

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna dan paling tinggi derajatnya. Di dunia ini tidak ada satu pun manusia yang sama dan tidak ada satu pun manusia yang mampu hidup sendiri. Sehingga dipastikan setiap manusia selalu melekat di dalam dirinya status yang tidak dapat dipisahkan, yaitu makhluk individu dan makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial yang harus saling bekerja sama dalam memenuhi kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi sendiri, melainkan harus memerlukan bantuan pihak lain yakni melalui organisasi.

Organisasi merupakan wadah atau tempat berkumpulnya orang dengan pemikiran yang sistematis, dipimpin, terkendali, rasional dalam memanfaatkan segala sumber daya dengan untuk bisa mencapai tujuan organisasi. Yayasan adalah bentuk contoh dari organisasi yang bergerak di bidang sosial, keagamaan, maupun kemanusiaan. Salah satu faktor pendukung demi kemajuan sebuah yayasan adalah masalah pendanaan. Setiap yayasan pasti membutuhkan dana dalam melakukan berbagai program - program pelayanannya. Secara umum yayasan memperoleh pendanaan yang bersumber dari berbagai donatur baik pemerintah, swasta maupun perseorangan. Namun sering kali dana yang diperoleh dari donatur tersebut tidak mampu untuk mewujudkan program-program yang telah dibuat.

Permasalahan umum yang dihadapi adalah kurangnya minat masyarakat untuk berdonasi pada program - program yang ditawarkan, dikarenakan penyampaian informasi hanya melalui selebaran brosur yang ditempatkan di sekitar lingkungan yayasan atau dibagikan pada kegiatan - kegiatan sosial maupun keagamaan. Informasi dari yayasan juga tidak detail, akibatnya masyarakat tidak bisa mengikuti perkembangan program secara cepat tentang penggalangan dana apa saja yang telah diadakan oleh yayasan tersebut.

Permasalahan lain yakni, proses donasi masih menggunakan cara yang konvensional dan manual baik dalam pencatatan, perhitungan maupun dalam pembuatan laporan, hal tersebut menyebabkan pengelolaan donasi menjadi lebih lama. Selain itu dalam membuat laporan donasi, petugas harus merekap data donasi yang jumlahnya tidak sedikit secara manual. Proses-proses tersebut akan lebih dipermudah menggunakan teknologi komputerisasi berbasis website dengan konsep portal sistem yang pada masa sekarang ini makin berkembang dan prosesnya lebih cepat dan efektif.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membangun suatu "Portal Donasi Berbasis Web Dengan Metode *Crowdfunding Donation Based*" sehingga akan memudahkan bagi administrator yayasan serta pengguna dalam hal ini ialah donatur. Memberikan kemudahan untuk mengakses informasi mengenai program pendanaan yang terlaksana di beberapa organisasi.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Pembahasan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun untuk pengelolaan informasi program donasi.
2. Sistem ini memakai penerapan metode *Crowdfunding* yang mana hal ini akan berpengaruh pada manajemen pengelolaan sistem portal tersebut.
3. Sistem ini memberikan informasi pelaksanaan program, waktu, dana, dan organisasi yang terkait.
4. Sistem ini dilengkapi dengan fitur notifikasi via telegram untuk memberikan info kepada donatur terkait dana transaksi yang masuk ke organisasi, dan perkembangan dari program donasi lainnya.

#### **1.4. Tujuan**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah, menghasilkan sebuah sistem website portal donasi yang terintegrasi dari beberapa organisasi di kota kudas dan sekitarnya.

#### **1.5. Manfaat**

##### **1.5.1. Bagi Penulis**

1. Dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
2. Dapat melakukan perbandingan antara ilmu teori yang didapatkan selama dibangku perkuliahan dengan dunia pekerjaan yang sesungguhnya.

##### **1.5.2. Bagi Akademis**

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu baik teori maupun praktek yang telah diberikan di kelas perkuliahan.
2. Acuan penilaian untuk mahasiswa serta dijadikan bahan evaluasi pembelajaran untuk periode berikutnya.
3. Membekali kemampuan dasar dalam menangani masalah atau suatu proyek yang akan didapatkan setelah lulus nantinya.

##### **1.5.3. Bagi Instansi**

1. Mempercepat penyebaran akan informasi mengenai program pendanaan yang diadakan.
2. Membantu pengelolaan administrasi (donatur, program, dan transaksi) sehingga akan lebih terstruktur dalam pendataan.

#### **1.6. Metodologi Penelitian**

##### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Agar memperoleh data yang lebih relevan, akurat, *reliable*, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara:

## 1. Sumber Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari tempat atau objek penelitian baik melalui pengamatan dan pencatatan tentang objek penelitian. Sumber data primer meliputi:

### a) Observasi

Observasi dilakukan dengan datang ke beberapa organisasi di yang dituju, dan mengamati proses yang berkaitan dengan program donasi.

### b) Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan pimpinan maupun pengurus di organisasi mengenai proses bisnis yang berjalan.

## 2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder bisa diperoleh dari literatur atau buku. Sumber data sekunder meliputi:

### a) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikumpulkan dari literatur maupun dokumentasi dari media internet atau sumber informasi lainnya. Studi dilakukan dengan mencari referensi penelitian tentang donasi dari beberapa sumber, salah satunya seperti yang tertera di tinjauan pustaka dari hasil skripsi Sarah Faradila (2016) dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pelaporan Hasil Donasi ZIS Menggunakan *SMS Gateway*".

### b) Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan dikumpulkan dari buku maupun jurnal yang sesuai dengan tema permasalahan penelitian. Studi dilakukan dengan mencari referensi mengenai metode yang digunakan yakni *crowdfunding*.

## 2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering juga disebut metode *waterfall*. Menurut Sukamto, R.A. dan Shalahuddin, M. (2018), *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain:

### 1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

### 2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

### 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

#### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

#### 5. Pendukung atau Pemeliharaan

Namun tahap ini tidak dilakukan, karena hasil akhirnya adalah pengujian saat sidang skripsi dan setelah itu selesai.

### 3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Sukamto, R.A. dan Shalahuddin, M. (2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

#### 1. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

#### 2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun

sistem. Kelas memiliki apa yang disebut dengan atribut dan metode atau operasi.

### 3. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

### 4. *Activity Diagram*

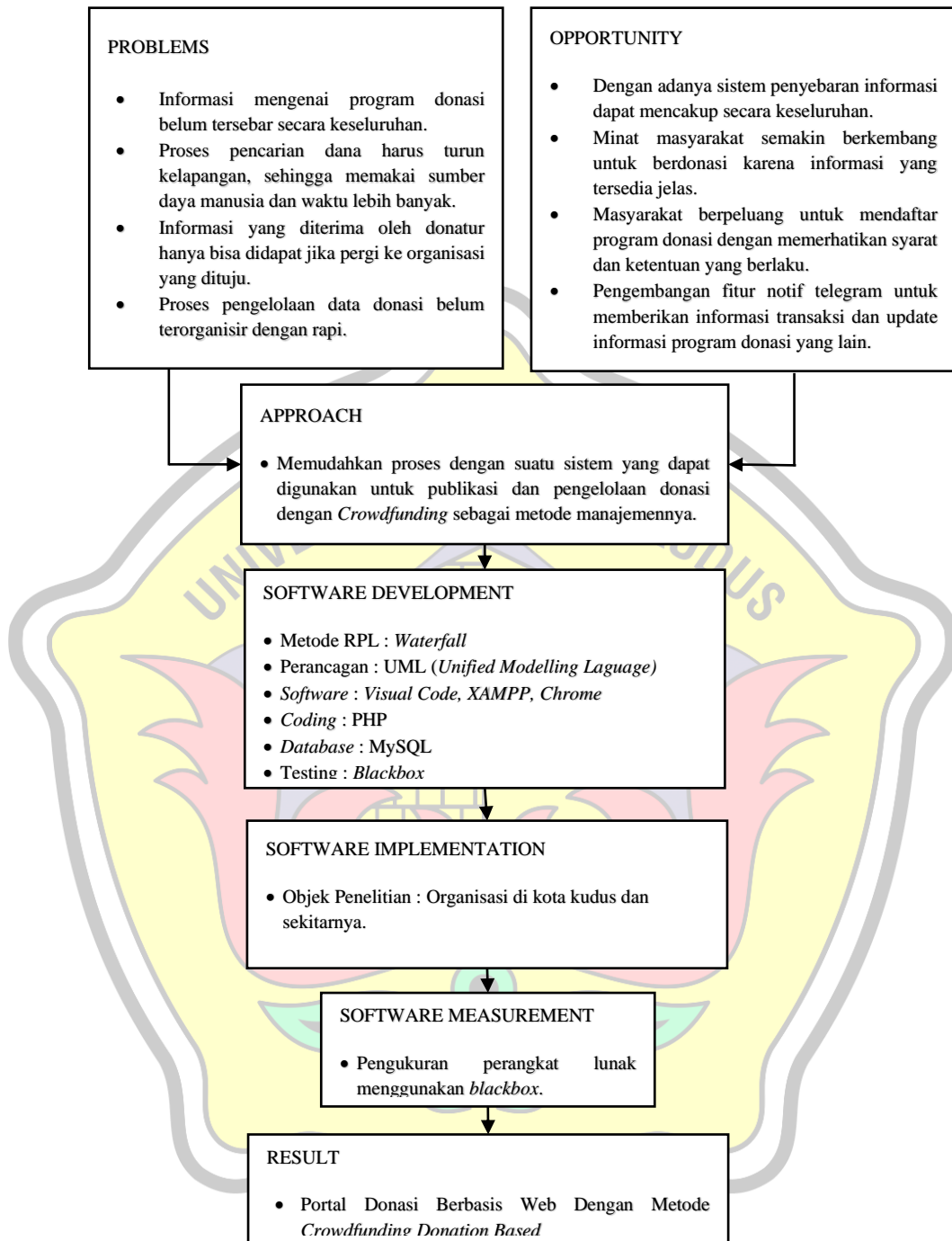
*Activity diagram* yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

### 5. *Statechart Diagram*

*Statechart diagram* atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek, diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

## 1.7. **Kerangka Pemikiran**

Kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran Sistem Informasi Donasi pada Organisasi Berbasis Website