

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BARANG BANTUAN BENCANA BERBASIS WEB STUDI KASUS DINAS SOSIAL KABUPATEN SUBANG

Bagus Ali Akbar¹, Ilham Samsul Arifin²

1,2) Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Subang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 27 Maret 2024

Revised: 25 April 2024

Accepted: 07 Juni 2024

ABSTRACT

Abstrak

Dalam Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 01 Tahun 2013 Tentang Bantuan Sosial Bagi Korban Bencana, disebutkan bahwa Dinas Sosial setiap daerah bertanggung jawab dalam penanggulangan bencana di daerahnya dengan menyediakan dukungan sarana dan prasarana, termasuk pengelolaan barang bantuan untuk masyarakat yang terdampak bencana. Untuk merancang Sistem Informasi Pengelolaan Barang Bantuan Bencana, penulis telah bekerja sama dengan Dinas Sosial Kabupaten Subang untuk melakukan observasi dan wawancara guna memahami kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah Rational Unified Process (RUP), sedangkan dalam pembuatan modelnya menggunakan Unified Modeling Language (UML). Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan Framework CodeIgniter versi 4. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi yang efisien dan efektif dalam pengelolaan barang bantuan bencana, yang dapat membantu Dinas Sosial dalam menangani bencana dengan lebih baik. Metode penelitian RUP dipilih karena memungkinkan pengembangan yang terstruktur dan terdokumentasi dengan baik. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi yang terintegrasi dan dapat mengelola dengan baik data mengenai barang bantuan bencana. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses penyaluran bantuan kepada masyarakat yang terkena bencana dapat menjadi lebih cepat, efisien, dan transparan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan metode RUP dalam pengembangan sistem informasi pengelolaan barang bantuan bencana dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kinerja dan responsibilitas Dinas Sosial dalam menangani bencana. Sistem informasi yang dikembangkan dapat menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi proses penanggulangan bencana di tingkat daerah.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Bantuan Bencana, UML, RUP.

Abstract

In Minister of Social Affairs Regulation Number 01 of 2013 regarding Social Assistance for Disaster Victims, it is stated that the Social Affairs Office in each region is responsible for disaster management in its area by providing support facilities and infrastructure, including the management of aid supplies for disaster-affected communities. To design the Disaster Aid Management Information System, the author collaborated with the Social Affairs Office of Subang Regency to conduct observations and interviews to understand the system's needs. The research method used was Rational Unified Process (RUP), while Unified Modeling Language (UML) was employed in modeling. The programming language used was PHP with CodeIgniter framework version 4. The objective of this research is to develop an efficient and effective information system for managing disaster aid supplies, which can assist the Social Affairs Office in better disaster management. RUP was chosen as the research method because it allows for structured and well-documented development. The result of this research is an integrated information system capable of effectively managing data regarding disaster aid supplies. With this system in place, it is expected that the process of distributing aid to disaster-

affected communities can be faster, more efficient, and transparent. The conclusion of this research is that the use of RUP methodology in developing the Disaster Aid Management Information System can significantly benefit the performance and responsibility of the Social Affairs Office in disaster management. The developed information system can be an effective tool in facilitating disaster management processes at the regional level

Keywords: *Information Systems, Disaster Assistance, UML, RUP*

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).



Corresponding Author:

E-mail : bagusaliakbar@unsub.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pengelolaan adalah proses yang membantu untuk menyusun kebijakan dan tujuan organisasi, proses yang memberikan pengawasan pada semua hal dalam suatu pelaksanaan untuk mencapai tujuan tertentu. Pengelolaan menekankan efisiensi, demikian pula manajemen yang bertujuan bekerja secara efisien, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengelolaan dan manajemen adalah identik. (Mahendra et al., 2023)

Dalam Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 01 Tahun 2013 Tentang Bantuan Sosial Bagi Korban Bencana menyatakan bahwa, Dinas Sosial setiap daerah bertanggungjawab dalam penanggulangan bencana di daerah dengan penyediaan dukungan sarana dan prasarana, supervisi dan evaluasi, pengembangan sistem, pemberian bimbingan dan pengembangan sumber daya manusia, pengembangan kapasitas kepemimpinan dan kelembagaan untuk menunjang pelaksanaan penanggulangan bencana.(Peraturan Menteri Sosial Nomor 1 Tahun 2019 Tentang Penyaluran Belanja Bantuan Sosial, n.d.) Begitupun dengan Dinas Sosial Kabupaten Subang merupakan instansi yang bertanggung jawab dalam mengelola program sosial dan pelayanan masyarakat di Kabupaten Subang salah satunya adalah dalam hal pengelolaan barang bantuan bencana yang meliputi

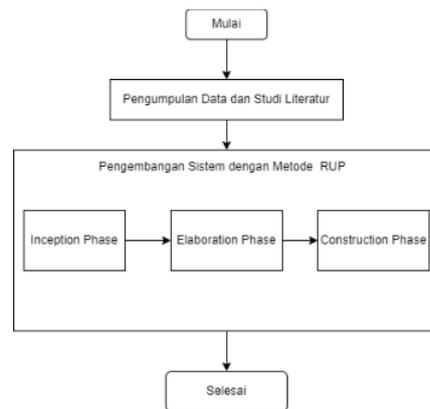
pendataan barang bantuan bencana, pendataan penerimaan dan pengeluaran barang bantuan dan pemantauan barang yang masuk ke gudang dan keluar dari gudang. Namun, saat ini proses pengelolaan barang bantuan bencana di Dinas Sosial Kabupaten Subang masih menghadapi permasalahan, adapun masalah yang dihadapi oleh petugas saat ini adalah proses pengelolaan barang yang belum terkomputerisasi dan masih menggunakan catatan fisik atau lembar kerja sehingga rentan terhadap kesalahan dan sulit untuk diakses secara langsung. Hal tersebut mengakibatkan petugas kesulitan dalam pemantauan stok barang yang ada di gudang, kesulitan dalam pendataan barang, baik pendataan barang yang diterima dari Dinas Sosial Provinsi maupun pendataan barang yang keluar dari Gudang Dinas Sosial Kabupaten Subang.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian sistem informasi dengan metode RUP (Rational Unified Process) yang di dalamnya meliputi tahap Perencanaan (Inception), tahap Elaborasi (Elaboration), dan tahap Kontruksi (Construction). Dengan menggunakan metode RUP (Rational Unified Process), pengujian dapat dilakukan pada setiap tahapan pengembangan, sehingga perubahan dapat dengan mudah dilakukan hingga tahap akhir. Hal ini memastikan bahwa hasil akhir sistem yang dibangun akan sesuai dengan kebutuhan sistem yang dibutuhkan oleh Dinas Sosial Kabupaten Subang.

Dari pokok permasalahan latar belakang yang telah disebutkan diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian skripsi dengan judul “Sistem Informasi Pengelolaan Barang Bantuan Bencana Berbasis Web (Studi Kasus Dinas Sosial Kabupaten Subang)” Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan Dinas Sosial Kabupaten Subang dapat mengoptimalkan pengelolaan barang bantuan bencana, dapat mempercepat pendataan penerimaan barang dan pengeluaran barang, dan dapat memudahkan pemantauan stok barang bantuan bencana yang ada di Gudang.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP) untuk membangun Sistem Informasi Pengelolaan Barang Bantuan Bencana, seperti yang ditunjukkan dalam gambar berikut :



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Pada Rational Unified Process (RUP), prosesnya terdiri dari beberapa tahapan, yang dimulai dengan Tahap Inception di mana proses bisnis yang ada didefinisikan. Selanjutnya, Tahap Elaboration memperinci kebutuhan sistem yang akan dibangun, sementara Tahap Construction berfokus pada merancang solusi untuk kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya, yang kemudian akan dilanjutkan dengan implementasi dan pengujian. (Kruchten, 2003), Metode RUP juga menekankan pentingnya memastikan pengguna dengan mengadakan interaksi lebih sering dengan mereka. (Endang Anjarwani et al., 2020)

Pada Gambar I menunjukkan langkah-langkah dalam metode *Rational Unified Process* (RUP). Masing-masing langkah diuraikan secara rinci sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data dan Studi Literatur

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap proses pendataan barang bantuan bencana dan mempelajari proses bisnis yang ada.

b. Wawancara

Dilakukan interaksi tanya jawab dengan pihak terkait untuk mengumpulkan informasi dan data mengenai barang bantuan bencana.

c. Studi Literatur

Melakukan analisis literatur dari berbagai sumber seperti jurnal, terkait dan buku untuk mendapatkan referensi terkait barang bantuan bencana.

2. Tahap Awal (*Inception Phase*)

Tahap ini mencakup pendefinisian dan identifikasi ruang lingkup secara high level, serta konfirmasi cakupan dari penelitian yang dilakukan. Fokus pada pemodelan proses bisnis dan kebutuhan sistem.

3. Tahap Elaborasi (*Elaboration Phase*)

Pada tahap ini, analisis dan pemahaman sistem secara keseluruhan ditekankan, yang kemudian diarahkan pada pembangunan arsitektur. Identifikasi yang lebih detail terhadap setiap kebutuhan dilakukan, dengan penekanan pada pembuatan spesifikasi teknis dan alur data.

4. Tahap Konstruksi (*Construction Phase*)

Pada tahap ini akan dilakukan Implementasi dan Pengujian

a. Implementasi

Meliputi penulisan kode program berdasarkan desain dari tahap elaborasi, termasuk implementasi perangkat keras, perangkat lunak, database, relasi database, dan antarmuka pengguna.

b. Pengujian

Melakukan pengujian fungsionalitas dan tampilan antarmuka pengguna. (Kruchten, 2003) (Suhartini et al., 2020)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

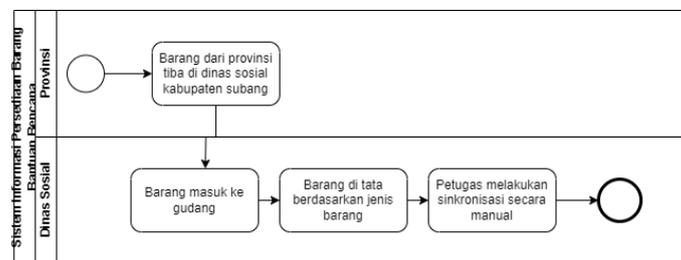
Hasil penelitian ini, terdapat beberapa komponen, termasuk analisis kebutuhan, serta desain sistem yang mencakup Usecase Diagram, Activity Diagram, Robustness Diagram, Class Diagram, Rancangan Tabel dan rancangan antarmuka. Selain itu, implementasi dan pengujian juga dilakukan.

a. Analisis Kebutuhan

Sebelum menguraikan kebutuhan-kebutuhan, tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk memahami proses bisnis yang telah berlangsung sebelumnya dalam pengelolaan barang bantuan bencana. Proses bisnis digambarkan dengan BPMN (*Business Process Modeling Notation*), BPMN adalah representasi visual dari diagram bisnis proses yang menggunakan teknik diagram alur. Diagram ini dibuat untuk menciptakan model grafis dari operasi-operasi bisnis yang mencakup aktivitas-

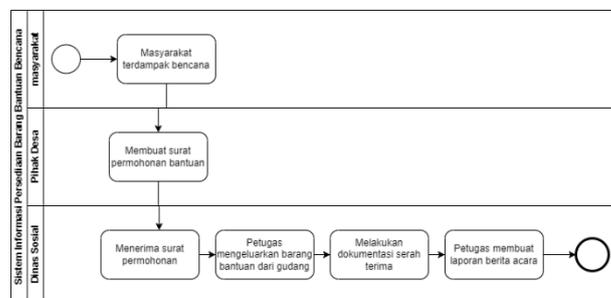
aktivitas dan kontrol alur yang menetapkan urutan kerja. BPMN dikembangkan oleh konsorsium industry yaitu konstituen yang mewakili berbagai vendor alat BPM tetapi bukan sebagai pembuka akhir, mengemukakan bahwa “ *The Business Process Modeling Notation is Emerging as a standard language for capturing business processes, especially at the level of domain analysis and high level systems design*”, Diagram BPMN terdiri atas elemen. Elemen ini terbagi atas empat kategori, yaitu Flow Object, Connecting Object, Swimlanes, dan Artifact. (Novian et al., 2022)

Pada gambar 2 dijelaskan proses bisnis yang berjalan terkait penerimaan barang bantuan bencana.



Gambar 2. Proses Penerimaan Barang Bantuan Bencana

Pada gambar 3 dijelaskan proses bisnis yang berjalan terkait pengeluaran barang bantuan bencana.



Gambar 3. Proses Pengeluaran Barang Bantuan Bencana

Setelah melihat proses bisnis yang berjalan maka akan dilanjutkan menentukan kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Pada kebutuhan fungsional yang dirancang memiliki 5 aktor yang terdiri dari Staff, Desa, Kasi, Kabid dan Kadis.

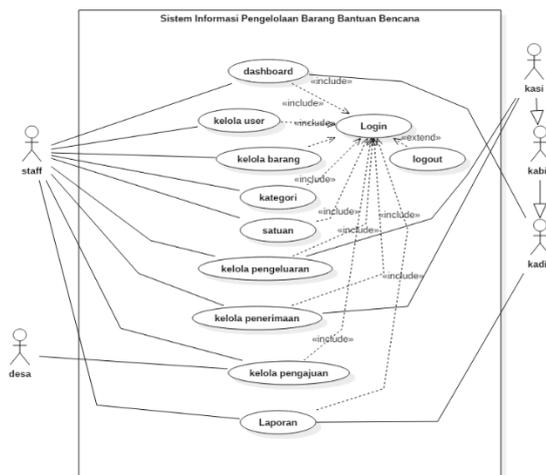
1. Aktor Desa memiliki akses : Login, Logout, Kelola Pengajuan
2. Aktor Staff memiliki akses : Login, Logout, Dashboard, Kelola User, Kelola Barang, Kategori, Satuan, Kelola Pengeluaran, Kelola Penerimaan, Kelola Pengajuan.

3. Aktor Kasi, Kabid dan Kadis memiliki akses : Login, Logout, Dashboard, Kelola Penerimaan, Kelola Pengeluaran, Laporan

Pada kebutuhan non fungsional yaitu sistem dirancang memiliki tampilan *user friendly*, sistem yang dirancang bersifat responsive, sistem dibuat menggunakan framework codeigniter dengan Bahasa pemrograman php dan didukung basis data mysql.

b. Usecase Diagram

Usecase adalah metodologi yang digunakan dalam analisis sistem untuk mengidentifikasi, menjelaskan, dan mengorganisir kebutuhan sistem. Diagram use case digunakan dalam UML (Unified Modeling Language), sebuah notasi standar untuk pemodelan objek dan sistem dunia nyata. Dalam Unified Modeling Language (UML), diagram use case adalah sebuah sub kelas dari diagram perilaku. Diagram Use Case adalah salah satu dari Diagram Berorientasi Objek. Ini menunjukkan bagaimana sistem berinteraksi dengan entitas eksternal. (Aleryani & Aleryani, 2016)

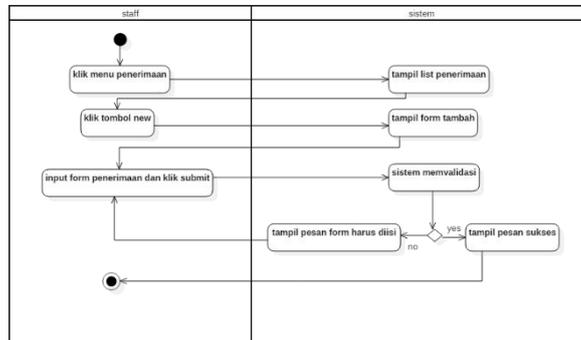


Gambar 4. Usecase Diagram

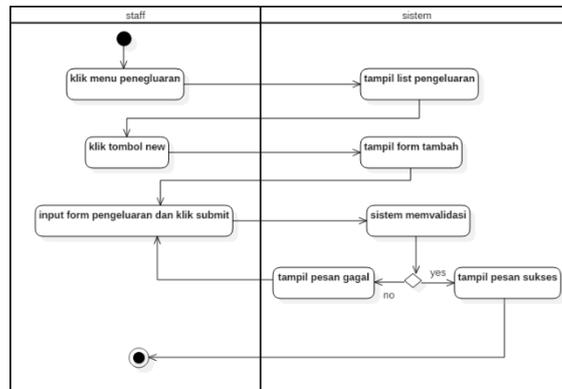
c. Activity Diagram

Diagram aktivitas mengilustrasikan alur fungsionalitas dalam sistem informasi secara komprehensif. Ini menguraikan titik awal dan akhir alur kerja, aktifitas yang terjadi selama alur kerja, serta urutan peristiwa aktifitas tersebut. Selain itu, diagram aktivitas juga menawarkan pendekatan untuk memodelkan proses secara paralel. Bagi mereka yang familiar dengan analisis dan desain struktur tradisional, diagram

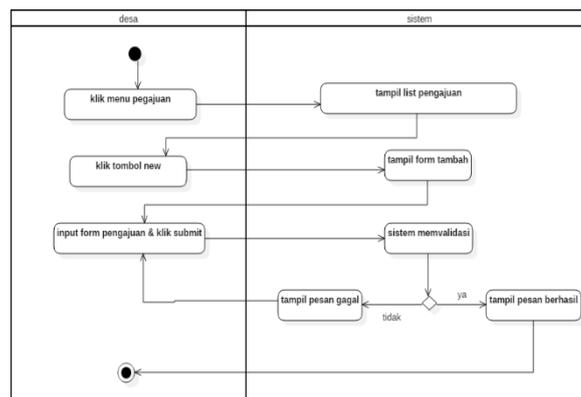
ini mengintegrasikan konsep-konsep yang mendasari diagram alir data dan diagram alur sistem. (Dewi et al., 2012)



Gambar 5. Activity Diagram Penerimaan



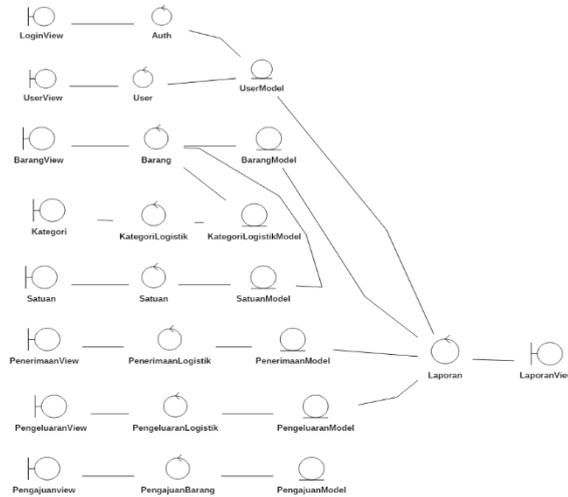
Gambar 6. Activity Diagram Pengeluaran



Gambar 7. Activity Diagram Pengajuan

d. Robustness Diagram

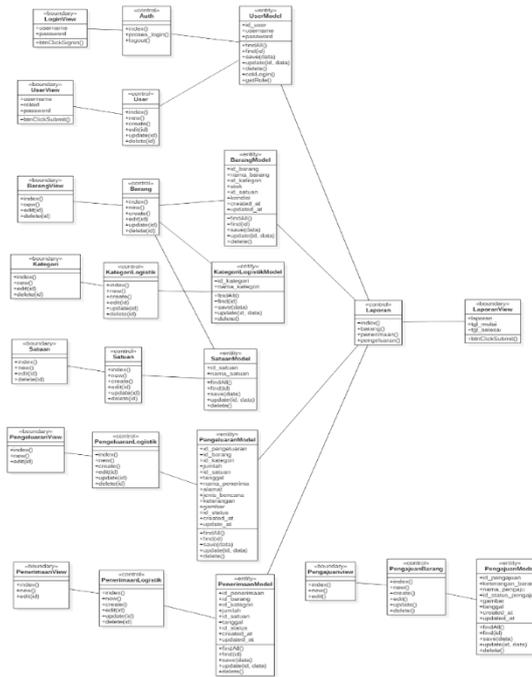
Robustness Diagram berfungsi untuk menggambarkan objek dari suatu usecase dan menyempurnakan teks use case dan model objek. (Zahra et al., 2022)



Gambar 8. Robustness Diagram

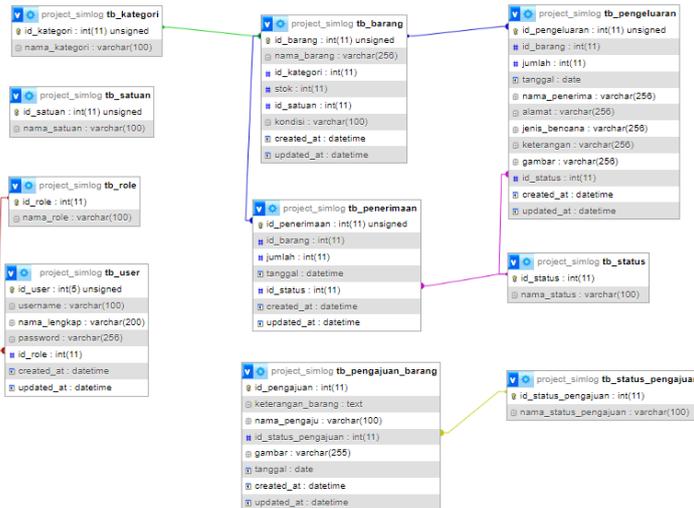
e. Class Diagram

Diagram kelas digunakan untuk menggambarkan tampilan statis dari suatu aplikasi. Konstituen utamanya adalah kelas-kelas dan hubungan mereka. Sebuah kelas adalah deskripsi dari suatu konsep, dan mungkin memiliki atribut dan operasi yang terkait dengannya. Kelas-kelas direpresentasikan sebagai persegi panjang. Hubungan antara dua kelas digambarkan sebagai garis. Hubungan pewarisan menunjukkan bahwa atribut dan operasi dari satu kelas (kelas "superclass") diwarisi oleh kelas-kelas lain (kelas-kelas "subclasses"), tanpa perlu secara eksplisit direpresentasikan dalam kelas-kelas turunannya sendiri. (Mcgill et al., 2001)



Gambar 9. Class Diagram

f. Rancangan Tabel



Gambar 10. Rancangan Tabel

g. Implementasi Antarmuka

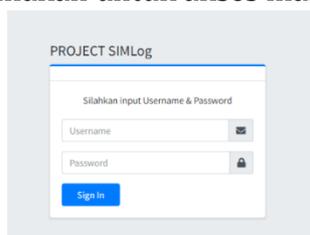
Antarmuka atau interface merupakan tampilan yang disediakan oleh sistem untuk menghubungkan pengguna dengan komputer. Pengguna dapat berinteraksi melalui antarmuka ini menggunakan teks-terminal dengan mengetikkan perintah tertentu.

Selain itu, pengguna juga dapat berinteraksi menggunakan ikon, gambar, dan menu yang diakses menggunakan perangkat penunjuk. Setiap teknologi memiliki antarmuka yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dan fungsi pengguna. Tujuan dari antarmuka ini adalah untuk memastikan bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah oleh siapa pun. (Mahara & Majid, 2018). Kualitas dari interface tersebut sangat berpengaruh bagi pengguna. Jika suatu sistem memiliki tampilan yang menarik maka pengguna akan tertarik untuk memakai sistem tersebut. Interface yang tidak menarik bisa berakibat pengguna tidak berminat memakai aplikasi tersebut. (Chandra, 2013).

Berikut implementasi antarmuka pada Sistem Informasi Pengelolaan Barang Bantuan Bencana.

1. Antarmuka Login

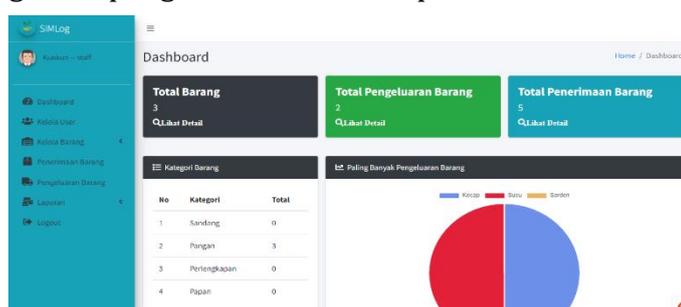
Antarmuka ini dipergunakan untuk akses masuk terhadap sistem



Gambar 11. Antarmuka Login

2. Antarmuka Dashboard

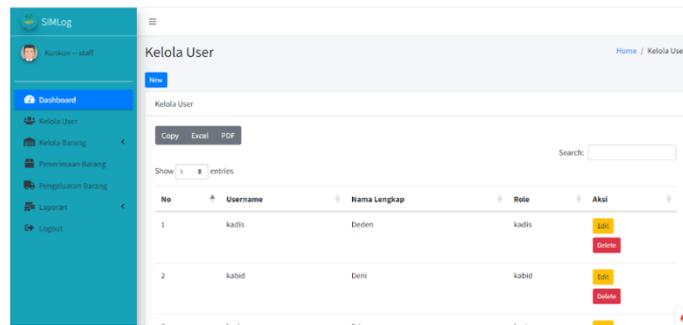
Antarmuka ini dipergunakan untuk menampilkan rekap data berdasarkan total barang, total pengeluaran dan total penerimaan.



Gambar 12. Antarmuka Dashboard

3. Antarmuka Kelola User

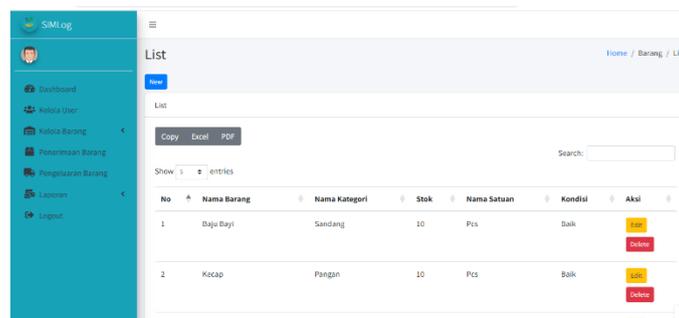
Antarmuka ini dipergunakan untuk mengelola user yang akan mengakses sistem.



Gambar 13. Antarmuka Kelola User

4. Antarmuka Kelola Barang

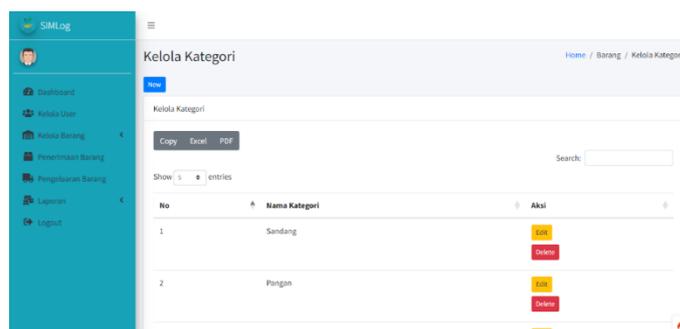
Antarmuka ini dipergunakan untuk mengelola barang bantuan bencana.



Gambar 14. Antarmuka Kelola Barang

5. Antarmuka Kelola Kategori Barang

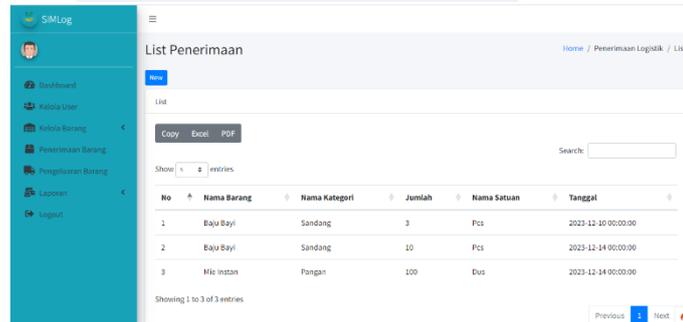
Antarmuka ini dipergunakan untuk mengelola kategori barang bantuan bencana.



Gambar 15. Antarmuka Kelola Kategori Barang

6. Antarmuka Kelola Penerimaan Barang

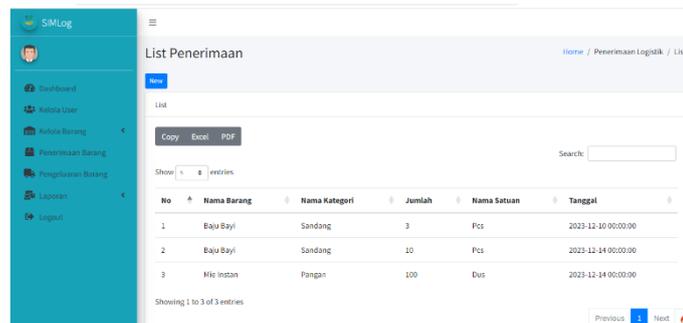
Antarmuka ini dipergunakan untuk mengelola penerimaan barang.



Gambar 16. Antarmuka Kelola Penerimaan Barang

7. Antarmuka Kelola Pengeluaran Barang

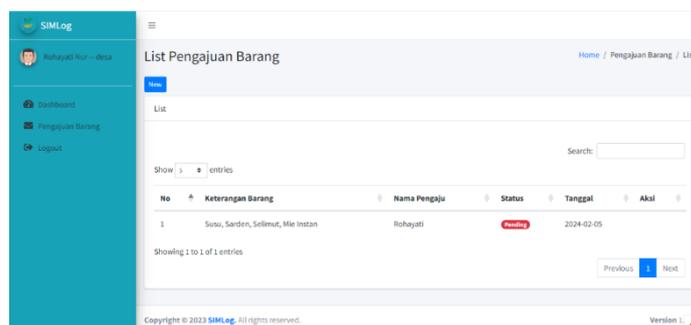
Antarmuka ini dipergunakan untuk mengelola pengeluaran barang.



Gambar 17. Antarmuka Kelola Pengeluaran Barang

8. Antarmuka Kelola Pengajuan Barang

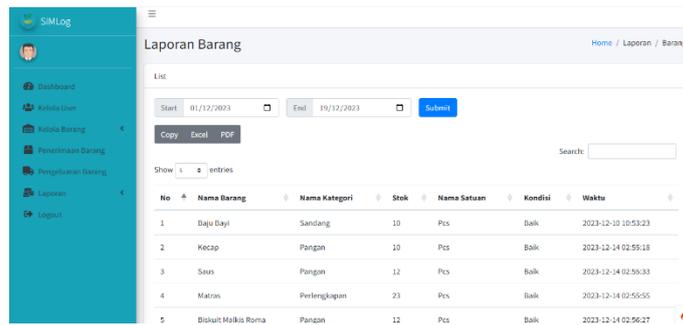
Antarmuka ini dipergunakan untuk mengelola pengajuan barang.



Gambar 18. Antarmuka Kelola Pengajuan Barang

9. Antarmuka Laporan Barang

Antarmuka ini dipergunakan untuk menampilkan laporan barang.



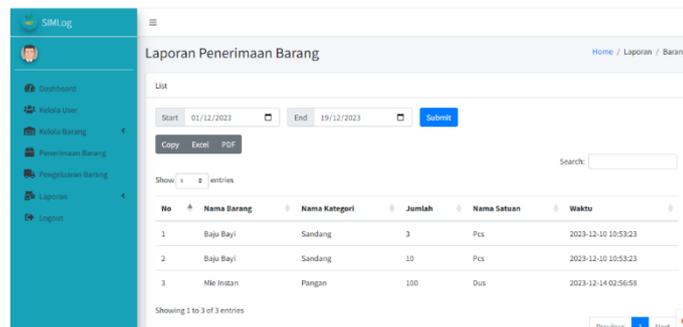
The screenshot shows the 'Laporan Barang' (Inventory Report) interface. It features a sidebar with navigation options like Dashboard, Kelola User, and various reports. The main content area has a search filter for the date range 01/12/2023 to 19/12/2023. Below the filter is a table with the following data:

No	Nama Barang	Nama Kategori	Stok	Nama Satuan	Kondisi	Waktu
1	Baju Bayi	Sandang	10	Pcs	Baik	2023-12-10 10:53:23
2	Kecap	Pangan	10	Pcs	Baik	2023-12-14 02:55:18
3	Saus	Pangan	12	Pcs	Baik	2023-12-14 02:55:33
4	Matras	Perlengkapan	23	Pcs	Baik	2023-12-14 02:55:55
5	Biskuit Mulia Roma	Pangan	12	Pcs	Baik	2023-12-14 02:56:27

Gambar 19. Antarmuka Laporan Barang

10. Antarmuka Laporan Penerimaan Barang

Antarmuka ini dipergunakan untuk menampilkan laporan penerimaan barang.



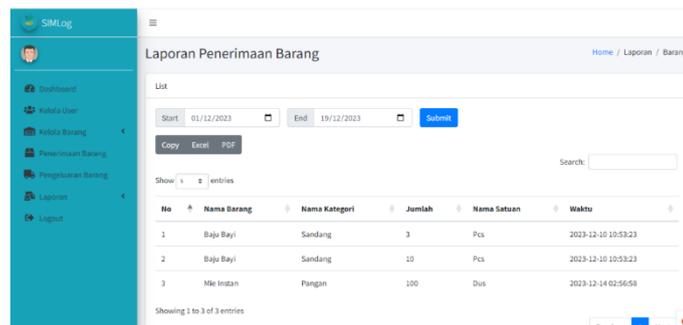
The screenshot shows the 'Laporan Penerimaan Barang' (Inventory Receipt Report) interface. It features a sidebar with navigation options. The main content area has a search filter for the date range 01/12/2023 to 19/12/2023. Below the filter is a table with the following data:

No	Nama Barang	Nama Kategori	Jumlah	Nama Satuan	Waktu
1	Baju Bayi	Sandang	3	Pcs	2023-12-10 10:53:23
2	Baju Bayi	Sandang	10	Pcs	2023-12-10 10:53:23
3	Mie Instan	Pangan	100	Dus	2023-12-14 02:56:58

Gambar 20. Antarmuka Laporan Penerimaan Barang

11. Antarmuka Laporan Pengeluaran Barang

Antarmuka ini dipergunakan untuk menampilkan laporan pengeluaran barang.



The screenshot shows the 'Laporan Penerimaan Barang' (Inventory Receipt Report) interface. It features a sidebar with navigation options. The main content area has a search filter for the date range 01/12/2023 to 19/12/2023. Below the filter is a table with the following data:

No	Nama Barang	Nama Kategori	Jumlah	Nama Satuan	Waktu
1	Baju Bayi	Sandang	3	Pcs	2023-12-10 10:53:23
2	Baju Bayi	Sandang	10	Pcs	2023-12-10 10:53:23
3	Mie Instan	Pangan	100	Dus	2023-12-14 02:56:58

Gambar 21. Antarmuka Laporan Pengeluaran Barang

h. Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode *blackbox testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsionalitas tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan yang dibutuhkan. (Dwi Wijaya & Wardah Astuti, 2021)

Tabel 1. Pengujian Sistem

No SRS	Deskripsi	Sukses	Gagal
SRS-F-001	Login	√	
SRS-F-002	Logout	√	
SRS-F-003	Dashboard	√	
SRS-F-004	Laporan	√	
SRS-F-004.1	Tampil dan cetak laporan barang	√	
SRS-F-004.2	Tampil dan cetak laporan penerimaan barang	√	
SRS-F-004.3	Tampil dan cetak laporan pengeluaran barang	√	
SRS-F-005	Kelola Barang	√	
SRS-F-005.1	Tampil data barang	√	
SRS-F-005.2	Tambah data barang	√	
SRS-F-005.3	Edit data barang	√	
SRS-F-005.4	Hapus data barang	√	
SRS-F-006	Kelola User	√	
SRS-F-006.1	Tampil data user	√	
SRS-F-006.2	Tambah data user	√	
SRS-F-006.3	Edit data user	√	
SRS-F-006.4	Hapus data user	√	
SRS-F-007	Kategori	√	
SRS-F-007.1	Tampil data kategori	√	
SRS-F-007.2	Tambah data kategori	√	
SRS-F-007.3	Edit data kategori	√	
SRS-F-007.4	Hapus data kategori	√	
SRS-F-008	Satuan	√	
SRS-F-008.1	Tampil data satuan	√	
SRS-F-008.2	Tambah data satuan	√	
SRS-F-008.3	Edit data satuan	√	
SRS-F-008.4	Hapus data satuan	√	
SRS-F-009	Kelola Penerimaan Barang	√	
SRS-F-009.1	Tampil data penerimaan barang	√	
SRS-F-009.2	Tambah data penerimaan barang	√	
SRS-F-009.3	Edit status verifikasi	√	
SRS-F-010	Kelola Pengeluaran Barang	√	
SRS-F-010.1	Tampil data pengeluaran barang	√	
SRS-F-010.2	Tambah data pengeluaran barang	√	
SRS-F-010.3	Edit status verifikasi	√	

SRS-F-011	Kelola Pengajuan Barang	√	
SRS-F-011.1	Tampil data pengajuan barang	√	
SRS-F-011.2	Tambah data pengajuan barang	√	
SRS-F-011.3	Edit status pengajuan	√	

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Sistem Informasi Pengelolaan Barang Bantuan Bencana Berbasis Web: Studi Kasus Dinas Sosial Kabupaten Subang", dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi pengelolaan barang bantuan bencana di Dinas Sosial Kabupaten Subang sangat penting dan bermanfaat. Sistem ini memudahkan petugas dalam mengelola barang bantuan bencana, terutama dalam hal pendataan barang yang diterima dari Dinas Sosial Provinsi Jawa Barat, pencatatan barang yang keluar dari Gudang Dinas Sosial Kabupaten Subang untuk disalurkan kepada masyarakat Kabupaten Subang yang terkena bencana, serta memungkinkan pemantauan stok barang yang akurat di dalam gudang. Dengan melibatkan pihak terkait, diharapkan implementasi sistem informasi ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengelolaan barang bantuan bencana dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat yang membutuhkan bantuan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu terutama kepada dinas sosial kabupaten subang sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini.

PUSTAKA

- Aleryani, A., & Aleryani, A. Y. (2016). Comparative Study between Data Flow Diagram and Use Case Diagram. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 6(3), 124. www.ijsrp.org
- Chandra, T. (2013). Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan. *Jurnal TIMES*, 2(2).
- Dewi, L. P., Indahyanti, U., & Hari S, Y. (2012). PEMODELAN PROSES BISNIS MENGGUNAKAN ACTIVITY DIAGRAM UML DAN BPMN (STUDI KASUS FRS ONLINE). *Scientific Repository*, 3, 1–9.
- Dwi Wijaya, Y., & Wardah Astuti, M. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4.

- Endang Anjarwani, S., Afwani, R., & Perwitasari, R. (2020). PENERAPAN METODE RATIONAL UNIFIED PROCESS (RUP) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MEDICAL CHECK UP PADA CITRA MEDICAL CENTRE. *JTIKA*, 2(1), 76–88. <http://jtika.if.unram.ac.id/index.php/JTIKA/>
- Kruchten, P. (2003). *THE RATIONAL UNIFIED PROCESS AN INTRODUCTION THIRD EDITION*. www.awprofessional.com/otseries.
- Mahara, R., & Majid, B. A. (2018). Perancangan Interface Aplikasi E-Skripsi Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 141–145.
- Mahendra, R., Apriani, F., & Zulfiani, D. (2023). Pengelolaan Pasar oleh Badan Usaha Milik Desa Kelinjau Ulu Kecamatan Muara Ancalong. *EJournal Administrasi Publik*, 2023(1), 113–125.
- Mcgill, M. J., Purchase, H. C., Colpoys, L., Mcgill, M., Carrington, D., & Britton, C. (2001). UML Class Diagram Syntax: An Empirical Study of Comprehension. *Conference Paper*. <https://www.researchgate.net/publication/221536273>
- Novian, C., Idah, Y. M., & Rifai, Z. (2022). Pemodelan Proses Bisnis Pengadaan Barang (Stok) Menggunakan Pendekatan Business Process Modelling Notation (BPMN) (Studi Kasus: SHM Motor Purwokerto). *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN*, 3(2), 2715–3088.
- Peraturan Menteri Sosial Nomor 1 Tahun 2019 Tentang Penyaluran Belanja Bantuan Sosial. (n.d.).
- Suhartini, Sadali, M., & Kuspani Putra, Y. (2020). Sistem Informasi Berbasis Web SMA Al-Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis PHP Dan MySQL Dengan Framework Codeigniter. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 3(1), 79–83.
- Zahra, A. L., Tiara, S., Ada, R., Aisyah, R., Fitri, S., & Wati, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi E-learning Berbasis Web di MI Narrative Quran. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Robotika*, 4(1), 33–43.