisasi, kepala panti , staff dan pengurus Panti Asuhan berkah.		✓			
3.	Menampilkan halaman informasi panti, anak asuh, dan donator.		✓			
4.	Menampilkan data profil anak, foto dan nama.	✓				
5.	Menampilkan halaman galeri.	✓				
6.	Menampilkan halaman kegiatan panti.	✓				

Berikan tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai.

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Palangkaraya, 17 April 2021
Responden

Akhmad Mujiyono

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Nama : Laili Istiadah
Status : Masyarakat

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang Setuju	Tidak Setuju
ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA SISTEM (USER)						
Saya ingin sistem dapat :						
1.	Menampilkan visi dan misi, sasaran mutu tujuan dan motto, fasilitas panti asuhan berupa sarana dan prasarana.		✓			
2.	Menampilkan Struktur organisasi, kepala panti , staff dan pengurus Panti Asuhan berkah.		✓			
3.	Menampilkan halaman informasi panti, anak asuh, dan donator.		✓			
4.	Menampilkan data profil anak, foto dan nama.	✓				
5.	Menampilkan halaman galeri.	✓				
6.	Menampilkan halaman kegiatan panti.	✓				

Berikan tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai.

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Palangkaraya, 17 April 2021
Responden

Laili Istiadah

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Nama : Thusnul Khotimah
Status : Masyarakat

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang Setuju	Tidak Setuju
ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA SISTEM (USER)						
Saya ingin sistem dapat :						
1.	Menampilkan visi dan misi, sasaran mutu tujuan dan motto, fasilitas panti asuhan berupa sarana dan prasarana.	✓				
2.	Menampilkan Struktur organisasi, kepala panti , staff dan pengurus Panti Asuhan berkah.		✓			
3.	Menampilkan halaman informasi panti, anak asuh, dan donator.		✓			
4.	Menampilkan data profil anak, foto dan nama.		✓			
5.	Menampilkan halaman galeri.	✓				
6.	Menampilkan halaman kegiatan panti.	✓				

Berikan tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai.

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Palangkaraya, 17 April 2021
Responden

Thusnul Khotimah.

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Nama : Muhammad Abdul Goffur
Status : Ketua panti asuhan Berkah palangka Raya.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang Setuju	Tidak Setuju
ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA SISTEM (USER)						
Saya ingin sistem dapat :						
1.	Menampilkan visi dan misi, sasaran mutu tujuan dan motto, fasilitas panti asuhan berupa sarana dan prasarana.	✓				
2.	Menampilkan Struktur organisasi, kepala panti , staff dan pengurus Panti Asuhan berkah.	✓				
3.	Menampilkan halaman informasi panti, anak asuh, dan donator.		✓			
4.	Menampilkan data profil anak, foto dan nama.		✓			
5.	Menampilkan halaman galeri.	✓				
6.	Menampilkan halaman kegiatan panti.		✓			

Berikan tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai.

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Palangkaraya, 17 April 2021
Responden

M. Abdul Goffur

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Nama : Maulida Anggriani

Status : Mahasiswa

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang Setuju	Tidak Setuju
ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA SISTEM (USER)						
Saya ingin sistem dapat :						
1.	Menampilkan visi dan misi, sasaran mutu tujuan dan motto, fasilitas panti asuhan berupa sarana dan prasarana.	✓				
2.	Menampilkan Struktur organisasi, kepala panti , staff dan pengurus Panti Asuhan berkah.		✓			
3.	Menampilkan halaman informasi panti, anak asuh, dan donator.	+		✓		
4.	Menampilkan data profil anak, foto dan nama.		✓			
5.	Menampilkan halaman galeri.	✓				
6.	Menampilkan halaman kegiatan panti.		✓			

Berikan tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai.

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Palangkaraya, 17 April 2021
Responden

MDA

Maulida A.

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Nama : Elvira Destianti
Status : Masyarakat

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang Setuju	Tidak Setuju
ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA SISTEM (USER)						
Saya ingin sistem dapat :						
1.	Menampilkan visi dan misi, sasaran mutu tujuan dan motto, fasilitas panti asuhan berupa sarana dan prasarana.		✓			
2.	Menampilkan Struktur organisasi, kepala panti , staff dan pengurus Panti Asuhan berkah.		✓			
3.	Menampilkan halaman informasi panti, anak asuh, dan donator.	✓				
4.	Menampilkan data profil anak, foto dan nama.	✓				
5.	Menampilkan halaman galeri.	✓				
6.	Menampilkan halaman kegiatan panti.	✓				

Berikan tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai.

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Palangkaraya, 17 April 2021
Responden

Elvira Destianti

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN BERBASIS WEBSITE
(Studi Kasus : LKSA Panti Asuhan Berkah Palangka Raya)

Nama : AMINAH KHAIRUNNISA

Status : Koor. Bidang II (Rumah Tangga dan Kepengasuhan)

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang Setuju	Tidak Setuju
ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA SISTEM (ADMIN)						
Saya ingin sistem dapat :						
1.	Admin login ke sistem.	✓				
2.	Mengelola data pengguna sistem, mengedit, menambah dan hapus.		✓			
3.	Mengelola data anak asuh, mengedit, menambah dan hapus.		✓			
4.	Mengelola data kegiatan panti asuhan, mengedit, menambah dan hapus.		✓			
5.	Mengelola data keuangan panti asuhan, mengedit, menambah dan hapus.	✓				
6.	Mengelola galeri dan tentang panti asuhan, mengedit, menambah dan hapus.	✓				

Berikan tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai.

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Palangkaraya, 17 April 2021
Responden

AMINAH KHAIRUNNISA