

Pengembangan Sistem Informasi Pada Dinas Sosial Kabupaten Kolaka Guna Menunjang Keberhasilan Pelayanan Sosial Pada Masyarakat Berbasis Web

Suharsono Bantun¹⁾, Jayanti Yusmah Sari^{*2)}, Noorhasanah Z³⁾, Syahrul⁴⁾, Dimas Febriyan Priambodo⁵⁾

(1) Sistem Informasi, Universitas Sembilanbelas November Kolaka, suharsonob@usn.ac.id

(*2) Ilmu Komputer, Universitas Sembilanbelas November Kolaka, jayanti@usn.ac.id

(3) Sistem Informasi, Universitas Sembilanbelas November Kolaka, noorhasanah.zainuddin@gmail.com

(4) Sistem Informasi, Universitas Sembilanbelas November Kolaka, syahrul@gmail.com

(5) Rekayasa Keamanan Siber, Politeknik Siber dan Sandi Negara, dimas.febriyan@poltekssn.ac.id

Abstrak

Dinas Sosial Kabupaten Kolaka adalah salah satu lembaga pemerintahan yang mempunyai kewenangan otonomi daerah yang terdiri dari 4 bidang yaitu pemberdayaan sosial, penanganan fakir miskin, rehabilitasi sosial, perlindungan dan jaminan sosial. Hasil observasi pendahuluan ditemukan permasalahan pada bagian pelayanan Data Center yang digunakan masih berbasis dekstop dan offline. Permasalahan yang lain adalah seringnya terjadi kelupaan berkas pada saat ingin melakukan pengurusan bantuan sosial dan sejenisnya karena kurangnya informasi yang didapatkan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem informasi berbasis web untuk menyediakan fitur pendataan pengaduan hasil keluhan masyarakat yang digunakan untuk menghasilkan laporan harian, mingguan dan bulanan. Fasilitas ini juga bisa digunakan sebagai salah satu fasilitas dari admin desa/kecamatan untuk memudahkan masyarakat khususnya masyarakat yang tinggal dipelosok desa yang jarak tinggalnya jauh dari kantor Dinas Sosial Kabupaten Kolaka. Sistem informasi yang dikembangkan juga untuk menampilkan informasi seputar bantuan sosial dan persyaratan dari setiap bantuan sosial yang ada dan juga melayani pengaduan dari masyarakat. Berdasarkan hasil, analisis dan pembahasan dapat disimpulkan hasil pengujian metode black box testing untuk seluruh skenario pengujian di peroleh hasil valid atau sistem yang dibangun terbebas dari error. Kemudian dengan metode User Acceptance Test (UAT) menghasilkan nilai 87,3 % dengan kategori Baik Sekali.

Kata kunci: Dinas Sosial, Pendataan Pengaduan, Sistem Informasi, User Acceptance Test (UAT), Website

1. PENDAHULUAN

Dinas Sosial Kabupaten Kolaka merupakan lembaga pemerintahan yang mempunyai tugas melaksanakan kewenangan otonomi daerah yang terdiri dari Bidang Pemberdayaan Sosial, Bidang Rehabilitasi Sosial, Bidang Penanganan Fakir Miskin, Bidang Perlindungan dan Jaminan Sosial. Setiap bidang memiliki jenis bantuan dan tingkat persyaratan yang berbeda-beda. Kepala Dinas Sosial berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada bupati melalui sekretaris daerah. Dinas Sosial pada sub-bidang bagian pangkalan data, berada dibawah tanggung jawab Kasubag. Pangkalan data yang juga termasuk di dalamnya bagian Data Center mempunyai tugas mengumpulkan semua data internal baik itu data bantuan dan penerima bantuan, data info pegawai, info petugas lapangan, dan keluhan/laporan masyarakat terkait bantuan sosial.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan, ditemukan permasalahan di bagian pelayanan Data Center, yaitu komputer yang digunakan masih berbasis *desktop*, sehingga masih menyulitkan masyarakat yang tinggal di pelosok desa yang jarak tinggalnya jauh dari kantor Dinas Sosial Kabupaten Kolaka. Masyarakat banyak yang mengeluhkan hal tersebut. Permasalahan yang lain adalah seringnya terjadi kelupaan membawa berkas pada saat ingin melakukan pengurusan bantuan sosial dan sejenisnya karena tidak adanya informasi yang diberikan

sebelumnya. Selain itu, jika mempertimbangkan salah satu misi dari Dinas Sosial Kab. Kolaka yaitu “meningkatkan kualitas sistem informasi”, maka dianggap perlu meningkatkan pelayanan instansi dengan menggunakan sistem berbasis web.

Oleh karena itu perlu dilakukan Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web yang berfokus pada proses pelayanan data dengan tujuan mempermudah masyarakat yang ingin melakukan pengurusan seputar bantuan sosial dan hal lain, dan tidak perlu lagi mengeluhkan permasalahan jarak tempuh yang terlalu jauh. Pengembangan lebih spesifik pada sistem informasi berbasis web untuk menyediakan fitur pendataan pengaduan hasil keluhan masyarakat yang digunakan untuk menghasilkan laporan harian, mingguan dan bulanan. Sistem informasi yang dikembangkan juga untuk menampilkan informasi seputar bantuan sosial dan persyaratan dari setiap bantuan sosial yang ada.

Penelitian sebelumnya dari M.A. Fajri dkk [1] telah mengawali penelitian khususnya untuk dinas sosial. R. Aulia [2] juga melakukan penelitian pada dinas yang sama dengan spesifik pada pelayanan kesejahteraan sosial untuk penyandang cacat di Kab. Tanah Datar, dan terakhir penelitian dari A.M. Yunita [3] spesifik untuk orang terlantar. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan namun belum adanya sistem informasi terkait dengan keluhan data masyarakat yang menghasilkan laporan harian, mingguan dan bulanan dan menggunakan fitur

formulir *office* pada sistem informasi yang dibangun.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah rangkaian yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja untuk memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk menjawab tujuan awal [4]. Sistem Informasi juga dapat diartikan suatu sistem yang buatan manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk menyajikan informasi [5].




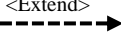

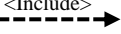
2.2. Unified Modeling Language (UML)

Menurut Nugroho [6] adalah bahasa pemodelan khusus untuk sistem atau perangkat lunak dengan paradigma “berorientasi objek”. Ridwan Setiawan [7] juga menggambarkan UML sebagai Bahasa Standar untuk membuat suatu rancangan software. UML digunakan untuk menggambarkan dan membangun dokumen artifak dari *software intensive system*. Bagian-bagian dari UML adalah :

a) Use Case Diagram

Sebuah diagram untuk menunjukkan hubungan antara aktor dan *use case* sebuah sistem. Simbol dalam *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 1.







Tabel 1. Simbol-Simbol *Use Case Diagram* [8]

Simbol	Keterangan
	Orang, proses atau sistem yang berinteraksi dengan sistem informasi di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Gambar orang dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
	Fungsionalitas dari sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor. Dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>
	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> .
	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> lain. Extend ini dapat berdiri sendiri meskipun tanpa <i>use case</i> tambahan. Memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan
	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu lebih umum dari lainnya.
	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang difungsikan sebagai prasyarat dari <i>use case</i> lain.

b) Activity Diagram

Diagram yang menggambarkan struktur perancangan secara *object oriented* berupa *flow chart* dan *data-flow diagram*. Tabel 2 merupakan penjabaran simbol-simbol *activity diagram*.


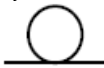
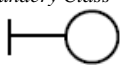



Tabel 2. Simbol-Simbol *Activity Diagram* [9]

Simbol	Keterangan
	menunjukkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi dengan yang lainnya.
	menunjukkan eksekusi dari suatu aksi
	awal dari <i>object</i> dibentuk
	akhir dari <i>object</i> dibentuk
	Menggambarkan suatu keputusan atau tindakan pada kondisi tertentu
	Dipergunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lain.

c) Sequence Diagram

Teknik pemodelan dinamis yang menggambarkan hasil perancangan dari setiap operasi dalam bentuk kelas. Penggunaan simbol dalam *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 3.

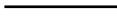
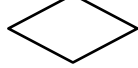
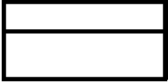




Tabel 3. Simbol-Simbol *Sequence Diagram* [8]

Simbol	Keterangan
	Menggambarkan sebuah objek berinteraksi dengan sistem
	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan dalam sistem
	Menggambarkan scope atau biasanya berupa form
	Menggambarkan hubungan antara boundary dengan tabel
	Menggambarkan tempat dimulai dan berakhirnya message
	Menggambarkan terjadinya pengiriman pesan

d) Class Diagram

Diagram yang menggambarkan sistem, hubungan, operasi dan atribut dari kelas-kelas tersebut. Untuk membuat *class diagram* dibutuhkan beberapa komponen seperti kelas, *method*, atribut,

association, *dependensi*, hubungan pewarisan, asosiasi agregasi, asosiasi kelas [10]. Simbol-simbol pada *class diagram* terdapat pada Tabel 4.

Tabel 4. Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i> [8]	
Simbol	Keterangan
	relasi antara <i>object</i> anak (<i>descendent</i>) dalam berbagi perilaku serta struktur data dari <i>object</i> induk (<i>ancestor</i>)
	Upaya untuk memisahkan asosiasi dari 2 <i>object</i> atau lebih
	Himpunan dari <i>object</i> yang memiliki atribut dan operasi yang sama
	penjelasan urutan aksi yang ditampilkan sistem dengan satuan terukur bagi suatu aktor
	Operasi yang dilakukan oleh <i>object</i>
	Perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) dengan elemen yang tidak mandiri
	hubungan antara <i>object</i> satu dengan <i>object</i> lainnya.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif sekaligus kualitatif digunakan dengan tahapan terlampir dalam Gambar 1. Metode kuantitatif terlampir berupa data nama dan alamat di dalam lembaran data yang digunakan, sedangkan kualitatif diwujudkan dari nilai hasil pengolahan *User Acceptance Test* (UAT) [11]. Tahapan dalam Gambar 1 juga dapat disebut sebagai metode pengembangan *waterfall*.

1. Persiapan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan Informasi • Analisis Kebutuhan Sistem
2. Desain Sistem	<ul style="list-style-type: none"> • UML • Database
3. Implementasi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Front End</i> • <i>Back End</i>
4. Pengujian	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Black Box</i> • <i>User Acceptance Test</i> (UAT)
5. Perawatan Sistem	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan <i>Error</i> • Penambahan Fitur
6. Analisis Hasil Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan Kuesioner • Analisis Hasil Kuesioner
7. Analisis Hasil Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan Laporan • Publikasi Ilmiah

Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berikut dijelaskan mengenai tahapan penelitian:

1. Persiapan penelitian

Dilakukan persiapan segala kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian dan juga strategi yang tepat pada saat membangun sistem. Indikator keberhasilan tahap ini adalah adanya informasi yang terkumpul dan adanya analisa kebutuhan sistem.

2. Desain Sistem

Dilakukan untuk mendapatkan gambaran lengkap apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari perangkat lunak yang diinginkan. Dibutuhkan untuk membantu mendefinisikan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, arsitektur perangkat lunak secara keseluruhan. Indikator keberhasilan tahap ini adalah adanya UML sistem, desain *interface* dan desain *database*.

3. Implementasi

Pengimplementasian desain dalam bentuk program dengan bahasa pemrograman tertentu. Keberhasilan tahap ini adalah selesainya *Front-end* dan *Back-end* sistem yang dikembangkan.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk mengetahui kelemahan atau kesalahan yang ada pada setiap fitur sehingga mampu mengoptimalkan kinerja. Pada tahap ini dapat dilakukan pengujian menggunakan *User Acceptance Test* (UAT) [11].

5. Perawatan Sistem

Dilakukan ketika perangkat lunak sudah digunakan oleh pengguna. Perubahan akan dilakukan bila ada kesalahan dan penyesuaian jika ada perubahan kebutuhan pengguna. Indikator tahap ini adalah perbaikan kesalahan dan penambahan fitur.

6. Analisis Hasil Penelitian

Membuat, membagikan dan mengumpulkan kuesioner serta memberikan skor untuk setiap item dari kuesioner. Analisis juga dilakukan terhadap data hasil kuesioner dengan metode analisis deskriptif.

7. Laporan dan publikasi hasil penelitian

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dengan menyusun laporan penelitian serta melakukan publikasi hasil penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Desain sistem

a) *Use Case Diagram*

Gambar 2 merupakan *use case diagram* dari keseluruhan sistem. *Use case* dalam Gambar 2 terdiri dari beberapa aktor yaitu kepala bidang bansos, pimpinan, admin desa/kecamatan, masyarakat, dan admin kantor.

b) *Activity Diagram*

Gambar 3 merupakan *activity diagram* halaman *user*. Pada *activity diagram* tersebut menunjukkan awal dari sebuah sistem, pilihan yang mungkin terjadi, dan akhir dari sebuah sistem.

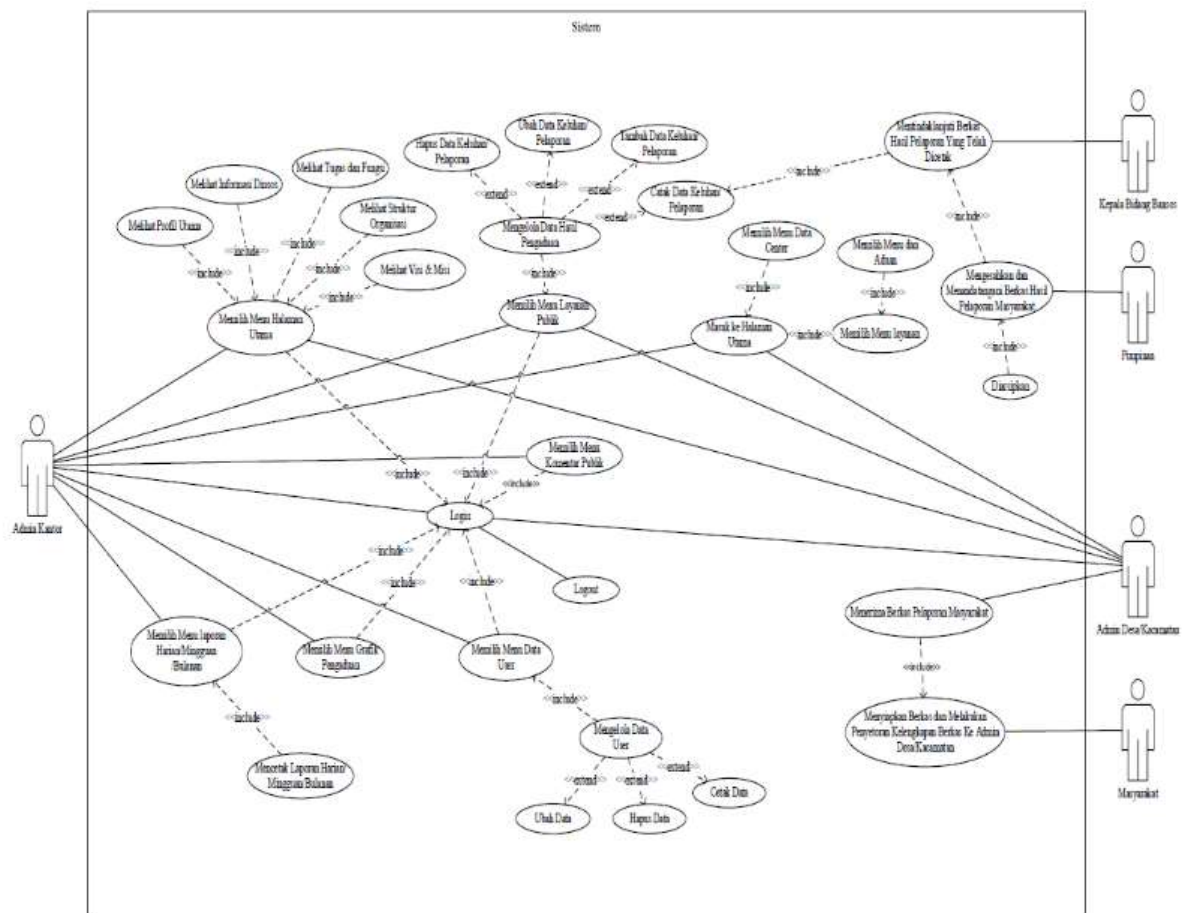
c) *Sequence Diagram*

Gambar 4 menunjukkan *sequence diagram* untuk memperlihatkan interaksi antar *object* dalam

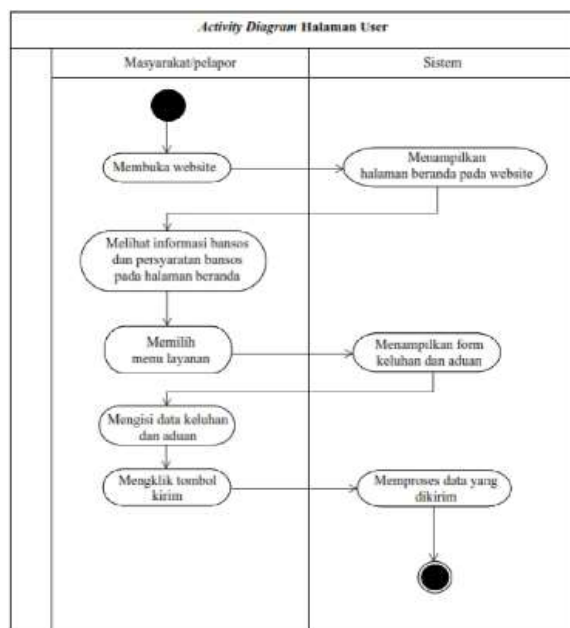
perintah yang berurut dengan tujuan utama mendefinisikan urutan kejadian yang dapat menghasilkan *output* yang diinginkan.

d) *Class Diagram*

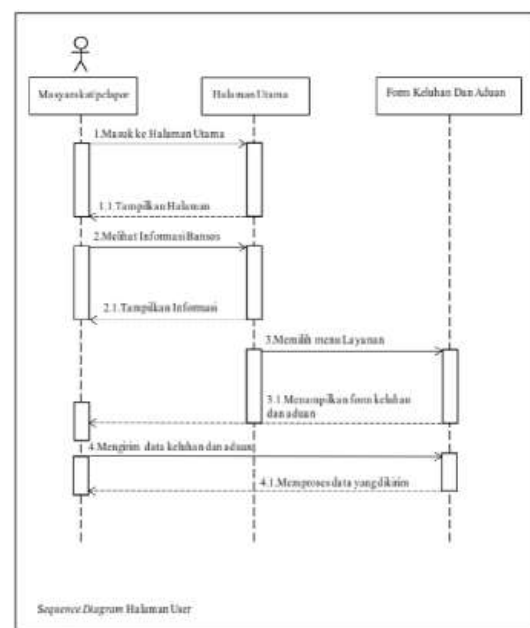
Diagram terakhir adalah *class diagram*. Gambar 5 menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan *object* disertai hubungan satu sama lain.



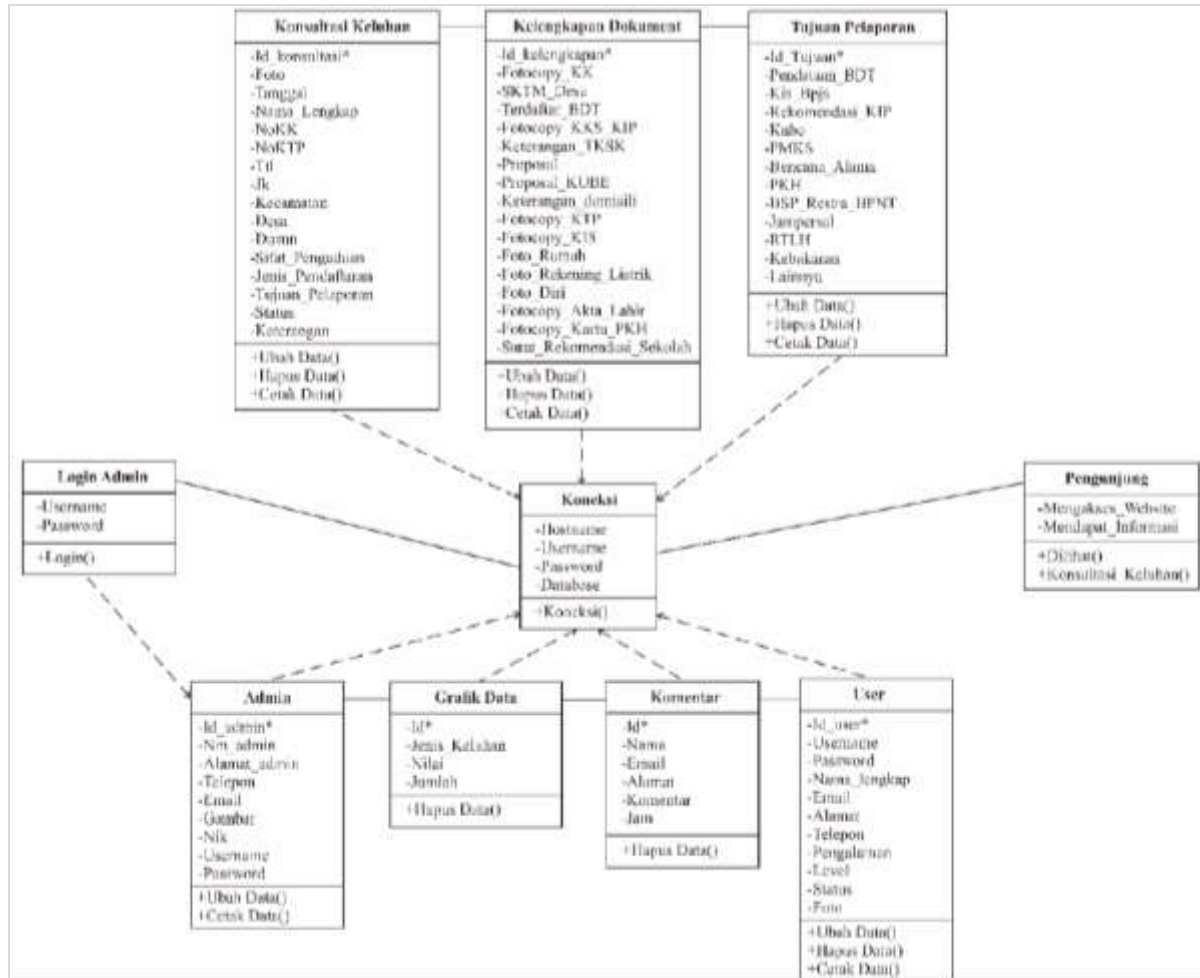
Gambar 2. *Use Case Diagram*



Gambar 3. *Activity Diagram* Halaman User



Gambar 4. *Sequence Diagram* Halaman User



Gambar 5. Class Diagram

4.2. Implementasi

a) Halaman utama

Halaman utama merupakan tampilan utama dari sistem yang kita kenal sebagai halaman index. Fungsi dari halaman ini adalah halaman yang pertama dipanggil jika pengguna mengakses situs web. Halaman utama aplikasi dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama

b) Halaman login admin kantor

Halaman login admin kantor merupakan tampilan halaman login untuk masuk ke halaman beranda admin kantor yang dapat dilihat pada Gambar 7. Untuk masuk ke dalam sistem harus memasukkan username dan password yang telah didaftarkan sebelumnya.



Gambar 7. Tampilan Halaman Login Admin Kantor

c) Halaman login admin desa/kecamatan

Gambar 8 adalah tampilan halaman login yang digunakan untuk masuk ke halaman beranda admin desa/kecamatan.



Gambar 8. Tampilan Halaman Login Admin Desa/Kecamatan

d) Halaman pengaduan keluhan

Gambar 9 merupakan tampilan formulir yang digunakan untuk pengisian data pelaporan pengaduan keluhan pengguna.

Gambar 9. Tampilan Halaman Pengaduan

e) Halaman lihat data

Gambar 10 menampilkan halaman untuk melihat data hasil pengisian formulir pelaporan pengaduan keluhan yang diisi oleh pengguna.

Gambar 10. Tampilan Halaman Lihat Data

f) Halaman ubah data

Gambar 11 merupakan halaman yang digunakan untuk mengubah data pelaporan dari pengguna.

Gambar 11. Tampilan Halaman Ubah Data

g) Halaman biodata

Gambar 12 menampilkan formulir biodata lengkap masyarakat/pelapor yang terdiri dari nama, nik, tgl, no kk, jk, kecamatan, desa dan dusun. Formulir biodata ini digunakan untuk melihat data detail dari masyarakat yang melakukan pelaporan.

Gambar 12. Tampilan Halaman Biodata

h) Halaman grafik data

Gambar 13 menampilkan model dari grafik data hasil pelaporan masyarakat sesuai dengan jumlah input tujuan pelaporan di formulir pengaduan hasil keluhan.



Gambar 13. Tampilan Halaman Grafik Data

i) Tampilan *output*/laporan sistem

Gambar 14 merupakan tampilan *output* pelaporan masyarakat yang menghasilkan data konsultasi keluhan, data kelengkapan dokumen, dan data tujuan pelaporan.

Gambar 14. Tampilan Output Pelaporan Masyarakat

4.3. Pengujian

Hasil pengujian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Pengujian *Blackbox*

Tabel 5 adalah hasil pengujian black box yang dilakukan. Berdasarkan pengujian tersebut di peroleh hasil valid untuk semua skenario pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 5. Hasil Pengujian *Blackbox*

No	Skenario Pengujian	Harapan	Ket
1	Memasukkan username dan password yang salah dan mengeklik tombol Login pada Admin Kantor	Sistem menolak akses dengan memberikan pesan kesalahan	✓
2	Memasukkan username dan password yang salah dan mengeklik tombol Login pada Admin Desa/Kecamatan	Sistem menolak akses dengan memberikan pesan kesalahan	✓
3	Memasukkan username dan password yang benar dan mengeklik tombol Login pada Admin Kantor	Sistem menerima akses dengan memberikan pesan sukses	✓
4	Memasukkan username dan password yang benar dan mengeklik tombol Login pada Admin Desa/Kecamatan	Sistem menerima akses dengan memberikan pesan sukses	✓
5	Mengklik tombol ubah data pelaporan	Mengubah data dan menampilkan pesan "Data Berhasil Diubah"	✓
6	Mengklik tombol hapus data pelaporan	Menghapus data dan menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?"	✓
7	Mengklik tombol lihat biodata	Menampilkan Formulir Biodata Lengkap Si Pelapor atau Masyarakat	✓
8	Mengklik tombol lihat Jenis Pelaporan Berdasarkan Kelengkapan Dokumen	Menampilkan Formulir Jenis Pengurusan	✓
9	Mengklik tombol Cetak Keluhan untuk menampilkan laporan atau output	Menampilkan Laporan Data Keluhan	✓
10	Mengisi Formulir Pengaduan pada Halaman Beranda Website	Menampilkan Tombol "Lihat Keluhan Masuk" dan pada saat di klik tampil nama masyarakat/pelapor yang mengirim keluhannya di formulir pengaduan	✓
11	Mengisi tanggal Harian pada formulir laporan harian	Menampilkan laporan harian	✓
12	Mengisi tanggal Mingguan pada formulir laporan mingguan	Menampilkan Laporan Mingguan	✓
13	Mengisi tanggal Bulanan pada formulir laporan bulanan	Menampilkan Laporan Bulanan	✓
14	Mengisi formulir komentar pada halaman beranda website	Menampilkan formulir komentar masuk pada halaman admin kantor	✓

b) *User Acceptance Test (UAT)*

Masyarakat dan staf dinas sosial yang telah menggunakan sistem untuk keperluan pelaporan diminta untuk memberikan respon dan tanggapan terkait sistem yang telah dibangun dengan menjawab kuesioner. Responden terdiri dari 10 orang yang mewakili masing-masing aktor pada sistem yaitu masyarakat umum, petugas lapangan atau staf kecamatan/desa yang ditunjuk langsung oleh pihak Dinas Sosial, admin kantor dalam hal ini kepala Data

Center, kepala bidang bansos dan pimpinan.

Kuesioner terdiri dari 9 pertanyaan dengan pilihan jawaban yaitu A dengan bobot 5, B berbobot 4, C dengan bobot 3, D berbobot 2 dan E dengan bobot 1. Hasil dari jawaban dari masing-masing responden dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Data Jawaban Kuesioner Responden

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		A	B	C	D	E
1	Apakah dengan hadirnya aplikasi ini dapat membantu mempercepat proses pelayanan sosial?	4	5	1	0	0
2	Bagaimana dengan fitur yang ditampilkan, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat?	4	4	2	0	0
3	Salah satu fitur yang ada pada aplikasi dapat menampilkan biodata lengkap dari si pelapor/masyarakat, apakah ini membantu?	3	7	0	0	0
4	Aplikasi dapat menampilkan gambar grafik pengaduan, apakah ini membantu?	3	5	2	0	0
5	Aplikasi dapat menampilkan jenis persyaratan dari setiap bansos, apakah ini membantu?	7	2	1	0	0
6	Salah satu fitur pada aplikasi dapat digunakan untuk mencetak laporan perhari/mingguan/bulanan, apakah ini membantu?	6	4	0	0	0
7	Pada halaman user pengguna atau masyarakat dapat melihat jenis bantuan beserta persyaratan dari setiap bantuan, apakah ini membantu?	3	6	1	0	0
8	Pada halaman user terdapat fitur keluhan dan aduan untuk melaporkan keluhan dari masyarakat, apakah ini membantu?	4	5	1	0	0
9	Pada salah satu fitur yang ada dapat menampilkan jumlah keluhan dari masyarakat yang ada di setiap desa pada masing-masing kecamatan, apakah ini membantu?	4	5	1	0	0

Data yang telah didapatkan pada Tabel 6 diolah dengan cara mengalikan setiap poin jawaban dengan nilai bobot jawaban. Hasil pengolahan data dapat dilihat pada Tabel 7. Pada pertanyaan pertama, jumlah nilai dari 10 responden untuk pertanyaan pertama adalah 43 dengan nilai rata-rata adalah $43/10 = 4,3$, dan persentase nilainya adalah $(\frac{4,3}{5}) \times 100 = 86\%$. Pertanyaan kedua memiliki persentase nilai $(\frac{4,6}{5}) \times 100 = 92\%$, sedangkan pertanyaan ketiga, dari 10 responden persentase nilainya adalah 86% dan pertanyaan keempat adalah 82%. Pada pertanyaan kelima, keenam, ketujuh, kedelapan dan kesembilan, persentase nilainya secara berurutan adalah 92%, 92%, 84%, 86%, dan 86% seperti terlihat dalam Tabel 8.

Tabel 7. Hasil Pengolahan Data Jawaban Responden

No	Pertanyaan	Jawaban					Jumlah
		A x5	B x4	C x3	D x2	E x1	
1	Apakah dengan hadirnya aplikasi ini dapat membantu mempercepat proses pelayanan sosial?	20	20	3	0	0	43
2	Bagaimana dengan fitur yang ditampilkan, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat?	20	20	6	0	0	46
3	Salah satu fitur yang ada pada aplikasi dapat menampilkan biodata lengkap dari si pelapor/masyarakat, apakah ini membantu?	15	28	0	0	0	43
4	Aplikasi dapat menampilkan gambar grafik pengaduan, apakah ini membantu?	15	20	6	0	0	41
5	Aplikasi dapat menampilkan jenis persyaratan dari setiap bansos, apakah ini membantu?	35	8	3	0	0	46
6	Salah satu fitur pada aplikasi dapat digunakan untuk mencetak laporan perhari/mingguan/bulanan, apakah ini membantu?	30	16	0	0	0	46
7	Pada halaman user pengguna atau masyarakat dapat melihat jenis bantuan beserta persyaratan dari setiap bantuan, apakah ini membantu?	15	24	3	0	0	42
8	Pada halaman user terdapat fitur keluhan dan aduan untuk melaporkan keluhan dari masyarakat, apakah ini membantu?	20	20	3	0	0	43
9	Pada salah satu fitur yang ada dapat menampilkan jumlah keluhan dari masyarakat yang ada di setiap desa pada masing-masing kecamatan, apakah ini membantu?	20	20	3	0	0	43

Tabel 8. Hasil Analisis Data Kuesioner

Pertanyaan	Jmlh Nilai	Jml/ Responden	%	Nilai Rata-rata
1	43	4,3	86%	87,3%
2	46	4,6	92%	87,3%
3	43	4,3	86%	87,3%
4	41	4,1	82%	87,3%
5	46	4,6	92%	87,3%
6	46	4,6	92%	87,3%
7	42	4,2	84%	87,3%
8	43	4,3	86%	87,3%
9	43	4,3	86%	87,3%
Jumlah			786	87,3%

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner yang

telah diuraikan pada Tabel 8 maka didapatkan hasil bahwa responden setuju dilakukan pengembangan sistem informasi pada Dinas Sosial Kabupaten Kolaka Berbasis Web dan sistem informasi dapat mengatasi permasalahan yang ada. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata 87,3 % yang termasuk dalam kategori Baik Sekali, mengacu kategorisasi hasil analisis pada Tabel 9.

Tabel 9. Kategori Hasil Analisis

No	Skor dalam Persen %	Kategori
1	81% - 100%	Baik Sekali
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Sangat Kurang

5. KESIMPULAN

1. Berdasarkan pengujian menggunakan metode pengujian *Blackbox* untuk seluruh skenario pengujian, diperoleh hasil valid artinya sistem yang dibangun terbebas dari error.
2. Hasil pengujian sistem yang dilakukan menggunakan metode pengujian *User Acceptance Test* (UAT) adalah secara garis besar 87,3 % responden setuju dengan kategori Baik Sekali, bahwa dengan adanya pengembangan sistem informasi yang dilakukan dapat lebih menunjang keberhasilan atau membantu kelancaran pelayanan sosial pada masyarakat.

REFERENSI

- [1] M. A. Fajrie and Z. Mazalisa, "Perancangan Dan Pengembangan Sistem Informasi Dinas Sosial Berbasis Website," *Pros. Semhavok*, vol. 1, no. 1, pp. 84–90, 2018.
- [2] R. AULIA, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Kesejahteraan Sosial Bagi Penyandang Cacat Di Dinas Sosial Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Kab. Tanah Datar," IAIN Batusangkar, 2019. [Online]. Available: <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/12693>
- [3] A. M. Yunita, "Sistem informasi pelayanan masalah kesejahteraan social untuk orang terlantar," *SITUSTIKA FIKUNMA*, vol. 9, no. 2, pp. 331–339, 2020.
- [4] H. N. Perwira, "Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web," *Skripsi. Tek. Inform. UNY Yogyakarta*, 2016.
- [5] L. Al-Bahra, "Analisis dan Desain Sistem Informasi," *Yogyakarta Graha Ilmu*, 2005.
- [6] A. H. Nugroho and T. Rohimi, "Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan DataPenduduk Dikelurahan Desa Kaduronyok Kecamatan Cisata, Kabupaten Pandeglang Berbasis Web," 2020.
- [7] N. Setiadi and R. Setiawan, "Pengembangan

- Aplikasi Penjualan Sparepart di Bengkel Anugrah Jaya Motor Berbasis Desktop,” *J. Algoritm.*, vol. 13, no. 2, pp. 399–406, 2016.
- [8] A. Hendini, “Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak),” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 4, no. 2, 2016.
- [9] F. Ayu and N. Permatasari, “Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data PKL (Praktek Kerja Lapangan) Di Devisi Humas Pada PT Pegadaian,” *J. Intra Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 12–26, 2018.
- [10] W. A. Scott, “The elements of UML 2.0 Style,” *Press Synd. Cambridge Univ.*, 2005.
- [11] S. N. Al Fahmi, “Penerapan technology acceptance test dalam pengujian sistem informasi sarana dan prasarana sekolah di MTs Negeri 5 Kabupaten Kediri,” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019. [Online]. Available: <http://etheses.uin-malang.ac.id/15276/1/12650011.pdf>