

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Setiap lembaga *non profit* pasti membutuhkan dana dalam melakukan berbagai program. Secara umum lembaga lembaga *non profit* 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 yang telah dibuat oleh suatu lembaga lembaga *non profit*. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh lembaga *non profit* adalah kurangnya minat masyarakat untuk berdonasi pada program yang ditawarkan melalui selebaran brosur yang dibagikan pada kegiatan. Seringkali terjadi penumpukan data-data donatur yang melakukan proses donasi sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan laporan, serta tidak transparan dalam proses pencairan dana. Hal tersebut akan mempengaruhi keinginan masyarakat untuk bersedekah serta tidak efektif dalam proses donasi.

Donasi *online* merupakan salah satu bentuk transformasi teknologi yang terjadi pada saat ini. Sistem donasi online merupakan sistem penggalangan donasi secara online dan pada awalnya sistem ini adalah menggunakan penggalangan donasi online seperti didalam bidang *e-commerce*. Semakin lama metode ini banyak digunakan dalam bidang Donasi atau *crowdfunding* dalam salah satu contohnya adalah aplikasi kitabisa.com. Dalam penerapan sistem penggalangan donasi donasi secara online dengan *crowdfunding* secara langsung membuat peralihan sistem secara offline ke online. dengan pengumpulan donasi secara online akan membuat lebih cepat dari pada melakukan donasi secara offline. dengan adanya internet dan aplikasi. membuat sangat cepat untuk menyebarkan informasi secara cepat dan luas. selain proses yang sangat mudah. seperti memberikan donasi dapat melalui transfer bank, kartu kredit, debit, dan juga bisa menggunakan aplikasi *e-wallet*.

Payment gateway merupakan sistem yang sering digunakan untuk saat ini. Menurut artikel dari Midtrans.com *Payment gateway* adalah sebuah sistem yang mengotorisasi proses penggalangan donasi dari pembeli ke penjual. Sistem penggalangan donasi ini biasanya digunakan dalam dunia *e-commerce* oleh toko online terpercaya, karena dalam hal itu sistem *Payment gateway* ini bisa juga digunakan untuk donasi dan bisa tercatat secara langsung oleh sistem tersebut. dengan *Payment gateway* pendonor bisa memudahkan untuk berdonasi dengan pilihan sendiri dan tidak terbebani oleh admin yg tinggi karena terbatasnya bank atau *e-wallet* yang tersedia. dengan menggunakan *Payment gateway* ini sangat memudahkan transaksi dengan metode sederhana dan aman, tanpa harus mencatat dan membuka situs e-banking.

Hal ini juga dialami oleh Yayasan Pelita Cilik Indonesia atau Project ChildIndoensia adalah organisasi lokal non-profit berbasis di Yogyakarta yang memiliki fokus memberikan pendidikan tambahan kepada anak-anak dan komunitas binaan.

Sejak didirikan pada tahun 2011, fokus organisasi adalah pada aspek pendidikan mengenai kesehatan, lingkungan dan tanggap bencana (*disaster resilience*) serta memberikan wadah pembelajaran menyeluruh kepada masyarakat bantaran sungai dan tepi pantai. Misi Project Child Indonesia adalah untuk terus memberikan dampak positif terhadap anak-anak dan komunitas rentan melalui program yang berkelanjutan. Beberapa sistem sudah berjalan adalah pelayanan donasi *Crowdfunding* dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga dan donasi sekali waktu. karena belum ada sistem atau platform yang bisa menghasilkan donasi yang sifatnya rutin.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka penulis membuat penelitian dengan judul Sistem Informasi Sistem Informasi *Website* Penggalangan Donasi Rutin Project Child Indoensia Menggunakan Metode *Payment gateway Crowdfunding*. dengan harapan dapat menghasilkan aplikasi untuk mengelola sistem informasi penggalangan donasi rutin yang terintegrasi dengan *Payment*

gateway dan dapat diakses melalui berbagai platform sehingga pengaksesan sistem informasi lebih mudah dengan metode penggalangan donasi secara online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diurikan, maka perumusan masalah skripsi ini adalah untuk mengembangkan aplikasi crowdfunding donasi yang dapat menjangkau calon donator lebih luas dan mempermudah calon donator dalam berdonasi. Sistem pengolahan pencatatan donasi yang sering berbede-beda platform sering terjadi kesalahan saat pengimputan dalam hal ada yang terlupa di beberapa platform. Keterbatasan dalam hal pemberian fasilitas transfer kepada pendonor dalam hal ini akan menambah biaya pendonor. Banyaknya aplikasi yang dilakukan dalam aplikasi crowdfunding dan merchandise dalam hal ini Projectchild akan melakukan satu aplikasi untuk pengumpulan dana dari semua aktifitas penggalan dana secara valid dan jelas.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Batasan masalah yang dapat ditentukan pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini berbasis Website dengan menggunakan CMS Elementor
2. Aplikasi ini dapat menjangkau calon donatur lebih luas dan mempermudah calon donatur untuk melakukan donasi.
3. Aplikasi ini menggunakan transaksi payment gateway dengan menggunakan Midtrans
4. Aplikasi ini hanya dapat melakukan pengganti satu saja dalam hal ini menggunakan WordPress
5. Aplikasi ini dalam memproses stock barang masuk dan stock barang keluar dan menggunakan wordpress plugin woocommerce

6. Aplikasi ini mendapatkan batasan *history*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang suatu aplikasi yang diharapkan membantu proses sebagai berikut:

1. Sistem dalam mengatasi pendataan dan pengolahan donasi yang masuk maupun keluar dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga midtrans.
2. Aplikasi crowdfunding berbasis web dapat menjangkau donator lebih luas dan mempermudah donator dalam melakukan donasi.
3. Aplikasi crowdfunding berbasis web dapat melakukan pengecekan data donasi yang bisa dilakukan untuk membuat memudahkan pengguna.
4. Aplikasi menjadi satu pintu dalam hal donasi crowdfunding, campaign, dan penjualan produk merchandise.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Merupakan metode yang dilakukan dengan mendatangi secara langsung dan melakukan pengamatan pencatatan stok barang yang sedang berjalan agar data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan untuk membangun sistem.

2. Wawancara

Merupakan metode yang dilakukan dengan bertanya secara langsung dengan orang yang bertanggung jawab atas sistem yang sudah berjalan. Ini digunakan untuk menyakinkan bahwa data yang diperoleh benar-benar akurat.

3. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku yang terkait dengan penelitian tersebut.

1.5.2 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis SWOT sebagai metode analisa data. Analisis SWOT merupakan salah satu metode perencanaan strategis yang sangat kompleks untuk menggambarkan situasi dan mengevaluasi sebuah permasalahan berdasarkan faktor internal dan eksternal, yaitu Strength (Kekuatan), Weakness (Kelemahan), Opportunity (Peluang), dan Threat (Ancaman).

1.5.3 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem ini menggunakan dua model yaitu Data Flow Diagram (DFD) yang berguna untuk merancang arus data yang ada pada sistem tersebut dan juga Entity Relationship Diagram (ERD) yang berguna untuk menentukan basis data beserta hubungan-hubungan yang ada didalam sistem tersebut.

1.5.4 Metode Testing

Dalam tahap ini penulis menggunakan metode pengujian Black-Box Testing. Pengujian perangkat lunak ini merupakan pengujian yang dilakukan dari spesifikasi dan juga fungsionalitas tanpa menguji tampilan dan juga internal program agar dapat mengetahui ketepatan dari sebuah fungsi dan juga keluaran dari output sistem yang dikembangkan.

1.5.5 Metode Implementasi

Metode Implementasi digunakan untuk memastikan terlaksananya suatu penerapan atau tindakan yang dilakukan berdasarkan rencana yang telah disusun atau dibuat dengan cermat dan terperinci sebelumnya. Implementasi juga dimaksudkan menyediakan sarana untuk membuat sesuatu dan memberikan hasil yang bersifat praktis terhadap sesama.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini sesuai dengan ketentuan penulis dimana peneliti dibagi ke dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang akan diuraikan. Adapun sistematika dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang pembuatan aplikasi Point of Sale berbasis web untuk usaha mikro kecil menengah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang konsep dan teori yang mendukung penusunan skripsi dan konsep dasar yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis dan desain sistem yang digunakan, mulai dari analisis kebutuhan sistem yang akan dibangun, analisis kebutuhan sistem yang akan dibangun, analisis kelayakan sistem yang akan dibangun, metode yang digunakan, perancangan basis data yang digunakan, hingga desain antarmuka.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan. Serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang diusulkan serta saran terhadap perbaikan pembuatan sistem Point Of Sale untuk usaha mikro kecil menengah.

