

APLIKASI ELEKTRONIK MUHAMMADIYAH *DISASTER MANAGEMENT CENTER* (E-MDMC)

Riswan^{*1}, Ade Hastuty², Untung Suwardoyo³

Program Studi Teknik Informatika¹²³, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Parepare

E-mail: riswanhikmahlutim@gmail.com^{1*}, adehastuty@iainpare.ac.id², untungsuwardoyo@gmail.com³

Abstrak - Peran teknologi informasi dalam penanggulangan bencana semakin signifikan, terutama dalam menyediakan akses informasi yang cepat dan akurat. Namun, pengelolaan data dan informasi oleh lembaga sosial seperti Muhammadiyah *Disaster Management Center* (MDMC) masih dilakukan secara konvensional, sehingga belum optimal dalam mendukung kegiatan tanggap darurat dan mitigasi bencana. Tujuan penelitian ini untuk membangun Aplikasi Elektronik Muhammadiyah *Disaster Management Center* (E-MDMC) berbasis web yang dapat digunakan untuk mengelola data keanggotaan, program kegiatan, laporan, serta sebagai media pelaporan bencana oleh masyarakat secara langsung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan rekayasa perangkat lunak, melalui tahapan observasi, analisis kebutuhan sistem, perancangan, implementasi, serta pengujian menggunakan teknik *black box*. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*, dengan *MySQL* sebagai basis data, serta dibangun menggunakan *Visual Studio Code* dan *XAMPP* sebagai lingkungan pengembangan. Dengan adanya aplikasi E-MDMC ini, pengelolaan data oleh admin MDMC menjadi lebih efektif dan efisien, serta memudahkan masyarakat dalam melakukan pelaporan bencana secara langsung. Sistem juga mampu memberikan notifikasi otomatis kepada anggota MDMC, sehingga mempercepat proses tanggap darurat terhadap bencana yang dilaporkan. Kesimpulannya, aplikasi ini berkontribusi dalam memberikan kemudahan dalam mengakses data, serta membantu proses tanggap darurat melalui fitur notifikasi laporan bencana secara real-time.

Kata Kunci: E-MDMC, Aplikasi, *PHP*, *MySQL*

I. PENDAHULUAN

Saat ini, penting untuk memahami bagaimana kemajuan teknologi terjadi. Setiap teknologi lahir dengan target. Contohnya, mesin pencari tercipta untuk menyortir beberapa besar data secara online. Pada setiap perkembangannya, sebuah teknologi baru mengkolaborasikan teknologi yang sudah ada untuk menghadirkan subjek yang lebih baik dari yang digunakan sebelumnya (David Mangero & Abidin, 2022).

Kondisi alam Indonesia yang tidak sepenuhnya dapat diprediksi membuat pemerintah serta lembaga terkait tidak dapat berjalan sendiri dalam menangani setiap bencana yang terjadi, kini berbagai kalangan hadir tanpa pamrih untuk turut ikut serta membantu mengulurkan tangan sebagai partner pemerintah dan masyarakat berangkat dari keterpurukan. Mulai dari lembaga non pemerintah hingga lembaga organisasi keagamaan tidak tinggal diam menyaksikan duka yang melanda (Pangeran Bungsu, 2023).

Meskipun Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) merupakan lembaga pemerintah yang bertugas menangani tentang kebencanaan, tidak menutup kemungkinan untuk gerakan sosial lain dapat bermitra untuk tindakan cepat pada kejadian-kejadian luar biasa yang bersifat kebencanaan. Pemerintah merupakan penanggung jawab inti dalam pelaksanaan penanggulangan bencana dan gerakan sosial kebencanaan merupakan kekuatan luar biasa dalam pelaksanaan

penanggulangan dan mitigasi bencana (Hawing, 2021).

Dalam konteks organisasi, salah satu kegiatan utama adalah memberikan pelayanan yang baik, baik di dalam maupun di luar organisasi. Kualitas pelayanan yang diberikan berperan penting dalam menentukan keberhasilan organisasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pelayanan publik yang optimal dapat dilihat dari efektivitas dan efisiensi kegiatan yang dilakukan dengan lancar. Semakin cepat dan akurat pelayanan yang diberikan, semakin baik pula kualitasnya (Sakir & Kunci, 2024).

Salah satu organisasi kemanusiaan nasional di bawah naungan organisasi sosial yang sampai saat ini masih eksis serta memiliki andil dalam penanggulangan bencana yaitu MDMC (Muhammadiyah *Disaster Management Center*). Muhammadiyah *Disaster Management Center* (MDMC) mengambil bagian sebagai lembaga penanggulangan bencana untuk membantu masyarakat mulai dari pra bencana, tanggap darurat dan pasca bencana (Hawing, 2021).

Implementasi Aplikasi Elektronik E-MDMC diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi kebencanaan menyampaikan laporan secara daring serta pelaporan dari masyarakat dapat dilakukan secara terpusat, efektif, dan efisien

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Muhammadiyah *Disaster Management Center* (MDMC)

Muhammadiyah *Disaster Management Center* (MDMC) menjadi salah satu lembaga penanggulangan bencana untuk membantu masyarakat mulai dari pra bencana, tanggap darurat dan pasca bencana. Di dalam penanganan bencana terdapat beberapa aspek yaitu aspek mitigasi bencana (pencegahan), kegawat darurat saat terjadinya bencana, dan aspek rehabilitasi. Penanganan kegawatdarurat targetnya adalah penyelamatan sehingga resiko tereliminir. Sedangkan rehabilitasi merupakan upaya mengembalikan pada kondisi normal kembali. MDMC berperan untuk meningkatkan dan mengoptimalkan sistem penanggulangan bencana, mengembangkan kesadaran bencana, dan memperkuat jaringan dan partisipasi masyarakat dalam penanggulangan bencana (Raheni et al., 2023).

Peran MDMC sebagai lembaga organisasi agama yang menopang dan bersama-sama masyarakat dalam menangani isu kebencanaan bukanlah hal yang mudah. Hampir setiap tahunnya MDMC mendapatkan penghargaan dari pemerintah sebagai bentuk apresiasi kerja keras yang dilakukan untuk misi kemanusiaan, baik penghargaan dari Mendagri atau lembaga pemerintah lainnya (Pangeran Bungsu, 2023).

B. Aplikasi

Aplikasi adalah bagian perangkat lunak komputer yang dibuat dengan program komputer untuk digunakan melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna. Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pemecahan masalah yang memakai salah satu teknik pemrosesan data aplikasi pada sebuah komputerisasi atau smartphone dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut (Rahma Novria et al., 2022).

C. Website

Perkembangan teknologi pada masa sekarang ini, sudah sangat cepat dan maju, salah satunya adalah internet. Internet merupakan bagian dari teknologi informasi yang keberadaannya terus berkembang dari tahun ketahun. Dalam pemanfaatannya, pengguna internet semakin hari semakin meningkat. Melihat luasnya cakupan wilayah yang dijangkau oleh jaringan internet untuk mencari informasi. Dari banyaknya layanan yang diberikan internet, *website* salah satu media informasi yang cepat untuk menyajikan informasi dari suatu objek kepada pengunjung internet. *Website* adalah sebuah media yang berisi halaman-

halaman yang berisi informasi yang bisa diakses lewat jalur internet dan dapat dinikmati secara global (seluruh dunia)

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu *HTML*. Skrip *HTML* ini akan diterjemahkan oleh web *browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang (Sulistiwati et al., 2020).

D. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen *HTML*. PHP merupakan *software open source* yang disebarluaskan dan dilisensikan secara gratis serta dapat didownload secara bebas dari situs resminya <http://www.php.net>.

Kelebihan dari *PHP*, yaitu :

- a. Bahasa pemrograman *PHP* adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaanya.
- b. Web *server* yang mendukung *PHP* dapat ditemukan dimana-mana dari mulai apache, IIS, *Lighttpd*, *nginx*, hingga *Xitami* dengan konfigurasi lebih mudah.
- c. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu pengembangan.
- d. Dalam sisi pemahaman, *PHP* adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
- e. *PHP* adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di beberapa mesin (*Linux*, *Unix*, *Macintosh*, *Windows*) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah system (Sahi, 2020).

E. MySQL

MySQL merupakan sistem database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web. Alasannya mungkin karena gratis, pengelolaan datanya sederhana, memiliki tingkat keamanan yang bagus, mudah diperoleh, dan lain-lain. *MySQL* merupakan *database server* yang paling sering digunakan dalam pemrograman *PHP* (Buana, 2014). *MySQL* digunakan untuk menyimpan berbagai data dalam database dan data-datanya dapat dimanipulasi sesuai yang diperlukan. Manipulasi data tersebut yaitu berupa menambah, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam *database* (Bahri, 2020).

F. Java Script

JavaScript adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokument *HTML* yang ditampilkan pada sebuah Browser menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja. *JavaScript* memberikan beberapa fungsionalitas ke dalam halaman web, sehingga dapat menjadi sebuah program yang disajikan dengan menggunakan antar muka web.

JavaScript merupakan bahasa *script*, yaitu bahasa yang tidak memerlukan kompiler untuk dapat menjalankannya, tetapi cukup dengan Interpreter. Tidak perlu ada proses kompilasi terlebih dahulu agar program dapat dijalankan. Browser web *Netscape Navigator* dan *Internet Exploler* adalah salah satu contoh dari salah banyak interpreter, karena kedua *browser* ini telah dilengkapi dengan *Interpreter JavaScript*. Tetapi tidak semua browser web dapat menjadi *interpreter javascript* karena belum tentu browser tersebut dilengkapi dengan *interpreter JavaScript*.

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang ringan dan mudah untuk digunakan. Dengan adanya *JavaScript* ini, maka kini halaman web tidak sekedar menjadi halaman data dan informasi saja, tetapi juga menjadi suatu program aplikasi dengan antarmuka web. *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman yang tidak membutuhkan lisensi untuk dapat menggunakannya. Jika browser web yang kita gunakan mendukung *JavaScript*, maka kita dapat langsung membuat aplikasi berbasis web dengan menggunakan *JavaScript*. *JavaScript* muncul sebagai jawaban atas tantangan dari pengakses web yang mengharapkan halaman web yang ditampilkan dapat lebih dinamis, tidak statis. Dokumen atau halaman web, tidak sekedar digunakan untuk dapat berinteraksi dengan suatu sistem informasi. Karena pada awal perkembangan teknologi dan penerapan web, halaman- halaman web lebih cenderung sebagai halaman-halaman yang statis, tidak ada suatu daya tarik lain.

Selain hanya data dan informasi yang ditampilkan sehingga akan membuat pengunjung web menjadi cepat bosan dan memutuskan untuk beralih ke situs web lain (Yani1 & Saputra2, 2018).

G. Visual Studio

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman *JavaScript*, *TypeScript*, dan *Node.js*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst) (Saputro et al., 2021).

H. UML (Unified Modelling Language)

Unified Modelling Language (UML) adalah metode pemodelan secara visual untuk membuat atau merancang *software* berorientasi objek. *UML (Unified Modelling Language)* memberikan standar untuk merancang model sebuah sistem. Multimedia pembelajaran interaktif ini dirancang dengan menggunakan *use case diagram*, *use case description*, *activity diagram*, dan perancangan antarmuka (Abdil Azij, 2025).

I. Pengujian Black Box

Pengujian *Black Box* digunakan untuk mendekripsi kecacatan dan kekurangan seperti fungsionalitas yang salah atau hilang, kesalahan antarmuka, kesalahan dalam struktur data atau akses ke database dan lainnya.

BlackBox memiliki fokus terhadap spesifikasi dari sisi fungsional pada sebuah perangkat lunak. Pada pengujian *Black Box* dengan teknik analisis nilai batas, setiap fungsi yang akan diuji diberikan nilai batas atas serta nilai batas bawah untuk dilihat apakah input dan output sudah sesuai maupun tidak.

Sering terjadinya kesalahan pada input menjadi salah satu prinsip dari adanya pengujian perangkat lunak dengan teknik analisis nilai batas, dimanapada dengan teknik tersebut input akan diuji syarat fungsionalnya (Permatasari et al., 2023).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Kamilah, 2020), “Strategi Muhammadiyah *Disaster Management Center* (MDMC) dalam Penanggulangan Bencana Banjir Kabupaten Bima pada Bulan April Tahun 2021”, pada penelitiannya berfokus pada aktivitas kemanusiaan serta evaluasi terhadap kendala dan pencapaian yang dihadapi di lapangan dan Penelitian ini menyoroti kegiatan langsung di lapangan yang meliputi tahapan mitigasi bencana, kesiapsiagaan, tanggap darurat, dan rehabilitasi pasca bencana. Perbedaan terletak pada penelitian yang saya lakukan, menitikberatkan pada solusi teknologi berupa aplikasi web yang mendukung operasional MDMC secara digital. Dengan kata lain, jurnal mengkaji aspek strategi dan aktivitas sosial, sedangkan skripsi kamu mengkaji aspek teknologi dan sistem informasi.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif dengan model penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan, menggunakan observasi terstruktur dan tidak terstruktur serta interaksi komunikasi sebagai alat mengumpulkan data terutama wawancara mendalam.

UML (Unified Modeling Language) yang merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Beberapa diagram yang termasuk kedalam *UML*

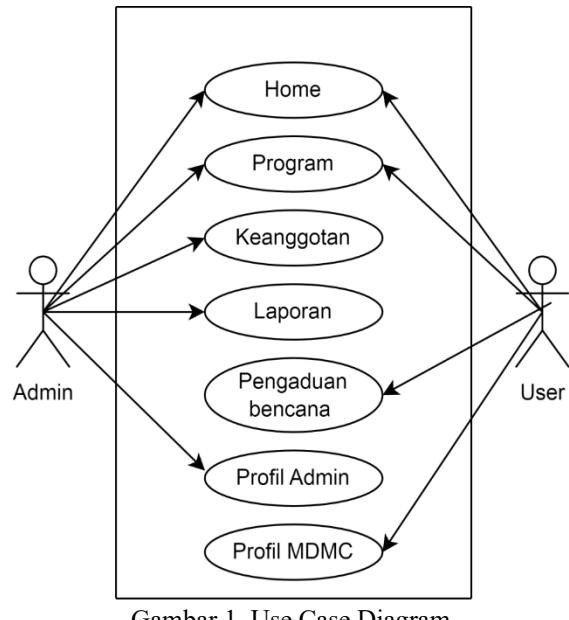
seperti *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* (Syarif & Nugraha, 2020).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rancangan Sistem

1. Use Case Diagram

Use case Diagram berfungsi untuk menjalankan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (aktor).



Gambar 1. Use Case Diagram

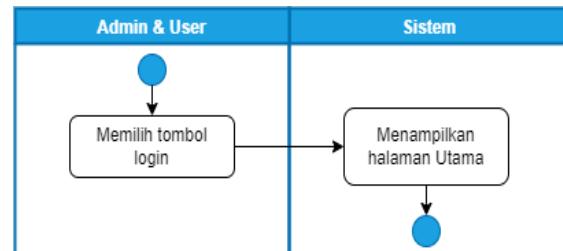
2. Use Case Dekripsi

Tabel 1. Dekripsi Use Case Diagram

No	UseCase	Deskripsi
1	Home	Menampilkan isi halaman home admin
2	Program	Menampilkan halaman program
3	Keanggotaan	Menampilkan halaman keanggotaan
4	Laporan	Menampilkan halaman laporan
5	Pengaduan Bencana	Menampilkan halaman pengaduan bencana
6	Profil admin	Menampilkan halaman profil admin
7	Profil MDMC	Menampilkan halaman Profil MDMC

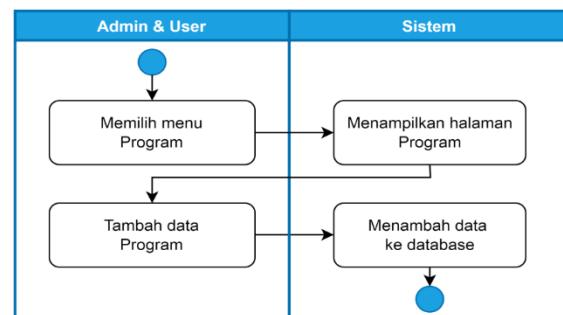
3. Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan alur kerja sistem, interaksi pengguna, dan aksi yang memengaruhi proses. Dalam aplikasi MDMC, diagram ini memvisualisasikan alur.



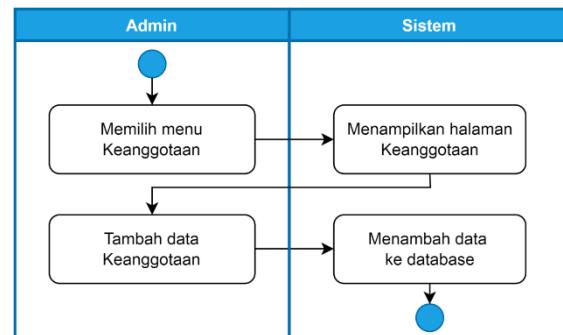
Gambar 2. Activity Diagram Home

Diagram aktivitas di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas Home. Proses dimulai dengan admin atau karyawan memilih tombol login, kemudian sistem berhasil menampilkan halaman utama aplikasi.



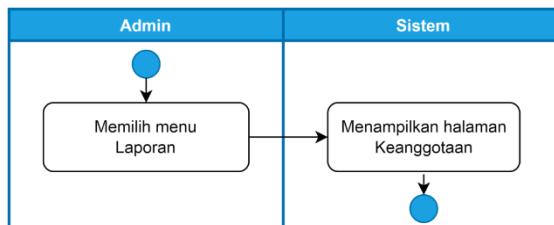
Gambar 3. Activity Diagram Program

Diagram aktivitas berikut menerangkan alur proses untuk aktivitas program. Proses dimulai dengan admin maupun user memilih tombol program, kemudian sistem menampilkan halaman program. Jika ingin tambah data, maka dapat memilih tambah data sistem akan menambahkan data tersebut ke database.



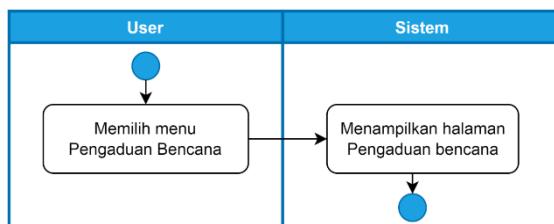
Gambar 4. Activity Diagram Keanggotaan

Diagram aktivitas di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas keanggotaan. Proses dimulai dengan admin memilih menu keanggotaan, kemudian sistem menampilkan halaman keanggotaan. Jika ingin tambah data keanggotaan, maka dapat memilih tambah data keanggotaan sistem akan menambahkan data tersebut ke database.



Gambar 5. Activity Diagram Laporan

Diagram aktivitas di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas laporan. Proses dimulai dengan admin memilih menu laporan, kemudian sistem menampilkan halaman laporan.

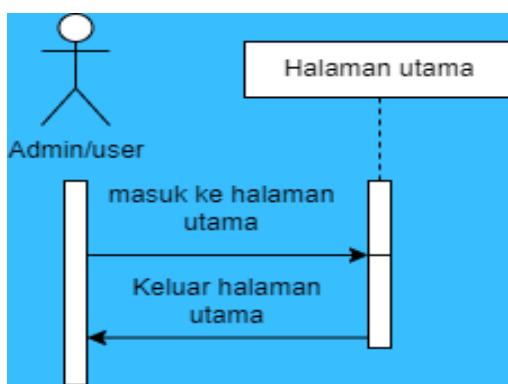


Gambar 6. Activity Diagram Bencana

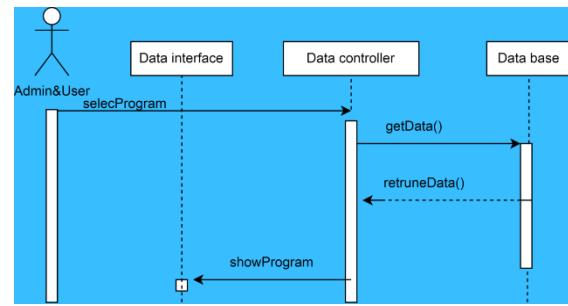
Diagram aktivitas di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas Pengaduan Bencana. Proses dimulai dengan user memilih menu Pengaduan Bencana, kemudian sistem menampilkan halaman tersebut database.

4. Sequence Diagram

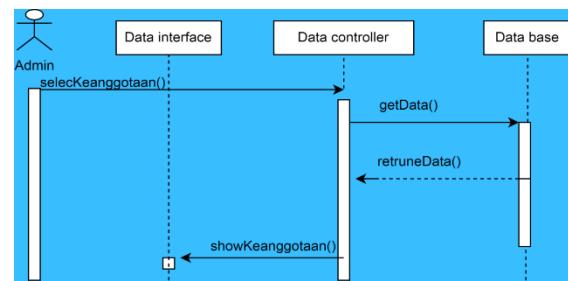
Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan alur interaksi dinamis antara aktor dan sistem dalam urutan waktu tertentu. Diagram ini digunakan untuk memvisualisasikan proses atau langkah-langkah yang terjadi sebagai respons terhadap suatu kejadian (*event*), mulai dari aksi yang dilakukan pengguna hingga sistem menghasilkan *output* tertentu.



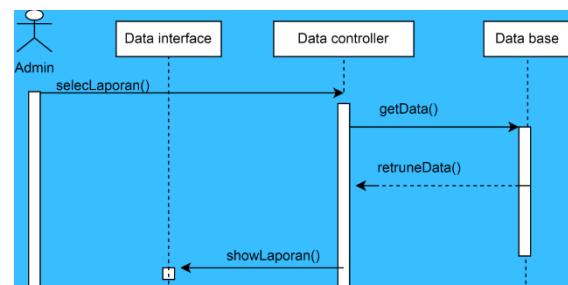
Gambar 7. Sequence Diagram Home



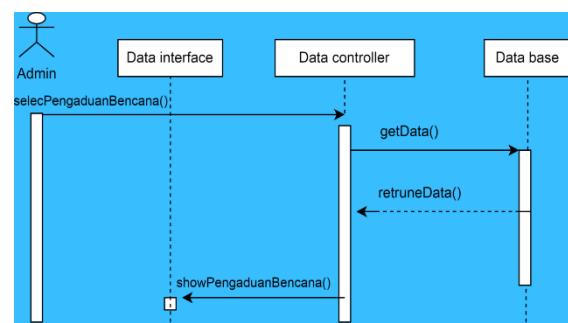
Gambar 8. Sequence Diagram Program



Gambar 9. Sequence Diagram Keanggotaan



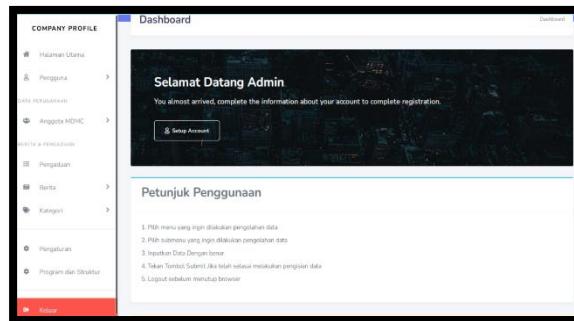
Gambar 10. Sequence Diagram Laporan



Gambar 11. Sequence Diagram Pengaduan Bencana

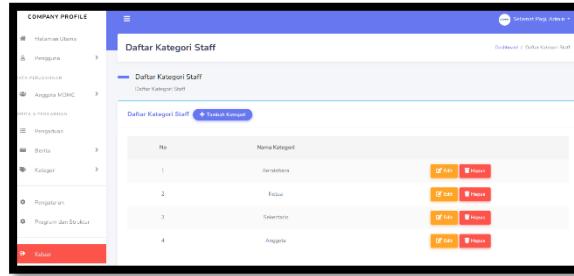
D. Tampilan Aplikasi

1. Halaman *home*

Gambar 12. Halaman *Home*

Halaman *home* dalam aplikasi ini berfungsi sebagai pusat informasi utama dan titik navigasi bagi pengguna.

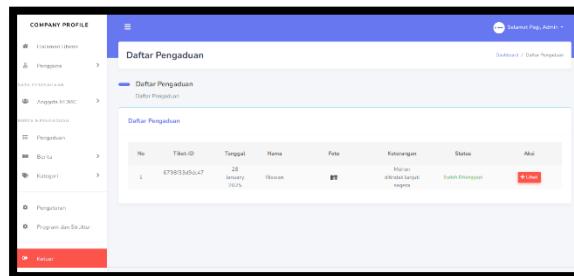
2. Halaman Anggota MDMC



Gambar 13. Halaman Anggota MDMC

Halaman anggota MDMC dalam aplikasi ini berfungsi untuk menampilkan daftar anggota MDMC, memberikan akses ke fitur-fitur tertentu, serta menyediakan informasi terkait anggota MDMC.

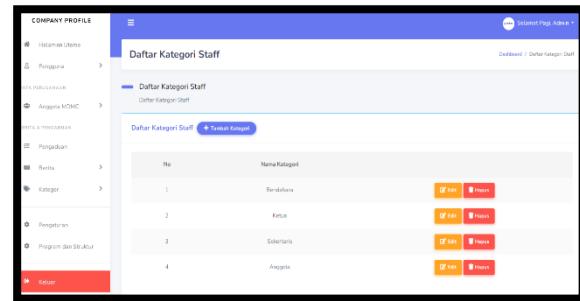
3. Halaman Pengaduan



Gambar 14. Halaman Pengaduan

Halaman pengaduan dalam aplikasi ini berfungsi untuk menampilkan daftar pengaduan.

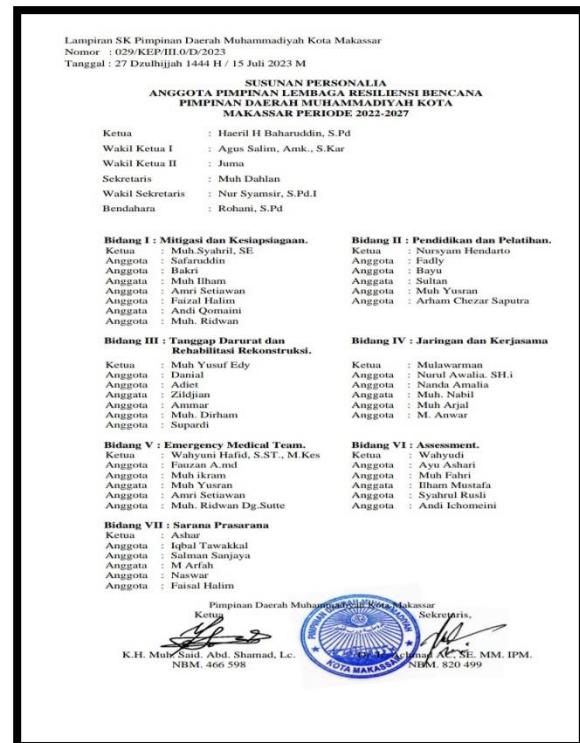
4. Halaman Kategori Anggota MDMC



Gambar 15. Halaman Kategori Anggota MDMC

Halaman kategori anggota MDMC dalam aplikasi ini berfungsi untuk menampilkan kategori anggota MDMC.

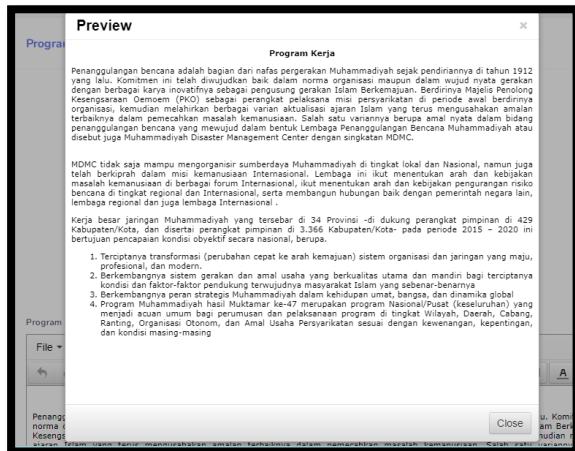
5. Halaman Program dan Struktur



Gambar 16. Halaman Program dan Terstruktur

Halaman program dan struktur dalam aplikasi ini berfungsi untuk menampilkan program dan struktur.

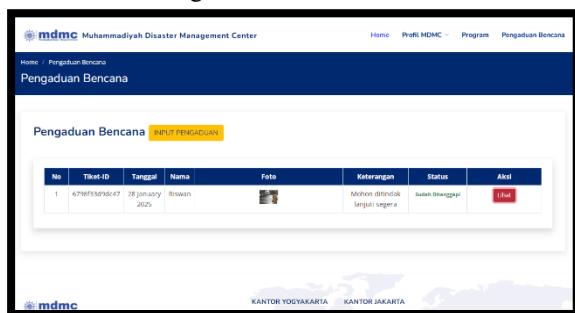
6. Halaman Program Kerja



Gambar 17. Halaman Program Kerja

Halaman program dan struktur dalam aplikasi ini berfungsi untuk menampilkan program dan struktur

7. Halaman Pengaduan Bencana



Gambar 18. Halaman Pengaduan Bencana

Halaman pengaduan bencana dalam aplikasi ini berfungsi untuk menampilkan daftar pengaduan bencana, memberikan akses ke fitur-fitur tertentu, serta menyediakan informasi tentang pengaduan bencana.

8. Halaman Anggota MDMC



Gambar 19. Halaman Anggota MDMC

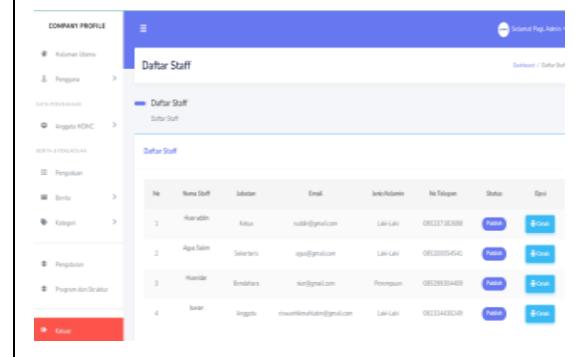
Halaman Anggota MDMC dalam aplikasi ini berfungsi untuk menampilkan data Anggota MDMC.

E. Pengujian Black Box

Tabel 2. Black box form Anggota MDMC

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Jika memilih menu anggota MDMC pada halaman utama	✓	Informasi, tampil form anggota MDMC.

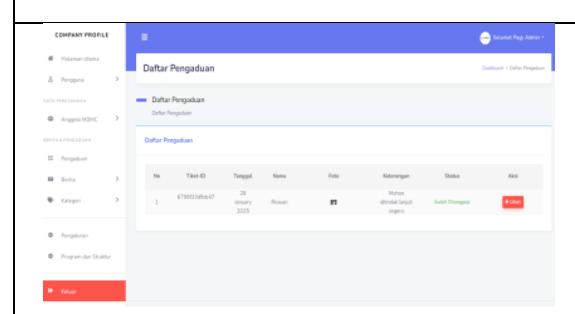
Screen Shoot



Tabel 3. Black box Form Pengaduan

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Jika memilih menu pengaduan pada halaman utama	✓	Informasi, tampil form pengaduan.

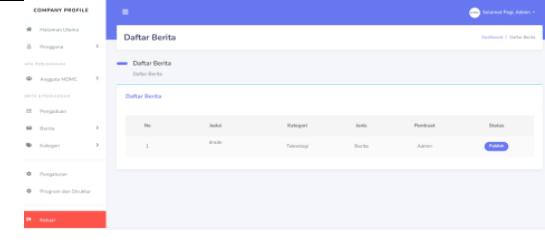
Screen Shoot



Tabel 4. Black box Form Berita

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Jika memilih menu berita pada halaman utama	✓	Informasi, tampil form berita.

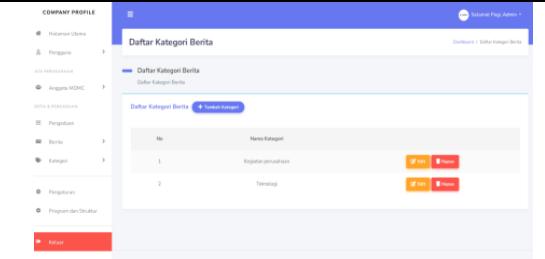
Screen Shoot



Tabel 5. Black box Form Daftar Kategori Berita

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Jika memilih menu daftar kategori berita pada halaman utama	✓	Informasi, tampil form daftar kategori berita.

Screen Shoot



Tabel 6. Black box Program dan Struktur

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Jika memilih menu struktur organisasi pada halaman utama	✓	Informasi, tampil form struktur organisasi.

Screen Shoot

Lampiran SK Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Makassar
Nomor : 029/KEP/III.0/D/2023
Tanggal : 27 Dzulhijah 1444 H / 15 Juli 2023 M

**PERUBAHAN PERSONALIA
ANGGOTA PIMPINAN LEMBAGA RESILIENSI BENCANA
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA
MAKASSAR PERIODE 2022-2027**

Ketua	: Haelir H Baharuddin, S.Pd	Bidang I : Mitigasi dan Kesiapsiagaan.	Bidang II : Pendidikan dan Pelatihan.
Wakil Ketua I	: Agus Salim, Amk., S.Kar	Ketua	: Nurlyam Hendarto
Wakil Ketua II	: Juna	Anggota	: Fadly
Sekretaris	: Muh Dahlan	Anggota	: Bayu
Wakil Sekretaris	: Nur Syamsir, S.Pd.I	Anggota	: Syaiful
Bendahara	: Rohani, S.Pd	Anggota	: Muh Yusran

Bidang III : Tanggap Darurat dan Rehabilitasi Rekonstruksi.

Ketua	: Muli Yusuf Edy	Bidang IV : Jaringan dan Kerjasama	
Anggota	: Muli Yusuf Edy	Ketua	: Mulyawarman
Anggota	: Adien	Anggota	: Nurul Awwalia, SH.I
Anggota	: Zildjian	Anggota	: Mulya Maulida
Anggota	: Muli Yusran	Anggota	: Muh. Nabil
Anggota	: Muh. Ridwan	Anggota	: M. Anwir

Bidang V : Emergency Medical Team.

Ketua	: Wahyuddin Hafid, S.S.T., M.Kes	Bidang VI : Assessment.	
Anggota	: Wahyuddin Hafid	Ketua	: Wahyuddi
Anggota	: Muli Ikrar	Anggota	: Mulyadi
Anggota	: Muli Yusran	Anggota	: Muh Fahri
Anggota	: Nuswati	Anggota	: Ihsan Mustafa
Anggota	: Muh. Ridwan Dg.Sutte	Anggota	: Syahabul Rusdi

Bidang VII : Sarana Prasarana

Ketua	: Ashar	Bidang VIII : Pengembangan Organisasi	
Anggota	: Iqbal	Ketua	: Mulyadi
Anggota	: Mulyadi	Anggota	: Mulyadi
Anggota	: Mulyadi Sanjaya	Anggota	: Mulyadi
Anggota	: M Arifah	Anggota	: Mulyadi
Anggota	: Nuswati	Anggota	: Mulyadi
Anggota	: Faizal Halim	Anggota	: Mulyadi

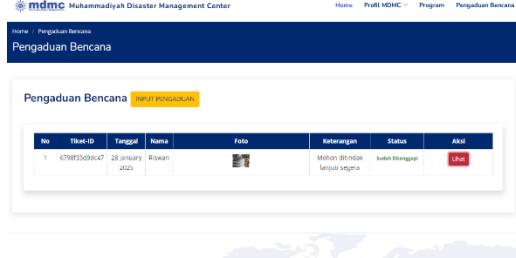
Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Makassar
Ketua : K.H. Muhamad Madi, S.I.P., M.M., I.P.M.
Wakil Ketua : K.H. Muhamad Madi, S.I.P., M.M., I.P.M.
NIM. 466 599

Ketua : K.H. Muhamad Madi, S.I.P., M.M., I.P.M.
Wakil Ketua : K.H. Muhamad Madi, S.I.P., M.M., I.P.M.
NIM. 820 499

Tabel 7. Black box Form Pengaduan Bencana

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Jika memilih menu pengaduan bencana pada halaman utama	✓	Informasi, tampil form pengaduan bencana.

Screen Shoot



V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dengan proses yang telah dilakukan oleh penulis mulai dari perancangan, pembuatan, dan pengujian Aplikasi E-MDMC, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan mengenai organisasi MDMC, seperti profil organisasi, data keanggotaan,

- program-program kegiatan, dan dokumentasi kegiatans
2. Aplikasi ini memudahkan masyarakat dalam menyampaikan laporan terkait bencana yang terjadi di sekitarnya, karena laporan tersebut langsung diterima oleh petugas MDMC melalui sistem yang terintegrasi. Hal ini mendukung respons yang lebih cepat dan efektif terhadap kejadian bencana. Secara keseluruhan, aplikasi ini meningkatkan efisiensi pengelolaan data, mempercepat alur informasi, serta memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat.
 3. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*, yang bertujuan untuk menguji fungsiionalitas aplikasi tanpa melihat struktur internal kode. Hasil pengujian menunjukkan bahwa hasil yang benar ketika digunakan oleh admin maupun pengguna. Pengujian ini juga bertujuan untuk mendeteksi adanya kesalahan, memastikan keamanan, dan mengevaluasi efisiensi kinerja sistem.

Saran

Saran untuk pengembangan lebih lanjut adalah agar aplikasi ini dapat ditingkatkan dari segi fitur dan keamanan. Misalnya, dengan menambahkan sistem peringatan dini bencana, integrasi peta lokasi, dan tampilan yang lebih ramah diakses melalui perangkat seluler. Keamanan data juga perlu diperkuat melalui penggunaan enkripsi dan autentikasi yang lebih ketat. Selain itu, disarankan agar pihak MDMC melakukan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi kepada para petugas dan masyarakat agar aplikasi ini dapat dimanfaatkan secara optimal. Dengan pengembangan dan pemanfaatan yang tepat, aplikasi ini berpotensi menjadi sarana yang sangat efektif dalam mendukung upaya penanggulangan bencana secara digital dan terkoordinasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdil Azij, A. (2025). *Media Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Melalui Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Sekolah Menengah Kejuruan Bina Siswa 2 Cililin)*. 12(1).
- Bahri, S. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web pada Teaching Factory Bakery SMK Putra Anda Binjai*. 8(3).
- David Mangero, R., & Abidin, G. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Desain Interior Dan Eksterior Pada CV. Rumah Lamongan Menggunakan Php Native. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 2022. <https://jurnalfti.unmer.ac.id>
- Hawing, H. (2021). Muhammadiyah Disaster Management Center (MDMC) Dalam Penanggulangan Bencana Banjir Kota Makassar. *Muhammadiyah Disaster Management Center (MDMC) Dalam Penanggulangan Bencana Banjir di Kota Makassar Journal of Governance and Local Politics (JGLP)*, 3, 1. <https://journal.unpacti.ac.id>
- Kamilah, F. (2020). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Posyandu Berbasis Web (Studi Kasus: Posyandu Mandala 2)*. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/479>
- Pangeran Bungsu, A. (2023). Muhammadiyah Disaster Management Center (MDMC) dan Pemberdayaan Umat dalam Mewujudkan Solidaritas. *Journal of Da'wah*, 1(2), 282–305. <https://doi.org/10.32939/jd.v1i2.2465>
- Permatasari, I., Adhania, F., Putri, S. A., & Nursari, S. R. C. (2023). *Pengujian Black Box Menggunakan Metode Analisis Nilai Batas pada Aplikasi DANA* (Vol. 3, Issue 2).
- Raheni, C., Mandala Putra, S., Layoo, N., & Rahul, M. (2023). Kinerja Muhammadiyah Disaster Management Center dalam Pemberdayaan UMKM yang Terkena Dampak Bencana. *Jurnal Sinar Manajemen*, 10. <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id>
- Rahma Novria, Budi Kurniawan, & Suryanto. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam Tekaeng Menggunakan Php dan Mysql. *Jurnal Informatika Dan Komputer (JIK)*, 13. <https://journal.unmaha.ac.id>
- Sahi, A. (2020). *Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk LP3I Berbasis Web Online Menggunakan Framework Codeigniter* (Vol. 7, Issue 1). <http://www.php.net>.
- Sakir, A. R., & Kunci, K. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Mutu Pelayanan Publik. *Jurnal Administrasi Publik & Bisnis*, 6(2), 165–171. <http://ejournal.stia-lk-dumai.ac.id/index.php/>
- Saputro, H., Baturaja, U., & Yani, J. A. (2021). Membangun Sistem Informasi Presensi Pengunjung Perpustakaan Universitas Mahakarya Asia Dengan Memanfaatkan QR Code Menggunakan Codeigniter 3. *JIK*, 12(2). <https://journal.unmaha.ac.id>
- Sulistiwati, T., Fanny Yuliansyah, & Muhammad Romzi. (2020). *Membangun Website Toko Online Pempek Nihree Menggunakan PHP dan MySQL*.
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4(1).
- Yani¹, A., & Saputra², B. (2018). *Rancang Bangun Sistem Informasi Evaluasi Siswa Dan Kehadiran Guru Berbasis Web (Studi Kasus di SMK Nusa Putra Kota Tangerang)*. 11(2).