

Sistem Informasi Pelaporan Keadaan Darurat Berbasis Mobile dalam Inovasi Pelayanan Publik di Provinsi Sumatra Selatan

Akhmad Risky Rinaldi, Suyanto

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi
Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Palembang, Indonesia

201410077@student.binadarma.ac.id, suyanto@binadarma.ac.id

Abstract-The development of information technology plays a crucial role in advancing various fields such as education, government, and banking. However, the benefits of current technological advancements are not equally distributed across all sectors, particularly in emergency response. One effective way to improve emergency response is by leveraging mobile-based information system technology. Mobile applications offer several advantages, including accessibility at any time and place, ease of use, and a large user base. This research utilizes a qualitative method for data collection, including observation, interviews, and literature studies. The software development process follows the extreme programming (XP) method, encompassing planning, design, coding, and testing stages. The goal of this research is to develop a mobile-based emergency reporting information system to enhance public service innovation in South Sumatra province.

Keywords: Mobile-Based Information System, Emergency Reporting, Public Service Innovation

Abstrak-Perkembangan teknologi informasi berperan penting terhadap kemajuan di berbagai bidang seperti pendidikan, pemerintahan, perbankan, dan lain sebagainya. Namun, dampak positif dari perkembangan teknologi saat ini masih belum merata ke semua sektor terkhususnya dalam menangani keadaan darurat. Salah satu cara untuk menangani keadaan darurat secara cepat dan tepat adalah dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi berbasis mobile di mana aplikasi berbasis mobile memiliki beberapa keunggulan seperti dapat diakses kapan dan di mana saja, mudah dioperasikan, dan memiliki banyak basis pengguna. Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka kemudian untuk metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *extreme programming* (XP) melalui empat tahapan, yaitu *planning*, *design*, *coding*, dan *testing*. Hasil yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi pelaporan keadaan darurat berbasis mobile dalam inovasi pelayanan publik di provinsi Sumatra Selatan.

Kata Kunci: Sistem Informasi Berbasis Mobile, Pelaporan Keadaan Darurat, Inovasi Pelayanan Publik

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di masa ini semakin meningkat dengan menghadirkan berbagai jenis teknologi terbaru yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi juga berperan penting terhadap kemajuan di berbagai bidang, seperti pendidikan, pemerintahan, perbankan, dan lain sebagainya. Namun, dampak positif dari perkembangan teknologi tersebut masih belum merata ke semua bidang terkhususnya dalam menangani keadaan darurat.

Keadaan darurat merupakan peristiwa yang tidak terencana juga tidak diinginkan yang terjadi kepada seseorang atau suatu objek yang dapat mengakibatkan

dampak negatif seperti mengganggu aktivitas sosial, merusak fasilitas umum, menimbulkan luka, atau bahkan mengakibatkan kematian kepada korban[1].

Di provinsi Sumatra Selatan, terdapat sejumlah 1.209 kasus kecelakaan lalu lintas selama bulan Januari sampai dengan Juli 2022 [2], kemudian terhitung sejumlah 472 hektare kasus kebakaran hutan dan lahan selama kurun waktu Januari sampai dengan Mei 2022 [3]. Selain itu, tercatat juga sebanyak 6.515 kasus kejahatan atau kriminalitas di sepanjang tahun 2022 [4]. Berdasarkan peristiwa-peristiwa tersebut dapat disimpulkan bahwa di provinsi Sumatra Selatan masih banyak kasus kejadian keadaan darurat yang harus segera ditindaklanjuti.

Sistem Informasi Pelaporan Keadaan Darurat Berbasis Mobile dalam Inovasi Pelayanan Publik di Provinsi Sumatra Selatan

Akhmad Rifky Rinaldi, Suyanto

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi

Universitas Bina Darma

Palembang, Indonesia

201410077@student.binadarma.ac.id, suyanto@binadarma.ac.id

Abstract-The development of information technology plays a crucial role in advancing various fields such as education, government, and banking. However, the benefits of current technological advancements are not equally distributed across all sectors, particularly in emergency response. One effective way to improve emergency response is by leveraging mobile-based information system technology. Mobile applications offer several advantages, including accessibility at any time and place, ease of use, and a large user base. This research utilizes a qualitative method for data collection, including observation, interviews, and literature studies. The software development process follows the extreme programming (XP) method, encompassing planning, design, coding, and testing stages. The goal of this research is to develop a mobile-based emergency reporting information system to enhance public service innovation in South Sumatra province.

Keywords: Mobile-Based Information System, Emergency Reporting, Public Service Innovation

Abstrak-Perkembangan teknologi informasi berperan penting terhadap kemajuan di berbagai bidang seperti pendidikan, pemerintahan, perbankan, dan lain sebagainya. Namun, dampak positif dari perkembangan teknologi saat ini masih belum merata ke semua sektor terkhususnya dalam menangani keadaan darurat. Salah satu cara untuk menangani keadaan darurat secara cepat dan tepat adalah dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi berbasis mobile di mana aplikasi berbasis mobile memiliki beberapa keunggulan seperti dapat diakses kapan dan di mana saja, mudah dioperasikan, dan memiliki banyak basis pengguna. Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka kemudian untuk metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *extreme programming* (XP) melalui empat tahapan, yaitu *planning, design, coding, dan testing*. Hasil yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi pelaporan keadaan darurat berbasis mobile dalam inovasi pelayanan publik di provinsi Sumatra Selatan.

Kata Kunci: Sistem Informasi Berbasis Mobile, Pelaporan Keadaan Darurat, Inovasi Pelayanan Publik

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di masa ini semakin meningkat dengan menghadirkan berbagai jenis teknologi terbaru yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi juga berperan penting terhadap kemajuan di berbagai bidang, seperti pendidikan, pemerintahan, perbankan, dan lain sebagainya. Namun, dampak positif dari perkembangan teknologi tersebut masih belum merata ke semua bidang terkhususnya dalam menangani keadaan darurat.

Keadaan darurat merupakan peristiwa yang tidak terencana juga tidak diinginkan yang terjadi kepada seseorang atau suatu objek yang dapat mengakibatkan

dampak negatif seperti mengganggu aktivitas sosial, merusak fasilitas umum, menimbulkan luka, atau bahkan mengakibatkan kematian kepada korban[1].

Di provinsi Sumatra Selatan, terdapat sejumlah 1.209 kasus kecelakaan lalu lintas selama bulan Januari sampai dengan Juli 2022 [2], kemudian terhitung sejumlah 472 hektare kasus kebakaran hutan dan lahan selama kurun waktu Januari sampai dengan Mei 2022 [3]. Selain itu, tercatat juga sebanyak 6.515 kasus kejahatan atau kriminalitas di sepanjang tahun 2022 [4]. Berdasarkan peristiwa-peristiwa tersebut dapat disimpulkan bahwa di provinsi Sumatra Selatan masih banyak kasus kejadian keadaan darurat yang harus segera ditindaklanjuti.

Instansi-instansi pemerintahan di Indonesia memiliki layanan yang dapat menangani keadaan darurat, hanya saja nomor telepon atau kontak darurat yang disediakan di setiap daerah dari masing-masing instansi memiliki kontak yang berbeda-beda. Hal tersebut menyebabkan masyarakat kebingungan, kesulitan, dan membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan panggilan darurat [5].

Salah satu cara untuk menangani keadaan darurat secara cepat dan tepat adalah dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi. Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu kumpulan elemen yang saling terhubung satu sama lain dalam mendukung fungsi operasional dalam menyajikan informasi dan pengolahan data yang disesuaikan dengan kebutuhan [6]. Sistem informasi dapat diimplementasikan ke berbagai bentuk, salah satunya adalah dalam bentuk aplikasi berbasis mobile di mana aplikasi berbasis *mobile* memiliki beberapa keunggulan seperti dapat diakses kapan dan di mana saja, mudah dioperasikan, dan memiliki banyak basis pengguna.

Pengguna *smartphone* atau ponsel pintar pada tahun 2025 di Indonesia sendiri diprediksi akan mencapai 89% dari jumlah populasi, jumlah tersebut diperkirakan akan terus meningkat seiring waktu karena harga ponsel pintar yang semakin terjangkau. Pada tahun 2018, lebih dari setengah jumlah populasi di Indonesia atau setara 56,2% dari penduduk telah memakai ponsel pintar. Setahun berikutnya, sebanyak 63,3% masyarakat telah menggunakan ponsel pintar. Maka dari itu, di tahun 2025 diperkirakan ada sejumlah 89,2% dari penduduk di Indonesia akan menggunakan ponsel pintar [7].

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi pelaporan keadaan darurat berbasis mobile sebagai salah satu bentuk dari inovasi pelayanan publik di provinsi Sumatra Selatan yang mudah diakses oleh masyarakat untuk melaporkan keadaan dengan lebih cepat dan tepat hanya melalui satu sistem informasi berbasis mobile.

2. Metodologi

A. Objek Penelitian

Objek penelitian dari penelitian ini meliputi tiga objek utama, yaitu layanan rumah sakit atau ambulance, pemadam kebakaran, dan kepolisian di wilayah provinsi Sumatra Selatan.

B. Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, penelitian ini dilakukan melalui tahapan observasi atau studi lapangan, wawancara, dan studi pustaka.

1. Observasi atau Studi Lapangan

Penulis melakukan pemantauan langsung ke lapangan dengan cara mengobservasi aktivitas masyarakat dan melihat tayangan media massa atau internet mengenai situasi darurat yang sering terjadi di masyarakat. Selain itu, penulis juga melakukan pengamatan terhadap situasi tanggap darurat di layanan rumah sakit atau ambulance di Puskesmas Indralaya, Kepolisian Sektor (Polsek) Indralaya, dan Dinas Pemadam Kebakaran dan Penyelamatan Kabupaten Ogan Ilir (DPKP OI).

2. Wawancara

Wawancara atau diskusi yang dilakukan kepada dua objek, yaitu perwakilan masyarakat dan instansi penanganan keadaan darurat yang meliputi layanan rumah sakit atau ambulance, kepolisian, dan pemadam kebakaran.

Proses wawancara yang dilakukan ini digunakan untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam terkait kebutuhan dalam pengembangan sistem informasi pelaporan keadaan darurat agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

3. Studi Pustaka

Penulis mencari informasi yang berkaitan dengan topik penelitian melalui buku, jurnal, dan artikel yang ada di internet atau pun sumber-sumber lain untuk mendapatkan referensi yang berkaitan dengan pembahasan yang diteliti.

C. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak di penelitian ini menggunakan *metode extreme programming* (XP). XP merupakan proses pengembangan *object-oriented software* di mana metode ini sesuai untuk memenuhi kebutuhan aplikasi yang dinamis atau dapat berubah secara cepat. XP dilakukan melalui empat tahapan utama yang meliputi tahapan *planning, design, coding, dan, testing* [8].

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahapan awal dimulai dari tahapan perencanaan yang dilakukan melalui dua kegiatan perencanaan yang meliputi identifikasi permasalahan dan mencari target pengguna.

2. Perancangan (*Design*)

Tahapan perancangan sistem dan arsitektur menggunakan tiga jenis *Unified Modelling Language* (UML) yaitu *Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram*. UML merupakan jenis pemodelan sistem dan arsitektur pemrograman yang terstandarisasi bahasa visual pemodelan untuk membangun perangkat lunak berorientasi objek [9].

3. Pengkodean (*Coding*)

Tahapan pengkodean merupakan aktivitas penerapan dari rancangan sistem dan arsitektur yang telah dibuat ke dalam bentuk kode program. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa Dart yang merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang dibuat oleh Google yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *mobile*, web, atau pun *application server* secara cepat dan efisien [10] dengan menerapkan *framework* Flutter yang berfungsi untuk membangun *user interface*, kemudian sistem manajemen basis data akan menggunakan layanan dari Firebase.

4. Pengujian (*Testing*)

Setelah tahapan pengkodean selesai dilakukan, tahapan berikutnya adalah menguji sistem dengan menggunakan *Black box testing* yang bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun telah berfungsi dengan baik dan mengidentifikasi kemungkinan kesalahan apa saja dapat terjadi ketika aplikasi sedang berjalan.

D. Metode Proses

Untuk mengembangkan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna, peneliti menggunakan Firestore dan Global Positioning System (GPS). Firestore

merupakan salah satu produk atau layanan yang terdapat di Firebase di mana dalam pembuatan Sistem Informasi ini Firestore digunakan untuk melakukan sinkronisasi data secara cepat antar berbagai perangkat yang terhubung. Kemudian GPS digunakan untuk

mendapatkan posisi atau lokasi terkini dari keberadaan pengguna yang dikirimkan kepada penyedia laporan sehingga mempermudah penyedia layanan untuk menemukan lokasi pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Perencanaan (Planning)

Perencanaan dilakukan melalui proses identifikasi masalah dan menentukan target pengguna.

Berdasarkan proses pengumpulan data yang telah dilakukan, diketahui bahwa instansi-instansi pemerintahan di Indonesia sebenarnya sudah memiliki kontak darurat yang dapat dihubungi oleh masyarakat, hanya saja nomor telepon atau kontak darurat yang disediakan tersebut berbeda-beda untuk setiap daerah dan masing-masing instansi. Tidak hanya itu, kontak atau nomor telepon yang tersedia di internet dan media sosial seringkali juga merupakan kontak lama yang sudah tidak dapat dihubungi. Hal tersebut menjadi permasalahan penting bagi masyarakat untuk melakukan panggilan darurat atau menghubungi pihak terkait untuk meminta bantuan.

Target pengguna merupakan sasaran *audience* yang digunakan untuk mempertimbangkan kebutuhan fitur-fitur yang akan dibuat di sebuah aplikasi. Berikut merupakan kriteria target pengguna yang dituju untuk membangun sistem informasi pelaporan keadaan darurat berbasis mobile dalam inovasi pelayanan publik di provinsi Sumatera Selatan.

Tabel 1 Target Pengguna Aplikasi

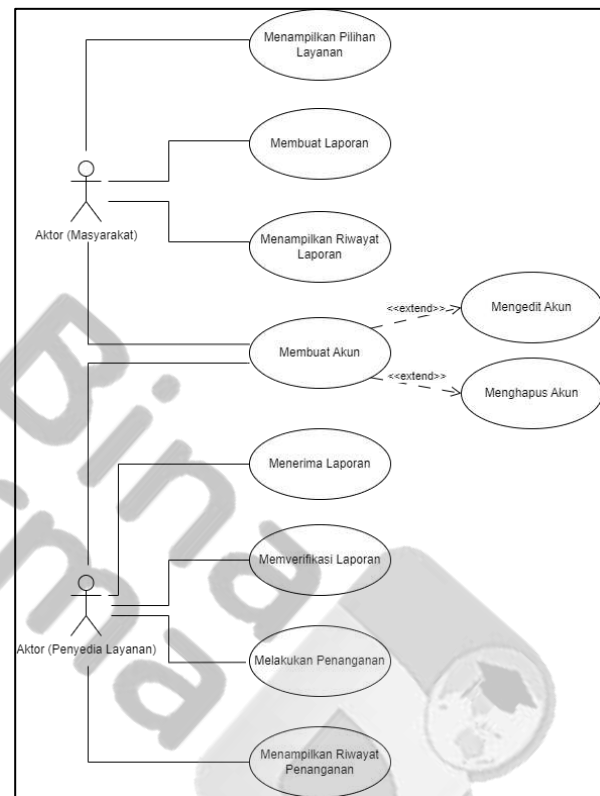
Kategori	Keterangan
Pengguna	Masyarakat umum dan penyedia layanan/jasa penanganan keadaan darurat
Lokasi	Masyarakat di Provinsi Sumatera Selatan
Rentang Usia	Tak terbatas usia
Pendidikan	Semua tingkat pendidikan (Bisa membaca)
Bahasa	Bahasa Indonesia

B. Perancangan (Design)

Tahapan perancangan menggunakan tiga jenis *Unified Modelling Language* (UML), yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

1. Use Case Diagram

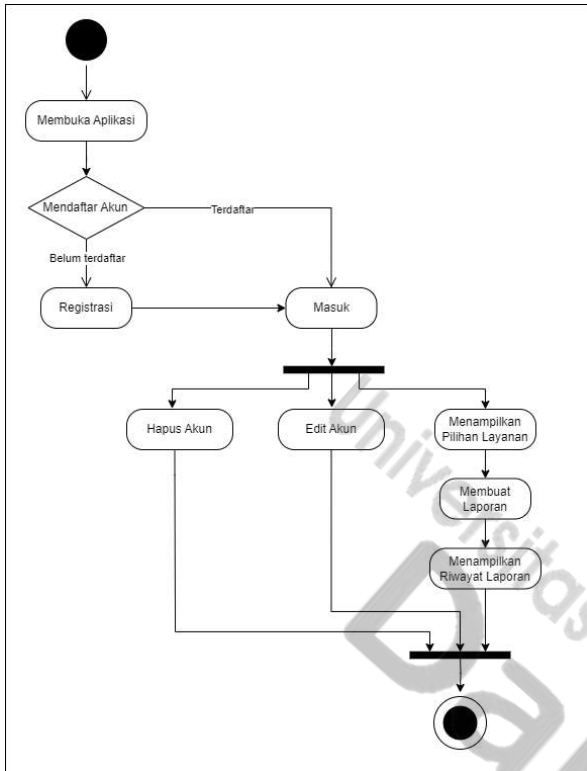
Berikut merupakan *Use Case Diagram* dalam perancangan sistem informasi pelaporan keadaan darurat berbasis *mobile*.



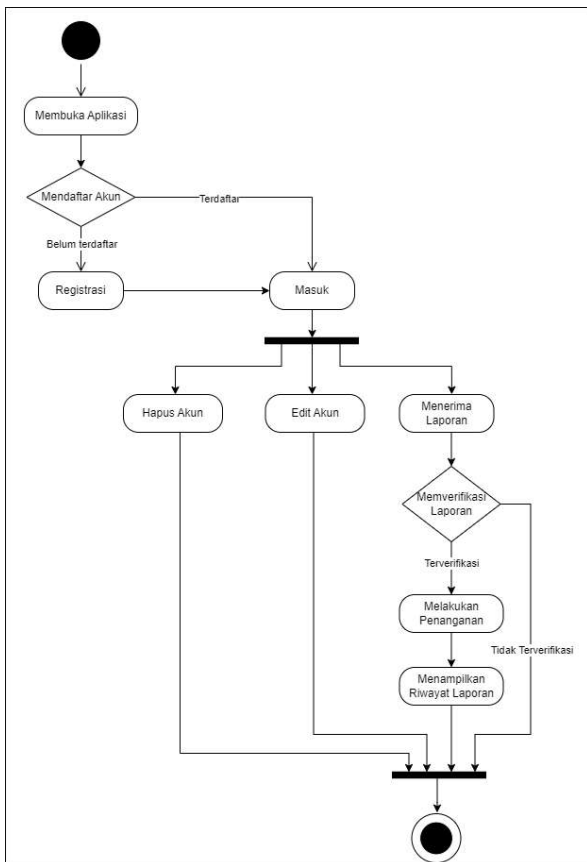
Gambar 1. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Berikut merupakan *Activity Diagram* dalam perancangan sistem informasi pelaporan keadaan darurat berbasis *mobile*.



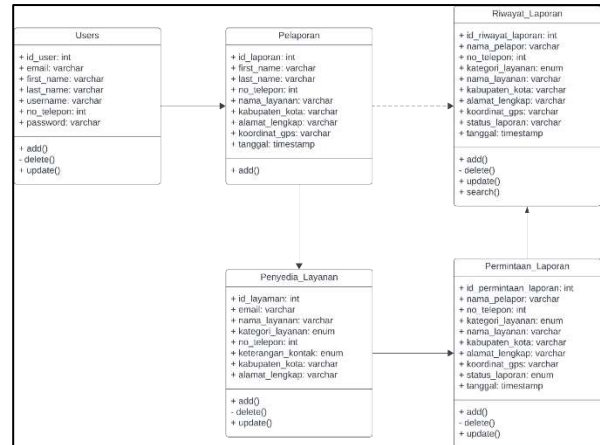
Gambar 2. Activity Diagram Pengguna (Masyarakat)



Gambar 3. Activity Diagram Penyedia Layanan

3. Class Diagram

Berikut merupakan *Class Diagram* dalam perancangan sistem informasi pelaporan keadaan darurat berbasis *mobile*.



Gambar 4. Class Diagram

C. Pengkodean (Coding)

Berikut merupakan gambaran hasil dari proses pengkodean yang telah dilakukan untuk membangun sistem informasi pelaporan keadaan darurat berbasis *mobile*.

1. Halaman On Boarding

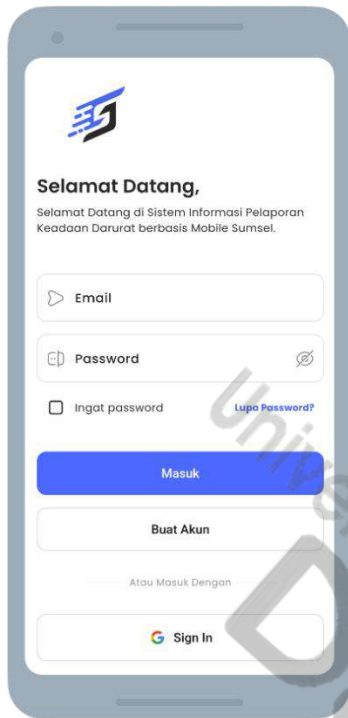
On boarding merupakan halaman awal yang tampil di layar ponsel pengguna ketika aplikasi pertama kali dibuka. Halaman ini berfungsi untuk memberikan gambaran secara umum terkait fungsi dan fitur dari aplikasi yang digunakan.



Gambar 5. Halaman On Boarding

2. Halaman Login

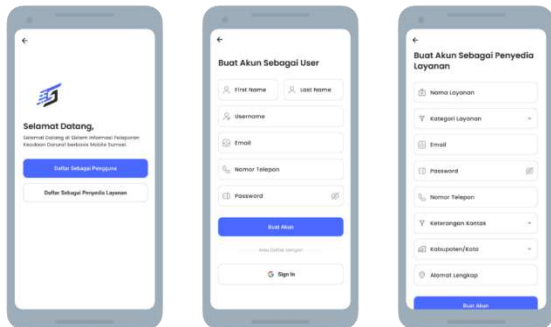
Halaman login merupakan halaman pembuka sebelum masuk ke menu utama aplikasi di mana pengguna dapat melakukan login atau proses masuk ke aplikasi menggunakan *email* dan *password* yang telah terdaftar. Selain menggunakan *email* dan *password*, pengguna juga dapat masuk ke aplikasi menggunakan fitur *Google Sign In*.



Gambar 6. Halaman Login

3. Halaman Register

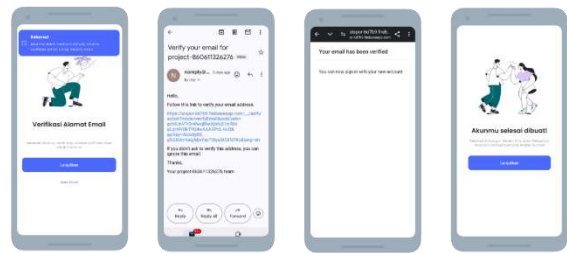
Halaman register merupakan halaman untuk melakukan pendaftaran akun. Di aplikasi ini, pengguna dapat mendaftarkan dua jenis tipe akun, yaitu akun sebagai pengguna dan sebagai penyedia layanan. Untuk melakukan pendaftaran, pengguna harus mengisi data yang dibutuhkan sesuai dengan jenis tipe akun yang dipilih.



Gambar 7. Halaman Register

4. Halaman Verifikasi Akun

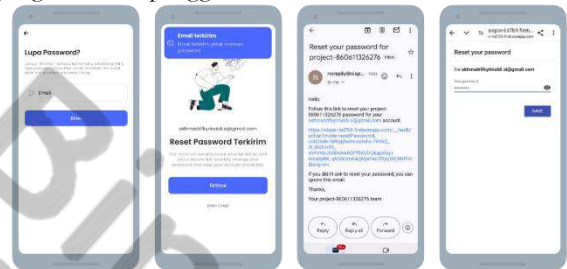
Halaman verifikasi akun berfungsi untuk memvalidasi identitas pengguna agar terhindar dari penyalahgunaan aplikasi. Halaman ini bekerja dengan cara memverifikasi akun dengan mengirim pesan konfirmasi rahasia melalui email.



Gambar 8. Halaman Verifikasi Akun

5. Halaman Lupa Password

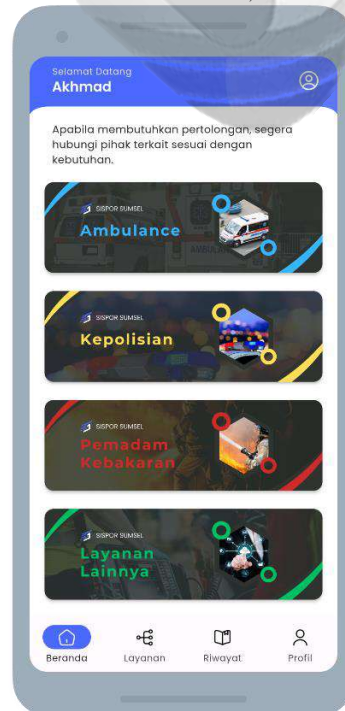
Halaman lupa password merupakan halaman yang dapat digunakan oleh pengguna apabila mengalami lupa kata sandi untuk masuk ke aplikasi. Fitur ini bekerja dengan cara mengirim pesan reset password melalui email yang diisi oleh pengguna.



Gambar 9. Halaman Lupa Password

6. Halaman Beranda

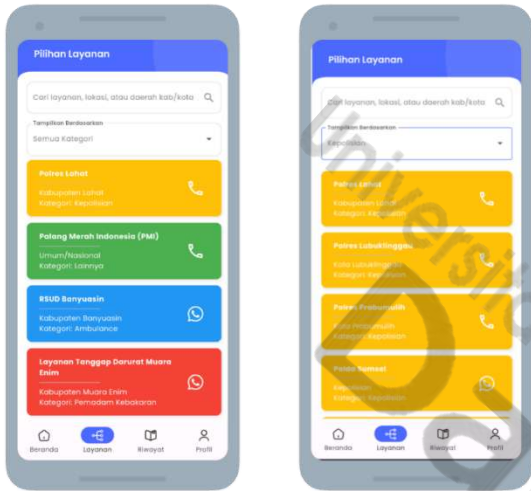
Halaman beranda atau menu utama menampilkan informasi-informasi utama terkait layanan keadaan darurat yang tersedia di aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melaporkan keadaan darurat ke kontak layanan yang dibutuhkan. Selain itu, di halaman ini tersedia bar navigasi yang dapat digunakan pengguna untuk berpindah halaman sesuai tujuan.



Gambar 10. Halaman Beranda

7. Halaman Layanan

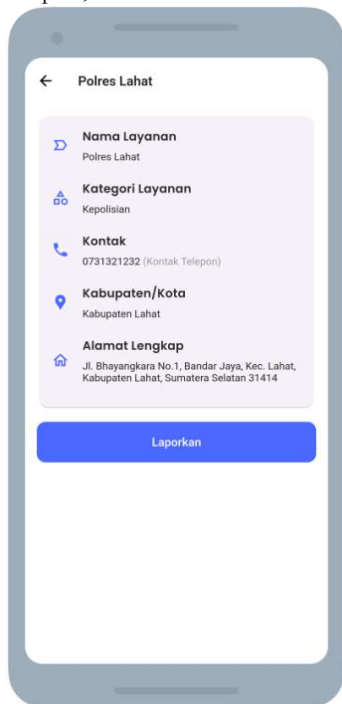
Halaman layanan menampilkan pilihan layanan keadaan darurat yang tersedia di aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melaporkan keadaan. Di halaman ini, pengguna dapat menggunakan beberapa fitur, seperti melakukan pencarian berdasarkan nama layanan atau daerah kabupaten/kota atau menggunakan fitur filter untuk menyaring kategori layanan, misalnya menampilkan kategori layanan Kepolisian saja.



Gambar 11. Halaman Layanan

8. Halaman Detail Layanan

Halaman detail layanan menampilkan informasi yang lebih mendalam terkait profil dari penyedia layanan seperti nama layanan, kategori layanan, nomor telepon, tipe kontak telepon, dan alamat.

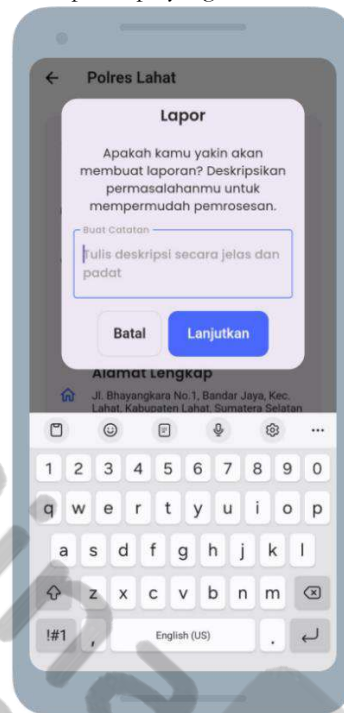


Gambar 12. Halaman Detail Layanan

9. Menu Pelaporan Keadaan

Menu pelaporan keadaan merupakan lanjutan dari halaman detail layanan setelah pengguna menekan

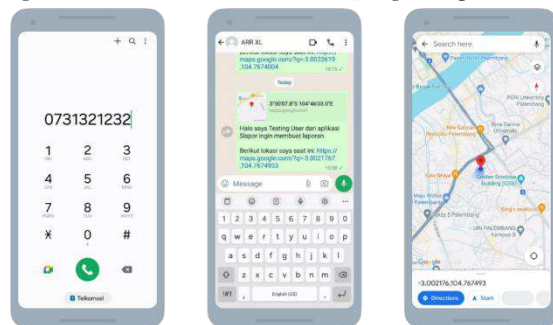
tombol "Laporkan". Di menu ini, pengguna diberikan pop up tampilan untuk mengonfirmasi apakah pengguna benar-benar ingin melapor atau tidak. Selain itu, pengguna juga diminta untuk mengisi deskripsi singkat terkait bantuan seperti apa yang dibutuhkan.



Gambar 13. Menu Pelaporan Keadaan

10. Tampilan Lanjutan Pelaporan

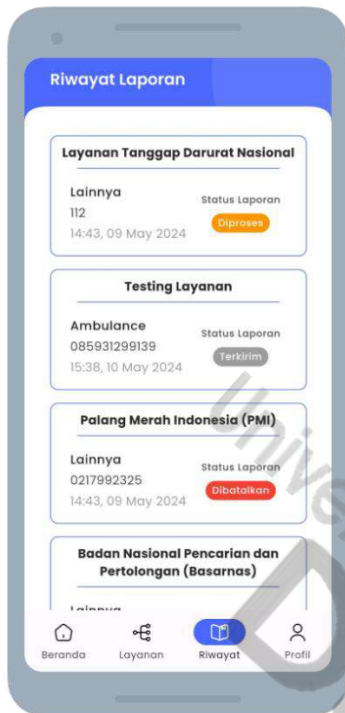
Setelah pengguna mengonfirmasi laporan, aplikasi akan bernavigasi ke aplikasi WhatsApp jika tipe kontak yang tersedia merupakan kontak WhatsApp atau menuju kontak telepon jika kontak yang disediakan merupakan kontak bertipe nomor telepon. Apabila kontak yang terhubung merupakan jenis WhatsApp maka pengguna dapat mengirim pesan otomatis yang berisi informasi singkat terkait data diri dan lokasi Google Maps terkini.



Gambar 14. Tampilan Lanjutan Pelaporan

11. Halaman Riwayat Laporan

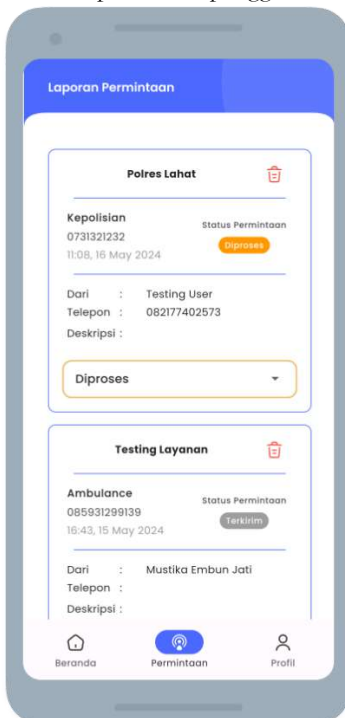
Halaman riwayat laporan merupakan halaman yang berfungsi untuk melihat status laporan yang dikirim di mana pengguna dapat melihat status laporannya berupa status terkirim, diproses, selesai, atau dibatalkan.



Gambar 15. Halaman Riwayat Laporan

12. Halaman Laporan Permintaan

Halaman laporan permintaan merupakan halaman yang hanya dapat diakses oleh akun penyedia layanan di mana penyedia layanan dapat melakukan modifikasi terkait permintaan laporan dari pengguna.

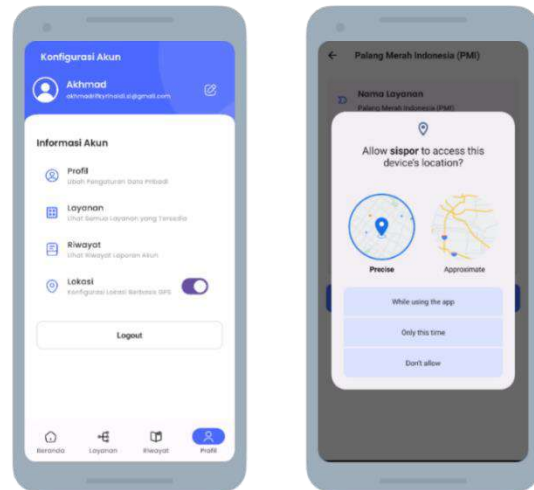


Gambar 16. Halaman Laporan Permintaan

13. Halaman Konfigurasi Aplikasi

Halaman konfigurasi aplikasi merupakan halaman yang berisi kumpulan dari beberapa menu untuk

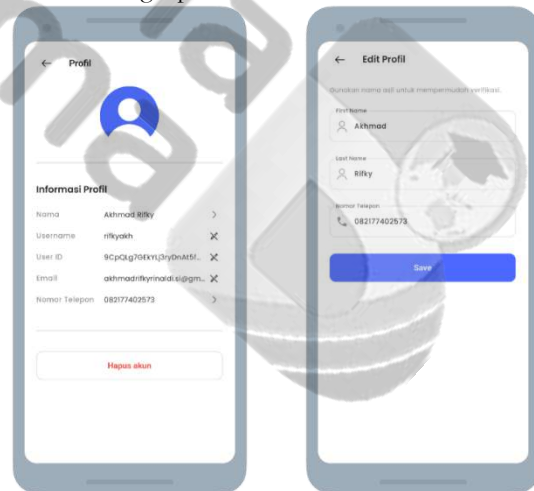
bernavigasi ke halaman-halaman tertentu atau dapat digunakan juga untuk mengaktifkan GPS.



Gambar 17. Halaman Konfigurasi Aplikasi

14. Halaman Pengaturan Profil

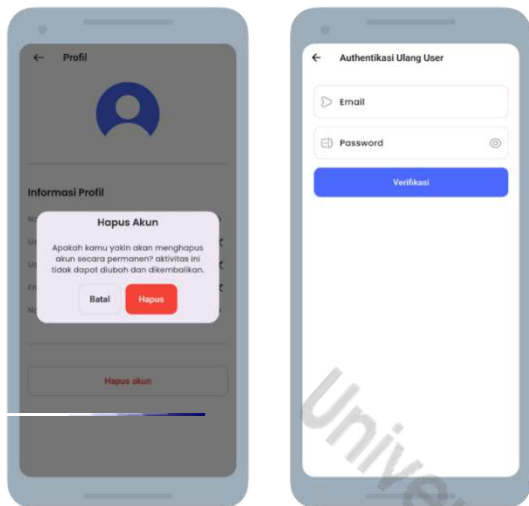
Halaman pengaturan profil merupakan halaman untuk melihat data diri yang terdaftar ketika registrasi akun. Di halaman ini pengguna atau penyedia layanan dapat melakukan tindakan seperti memperbarui data profil atau menghapus akun.



Gambar 18. Halaman Pengaturan Profil

15. Menu Hapus Akun

Untuk menghapus akun, pengguna harus melakukan autentikasi ulang atau memasukkan email dan password kembali sebagai bentuk konfirmasi penghapusan akun yang benar-benar dilakukan oleh pengguna aslinya.



Gambar 18. Menu Hapus Akun

16. Mode Gelap/Terang

Mode gelap/terang merupakan fitur dekorasi tambahan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menyesuaikan preferensi warna di suatu user interface. Mode gelap/terang ini sudah responsif terhadap pengaturan sistem di masing-masing smartphone pengguna.



Gambar 19. Mode Gelap/Terang

D. Pengkodean (Testing)

Berikut merupakan tabel pengujian blackbox testing Sistem Informasi Pelaporan Keadaan Darurat Berbasis Mobile terhadap tiga jenis smartphone Android, diantaranya adalah Samsung Galaxy A34 (Android 14), Xiaomi Redmi 8 (Android 10), dan Xiaomi Redmi 5 Plus (Android 8).

Tabel 2 Black Box Testing

No	Unit Testing	Sesuai Harapan	
		Ya	Tidak
1	On Boarding	✓	-
2	Login	✓	-
3	Registrasi	✓	-
4	Verifikasi Akun	✓	-
5	Lupa Password	✓	-
6	Google Sign In	✓	-
7	Beranda/ Halaman Utama	✓	-
8	Navigasi Bar	✓	-
9	Menu Layanan	✓	-

10	Detail Layanan	✓	-
11	Riwayat Laporan	✓	-
12	Halaman Permintaan	✓	-
13	Menu Informasi Akun	✓	-
14	GPS	✓	-
15	Profil	✓	-
16	Hapus Akun	✓	-
17	Log Out	✓	-
18	Dark/Light Mode	✓	-

4. Kesimpulan

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem informasi pelaporan keadaan darurat berbasis mobile yang dapat diakses melalui aplikasi Android yang dapat digunakan oleh masyarakat di provinsi Sumatra Selatan sesuai dengan fungsinya.

Dengan adanya sistem informasi pelaporan keadaan darurat berbasis mobile ini, masyarakat dapat lebih mudah menghubungi pihak penanganan keadaan darurat karena telah terhubung dengan berbagai penyedia layanan melalui satu aplikasi.

Sistem informasi ini masih memiliki banyak ruang untuk dapat dikembangkan menjadi lebih baik dengan melakukan inovasi terhadap fungsi, fitur, penambahan jenis layanan, atau perbaikan tampilan user interface dan user experience.

5. Daftar Pustaka

[1] Septiadi, Frangky. "Analisa persiapan menghadapi keadaan darurat di gedung bertingkat ditinjau dari international safety rating system (Studi kasus: Gedung pusat telekomunikasi PT. Siemens-Indonesia)= Analyze the preparation to face emergency situation at storey building based on international safety rating system (Case study: Gedung pusat telekomunikasi PT. Siemens-Indonesia)." (2008).

[2] Bima, Elko. "Jasa Raharja catat 1.209 kecelakaan lalu lintas di Sumsel selama Januari-Juli". AntaraNews, 2022. Available: <https://sumsel.antarane.ws.com/berita/666277/jas-a-raharja-catat-1209-kecelakaan-lalu-lintas-di-sumsel-selama-januari-juli>. [Diakses 31 Oktober 2023].

[3] CNN Indonesia. "472 Hektare Lahan di Sumsel Terbakar, Lebih luas dari Karhutlah 2021". CNN Indonesia, 2022. Available: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220714153129-20-821581/472-hektare-lahan-di-sumsel-terbakar-lebih-luas-dari-karhutla-2021>. [Diakses 31 Oktober 2023].

[4] Fauzi. "Sepanjang 2022 Angka Kriminalitas di Sumsel Menurun, Kasus Curat Paling Masih Mendominasi". Detik Sumsel, 2022. Available: <https://www.detiksumsel.com/nasional/pr-9747553059/sepanjang-2022-angka-kriminalitas-di>

- sumsel-menurun-kasus-curat-paling-masih-mendominasi. [Diakses 31 Oktober 2023].
- [5] Dewantara, Ricky Angga, Muhammad Azhar Irwansyah, and Helen Sastypratiwi. "Aplikasi Pelaporan Darurat Berbasis Android." JUARA (Jurnal Aplikasi dan Riset Informatika) 1, no. 1: 72-79.
- [6] Lubis, Baginda Oloan. "Penerapan Global Extreme Programming Pada Sistem Informasi Workshop, Seminar Dan Pelatihan Di Lembaga Edukasi." Jurnal Informatika 3, no. 2 (2016).
- [7] Retalia, Retalia, Tritjahjo Danny Soesilo, and Supto Irawan. "Pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja." Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 12, no. 2 (2022): 139-149.
- [8] Supriyatna, Adi, and M. Informatika. "Metode Extreme Programming pada pembangunan WEB aplikasi seleksi peserta pelatihan kerja." Jurnal Teknik Informatika 11, no. 1 (2018): 1-18.
- [9] As, Rosa, and Muhammad Shalahudin. "Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek." (2021).
- [10] Napoli, Marco L. Beginning flutter: a hands on guide to app development. John Wiley & Sons, 2019.

