

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Filantropi adalah sebuah lembaga di bidang sosial yang sudah tersusun dan terprogram untuk membantu mengentaskan masalah (seperti kemiskinan). Fungsi dari lembaga filantropi yaitu meningkatkan kesejahteraan bagi para penerima manfaat dalam jangka pendek maupun berkelanjutan[1]. Proses aktivitas dari sebuah lembaga filantropi yaitu berupa donasi dari para donatur, kemudian diimplementasikan terhadap program-program, dan hasilnya berupa program yang telah dilaksanakan.

Salah satu lembaga filantropi di Indonesia adalah Yayasan Gerak Sedekah Cilacap (GSC) yang beralamat di Jalan Sulawesi, Puri Tanjung Intan Nomor B-2, Perumahan Pertamina, Gunungsimping, Kecamatan Cilacap Tengah, Kabupaten Cilacap. GSC adalah organisasi non-profit yang fokus terhadap isu-isu kemanusiaan dan penanganan bencana hingga pemulihan pasca-bencana. Penanganan tersebut berasal dari dana yang dihimpun dengan berbagai teknik, seperti galang dana, kaleng donasi, dan transfer melalui rekening. Penghimpunan dana ini disebut *fundraising*. Ruang lingkup *fundraising* sangat luas, contohnya seperti pembangunan masjid, beasiswa pendidikan, bedah rumah, dan lain sebagainya. Target bantuan *fundraising* GSC mencakup beberapa divisi, seperti Pendidikan, Kemanusiaan, Kesehatan, Dakwah, Sosial, dan Ekonomi. Selain itu, cara kerja *fundraising* dilakukan seseorang yang disebut *fundraiser*. *Fundraiser* menginformasikan target bantuan kepada donatur melalui *campaign* (kampanye), sehingga donatur dapat mendonasikan sebagian hartanya.

Adanya sistem informasi manajemen membuat segalanya menjadi mudah dan efisien. Sistem informasi manajemen menjadi salah-satu bagian terpenting dalam proses berjalannya manajemen organisasi. Sehingga membuat Yayasan Gerak Sedekah Cilacap (GSC) seringkali menghadapi berbagai permasalahan dalam pelaksanaan pengumpulan donasi. Seperti permasalahan pengenalan *campaign* program donasi yang terbuka kepada masyarakat. Pencatatan data donatur, *campaign*, dan transaksi donasi yang sering kali terlewatkan, tidak lengkap, terdapat banyak kekeliruan. Adanya donasi palsu yang sering kali mengganggu proses administrasi dikarenakan harus melakukan pengecekan mutasi

terlebih dahulu. Selain itu, yayasan ini hanya membuka donasi melalui *transfer* dan pembayaran langsung sehingga membuat donatur kesulitan dalam donasi. Sehingga perlu adanya pembuatan sistem yang digunakan untuk mempermudah dalam pencatatan administrasi donasi dan proses *fundraising* atau penggalangan dana. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan sistem informasi donasi yang efektif dan efisien yang dapat memudahkan pelaksanaan program donasi di GSC.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan suatu sistem untuk mempublikasikan *campaign* dan menampung donasi online melalui sebuah *website*, dengan tujuan meminimalisir pencatatan manual. Sistem donasi online yang umumnya dikenal sebagai *crowdfunding* sangat berguna dalam menciptakan sistem informasi yang efisien bagi pengguna, sehingga dapat membantu mengatasi masalah kemiskinan dalam masyarakat. Untuk mengembangkan sistem ini, kami menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode RAD dipilih karena dapat mempercepat waktu pengembangan perangkat lunak, dengan fokus pada pemodelan dan prototyping. Hal ini memudahkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dan pengembangan solusi yang tepat. Dengan melibatkan prototipe tersebut, pihak pelanggan dapat aktif berpartisipasi dalam proses pengembangan. Selain itu, metode *RAD* juga membantu dalam mendeteksi kesalahan lebih awal selama proses pengembangan, sehingga memungkinkan tindakan perbaikan yang lebih cepat diambil.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi Donasi di Yayasan Gerak Sedekah Cilacap.

1.2.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi Donasi di Yayasan Gerak Sedekah Cilacap yang dapat:

1. Mempermudah admin dalam mengakses dan mengelola data donasi dan data donatur yang masuk serta untuk memantau rekapan donasi.
2. Donatur dapat mencari dengan mudah dan efisien informasi tentang penggalangan dana.
3. Mengurangi resiko penipuan donasi yang menyebabkan kesalahan pencatatan.

4. Memudahkan donatur dalam proses transaksi pembayaran yang bisa menggunakan platform pembayaran seperti *E-wallet*, *Virtual Account (VA)*, *Transfer*, Kartu kredit, dan lain-lain yang didukung *payment gateway*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka penulis menyimpulkan rumusan permasalahannya yaitu : “Bagaimana membangun sebuah sistem informasi donasi di Yayasan Gerak Sedekah Cilacap?”.

1.4 Batasan Masalah

Dalam mengembangkan sistem informasi di Yayasan Gerak Sedekah Cilacap, agar pembahasan masalah tidak meluas maka perlu batasan dalam sistem ini, yaitu:

1. Sistem hanya mengatur pengelolaan donatur dan donasi yang bertransaksi melalui *website*.
2. Sistem tidak mencakup proses pendistribusian atau penyerahan kepada penerima manfaat.
3. Sistem tidak mencakup keuangan lembaga di Yayasan Gerak Sedekah Cilacap.
4. Sistem tidak mencakup audit keuangan atau *vouching* lembaga di Yayasan Gerak Sedekah Cilacap.
5. Sistem tidak mencakup SEO (*Search Engine Optimization*).

1.5 Metodologi

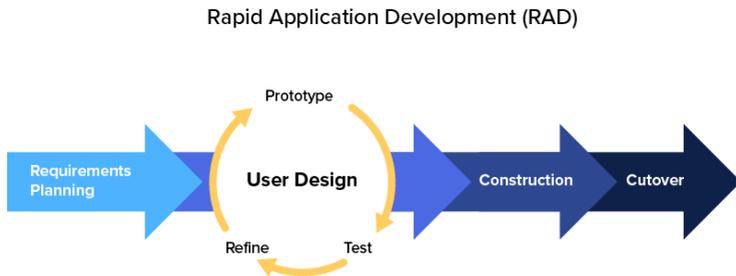
Metode ini memiliki dua tahapan yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan sistem. Antara lain sebagai berikut.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data merupakan kumpulan dari data-data yang telah diperoleh. Tahap pengumpulan data dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dari studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka sendiri dapat dilakukan dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan dengan bantuan berbagai macam materi yang ada di perpustakaan, seperti buku, makalah, dokumen, catatan, majalah, kisah-kisah sejarah dan sebagainya. Sedangkan studi lapangan dapat dilakukan dengan cara observasi atau mengamati objek yang akan di jadikan penelitian dan wawancara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan[2].

1.5.2 Tahap Pengembangan Sistem

Metodologi yang kedua adalah pengembangan sistem. Pada sistem ini, penulis mengembangkan sistem menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*. *Rapid Application Development (RAD)* mengikuti tahapan pengembangan sistem seperti umumnya, tetapi mempunyai kemampuan untuk menggunakan kembali komponen yang ada (*reusable object*) sehingga pengembang tidak perlu membuat dari awal lagi dan waktu lebih singkat. *Rapid Application Development (RAD)* merupakan model proses pengembangan perangkat lunak secara linear *sequential* yang menekankan pada siklus pengembangan yang sangat singkat[3]. Gambaran dari metode pengembangan sistem dengan metode RAD ini dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut:



Gambar 1. 1 Tahapan *Rapid Application Development*[3]

Metode ini memiliki beberapa tahapan seperti berikut ini:

1. Rencana Kebutuhan (*Requirements Planning*)
Pada tahap ini pengguna dan penulis saling bertemu untuk meneliti dan memecahkan masalah yang sedang terjadi, menentukan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat sistem aplikasi, karena tahap ini merupakan langkah awal keberhasilan pembuatan sistem serta dapat menghindari kesalahan komunikasi antara pengguna dan penulis[3].
2. Desain Pengguna (*User Design*)

Fase ini merupakan fase desain RAD antara penganalisis dan pemrogram untuk merancang sebuah sistem yang akan dibangun. Penganalisis dan pemrogram saling bekerja sama dalam membangun sistem dan menunjukkan representasinya dalam bentuk visual desain dan pola kerja kepada pengguna sistem. Pada fase ini juga pengguna merespon prototipe yang telah dirancang. Penganalisis dan pemrogram dapat memperbaiki serta menganalisis modul-modul yang dirancang berdasarkan dari respon pengguna sistem[3].

3. Kontruksi (*Construction*)

Fase Konstruksi merupakan fase eksekusi dalam bentuk pembuatan script program dan merupakan kelanjutan dari fase kedua. Pada fase ini juga menunjukkan platform, *hardware*, dan *software* yang digunakan. Setiap desain yang dibuat pada fase sebelumnya, akan ditingkatkan dengan menggunakan perangkat RAD. Setelah fungsi baru tersedia, fungsi baru tersebut ditujukan kepada pengguna untuk mendapatkan interaksi dan revisi, selanjutnya penganalisis akan melakukan perubahan dalam setiap desain aplikasi berdasarkan instruksi dari pengguna[3].

4. *Cutover*

Tahap ini adalah pengujian keseluruhan sistem yang dibangun semua komponen perlu diuji secara menyeluruh dengan *Black-Box Testing* supaya dapat mengurangi risiko cacat sistem[3]. *Black-Box Testing* merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak.

1.5.3 Metode Pengujian Sistem *Black-Box*

Pengujian sistem merupakan pengujian perangkat lunak atau *software* yang lengkap dan terintegrasi. Salah satu metode pengujian sistem yang digunakan adalah *black-box testing* atau pengujian kotak hitam.

Metode pengujian sistem *black-box* atau dalam bahasa Inggris disebut *black-box testing* merupakan metode pengujian perangkat lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur program atau internal kode[3].

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini disusun berdasarkan bab-bab yang terdiri dari lima bab dan akan diperjelas pada beberapa sub bab. Secara keseluruhan, laporan ini disusun dalam sistematika sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI

Berisi tentang kutipan hasil penelitian sebelumnya. Selain itu, bab ini berisi dasar-dasar teori yang mendukung pengembangan sistem.

3. BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang metode dan rancangan yang digunakan untuk pengembangan sistem.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan tentang keluaran atau *output* yang diperoleh dari pembuatan atau pengembangan sistem.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi hal-hal yang bisa disimpulkan dari hasil perancangan dan analisa. Selain itu, bab ini berisi tentang saran yang menjelaskan tentang hal-hal yang dianggap penting dan diketahui oleh pembaca dalam rangka pengembangan sistem.