

SISTEM EDUKASI KEBENCANAAN PADA LEMBAGA FILANTROPI BERBASIS WEBSITE

Maulana Sandi Samudera

NIM : 201910370311426

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

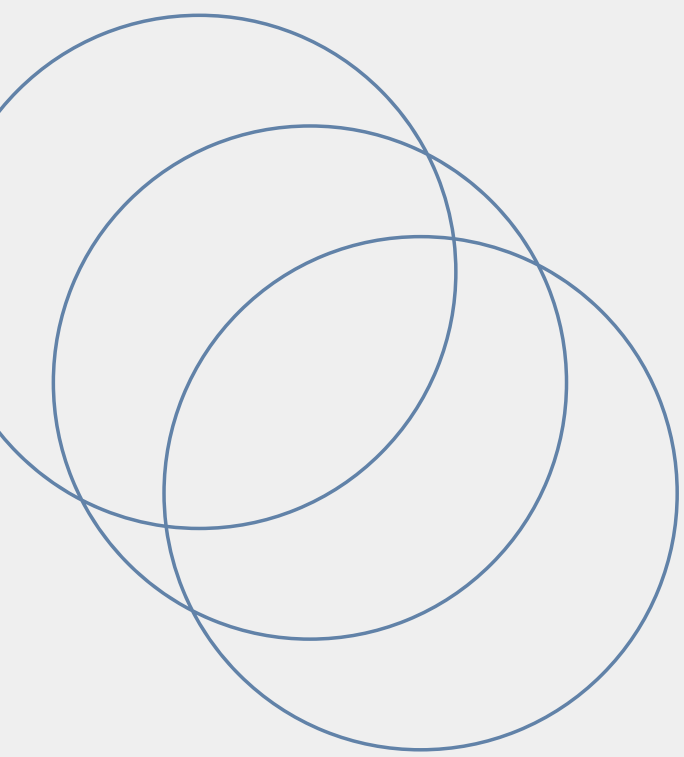
2023

Latar Belakang

Melihat kondisi di Indonesia masyarakatnya banyak yang kurang memiliki pemahaman terkait edukasi bencana. Saat ini banyak bermunculan lembaga-lembaga filantropi/sosial yang berbondong-bondong membantu masyarakat dalam hal edukasi bencana.

Oleh karena itu, penelitian ini untuk mengembangkan sebuah sistem berbasis website yang mampu menarik minat masyarakat serta membantu dan mempermudah lembaga filantropi untuk memberikan edukasi. Edukasi ini bertujuan untuk menambah pemahaman pada masyarakat mengingat minimnya pemahaman mereka pada bencana.

Rumusan Masalah



01. Bagaimana melakukan perancangan dan pengembangan Sistem edukasi kebencanaan pada lembaga filantropi berbasis website?
02. Bagaimana mengembangkan Pengembangan Sistem edukasi kebencanaan pada Lembaga filantropi berbasis web Dengan Metode Prototype?
03. Bagaimana melakukan pengujian terhadap Sistem edukasi kebencanaan pada Lembaga filantropi berbasis website setelah proses pengembangan selesai ?
04. Bagaimana melakukan pengujian terhadap pemahaman kebencanaan pada masyarakat setelah memahami sistem edukasi kebencanaan berbasis website tersebut ?

Tujuan Penelitian

01.

Pengembangan Website
edukasi kebencanaan lembaga
filantropi.

02.

Edukasi pengenalan tentang
kebencanaan pada masyarakat
dengan pengembangan
website.

Batasan Masalah

01.

Edukasi yang diberikan terkait
dari Kebencanaan

03.

Sistem informasi yang
dikembangkan berbasis website

02.

Bahasa pemrograman HTML, CSS, JS
dan database MySQL framework
Laravel

04.

Lembaga filantropi yang dituju adalah
Maharesigana (Mahasiswa Relawan
Siaga Bencana)

Objek Penelitian

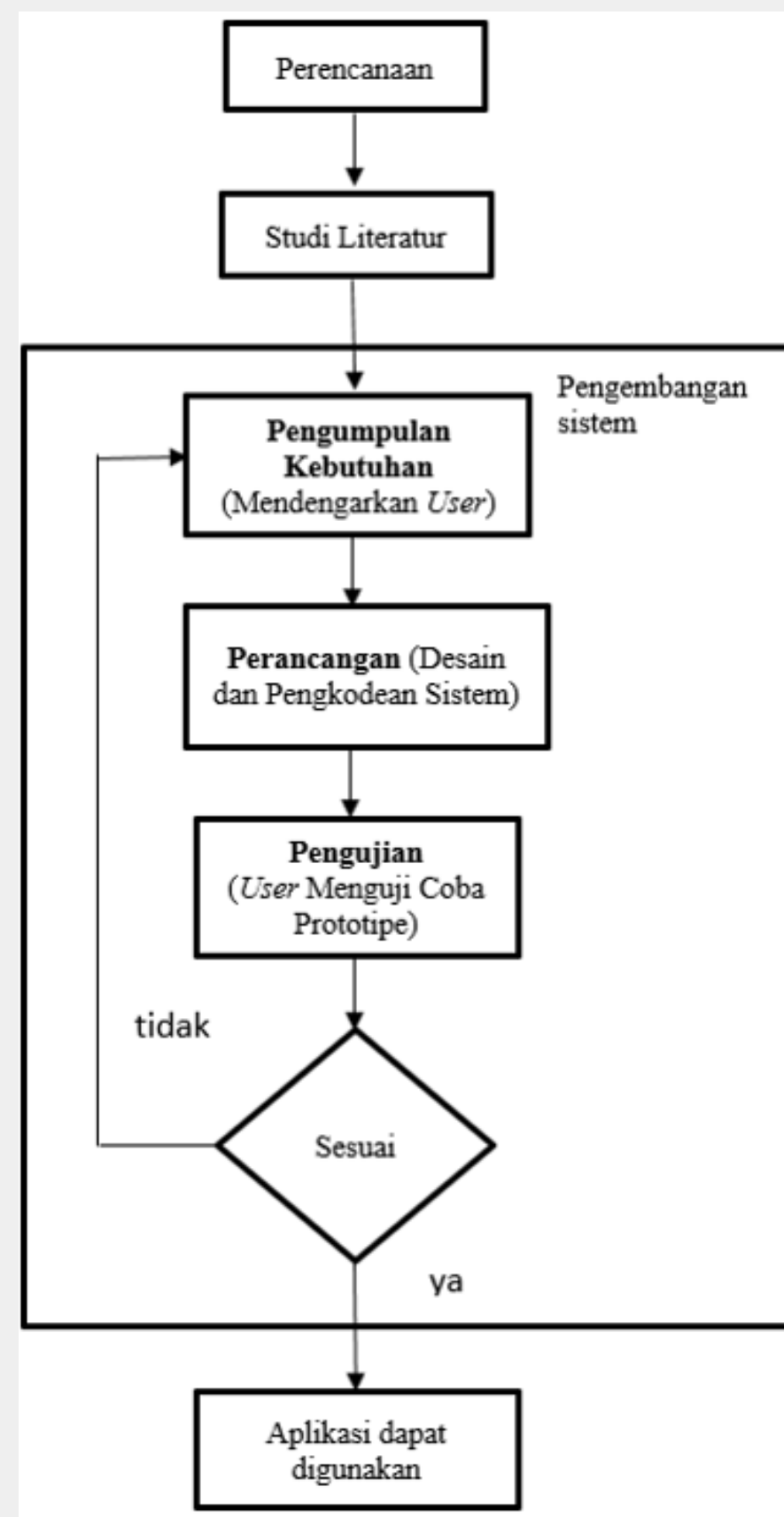


Objek Satu
Masyarakat



Objek Dua
Pelajar

Proses Penelitian



Metode Penelitian



Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan yaitu Model Prototyping (Khosrow-Pour)



Pengujian

Metode pengujian yang digunakan yaitu Black Box Testing dan UAT (User Acceptance Test)

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem informasi edukasi kebencanaan. Karena dilihat dari para masyarakat saat ini yang masih kurang sadar dan pemahaman mereka terkait dari kebencanaan. Disini peneliti menggunakan metode prototype untuk melakukan pengembangan sistem informasi ini. Dalam metode ini ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu perencanaan, studi literatur, pengembangan sistem yang terdiri dari beberapa tahapan lagi yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan pengujian. Pada pengujian disini menggunakan Black Box Testing dan UAT (User Acceptance Test). Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat memudahkan para lembaga filantropi dalam memberikan edukasi pada masyarakat terkait bencana.



Terima Kasih

...