

PENGEMBANGAN *E-REPORTING* UNTUK ALOKASI DANA PILAR-PILAR SOSIAL DI WILAYAH DINAS SOSIAL

Yudi Santoso¹, Sri Wahyuningsih², Nurwati^{3*}

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

Email: ¹yudi.santoso@budiluhur.ac.id, ²sri.wahyuningsih@budiluhur.ac.id, ^{3*}nurwati@budiluhur.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak-Pengembangan sistem dibutuhkan dalam sebuah organisasi dengan harapan terjadi peningkatan sistem yang baru dari kinerja *performance* sistem dan waktu sistem yang lebih efektif. Sistem yang dikembangkan adalah sistem pelaporan kegiatan pilar-pilar sosial pada Dinas Sosial. Adapun tujuan pengembangan sistem pelaporan elektronik ini adalah membina pilar, memonitoring kegiatan pilar terkait biaya dan mengevaluasi kegiatan pilar. Metode penelitian pengembangan sistem ini menggunakan metode *Agile Scrum*. *Agile scrum* dipilih karena mudah menyesuaikan kondisi perubahan dan dapat selesai dengan target waktu yang ada. Kebutuhan sistem dari pengembangan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dengan pengumpulan data yang diperlukan melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Aplikasi *E-reporting* diuji menggunakan *black box testing*. Umpan balik yang dihasilkan didokumentasikan untuk memperbaiki kekurangan aplikasi. Harapannya aplikasi ini dapat menyediakan dan menampilkan data terkini sehingga memudahkan pihak Dinas Sosial dalam pengambilan kebijakan mengenai pilar-pilar sosial agar dapat meningkatkan kualitas layanan sosial kepada masyarakat.

Kata Kunci: *Agile Scrum*, *E-reporting*, Pengembangan Sistem, Pilar Sosial, *Unified Modeling Language* (UML)

Abstract- *System development is needed in an organization in the hope of improving the new system from the performance of the system performance and a more effective system time. The system developed is a reporting system for social pillar activities at the Social Service. The purpose of developing this electronic reporting system is to foster pillars, monitor pillar activities related to costs and evaluate pillar activities. This system development research method uses the Agile Scrum method. Agile Scrum was chosen because it is easy to adjust to changing conditions and can be completed with the existing time target. The system requirements of the development use the Unified Modeling Language (UML) with the necessary data collection through observation, interviews, and literature studies. The E-reporting application was tested using black box testing. The resulting feedback is documented to improve the shortcomings of the application. It is hoped that this application can provide and display the latest data so as to facilitate the Social Service in making policies regarding social pillars in order to improve the quality of social services to the community.*

Keywords: *Agile Scrum*, *E-reporting*, *System Development*, *Social pillar*, *Unified Modeling Language* (UML)

1. PENDAHULUAN

Perubahan kegiatan organisasi tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi. Seyogyanya perkembangan teknologi diimbangi dengan kesejahteraan masyarakat. Kesejahteraan masyarakat merupakan salah satu hasil dari terselenggaranya *good governance*. *Good governance* merupakan prasyarat bagi setiap pemerintahan untuk mewujudkan aspirasi masyarakat dalam mencapai tujuan serta cita-cita bangsa bernegara [1]. Untuk menciptakan masyarakat sejahtera diperlukan kerjasama pemerintah dan masyarakat. Individu-individu atau anggota masyarakat dapat membantu sesama seperti memberikan dukungan sosial, sukarela dalam kegiatan sosial, dan berpartisipasi dalam organisasi atau kelompok yang berfokus pada peningkatan kesejahteraan masyarakat baik di lingkungan sekitar maupun lingkungan terjauh melalui lembaga sosial terpercaya yang menampung sumbangan dan menyebarkan kebaikan tersebut. Relawan sosial dari unsur perseorangan, keluarga, kelompok atau masyarakat yang dapat berperan serta untuk menjaga, menciptakan, mendukung, memperkuat penyelenggaraan kesejahteraan sosial tergabung dalam pilar-pilar sosial dan ikut serta menjadi bagian dari mitra pemerintah dalam membantu pembangunan kesejahteraan sosial [2].

"Sebagai upaya pemerintah untuk memberikan apresiasi untuk pilar-pilar sosial, karena mereka telah menjadi mitra pemerintah dalam mengatasi permasalahan sosial di tengah-tengah masyarakat, maka perlu diberikan apresiasi. Disebutkan, pilar-pilar sosial itu terdiri dari Karang Taruna, Pekerja Sosial Masyarakat (PSM), Tenaga Kerja Sosial Kecamatan (TKSK), dan Organisasi Sosial/Lembaga Kesejahteraan Sosial (Orsos/LKS)" [3].

Pilar-pilar sosial tersebut melakukan kegiatan melayani masyarakat sebagai media pemerintah dan melakukan pertanggung jawaban kegiatan dengan melaporkan kegiatan kepada Dinas Sosial. Tujuan dari laporan yang dibuat untuk memberikan informasi kinerja kegiatan sebagai hasil kegiatan yang dicapai. Laporan berguna sebagai upaya perbaikan yang berkesinambungan, bagi instansi pemerintah untuk meningkatkan kinerjanya. Laporan adalah bentuk penyajian fakta tentang hasil pekerjaan dari suatu kegiatan, pada dasarnya fakta tersebut berkenaan dengan tanggung jawab [1]. Laporan kegiatan pilar-pilar sosial yang dibina Dinas Sosial di evaluasi untuk ditindaklanjuti mengenai alokasi dana kegiatan atau diberhentikan. Laporan yang dihasilkan pilar merupakan hasil dari sistem kegiatan pilar.

Sistem tersebut diperlukan organisasi untuk meningkatkan pelayanan dan pengambilan keputusan pada level manajemen Dinas Sosial. Sistem adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan dan saling bekerja sama untuk mencapai beberapa tujuan [4]. Sistem Informasi memiliki arti yang ditetapkan bagi suatu organisasi untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan untuk berhasil dan menghasilkan keuntungan bagi sebuah organisasi [5]. Laporan kegiatan adalah bentuk pertanggung jawaban yang diberikan kepada atasan sebagai informasi atas terlaksananya suatu kegiatan [6].

Laporan yang disajikan antar pilar-pilar sosial beraneka ragam tampilannya, tidak sama atau tidak standar tampilan laporannya. Hal ini dikarenakan tidak adanya sosialisasi dari pihak Dinas Sosial informasi apa saja yang diperlukan. Sebab lain diantaranya kemampuan personal pilar dalam membuat dan menghasilkan laporan kegiatan. Untuk menyamakan standar laporan maka diperlukan laporan elektronik atau *e-reporting* sehingga mampu membuat dan menampilkan laporan dengan bentuk tampilan yang standar dalam menyajikan informasi terutama penggunaan dana kegiatan.

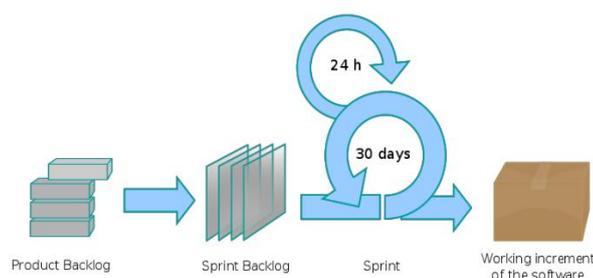
Sistem *e-reporting* merupakan sebuah sistem yang menggunakan jaringan komputer untuk melakukan proses pelaporan informasi secara elektronik [7]. Penggunaan *e-reporting* tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemudahan pemberian informasi serta akurasi informasi [8]. Untuk pengembangan sistem *e-reporting* menggunakan *agile method* dengan model *Scrum*. Secara umum, *agile method* adalah proses yang menerapkan siklus pendek berulang, secara aktif melibatkan pengguna untuk membangun, memprioritaskan, dan memverifikasi kebutuhan, dan bergantung pada pengetahuan *tacit* tim menggantikan dokumentasi [9]. *Scrum* menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan karena dapat menyesuaikan dengan perubahan kebutuhan selama proses pengembangan aplikasi [10].

Untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada maka perlu aplikasi laporan elektronik yang mampu melaporkan kegiatan pilar dan informasi yang ditampilkan mudah dimengerti, dipahami dan bertanggung jawab kepada Dinas Sosial.

2. METODE PENELITIAN

2.1 *Agile method* dengan model *Scrum*

Penelitian *Scrum* menjadi metode pengembangan sistem yang banyak digunakan karena memiliki produktivitas yang tinggi [11]. Adapun tujuan menggunakan metode *Agile* dengan model *Scrum* adalah menghasilkan aplikasi sistem *e-reporting* dengan cepat namun aplikasi yang dibangun mampu menyesuaikan kondisi perubahan dan target yang dihasilkan dapat selesai tepat waktu. Penggunaan *SCRUM* disebabkan metode ini mengedepankan kecepatan pengembangan serta prinsip-prinsip pengembangan yang terkandung di dalamnya. *Scrum* dipilih karena merupakan turunan dari *agile development*. Dukungan aktifitas *Scrum* pada penelitian ini yaitu proses *backlog refinement*, *sprint planning*, *daily meeting*, *reviews*, dan *sprint retrospective* [12]. Model *Scrum* dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Metode *Scrum* diambil dari sumber [12]

a. *Product backlog*

Tahapan dimana dilakukannya pengumpulan kebutuhan aplikasi yang akan dikembangkan dengan cara pembuatan daftar kebutuhan [13]. Tahapan ini mengumpulkan data dengan menggali informasi pada dinas sosial Jakarta. Selain itu mengumpulkan data dari *website* <https://data.jakarta.go.id/>. *Website* tersebut Jakarta *open data* berbagi data untuk transparansi menyediakan data mengenai pilar-pilar sosial dinas sosial.

b. *Sprint backlog*

Tahapan pemenuhan kebutuhan sesuai daftar kebutuhan pada *fase product backlog* [14]. Pemenuhan kebutuhan pada tahap ini didapat setelah melakukan analisa dari data yang dikumpulkan. Setelah dianalisa maka dialokasikan waktu pengembangan sistem.

c. *Sprint*

Tahapan *sprint* ini mempresentasikan hasil penelitian berupa *prototype* sistem *e-reporting* pilar-pilar dinas sosial pada pihak terkait dalam hal ini dinas sosial Jakarta dan tim. Diharapkan pada proses ini mendapatkan saran dan masukan untuk penyempurnaan sistem.

d. *Working Increment of the software*

Tahapan penyempurnaan sistem dengan mendapatkan umpan balik hasil dari tahap *Sprint*. Penyempurnaan sistem *e-reporting* disesuaikan dengan kebutuhan dari Dinas Sosial. Umpan balik diperlukan untuk perbaikan sistem sampai sistem *e-reporting* dianggap sudah sesuai dengan kebutuhan dinas sosial dan layak dipublikasikan terbuka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan penelitian menggunakan metode *Scrum* dalam membangun sistem *e-reporting* pilar-pilar sosial dalam peningkatan kualitas layanan dan pengambilan keputusan dipaparkan hasil penelitian sebagai berikut:

3.1. Product Backlog

a. Tabel *product backlog*

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan, maka kebutuhan fitur-fitur yang dikembangkan ada pada tabel 1 *product backlog* di bawah ini. *Product backlog* pada tabel 1 menampilkan kebutuhan merancang sistem *e-reporting* pilar-pilar sosial berdasarkan data yang dikumpulkan. Langkah selanjutnya memodelkan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

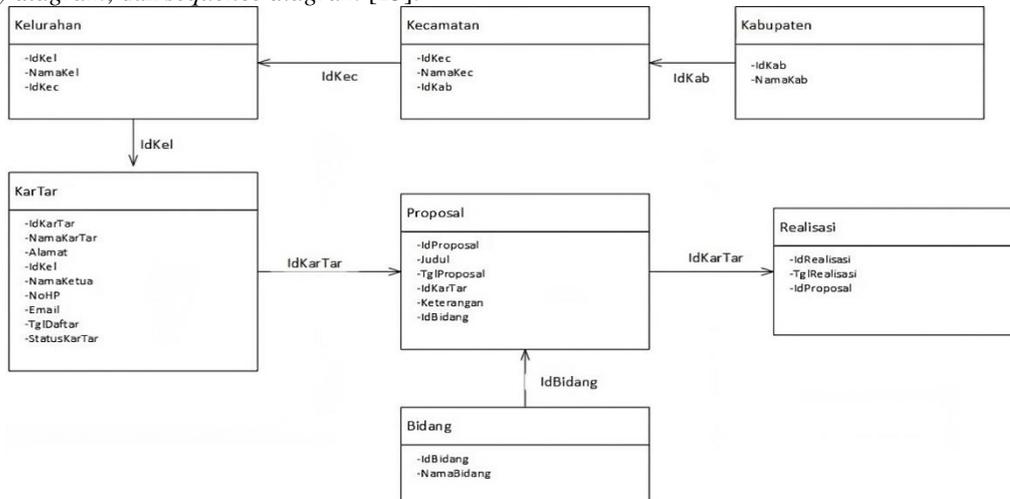
Tabel 1. *Product Backlog*

No	<i>Product Backlog</i>
1	Halaman utama sistem <i>e-reporting</i> pilar-pilar Dinas Sosial
2	Modul Master
3	Modul Kabupaten
4	Modul Provinsi
5	Modul Kecamatan
6	Modul Kelurahan
7	Modul Bidang Kegiatan
8	Modul Karang Taruna
9	Modul Kegiatan
10	Modul Proposal Kegiatan
11	Modul Realisasi Kegiatan
12	Modul Karang Taruna
13	Modul Laporan

Sumber : [10]

b. Pemodelan aplikasi

Untuk memodelkan informasi menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Beberapa pemodelan yang termasuk kedalam pemodelan UML seperti *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* [15].

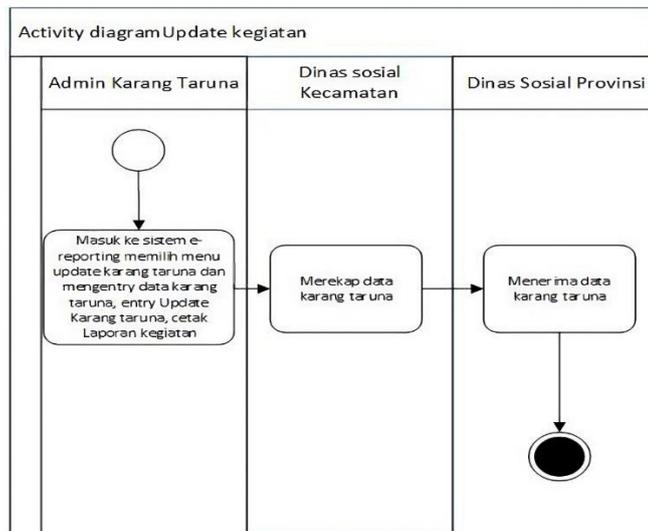


Gambar 2. *Class Diagram E-reporting* Sistem Pilar-Pilar Dinas Sosial

Gambar 2 *Class Diagram E-reporting* Sistem Pilar Dinas Sosial yang ditampilkan di atas menggambarkan *database* yang digunakan pada aplikasi *e-reporting* ini. Terdapat 6 (enam) tabel yang digunakan yaitu tabel kelurahan, tabel kecamatan, tabel kabupaten, tabel KarTar, tabel proposal, tabel realisasi dan tabel bidang.

c. *Activity Diagram Update Kegiatan*

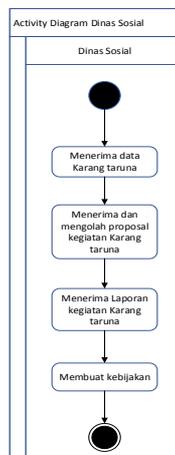
Gambar 3 *activity diagram Update Kegiatan* di bawah ini menjelaskan alur tahapan pada sistem *e-reporting* ini. Pada setiap kegiatan pilar yang ada di Dinas Sosial, setiap kegiatan membuat data personal kegiatan terlebih dahulu dengan mengentry menu *Update Karang Taruna* (contoh kegiatan di penelitian ini Karang Taruna). Kemudian melaporkan ke kecamatan lalu kecamatan melaporkan ke Dinas Sosial Provinsi. Pada Dinas Sosial Provinsi melakukan tahapan menerima data Karang Taruna lalu menerima dan mengevaluasi proposal kegiatan Karang Taruna dan menerima laporan kegiatannya. Tahapan akhir membuat kebijakan dari laporan kegiatan tersebut untuk mengevaluasi dan melakukan pembinaan sehingga dapat mengoptimalkan pelayanan Karang Taruna di masyarakat.



Gambar 3. *Activity Diagram Update Kegiatan*

d. *Activity Diagram Dinas Sosial*

Gambar 4 *Activity Diagram Dinas Sosial* di bawah ini menjelaskan alur tahapan pada Dinas Sosial yaitu menerima data karang taruna kemudian menerima dan mengolah proposal kegiatan karang taruna. Alur selanjutnya menerima laporan kegiatan karang taruna lalu membuat kebijakan berdasarkan laporan yang diterima.



Gambar 4. *Activity Diagram Dinas Sosial*

3.2. *Sprint Backlog*

Tahapan mengerjakan fitur-fitur sistem sesuai dengan daftar pada *product backlog* yang dikerjakan oleh tim *scrum* berdasarkan alur *activity diagram*, ditunjukkan pada tabel 2 *sprint backlog* yaitu estimasi waktu pengerjaan. Jika fitur tidak ada masalah dan Dinas Sosial menyetujui, maka fitur dapat dikerjakan hingga selesai.

Tabel 2. Estimasi waktu

No	<i>Backlog item</i>	Estimasi waktu
1	Halaman utama sistem <i>e-reporting</i> pilar-pilar Dinas Sosial	1 minggu
2	Modul Master	0,5 minggu
3	Modul Kabupaten	0,5 minggu
4	Modul Provinsi	0,5 minggu
5	Modul Kecamatan	0,5 minggu
6	Modul Kelurahan	0,5 minggu
7	Modul Bidang Kegiatan	1 minggu
8	Modul Karang Taruna	1 minggu
9	Modul Kegiatan	1 minggu
10	Modul Proposal Kegiatan	2 minggu
11	Modul Realisasi Kegiatan	1 minggu
12	Modul Karang Taruna	1 minggu
13	Modul Laporan	0,5 minggu

3.3. *Sprint*

Pada tahapan ini memaparkan hasil penelitian yaitu sistem *e-reporting* pilar-pilar sosial di lingkungan Dinas Sosial. Hasil *sprint* ditampilkan tangkapan layar sesuai *product backlog* di bawah ini.

a. Halaman utama sistem *e-reporting* pilar-pilar Dinas Sosial

Tampilan halaman utama sistem *e-reporting* pilar-pilar dinas sosial terdapat 3 (tiga) menu utama yaitu menu *Master*, menu Kegiatan dan menu Laporan yang diperlihatkan pada gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Halaman utama Sistem *e-reporting* Pilar-Pilar Dinas Sosial

b. Modul Master

Menu Master terdiri dari menu Kabupaten, menu Provinsi, menu Kecamatan, menu Kelurahan, menu Bidang Kegiatan dan menu Karang Taruna diperlihatkan pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman menu Master Sistem *e-reporting* Pilar-Pilar Dinas Sosial

c. Modul Kabupaten

Modul kabupaten berisi data-data mengenai kabupaten atau walikota misalnya kegiatan pilar sosial berada di lokasi kabupaten atau walikota mana dari DKI Jakarta. Gambar 7 menampilkan Data Kabupaten di bawah ini, yang sebelumnya diisi dahulu pada halaman *update* kabupaten.

#	Id	Nama Kab	Id Prov	Nama Prov
edit, hapus	02	JAKARTA BARAT	01	DKI JAKARTA
edit, hapus	01	JAKARTA SELATAN	01	DKI JAKARTA

Gambar 7. Halaman data Kabupaten

d. Modul Provinsi

Modul provinsi berisi data-data mengenai pilar sosial tersebut berada di provinsi mana. Gambar 8 halaman Data Provinsi seperti ditunjukkan di bawah ini.

#	IdProv	NamaProv
edit, hapus	01	DKI JAKARTA

Gambar 8. Halaman Data Provinsi

e. Modul Kecamatan

Modul kecamatan menampilkan data kecamatan pilar berada ditunjukkan gambar 9 halaman Data Kecamatan di bawah ini.

#	Id	Nama Kec	Id Kab	Nama Kab	Nama Prov
edit, hapus	01	IARANGAN UTARA	01	JAKARTA SELATAN	DKI JAKARTA

Gambar 9. Halaman Data Kecamatan

f. Modul Kelurahan

Modul kelurahan menampilkan kelurahan dimana pilar sosial berada ditunjukkan di gambar 10 halaman Data Kelurahan di bawah ini.



Gambar 10. Halaman Data Kelurahan

g. Modul Bidang Kegiatan

Modul bidang kegiatan menjelaskan jenis-jenis kegiatan yang dilakukan pilar-pilar Dinas Sosial, misalnya kegiatan *workshop*, seminar, pelatihan dan lain sebagainya. Untuk modul ini ditunjukkan pada gambar 11 halaman data bidang dibawah ini.



Gambar 11. Halaman Data Bidang

h. Modul Karang Taruna

Modul karang taruna memaparkan isi pilar sosial dengan lengkap, contoh pilar sosial yang ditampilkan adalah pilar karang taruna seperti gambar 12 halaman Data Karang Taruna di bawah ini.



Gambar 12. Halaman Data Karang Taruna

i. Modul Kegiatan

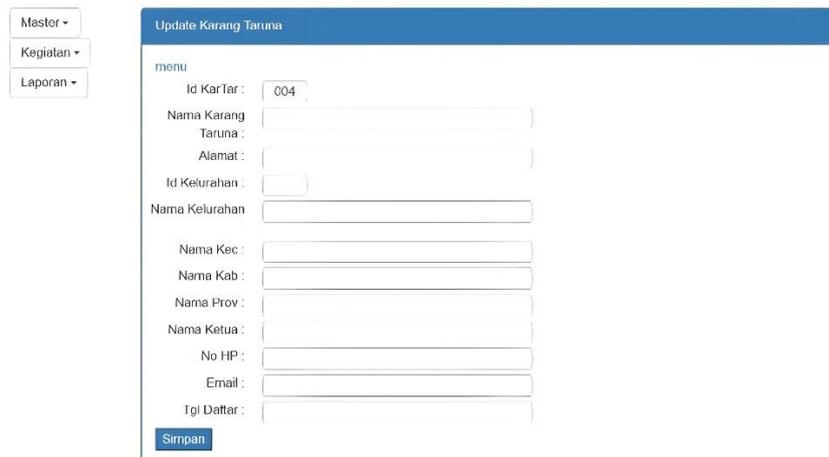
Modul kegiatan berisi halaman menu Kegiatan yang ditunjukkan pada gambar 13 di bawah ini. Pada menu utama Kegiatan berisi sub menu Proposal Kegiatan, sub menu Realisasi Kegiatan dan sub menu Karang Taruna.



Gambar 13. Halaman Menu Kegiatan

j. Modul Proposal Kegiatan

Pada menu Proposal Kegiatan terdapat halaman *Update* Proposal yang berisi rincian proposal kegiatan pilar karang taruna, ditunjukkan pada gambar 14 dibawah ini.



Gambar 14. Halaman *Update* Proposal

k. Modul Laporan

Halaman Laporan Proposal di tunjukkan pada gambar 15 di bawah ini. Halaman ini tampil setelah selesai *entry Update* Proposal. Halaman ini menampilkan daftar proposal yang telah masuk dan siap untuk seleksi dan dinilai Dinas Sosial. *Header* halaman ini Data Proposal. *Label* yang ditampilkan IdProp, Judul, TglProp, IdKar Tar, Ketua, Alamat, tombol *edit* untuk memperbaiki data proposal dan menyimpannya setelah data di *entry*. Tombol hapus berfungsi untuk menghapus data.

Pelaporan Pertanggung jawaban

Masor ▾

Kegiatan ▾

Laporan ▾

Data Proposal							
Baru							
#	IdProp	Judul	TglProp	IdKarTar	Nama KarTar	Ketua	Alamat
Edit, Hapus	230002	PELATIHAN ECOMMERCE UNTUK UKM	2023-08-30	23001	PELATIHAN ECOMERCE	SUYATMANTAN	LARANGAN LARANGAN UTARA JAKARTA SELATAN
Edit, Hapus	230001	PENGADAAN ALAT KANTOR	2023-09-06	23003	PANCA REMWA	NURWANTO	LARANGAN LARANGAN UTARA JAKARTA SELATAN

Gambar 15. Halaman Laporan Proposal

3.4. Working increment of the software

Working increment of the software merupakan tahapan akhir pada metode pengembangan *scrum*. *Scrum* merupakan turunan dari *agile development*. Proses pengembangan pada fase ini dilakukan penyesuaian kebutuhan dengan cara melakukan pertemuan untuk memberikan penyajian kepada pihak terkait. Setelah masukan didapat maka selanjutnya dilakukan perbaikan dan kemudian dilakukan penyajian kembali kepada pihak terkait [14]. Untuk tahapan ini menampilkan hasil pengujian aplikasi menggunakan *black box testing*. Pengujian dilakukan mengacu pada aktivitas untuk memastikan bahwa unit program memenuhi kebutuhan yang disebutkan dalam spesifikasi dalam kata lain mengamati hasil eksekusi berdasarkan skenario *test case*, pengujian menggunakan *black box testing* [16]. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil pengujian sistem *e-reporting* pilar-pilar dinas sosial

Dekripsi Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian	Validasi
Admin mengentry	Ketikan <i>link</i> alamat <i>web</i> aplikasi <i>e-reporting</i> pilar-pilar	Admin diarahkan ke halaman <i>dashboard</i> utama	Sesuai
	<i>Entry</i> data menggunakan data yang tidak sesuai, misal nama seharusnya <i>dientry</i> huruf namun <i>dientry</i> angka	Muncul pesan data tidak sesuai	Sesuai
	Menampilkan laporan proposal kegiatan pilar (karang taruna)	Admin diarahkan ke halaman laporan	Sesuai
<i>Update</i> data	Melakukan perubahan data pilar	Menampilkan informasi data yang di perbaiki dan tersimpan	Sesuai
	Melakukan hapus data pilar	Tidak menampilkan kembali data yang sudah terhapus	Sesuai
Simpan data	Melakukan simpan data	Sistem menampilkan pemberitahuan data berhasil disimpan	Sesuai

Pada tabel 3 terlihat hasil pengujian sistem *e-reporting* pilar-pilar dinas sosial untuk skenario pengujian mengetikkan *link* alamat *web* aplikasi *e-reporting* pilar-pilar di *browser*, hasil pengujian sukses dan mengarahkan admin ke halaman *dashboard* menu utama. Pengujian selanjutnya *entry* data menggunakan data yang tidak sesuai, misal *entry* nama kabupaten pada halaman *Update* Kabupaten *textbox* nama kabupaten *dientry* angka, maka muncul pesan data yang di *entry* tidak sesuai. Karena yang *dientry* seharusnya huruf. Pengujian berikutnya admin memilih menampilkan laporan proposal kegiatan pilar karang taruna, maka admin sukses diarahkan ke halaman laporan proposal.

Untuk pengujian selanjutnya *Update* data, skenario pengujian melakukan perubahan data pilar pada *edit* Data Pilar di halaman Data Karang Taruna, admin memilih tombol edit dan melakukan perubahan data kemudian disimpan maka perubahan tampilan data sukses menyimpan dan menampilkan data yang terbaru. Langkah pengujian berikutnya melakukan hapus data pilar di halaman Data Karang Taruna, admin melakukan hapus data dengan memilih tombol hapus. Hasil pengujian sukses karena halaman Data Karang Taruna tidak menampilkan data yang sudah dihapus.

Pengujian terakhir skenario simpan data dilakukan pada halaman *Update Proposal*, setelah *dientry* semua isian yang ada pada halaman tersebut maka dipilih tombol simpan. Untuk menampilkan data isian tersebut memilih menu Laporan Proposal. Pengujian sukses karena berhasil menampilkan data yang sudah *dientry* dan disimpan.

4. KESIMPULAN

Pengembangan sistem *e-reporting* pilar-pilar Dinas Sosial sangat membantu para pelaku pilar dalam menyusun dan membuat laporan elektronik dengan langkah yang sistematis sehingga laporan yang dibuat dapat dipertanggungjawabkan kepada Dinas Sosial terutama laporan mengenai dana kegiatan yang sudah diberikan. Untuk para pengurus pilar dapat meningkatkan kemampuannya di bidang teknologi informasi dengan belajar terus menerus menggunakan sistem *e-reporting* pilar-pilar Dinas Sosial. Model *Scrum* dalam pengembangan sistem *e-reporting* atau pelaporan elektronik mampu menyelesaikan aplikasi ini dengan mengandalkan koordinasi setiap anggota tim peneliti sehingga fitur-fitur yang dibutuhkan oleh pengguna dapat dimanfaatkan dengan baik. Sistem *e-reporting* pilar-pilar Dinas Sosial berbasis *web* memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Penelitian sistem *e-reporting* pilar-pilar Dinas Sosial dapat memberikan manfaat, termasuk penghematan waktu dalam membuat laporan, akses lebih cepat ke informasi dan kemampuan melakukan analisis data yang lebih baik melalui laporan kegiatan dari masing-masing pilar-pilar. Rekomendasi pada penelitian ini perlu dirancang bangun kembali menggunakan basis *mobile* sebagai pengembangan dari sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Hidayat and M. Irvanda, "Optimalisasi Penyusunan dan Pembuatan Laporan untuk Mewujudkan Good Governance," *Hospitality*, vol. 11, no. 1, pp. 281–290, 2022, [Online]. Available: <https://stp-mataram.e-journal.id/JIH/article/download/1611/1284/>.
- [2] Tobari, "Pilar-Pilar Sosial Mitra Pemerintah Atasi Masalah Kesejahteraan Sosial," *webpage*, 2021. <https://infopublik.id/kategori/nusantara/564015/pilar-pilar-sosial-mitra-pemerintah-atasi-masalah-kesejahteraan-sosial?show=> (accessed Jan. 13, 2024).
- [3] G. Suranto, "Pemprov DKI Jakarta Berikan Penghargaan Pilar-Pilar Sosial Berprestasi," *InfoPublik.id*, 2018. [https://www.infopublik.id/read/275388/pemprov-dki-jakarta-berikan-penghargaan-pilar-pilar-sosial-berprestasi.html#:~:text=Disebutkan%2C pilar-pilar sosial itu,Sosial \(Orsos%2FLKS\)](https://www.infopublik.id/read/275388/pemprov-dki-jakarta-berikan-penghargaan-pilar-pilar-sosial-berprestasi.html#:~:text=Disebutkan%2C pilar-pilar sosial itu,Sosial (Orsos%2FLKS).). (accessed Dec. 08, 2023).
- [4] L. S. Helling and I. Ziani, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Wen Pada Pt. Trias Insan Madani," *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 6, no. 1, pp. 47–57, 2023, doi: 10.54066/jmbe-itb.v1i1.61.
- [5] M. R. Raspati *et al.*, "Sistem Informasi Ragam Batik Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif," *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 6, no. 2, pp. 90–98, 2023, doi: 10.36080/idealis.v6i2.3032.
- [6] D. Bahrudin and U. Izmi Badruzzaman, "Perancangan Sistem Informasi Laporan Kegiatan Berbasis WEB di PT. Areon Bandung," *J. Indones. Sos. Teknol.*, vol. 2, no. 12, pp. 2203–2213, 2021, doi: 10.36418/jist.v2i12.312.
- [7] J. Panjaitan and A. F. Pakpahan, "Perancangan Sistem E-Reporting Menggunakan ReactJS dan Firebase," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 20–34, 2021, doi: 10.28932/jutisi.v7i1.3098.
- [8] S. D. Purnamasari and F. Panjaitan, "Pengembangan Aplikasi E-Reporting Kerusakan Lampu Jalan Berbasis Mobile," *Jusikom J. Sist. Komput. Musirawas*, vol. 5, no. 1, pp. 59–69, 2020, doi: 10.32767/jusikom.v5i1.764.
- [9] I. Kurniawan and R. R. Sani, "Pemodelan SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan pada Klinik Ar-Rokhim Sragen Kabupaten Sragen SCRUM Model on Development of Health Information System at Ar-Rokhim Clinic in Sragen Regency," *J. Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, pp. 76–86, 2019, [Online]. Available: <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/joins/article/download/2530/pdf>.
- [10] S. Hardani, "Pengembangan Sistem Informasi Kpr Syariah Dengan Metode Scrum," *J. Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 223–230, 2019, [Online]. Available: <http://www.bsi.ac.id/>.
- [11] A. Andipradana and K. Dwi Hartomo, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum," *J. Algoritm.*, vol. 18, no. 1, pp. 161–172, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.869.
- [12] H. Hutrianto and A. Putra, "IMPLEMENTASI SCRUM MODEL DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI PELAPORAN SAMPAH SEBAGAI WUJUD SMART CLEANING," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 5, no. 1, p. 9, 2020, doi: 10.29100/jupi.v5i1.1552.
- [13] T. Bratakusuma and Z. Rifai, "Sistem Informasi Eksekutif Sebagai Pendukung Penganggaran Di Pemerintah Desa Melalui Integrasi Sistem Dengan Teknologi Web Service Dan Aplikasi Seluler (Studi Kasus Desa Dermaji) Executive Information Systems As a Support of Budgeting in a Vill Government," *J. Teknol. dan Terap. Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 9–16, 2019, [Online]. Available: <https://www.jurnal.polteksi.ac.id/index.php/jttb/article/view/47/25>.
- [14] S. Sauda, N. Oktaviani, and M. Bunyamin, "Implementasi Metode Scrum Dalam Pengembangan Test Engine Try Out Sertifikasi," *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 3, no. 3, p. 70, 2019, doi: 10.14421/jiska.2019.33-07.
- [15] Muhamad Syarif and Wahyu Nugraha, "Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce," *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 1, pp. 64–70, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240>.
- [16] A. P. Putra, F. Andriyanto, K. Karisman, T. D. M. Harti, and W. P. Sari, "Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing," *J. Bina Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020, doi: 10.33557/binakomputer.v2i1.757.