

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RUMAH SINGGAH “SATU HARAPAN” KOTA SORONG BERBASIS WEB

Diterima Redaksi: 16 Oktober 2023; Revisi Akhir: 28 Oktober 2023; Diterbitkan Online: 30 November 2023

Fitriyani Tella*¹⁾, Rendra Soekarta²⁾, Abdi Iman Syahputra³⁾

^{1, 2, 3)} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Sorong
^{1, 2, 3)} Jl. Pendidikan No. 27, Kec. Sorong, Kota Sorong, Papua Barat Daya, kode pos 98415

e-mail: fitriyanitella@um-sorong.ac.id¹⁾, rendrasoekarta@gmail.com²⁾, abdisyahputra14@gmail.com³⁾

Abstrak: Rumah Singgah “Satu Harapan” HBM adalah salah satu lembaga panti asuhan yang terletak di Kota Sorong, didirikan pada tanggal 27 November 2017 dan berada di Jln. Sriti II Remu Utara. Salah satu organisasi sosial yang bergerak pada isu kesejahteraan sosial, lingkungan hidup dan pemberdayaan masyarakat. Salah satu program yang dibentuk adalah penyelenggaraan Rumah Singgah. Pelaksanaan kegiatan sosial di rumah singgah sering kali mengalami kendala, termasuk kekurangan para pengasuh dan tidak selalu siap ditempat. Seperti proses pendaftaran dimana masyarakat harus mengeluarkan tenaga dan waktu untuk datang melakukan pendaftaran secara offline di rumah singgah. Cara tersebut dinilai kurang efektif dan efisien dalam manajemen waktu. Berdasarkan permasalahan, maka dalam penelitian ini penulis membuat “Sistem Informasi Rumah Singgah “Satu Harapan” HBM Kota Sorong berbasis web” agar dapat menyelesaikan masalah yang diuraikan, seperti masalah informasi mengenai Rumah Singgah, dan pendaftaran anak yatim piatu dan kegiatan sosial pada Rumah Singgah di Kota Sorong. Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan prototype dan pengujian sistem menggunakan metode blackbox testing. Berdasarkan hasil penelitian berupa pengujian sistem yang menggunakan blackbox testing, bahwa semua komponen halaman yang telah dibangun pada sistem informasi rumah singgah berhasil dan berfungsi dengan baik, serta dapat digunakan untuk pengguna melihat dan serta bisa mendaftarkan anak asuh.

Kata Kunci— Rumah Singgah, Sistem Informasi, Prototype, Blackbox Testing

Abstract: HBM "One Harapan" Shelter Home is an orphanage located in Sorong City, founded on November 27 2017 and located on Jln. Sriti II North Remu. One of the social organizations that works on issues of social welfare, environment and community empowerment. One of the programs formed is the provision of Shelter Houses. The implementation of social activities in halfway houses often experiences obstacles, including a shortage of caregivers and not always being on site. Like the registration process where people have to spend energy and time to come to register offline at the halfway house. This method is considered less effective and efficient in time management. Based on the problems, in this research the author created a web-based "One Harapan" HBM "One Hope" Halfway House Information System in Sorong City" in order to solve the problems described, such as information problems regarding Halfway Houses, and registration of orphans and social activities at Halfway Houses in Sorong City. This research uses a prototype development method and system testing using the black box testing method. Based on the results of research in the form of system testing using black box testing, all page components that have been built in the halfway house information system are successful and function well, and can be used for users to view and register foster children.

Keywords— Halfway House, Information System, Prototype, Blackbox Testing

I. PENDAHULUAN

K Eberadaan teknologi dan informasi membantu meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas berbagai instansi, baik lembaga pemerintah negara, swasta, maupun perorangan, serta mendorong terciptanya Masyarakat maju dan Sejahtera. Efisiensi dan ketepatan waktu pengelolaan data sangat penting untuk memenuhi kebutuhan penyediaan layanan pengelolaan data dan informasi pada suatu instansi, lembaga, atau organisasi tertentu [1].

Rumah singgah “Satu Harapan: HBM adalah salah satu lembaga panti asuhan yang terletak di Kota Sorong, didirikan pada tanggal 27 November 2017 dan berada di Jl. Sriti II Remu Utara. Salah satu organisasi yang bergerak pada isu kesejahteraan sosial, lingkungan hidup dan pemberdayaan Masyarakat. Salah satu program yang dibentuk adalah penyelenggaraan Rumah Singgah. Rumah singgah Satu Harapan HBM Kota Sorong merupakan tempat dimana anak yatim piatu, serta anak-anak

dari keluarga yang memiliki keterbatasan finansial dan sejenisnya dapat tinggal, tumbuh, dan berkembang seperti anak-anak pada umumnya [2].

Pelaksanaan kegiatan sosial di Rumah Singgah seringkali mengalami kendala. Kendala yang sering dialami yaitu kekurangan pengasuh untuk anak-anak dan pengasuh tidak selalu siap ditempat [3]. Selain itu proses pendaftaran yang terbilang rumit, sehingga memerlukan waktu dan tenaga untuk melakukan pendaftaran anak pada Rumah Singgah. Pendaftaran anak pada Rumah Singgah masih secara offline. Dimana wali mendatangi Rumah Singgah dan menunggu untuk dilakukan proses pendaftaran anak tersebut [4]. Cara tersebut dinilai kurang efektif dan efisien dalam manajemen waktu.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti akan membuat sistem informasi Rumah Singgah “Satu Harapan” Kota Sorong untuk membantu menyelesaikan masalah yang telah diuraikan. Sistem informasi ini akan membantu dalam proses pendaftaran, informasi mengenai rumah singgah dan kegiatan sosial pada Rumah Singgah di Kota Sorong [5].

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian

Berikut adalah beberapa penelitian yang terkait:

- 1) Perancangan sistem informasi panti asuhan “e-Panti” berbasis web oleh Phitsa Mauliana, Ricky Firmansyah, Agus Sutardi (2019), aplikasi yang bangun bertujuan untuk merancang sistem informasi panti asuhan dengan berbasis web sebagai sarana untuk penggalangan donasi. Sistem dikembangkan dengan menggunakan metode waterfall. Dirancang menggunakan diagram arsitektur UMI dan diimplementasikan menggunakan Bahasa pemrograman web PHP dan MySQL [6].
- 2) Rancang bangun sistem informasi administrasi Yayasan Panti Asuhan Al Mubarakah oleh Nurwati, Yudi Santoso dan Zainudin Rahmat (2019), pada rancang bangun sistem informasi administrasi ini membantu manajemen dalam menyediakan dan menyiapkan informasi terkait profil data anak asuh baik yang sudah mandiri maupun yang masih menjadi tanggung jawab pihak Yayasan. Rancang bangun menggunakan Bahasa pemrograman visual basic dot net. Sistem diuji menggunakan metode blakcbox dan pengujian user dengan 20 responden [7].
- 3) Membangun website Panti Asuhan Santca Maria Boro, Kulon Progo D.I.Y menggunakan metode waterfall dan fishbone oleh Frans Richard Kodong dan A.Y.N Warsiki (2021). Sistem dibangun bertujuan untuk melakukan kutomisasi database pada panti asuhan dan dapat digunakan Masyarakat sebagai media digital. Metode yang digunakan masih menggunakan metode waterfall dan perancangan sistem menggunakan metode Fishbone [8]

B. Rumah Singgah

Rumah singgah merupakan satu bangunan yang digunakan sebagai tempat tinggal dan tempat beraktivitas bagi anak-anak jalanan. Rumah singgah adalah langkah pertama yang memungkinkan anak-anak memperoleh manfaat dari layanan tambahan. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan rumah singgah yang aman, nyaman, dan menarik bagi anak jalanan [9].

C. Website

Website atau singkatannya website bisa diartikan kumpulan halaman multi-halaman yang berisi informasi berupa data digital berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disampaikan melalui koneksi internet [10].

D. PHP

PHP adalah Bahasa pemrograman script server-side yang dirancang untuk pengembangan web. Selain itu PHP juga dapat digunakan sebagai Bahasa pemrograman umum. PHP gratis dan oper source [11]

E. MySQL

MySQL adalah nama server database yang memproses basis data. Basis data adalah suatu organisasi informasi yang tujuannya adalah memfasilitasi penyimpanan dan penggunaan informasi. MySQL diklasifikasikan sebagai database relasional [12].

F. Black-Box Testing

Pengujian blackbox merupakan pengujian yang menguji spesifikasi fungsional perangkat lunak, seperti menguji fungsi masukan dan keluaran perangkat lunak sesuai spesifikasi yang diperlukan yaitu tidak menguji desain dan kode program. Pengujian dilakukan pada saat sistem telah selesai dibangun

untuk mengetahui apakah sistem tersebut berfungsi dengan benar atau tidak. Pengujian ini juga penting untuk menemukan bug atau gangguan pada sistem yang telah digunakan secara resmi [13].

G. Model Prototype

Salah satu model pengembangan sistem dari metode (SDLC). Dengan menggunakan model prototype maka akan ada feedback yang berkesinambungan sehingga pengembangan proyek dapat dengan mudah beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan. Model pengembangan sistem ini menawarkan kemungkinan keberhasilan yang tinggi dan risiko yang rendah. Di sisi lain, karena tidak ada penekanan pada dokumentasi mendalam dan produk berkembang seiring pembuatannya, waktu pengembangan untuk proyek ini jauh lebih singkat dibandingkan pengembangan sistem model lainnya [14]. Tahapan dalam model *prototype* ada 7 diantaranya analisa kebutuhan, membangun *prototyping*, evaluasi *prototyping*, pengkodean sistem, menguji sistem, evaluasi sistem dan menggunakan sistem [15].

1) Analisa Kebutuhan

Tahap awal dilakukan dengan menganalisa kebutuhan dalam membuat sistem. Analisa kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan apa yang diinginkan pemakai terhadap sistem.

2) Membangun Prototyping

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian terhadap client.

3) Evaluasi Prototyping

Evaluasi dilakukan oleh pengguna apakah prototyping atau proses dalam pembuatan prototype yang sudah dibangun memenuhi keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka lanjut ke tahap berikutnya. Jika tidak, ulangi dari tahap 1,2, dan 3.

4) Pengkodean Sistem

Prototype yang sudah sesuai diterjemahkan ke bahasa pemrograman yang sesuai.

5) Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi perangkat lunak yang siap pakai, harus di tes dahulu sebelum digunakan.

6) Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, lanjut ke tahap selanjutnya. Jika tidak, ulangi tahap 4 dan 5.

7) Menggunakan Sistem

Perangkat lunak yang sudah diterima client siap untuk digunakan.

III. METODE PENELITIAN

A. Alur Penelitian

Alur penelitian yang dilakukan meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan sistem, model pengembangan sistem prototype, hasil penelitian. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.

1) Identifikasi Masalah

Tahap awal dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang ada pada Rumah Singgah Satu Harapan. Mengidentifikasi masalah dilakukan dengan cara melihat lingkungan Rumah Singgah dan bertanya pada pengurus untuk mencari permasalahan yang ada.

2) Pengumpulan Data

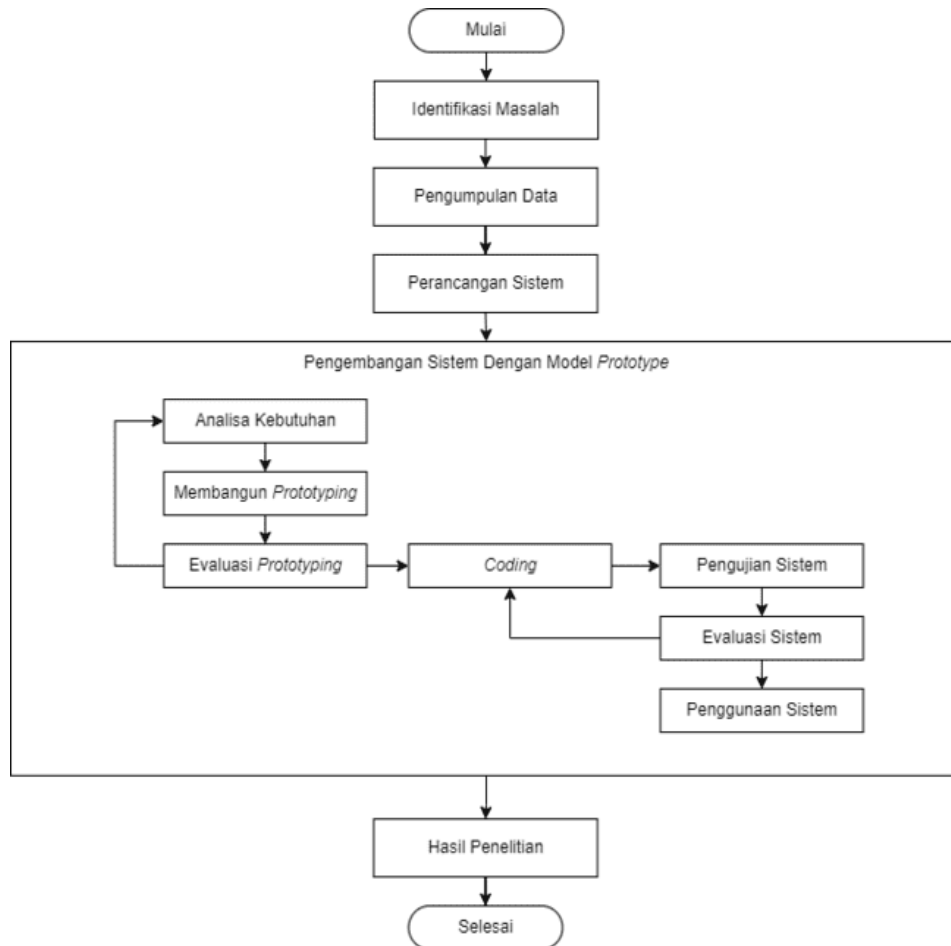
Pada tahap pengumpulan data merupakan tahap mengumpulkan data terkait penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti menggunakan 3 metode atau teknik untuk mengumpulkan data. Metode atau teknik yang digunakan yaitu :

a). Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data melalui teks tertulis ataupun melalui softcopy, seperti jurnal, dan seterusnya yang dapat diperoleh dari internet.

b). Observasi dan Wawancara

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung untuk mengumpulkan data sedangkan Wawancara merupakan salah satu dari teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan tatap muka dan kegiatan tanya jawab langsung antara pengumpul data atau peneliti terhadap sumber data atau narasumber [16]. Pengumpulan data terkait Rumah Singgah Satu Harapan dilakukan wawancara dengan narasumber yaitu Bapak Syafruddin Sabonna selaku Kepala Rumah Singgah Satu Harapan. Seperti pada Gambar 2.



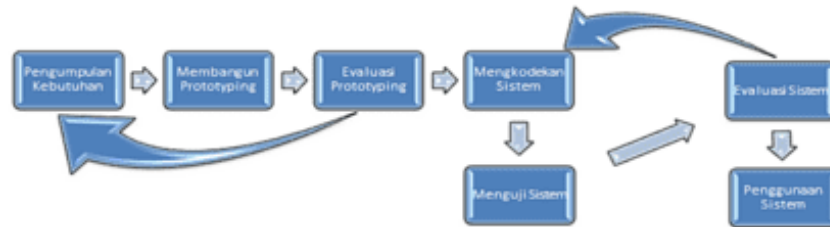
Gambar 1. Alur Penelitian



Gambar 2. Wawancara kepada Kepala Rumah Singgah “Satu Harapan”

B. Model Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan adalah model *Prototype*. *Prototype* merupakan Suatu pendekatan terhadap desain perangkat lunak yang secara langsung menunjukkan bagaimana perangkat lunak atau komponen perangkat lunak bekerja di lingkungannya sebelum tahap desain diimplementasikan. Model prototipe digunakan sebagai indikator gambaran masa depan dan memisahkan dua fungsi penelitian dan pembuktian [17].



Gambar 3. Model Prototype

1) Analisa Kebutuhan

a). Analisis Kebutuhan Fungsional

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melakukan wawancara, observasi dan studi literatur, maka diperlukan kebutuhan fungsional sebagai berikut:

- 1) Sistem memiliki 1 jenis user yaitu admin.
- 2) Admin dapat mengakses penuh sistem berupa kelola pengguna, kelola pendaftar, donasi, konfirmasi donasi, kelola pengurus, kelola anak asuh, kelola galeri, kekola kegiatan, dan account settings.

b). Analisis Kebutuhan Non Fungsional

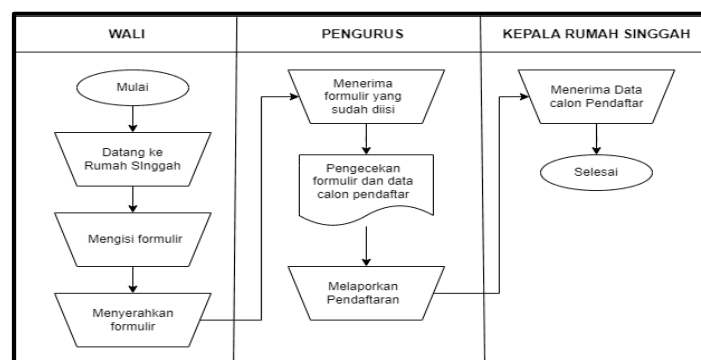
Kebutuhan non fungsional dalam merancang sistem informasi rumah singgah “Satu Harapan” Kota sorong berbasis web pada Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Non Fungsional

Hardware	Software
AMD 3020e with radeon Graphics RAM 8 GB SSD 256 GB	Sistem Operasi Windows 11 64-bit XAMPP v7.4.33 sebagai <i>localhost</i> Visual studio code sebagai text editor Google Chrome sebagai browser

C. Analisis Sistem yang berjalan

Proses pendaftaran anak asuh secara manual dilakukan dengan wali pendaftar yang ingin melakukan pendaftaran dapat langsung menuju ke Rumah Singgah. Kemudian wali pendaftar menemui pengurus Rumah Singgah untuk melakukan pengisian formulir dan data-data yang harus penuh. Setelah wali pendaftar selesai melakukan pengisian formulir maka pengurus Rumah Singgah akan memberikan formulir dan data-data calon pendaftar ke pihak kepala Rumah Singgah. Untuk lebih jelasnya, aliran proses pendaftaran yang terjadi pada Rumah Singgah Satu Harapan dapat dilihat pada Gambar 4.

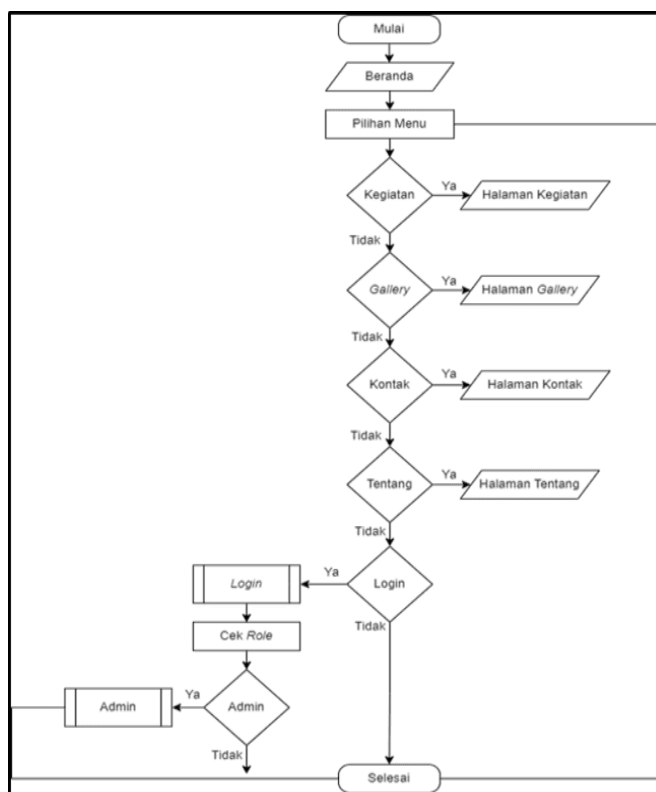


Gambar 4. Analisis sistem yang berjalan

D. Perancangan Sistem

1) Flowchart Sistem

Flowchart sistem menampilkan alur jalannya aplikasi sistem informasi rumah singgah untuk bagian admin

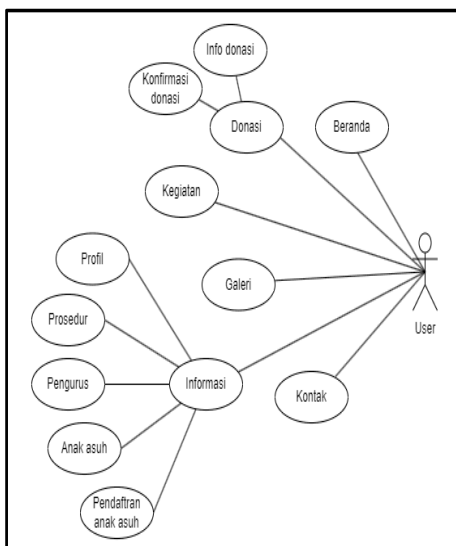


Gambar 5. Flowchart Sistem

Pada Gambar 5 merupakan flowchart sistem jika diakses akan muncul beranda, pilihan menu, melihat kegiatan, gallery, kontak, tentang dan login. Jika login sudah valid maka admin dapat mengakses sistem secara keseluruhan. Flowchart sistem menampilkan jalannya aplikasi sistem rumah singgah untuk bagian admin.

2) Usecase Diagram

Use Case User diagram dari sistem informasi Rumah Singgah Satu Harapan dapat dilihat pada gambar



Gambar 6. Usecase Sistem

Pada Gambar 6 merupakan usecase sistem user yang memiliki hak akses berupa dapat melihat beranda, melakukan donasi, melihat halaman kegiatan, galeri, kontak dan informasi. Pada halaman informasi dapat melihat profil, prosedur, pengurus, anak asuh dan pendaftaran anak asuh pada sistem informasi rumah singgah.

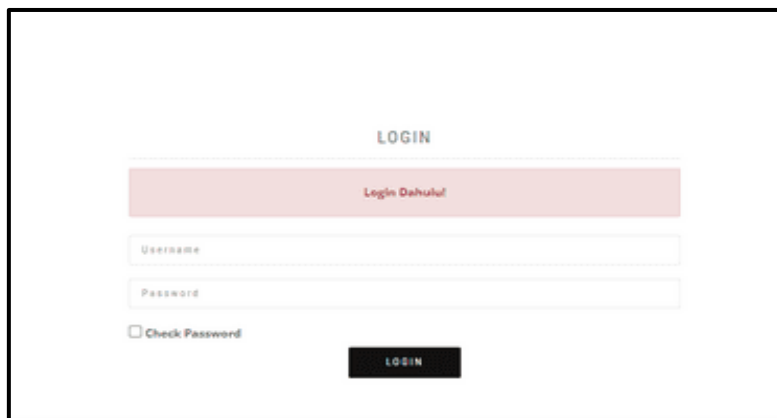
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

Implementasi interface adalah penerapan dari rancangan desain interface yang telah dirancang sebelumnya. Berikut implementasi interface sistem informasi Rumah Singgah Satu Harapan.

1) Halaman Login Admin

Halaman login yang akan digunakan admin untuk masuk ke dalam menu utama sistem informasi rumah singgah. Pada halaman ini terdapat tampilan login yang terdiri dari input username dan password



Gambar 7. Halaman Login Admin

2) Halaman Utama User

Pada bagian ini menampilkan halaman utama setelah pengguna pertama kali mengunjungi website.

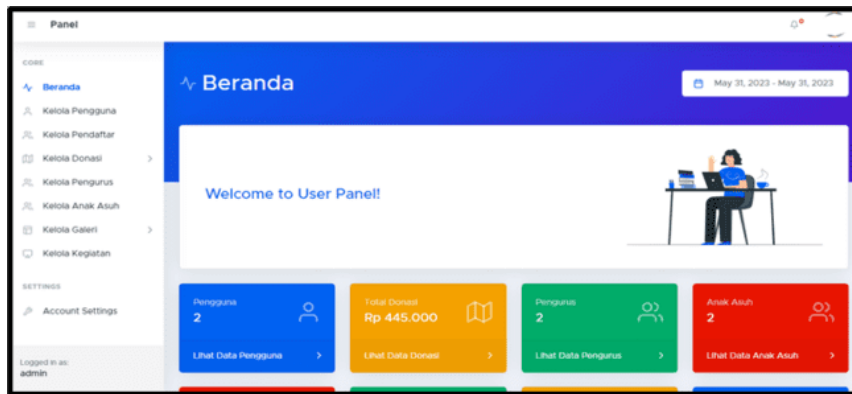


Gambar 8. Halaman Utama User

Pada halaman ini terdapat menu-menu yang dapat diakses oleh pengguna yaitu menu donasi, menu kegiatan, menu gelari, menu informasi, menu kontak.

3) Halaman Utama Admin

Pada bagian ini menampilkan menu utama setelah admin melakukan login yang berisi menu-menu untuk admin.

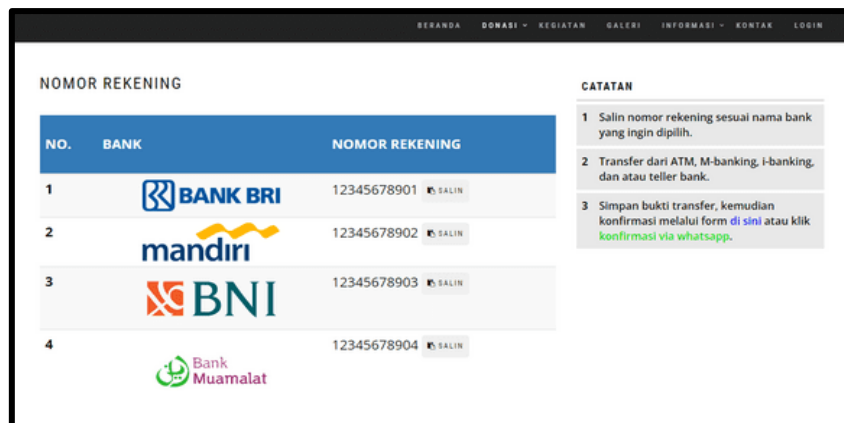


Gambar 9. Halaman Utama Admin

Pada menu ini terdapat menu-menu yang dapat diakses oleh admin yaitu menu kelola pengguna, menu kelola pendaftar, menu kelola donasi, menu kelola pengurus, menu kelola anak asuh, menu kelola galeri, menu kelola kegiatan.

4) Halaman Donasi

Halaman donasi akan digunakan user untuk melihat informasi donasi dan konfirmasi donasi yang ada pada sistem informasi rumah singgah.

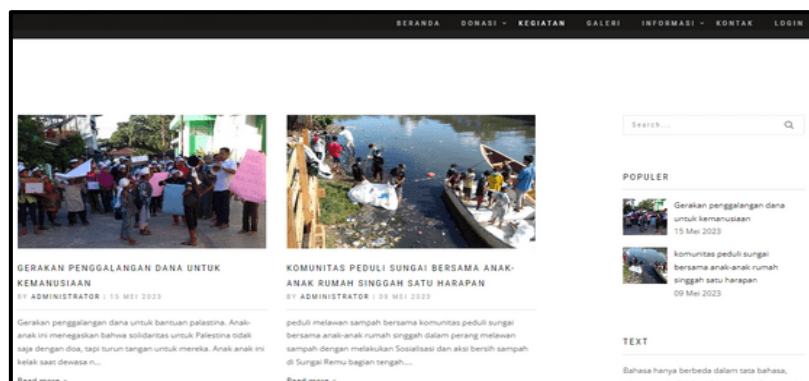


Gambar 10. Halaman Donasi

Pada halaman ini ditampilkan informasi donasi yang dimana user dapat melakukan donasi melalui nomor rekening yang tersedia ditampilkan informasi donasi.

5) Halaman Kegiatan

Halaman kegiatan akan digunakan user untuk melihat informasi kegiatan yang ada pada sistem informasi rumah singgah.

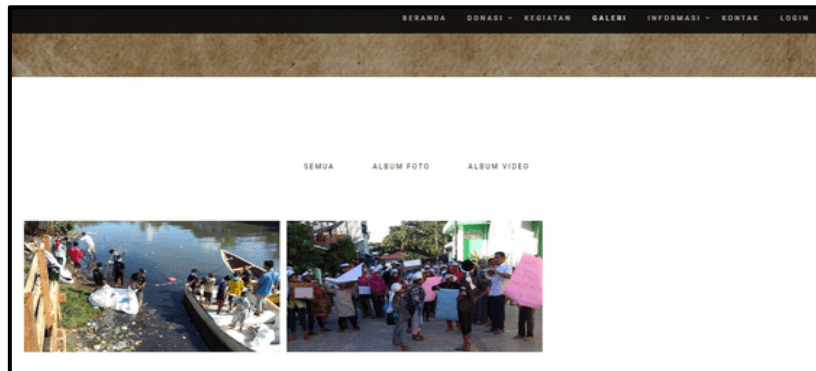


Gambar 11. Halaman Kegiatan

Pada halaman ini ditampilkan informasi kegiatan yang dimana user dapat melihat informasi kegiatan yang tersedia ditampilkan kegiatan.

6) *Halaman Galeri*

Halaman galeri akan digunakan user untuk melihat informasi kegiatan yang ada pada sistem informasi rumah singgah.



Gambar 12. Halaman Galeri

Pada halaman ini ditampilkan informasi galeri yang dimana user dapat melihat informasi album foto dan album video yang tersedia ditampilan galeri.

7) *Halaman Informasi Prosedur*

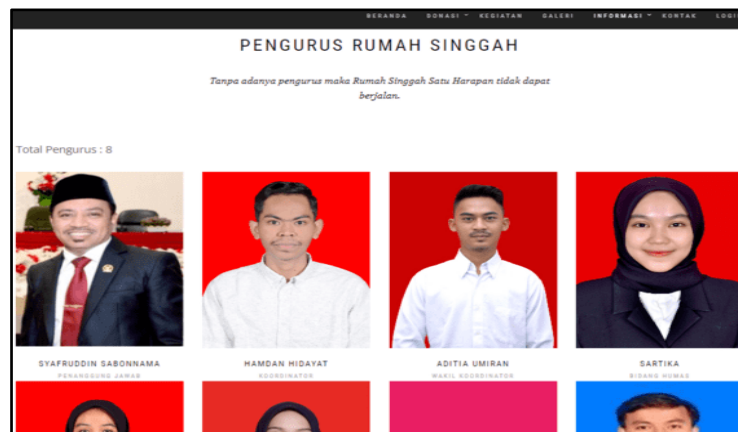
Halaman informasi prosedur akan digunakan user untuk melihat informasi prosedur yang ada pada sistem informasi rumah singgah.



Gambar 13. Halaman Informasi Prosedur

8) *Halaman Informasi Pengurus*

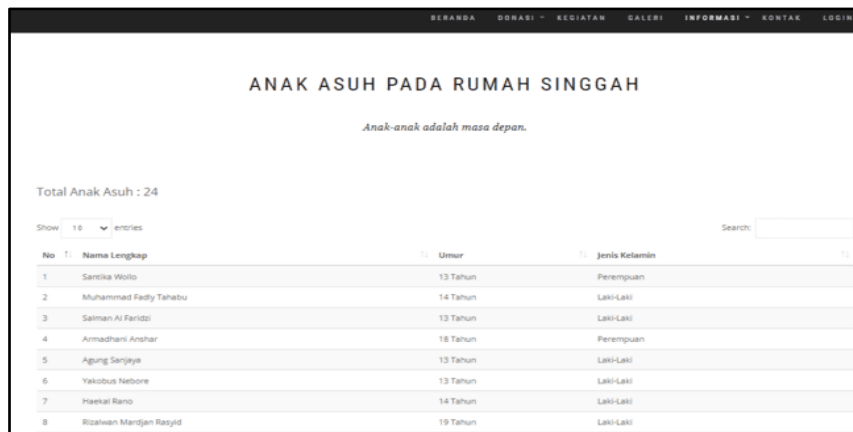
Halaman informasi pengurus akan digunakan user untuk melihat informasi pengurus yang ada pada sistem informasi rumah singgah.



Gambar 14. Halaman Informasi Pengurus

9) *Halaman Informasi Anak Asuh*

Halaman informasi anak asuh akan digunakan user untuk melihat

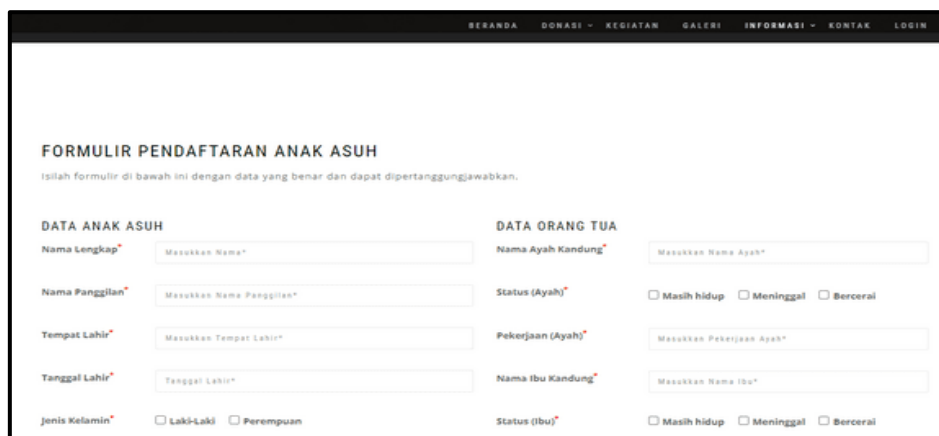


No	Nama Lengkap	Umur	Jenis Kelamin	
1	Sareika Wito	13 Tahun	Perempuan	
2	Muhammad Fady Tahabu	14 Tahun	Laki-Laki	
3	Salman Al Faridzi	13 Tahun	Laki-Laki	
4	Armadhani Anshar	18 Tahun	Perempuan	
5	Agung Senjaya	13 Tahun	Laki-Laki	
6	Yakobus Nabore	13 Tahun	Laki-Laki	
7	Haikal Rano	14 Tahun	Laki-Laki	
8	Rizwan Mandan Rasjid	19 Tahun	Laki-Laki	

Gambar 15. Halaman Informasi Anak Asuh

10) Halaman Pendaftaran Anak Asuh

Halaman informasi pendaftaran anak asuh akan digunakan user untuk melihat informasi pendaftra anak asuh yang ada pada sistem informasi rumah singgah.



DATA ANAK ASUH

Nama Lengkap*

Nama Panggilan*

Tempat Lahir*

Tanggal Lahir*

Jenis Kelamin* Laki-Laki Perempuan

DATA ORANG TUA

Nama Ayah Kandung*

Status (Ayah)* Masih hidup Meninggal Berceraai

Pekerjaan (Ayah)*

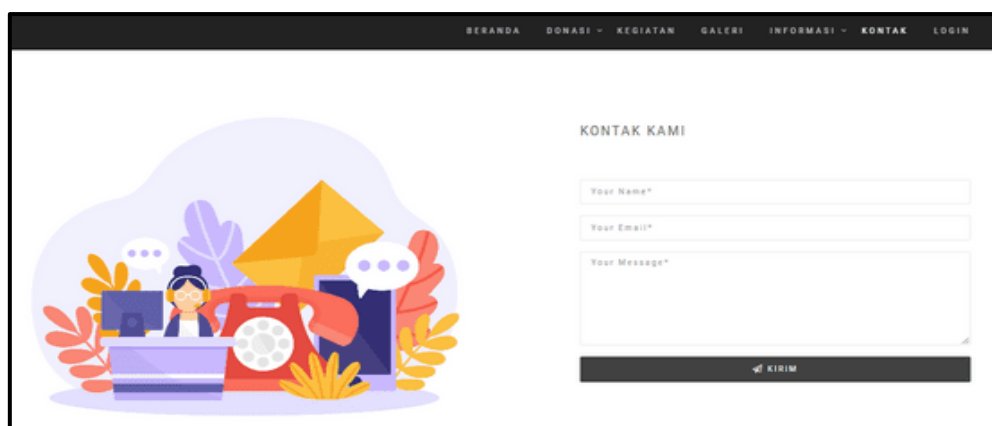
Nama Ibu Kandung*

Status (Ibu)* Masih hidup Meninggal Berceraai

Gambar 16. Halaman Pendaftaran Anak Asuh

11) Halaman Kontak

Halaman informasi kontak digunakan user untuk bisa menghubungi pihak rumah singgah pada sistem rumah singgah.



KONTAK KAMI

Your Name*

Your Email*

Your Message*

KIRIM

Gambar 17. Halaman Kontak

B. Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang digunakan menggunakan blackbox testing. Pengujian dilakukan pada login, informasi donasi dan konfirmasi, pendaftaran anak asuh. Hasil dari blackbox testing 100% berhasil sesuai dengan pengujian. Berikut hasil pengujian pada tabel 3,4 dan 5

Tabel 2. Testing blackbox menu login

No.	Pengujian	Test Case	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Mengosongkan semua isi data login, lalu langsung mengklik tombol login	Username = - Password = -	Sistem menolak login dan menampilkan pesan “harap isi form”	Sesuai harapan
2.	Hanya mengisi username dan mengosongkan password lalu langsung klik tombol login	Username = admin Password = -	Sistem menolak login dan menampilkan pesan “harap isi form”	Sesuai harapan
3.	Hanya mengisi password dan mengosongkan username lalu langsung klik tombol login	Username = - Password = pulangpergi	Sistem menolak login dan menampilkan pesan “harap isi form”	Sesuai harapan
4.	Menginput dengan kondisi salah satu data benar dan salah satu salah lalu langsung mengklik tombol login	Username = admin Password= yolo123	Sistem menolak login dan menampilkan pesan “Username atau password salah”	Sesuai harapan
5.	Memasukkan username dan password yang benar dan mengklik login	Username = admin Password = admin12345	Sistem menerima login dan mengarahkan ke halaman dashboard	Sesuai harapan

Tabel 3. Testing Blackbox Menu Donasi

No.	Pengujian	Test Case	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Mengosongkan semua isi form konfirmasi donasi, lalu langsung mengklik tombol kirim	Klik tombol kirim	Sistem akan menampilkan pesan “Mohon maaf formbelum valid Mohon cek kembali data inputan anda”	Sesuai harapan
2.	Mengisi sebagian data formulir (tidak lengkap) input data formulir, kemudian mengklik tombol kirim	Klik tombol kirim	Sistem akan menampilkan pesan “Mohon maaf formbelum valid Mohon cek kembali data inputan anda”	Sesuai harapan
3.	Mengisi sebagian data formulir tetapi tidak mengunggah bukti transfer, kemudian mengklik tombol kirim	Klik tombol kirim	Sistem akan menampilkan pesan dibawah tombol Unggah Bukti Transaksi "Bukti Transaksi Tidak Boleh Kosong"	Sesuai harapan
4.	Mengisi semua data formulir(lengkap) input data formulir konfirmasi data yang dibutuhkan, kemudian mengklik tombol kirim	Klik tombol kirim	Sistem akan menampilkan pesan "Terima kasih! Kami akan segera mengkonfirmasi	Sesuai harapan

Tabel 4. Testing Blacbox Menu Pendaftaran Anak Asuh

No.	Pengujian	Test Case	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Mengosongkan semua isi formulir pendaftaran anak asuh , lalu langsung mengklik tombol kirim	Klik tombol kirim	Sistem akan menampilkan pesan “Mohon maaf formbelum valid Mohon cek kembali data inputan anda”	Sesuai harapan
2.	Mengisi sebagian data formulir pendaftaran anak asuh(tidak lengkap) input data formulir, kemudian mengklik tombol kirim	Klik tombol kirim	Sistem akan menampilkan pesan “Mohon maaf formbelum valid Mohon cek kembali data inputan anda”	Sesuai harapan

3.	Mengisi data formulir pendaftaran anak asuh tetapi tidak upload foto di data pendukung, kemudian mengklik tombol kirim	Klik tombol kirim	Sistem akan menampilkan pesan “Mohon maaf formbelum valid Mohon cek kembali data inputan anda“	Sesuai harapan
4.	Mengisi semua data formulir (lengkap) input data formulir pendaftaran anak asuh yang dibutuhkan, kemudian mengklik tombol kirim	Klik tombol kirim	Sistem akan menampilkan pesan “Data berhasil dikirimkan, untuk proses selanjutnya kami akan menghubungi anda	Sesuai harapan

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan bahwa kesimpulan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi rumah singgah “satu harapan” di Kota Sorong menggunakan *Flowchart* untuk menggambarkan urutan tampilan dari proses sistem dan *Usecase* sebagai gambaran sistem dari pandangan pengguna. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam sistem ini adalah PHP dan MySQL. Implementasi pada sistem dengan melakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* dengan harapan semua fungsi dalam sistem berjalan dengan baik. Dan hasil dari pengujian *blackbox testing* adalah sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem berjalan baik secara keseluruhan dan tanpa menemukan bug atau error pada sistem yang telah dibangun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Michael and Edy, “Aplikasi Absensi Jemaat Berbasis Android Pada Gereja Kristen Indonesia Gading Serpong,” vol. 16, no. 2, pp. 143–157, 2022.
- [2] E. A. P. Ari Widiyanti, “Pemanfaatan Penggunaan Sistem Informasi Donasi Pada Panti Asuhan Berbasis Website Pada Panti Asuhan Putra Muhammadiyah Purwokerto,” *IJSE – Indones. J. Softw. Eng. Pemanfaataan*, vol. 3, no. 1, pp. 34–43, 2017.
- [3] A. Equivalen, “Resosialisasi Anak Jalanan Di Panti Sosial (Studi Kasus Panti Sosial Asuhan Anak Putra Utama 4, Jakarta Barat),” 2018, [Online]. Available: http://repository.unj.ac.id/148/1/ALIFASHA_EQUIVALEN_4815131281_SKRIPSI.pdf.pdf.
- [4] A. D. R. Dzikril, “Peran Rumah Singgah Dalam Meningkatkan Self-Esteem Anak Jalanan : Literature Review,” *Equilib. J. Pendidik.*, vol. 10, no. 2, pp. 185–191, 2022, doi: 10.26618/equilibrium.v10i2.7235.
- [5] H. Septanto, “Pelatihan Pembuatan dan Pengelolaan Database untuk Para Pengurus dan Karyawan Rumah Singgah Lansia,” *J. Karya untuk Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 61–76, 2021, doi: 10.36914/jkum.v2i1.486.
- [6] P. Mauliana, R. Firmansyah, and A. Sutardi, “Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan ‘E-Panti’ Berbasis Web,” *JUST IT*, vol. x, x, pp. 62–71, 2019.
- [7] Nurwati, Y. Santoso, and Z. Rahmat, “Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Yayasan Panti Asuhan Al Mubarakah,” *Simp. Nas. Ilm. dengan tema (Peningkatan Kualitas Publ. Ilm. melalui Has. Ris. dan Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, no. November, pp. 503–512, 2019, doi: 10.30998/simponi.v0i0.492.
- [8] F. R. Kodong and A. Y. N. Warsiki, “Membangun Website Panti Asuhan Santca Maria Boro, Kulon Progo D.I.Y Menggunakan Metode Waterfall dan Fishbone,” *Pros. Semin. Nas. LPPM*, pp. 211–220, 2021.
- [9] Putra.Hendi.S, “Pendampingan Anak Terlantar Di Kota Bengkulu Hendi Sastra Putra Lembaga Konsultasi Dan Bantuan Hukum Universitas Muhammadiyah Bengkulu Jalan Bali , Kampung Bali, Kecamatan Teluk Segara, Kota Bengkulu, Bengkulu Email : Hendi.S.Putra@yahoo.co.id,” vol. 5, no. 1, p. 21, 2020.
- [10] A. Christian, S. Hesinto, and A. Agustina, “Rancang Bangun Website Sekolah Dengan

- Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih),” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 7, no. 1, pp. 22–27, 2018, doi: 10.32736/sisfokom.v7i1.278.
- [11] D. V Hidayat, J. Andjarwirawan, and L. W. Santoso, “Sistem Rekomendasi untuk Mahasiswa Mendaftar sebagai Panitia ke dalam Acara Menggunakan Metode Content-Based Recommendation Systems,” *J. Infra*, 2019, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/8767%0Ahttp://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/download/8767/7912>.
- [12] Y. Anggraini, D. Pasha, D. Damayanti, and A. Setiawan, “Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i2.236.
- [13] M. S. Pusvita Sari, H. Herpendi, and F. Fathurrahmani, “Rancang Bangun Aplikasi Cetak Kartu Tanda Karyawan Pada Pt. Kintap Jaya Wattindo Perkebunan Tebing Siring Berbasis Web,” *Antivirus J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 2, pp. 90–107, 2022, doi: 10.35457/antivirus.v16i2.2186.
- [14] M. A. Wicaksono, C. Rudianto, and P. F. Tanaem, “Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Surat Menggunakan Metode Prototype,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 390–403, 2021, doi: 10.28932/jutisi.v7i2.3664.
- [15] T. S. Jaya and D. K. Widyawati, “Pengembangan E-Market Place Pertanian Dengan Metode Prototype Development of Agricultural E-Marketplace By Prototype Method,” *Pros. Semin. Nas. Pengemb. Teknol. Pertan.*, pp. 27–34, 2019.
- [16] M. Ramdhani Yanuarsyah and R. Napianto, “Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 61–68, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSl>.
- [17] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, “Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.