

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *CROWDFUNDING* BERBASIS
WEBSITE DI ASOSIASI MU'ALLIMIN MU'ALLIMAAT KLATEN
SEMARANG DAN SEKITARNYA**

SKRIPSI



disusun oleh

Musa Amri Khusna

14.12.7898

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *CROWDFUNDING* BERBASIS
WEBSITE DI ASOSIASI MU'ALLIMIN MU'ALLIMAAT KLATEN
SEMARANG DAN SEKITARNYA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Musa Amri Khusna

14.12.7898

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *CROWDFUNDING* BERBASIS WEBSITE DI ASOSIASI MU'ALLIMIN MU'ALLIMAAT KLATEN SEMARANG DAN SEKITARNYA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Musa Amri Khusna

14.12.7898

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Maret 2019

Dosen Pembimbing,

Asro Nasiri, Drs, M.Kom.

NIK. 190302152

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *CROWDFOUNDING* BERBASIS
WEBSITE DI ASOSIASI MU'ALLIMIN MU'ALLIMAAT KLATEN
SEMARANG DAN SEKITARNYA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Musa Amri Khusna

14.12.7898

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 september 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Dr. Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**

**Rumini, M.Kom
NIK. 190302246**

**Asro Nasiri, Drs, M.Kom
NIK. 190302152**

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 september 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 April 2021



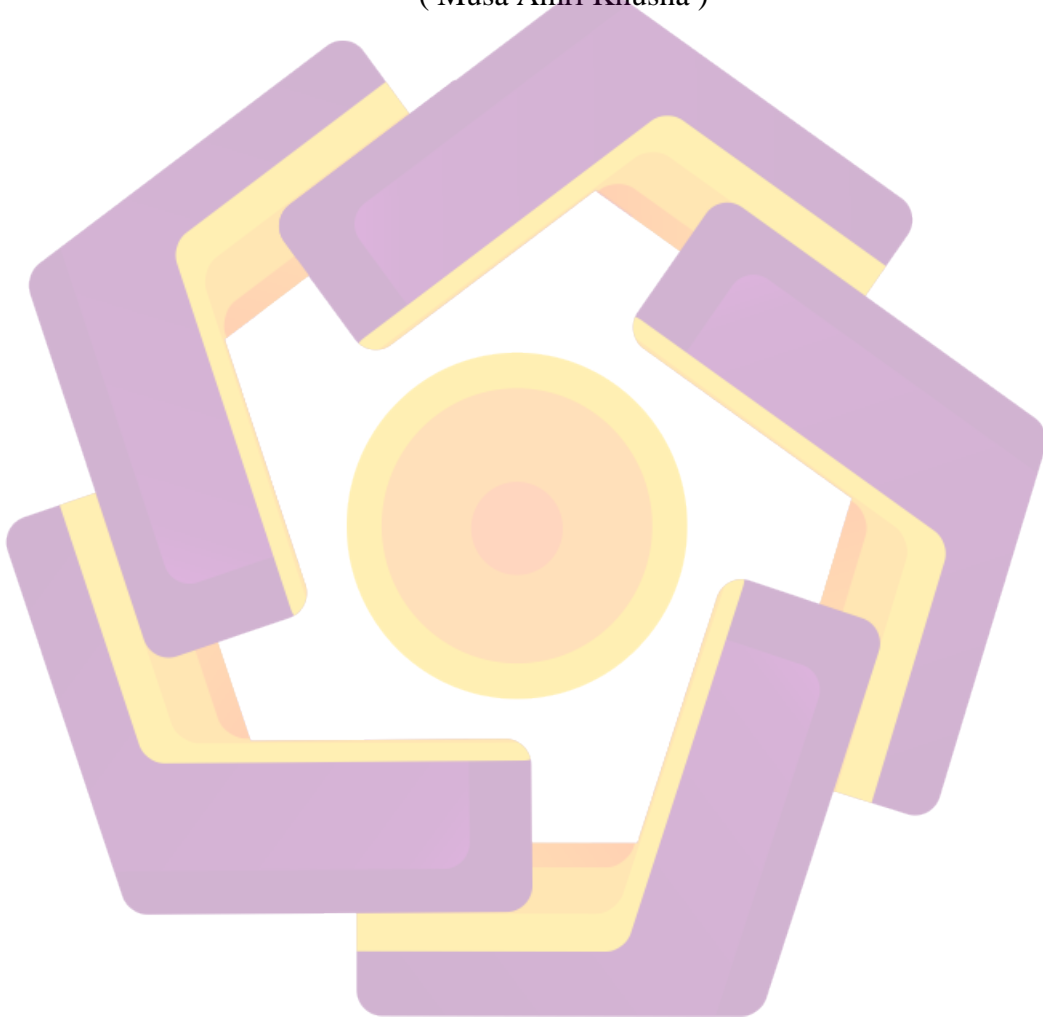
Musa Amri Khusna

NIM. 14.12.7898

Motto

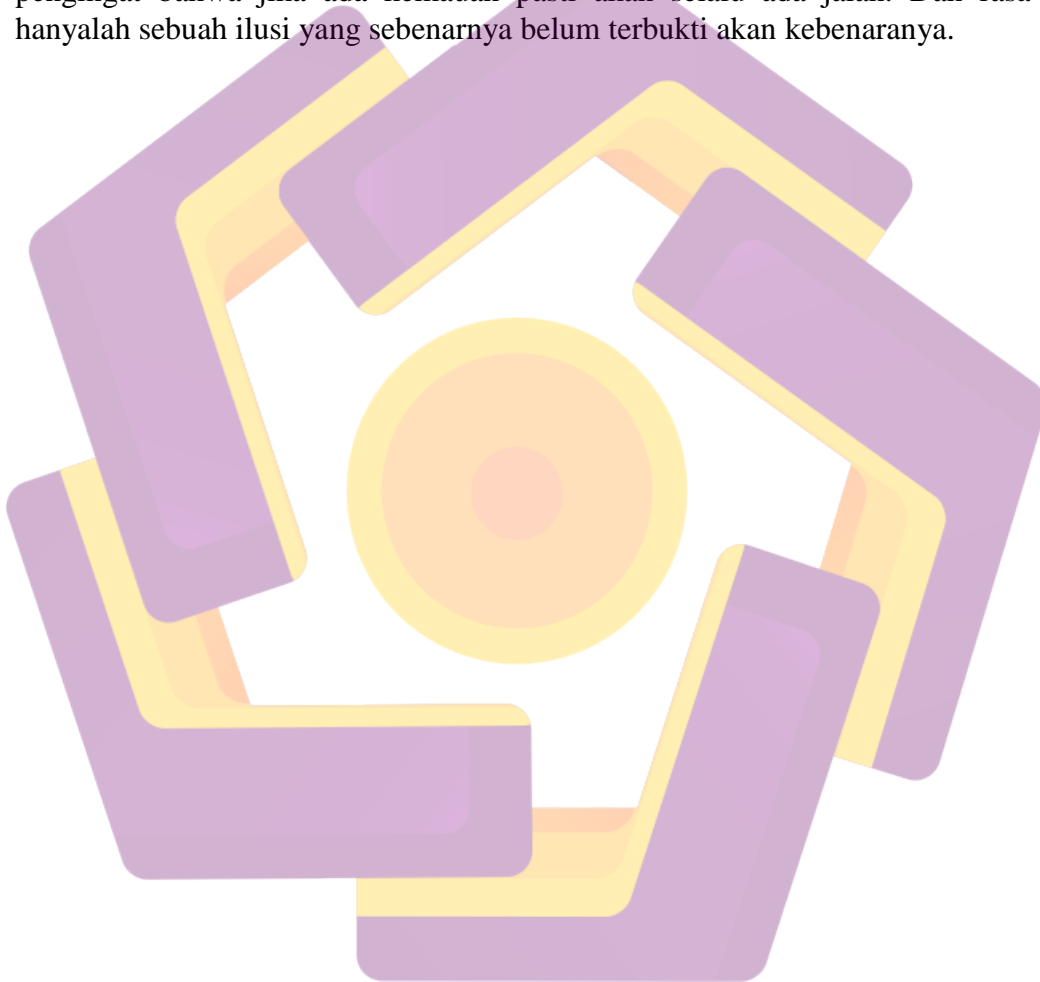
” Manusia Tidak Akan Pernah Bisa Saling Memahami Jika Mereka Tidak Merasakan Penderitaan Yang Sama. ”

(Musa Amri Khusna)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk diri penulis sendiri sebagai bahan pengingat bahwa jika ada kemauan pasti akan selalu ada jalan. Dan rasa takut hanyalah sebuah ilusi yang sebenarnya belum terbukti akan kebenarannya.



Kata Pengantar

Assalamu'Alaikum Wr Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Mendengar lagi Maha Melihat dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan. Sehingga tugas akhir yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi *Crowdfunding* berbasis Website di Assosiasi Mu'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang Dan Sekitarnya” dapat diselesaikan. Tugas akhir ini merupakan syarat terakhir yang harus ditempuh untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Strata Satu (S1), pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada hingganya kepada :

1. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Asro Nasiri, Drs, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing atas kritik, saran, motivasi dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Dr. Andi Sunyoto, M.Kom. selaku Dosen Penguji 1 atas kritik dan saran yang diberikan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat disempurnakan.
4. Ibu Rumini, M.Kom. selaku Dosen Penguji 2 atas kritik dan saran yang diberikan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat disempurnakan.
5. Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Amikom Yogyakarta atas keramahan, dukungan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda yang penulis banggakan Sukanta dan Ibunda penulis tercinta Anis Kusumawardani dan kakak serta adik penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik, lancar dan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.
7. Dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak.

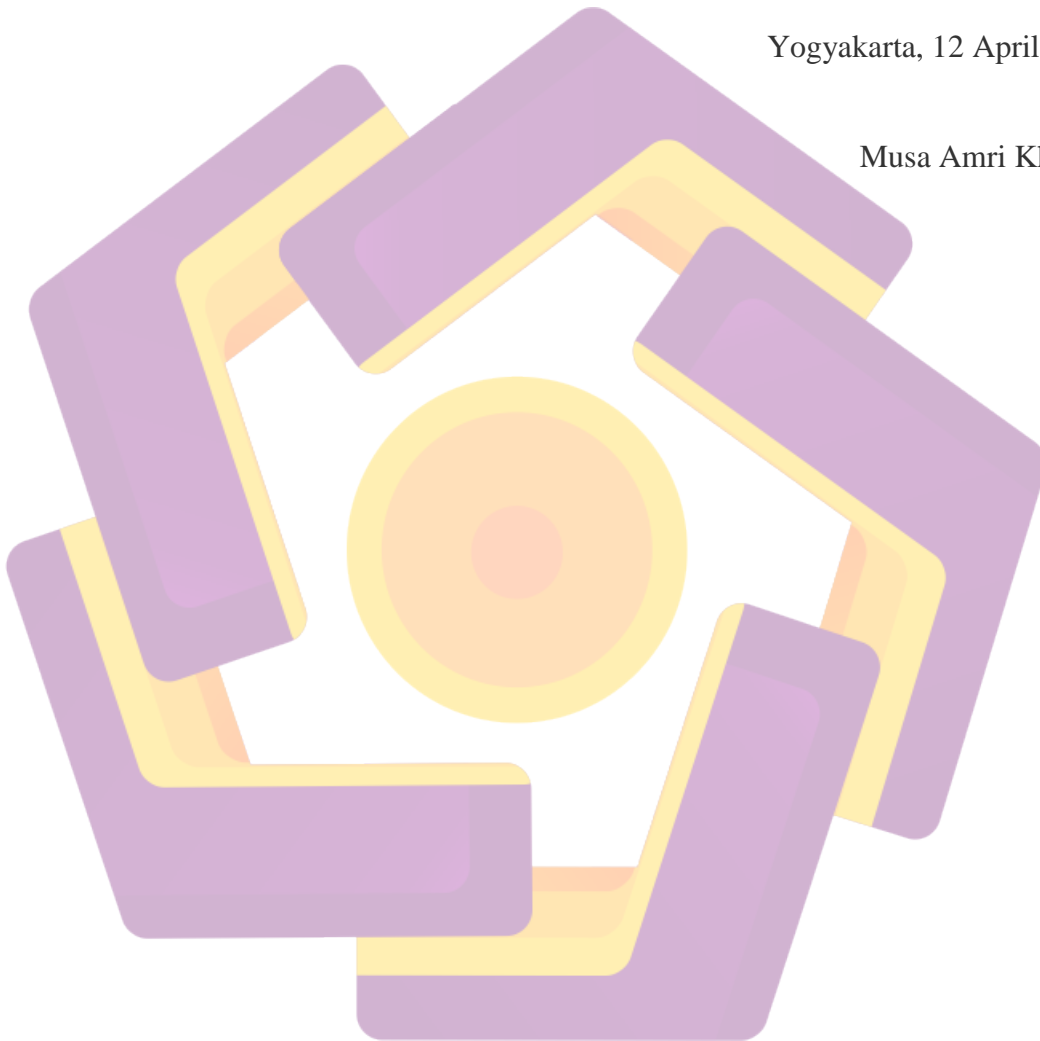
Tentunya sebagai manusia tidak pernah luput dari kesalahan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, Oleh karena itu saran dan kritik

yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya. Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita kembalikan semua urusan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya. Semoga Allah SWT meridhoi dan dicatat sebagai ibadah disisi-Nya, amin.

Wassalamu ‘Alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 12 April 2021

Musa Amri Khusna



DAFTAR ISI

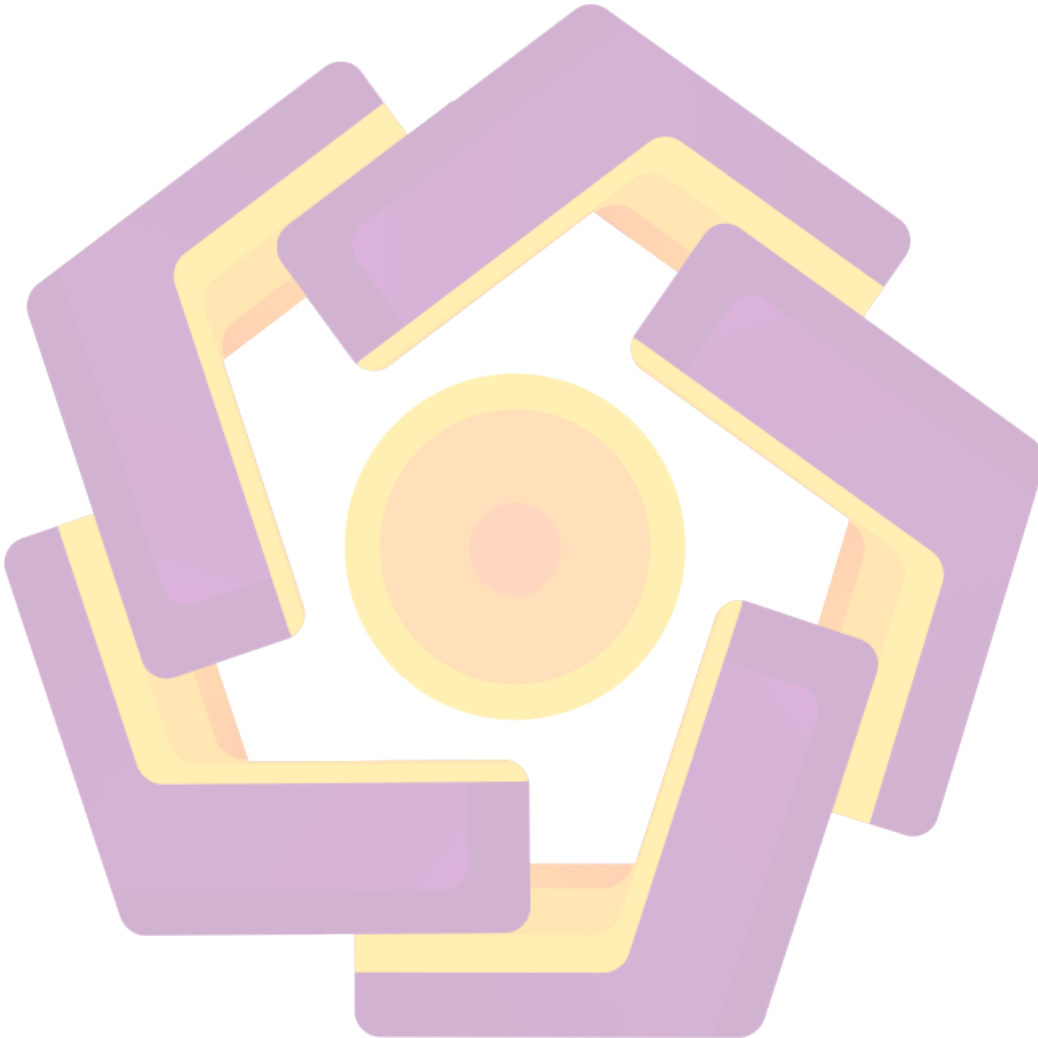
Judul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Penngesahan	iii
Motto.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACK</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode <i>Testing</i>	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	11
2.2.1 Definisi Sistem.....	11
2.2.2 Definisi Informasi.....	11
2.2.3 Definisi Sistem Informasi.....	12
2.3 Definisi Pemrograman Web.....	14
2.4 Definisi Internet.....	15
2.5 <i>Crowdfunding</i>	15
2.5.1 Pengertian <i>Crowdfunding</i>	15
2.5.2 Keuntungan <i>Crowdfunding</i>	15
2.6 Definisi <i>Framework</i>	16
2.7 Pengantar <i>Framework</i> Codeigniter.....	16
2.7.1 Kelebihan Framework Codeigniter.....	17
2.8 Pengantar Twitter Bootstrap.....	18
2.8.1 Kelebihan <i>Framework</i> Twitter Bootstrap.....	19
2.9 Definisi PHP.....	19
2.9.1 Kelebihan PHP.....	20
2.10 Definisi HTML.....	21
2.11 SDLC.....	21
2.11.1 Definisi SDLC.....	21
2.11.2 Model Waterfall.....	23
2.12 Metode Analisis.....	25
2.12.1 Definisi Analisis Sistem.....	25

2.12.2	Analisis Sistem Informasi	25
2.12.3	Analisis PIECES	26
2.12.4	Analisis Kebutuhan Sistem	27
2.12.5	Analisis Kelayakan.....	29
2.13	Konsep Permodelan sistem	30
2.13.1	Unified Modeling Language (UML).....	30
2.13.2	Tujuan Unified Modeling Language (UML)	31
2.13.3	Use Case Diagram.....	31
2.13.4	Activity Diagram.....	34
2.13.5	Sequence Diagram	37
2.13.6	Class Diagram.....	39
2.14	Konsep Basis Data.....	41
2.14.1	Definisi Basis Data.....	41
2.14.2	DBMS	42
2.15	Tahap Testing	43
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		45
3.1	Tinjauan Umum.....	45
3.2	Analisis Masalah	48
3.2.1	Analisis Kinerja (<i>Performace</i>)	48
3.2.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	49
3.2.3	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	51
3.2.4	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	51
3.2.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	52
3.2.6	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	53

3.3	Analisis Kebutuhan	53
3.3.1	Analisis Fungsional.....	53
3.3.2	Analisis Non Fungsional.....	54
3.4	Analisis Kelayakan.....	55
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	56
3.4.2	Analisis Kelayakan Operasional	56
3.4.3	Analisis Kelayakan Hukum	56
3.5	Perancangan Sistem.....	57
3.5.1	Unified Modeling Language	57
3.5.2	Rancangan Basis Data dan Relasi Antar Tabel.....	91
3.5.3	Rancangan Interface.....	101
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		112
4.1	Pembuatan Database dan Tabel.....	112
4.1.1	Struktur Tabel.....	112
4.2	Pembuatan <i>Interface</i>	118
4.2.1	Halaman Utama.....	118
4.2.2	Halaman Dashboard.....	122
4.3	White-box Testing.....	134
4.4	Black-box Testing	136
4.5	Implementasi Program	137
4.5.1	Manual Instalasi	137
BAB V PENUTUP.....		141
5.1	Kesimpulan.....	141
5.2	Saran.....	141

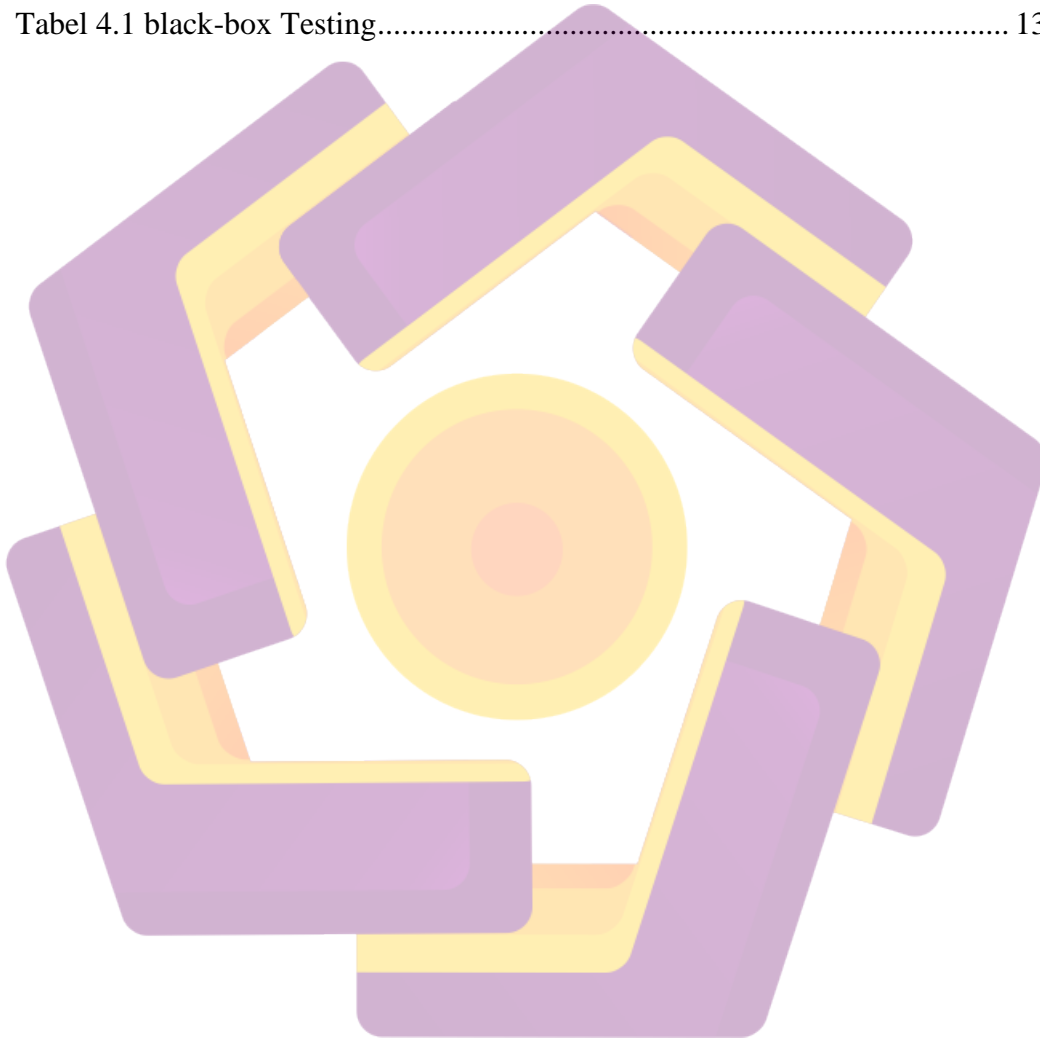
DAFTAR PUSTAKA 143



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol dan Fungsi Use Case	31
Tabel 2.2 Simbol dan Fungsi Activity	35
Tabel 2.3 Simbol dan Fungsi Sequence Diagram	38
Tabel 2.4 Simbol dan Fungsi Class Diagram.....	39
Tabel 3.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	49
Tabel 3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	50
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	51
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	52
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	52
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	53
Tabel 3.7 Struktur Tabel User.....	93
Tabel 3.8 Struktur Tabel Campaign	93
Tabel 3.9 Struktur Tabel Donasi	94
Tabel 3.10 Struktur Tabel Pencairan.....	95
Tabel 3.11 Struktur Tabel Ticket	95
Tabel 3.12 Struktur Tabel Balasan.....	96
Tabel 3.13 Struktur Tabel Berita.....	96
Tabel 3.14 Struktur Tabel Hak_akses	97
Tabel 3.15 Struktur Tabel Daftar Bank.....	97
Tabel 3.16 Struktur Tabel Bank	97
Tabel 3.17 Struktur Tabel Menu	98

Tabel 3.18 Struktur Tabel Sub Menu.....	98
Tabel 3.19 Struktur Tabel Akses Menu	98
Tabel 3.20 Struktur Tabel Menu Home	99
Tabel 3.21 Struktur Tabel Setting	99
Tabel 4.1 black-box Testing.....	136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Model Waterfall	23
Gambar 2.2 Contoh Use Case	34
Gambar 2.3 contoh Activity	37
Gambar 2.4 contoh Sequence Diagram.....	39
Gambar 2.5 Contoh Class Diagram	41
Gambar 3.1 Use Case Crowdfunding.....	61
Gambar 3.2 Activity Diagram Login Admin	59
Gambar 3.3 Activity Diagram Registrasi.....	60
Gambar 3.4 Activity Diagram Kelola Data Member	61
Gambar 3.5 Activity Diagram Kelola Data Berita.....	62
Gambar 3.6 Activity Diagram Kelola Data Campaign	63
Gambar 3.7 Activity Diagram Kelola Data Ticket	64
Gambar 3.8 Activity Diagram Kelola Data Donatur	65
Gambar 3.9 Activity Diagram Kelola Data Pengajuan Pencairan	66
Gambar 3.10 Activity Diagram Member Melakukan Campaign.....	67
Gambar 3.11 Activity Diagram Member Melakukan Pencairan Dana	68
Gambar 3.12 Activity Diagram Member Melakukan Donasi	69
Gambar 3.13 Activity Diagram Member Melihat Campaign	70
Gambar 3.14 Activity Diagram Member Edit Profile.....	71
Gambar 3.15 Activity Diagram Member Melihat Berita	72
Gambar 3.16 Activity Diagram Member Open Ticket	73
Gambar 3.17 Activity Diagram Logout	74

Gambar 3.18 Class Diagram Crowdfunding.....	75
Gambar 3.19 Sequence Diagram Registrasi.....	77
Gambar 3.20 Sequence Diagram Admin Kelola Data Member.....	78
Gambar 3.21 Sequence Diagram Admin Kelola Berita	79
Gambar 3.22 Sequence Diagram Admin Kelola Campaign	80
Gambar 3.23 Sequence Diagram Admin Kelola Ticket.....	81
Gambar 3.24 Sequence Diagram Admin Kelola Donatur.....	82
Gambar 3.25 Sequence Diagram Admin Kelola Pengajuan Pencairan	83
Gambar 3.26 Sequence Diagram Member Melakukan Campaign.....	84
Gambar 3.27 Sequence Diagram Member Pencairan Dana.....	85
Gambar 3.28 Sequence Diagram Member Melakukan Donasi.....	86
Gambar 3.29 Sequence Diagram Member Melihat Campaign	87
Gambar 3.30 Sequence Diagram Member Edit Profile	88
Gambar 3.31 Sequence Diagram Member Lihat Berita.....	89
Gambar 3.32 Sequence Diagram Member Open Ticket	90
Gambar 3.33 ERD.....	92
Gambar 3.34 Relasi Antar Tabel.....	100
Gambar 3.35 Halaman Panel Admin	101
Gambar 3.36 Halaman Kelola Member	102
Gambar 3.37 Halaman Kelola Campaign	102
Gambar 3.38 Halaman Kelola Donatur.....	103
Gambar 3.39 Halaman Kelola Ticket.....	103
Gambar 3.40 Halaman Form Balas Pesan	104
Gambar 3.41 Halaman Kelola Berita.....	104

Gambar 3.42 Halaman Form Berita	105
Gambar 3.43 Halaman Kelola Pencairan Dana.....	105
Gambar 3.44 Halaman Panel Member	106
Gambar 3.45 Halaman Registrasi	107
Gambar 3.46 Halaman My Campaign	107
Gambar 3.47 Halaman Form Campaign	108
Gambar 3.48 Halaman Pengajuan Pencairan	108
Gambar 3.49 Halaman My Donasi.....	109
Gambar 3.50 Halaman Form My Donasi.....	109
Gambar 3.51 Halaman Ticket	110
Gambar 3.52 Halaman Form OpenTicket	110
Gambar 3.53 Halaman Form Edit Profile	111
Gambar 4.1 Pembuatan Basis Data Crowdfunding.....	112
Gambar 4.2 Struktur Tabel Hak akses	112
Gambar 4.3 Struktur Tabel User	113
Gambar 4.4 Struktur Tabel Campaign	113
Gambar 4.5 Struktur Tabel Donasi	113
Gambar 4.6 Struktur Tabel Pengajuan Pencairan	114
Gambar 4.7 Struktur Tabel Open Ticket.....	114
Gambar 4.8 Struktur Tabel Balasan	115
Gambar 4.9 Struktur Tabel Menu	115
Gambar 4.10 Struktur Tabel Sub Menu	115
Gambar 4.11 Struktur Tabel Akses Menu.....	116
Gambar 4.12 Struktur Tabel Berita.....	116

Gambar 4.13 Struktur Tabel Daftar Bank	116
Gambar 4.14 Struktur Tabel Menu Home.....	117
Gambar 4.15 Struktur Tabel Akun Bank	117
Gambar 4.16 Struktur Tabel Setting	117
Gambar 4.17 Tampilan Beranda	118
Gambar 4.18 Tampilan List Campaign.....	119
Gambar 4.19 Tampilan Detail Campaign	120
Gambar 4.20 Tampilan Registrasi Akun.....	121
Gambar 4.21 Tampilan Login	121
Gambar 4.22 Tampilan Kelola Campaign	122
Gambar 4.23 Tampilan Kelola Donatur.....	123
Gambar 4.24 Tampilan Kelola Ticket.....	123
Gambar 4.25 Tampilan Kelola Berita	124
Gambar 4.26 Tampilan Form Tambah Berita	124
Gambar 4.27 Tampilan Kelola Pencairan Dana.....	125
Gambar 4.28 Tampilan Detail Pencairan Dana.....	125
Gambar 4.29 Tampilan Kelola Member	126
Gambar 4.30 Tampilan Kelola Menu Navbar.....	126
Gambar 4.31 Tampilan Form Tambah Menu Navbar.....	127
Gambar 4.32 Tampilan Kelola Menu Dashboard	128
Gambar 4.33 Tampilan Form Tambah Menu Dashboard	129
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Awal Dashboard Member.....	129
Gambar 4.35 Tampilan Form Pengajuan Campaign.....	130
Gambar 4.36 Tampilan Detail Pengajuan Campaign.....	130

Gambar 4.37 Tampilan History Donasi	131
Gambar 4.38 Tampilan Panel Open Ticket.....	131
Gambar 4.39 Tampilan Balas Pesan	132
Gambar 4.40 Tampilan Form Pengajuan Pencairan	133
Gambar 4.41 Tampilan Detail Status Pengajuan Pencairan.....	133
Gambar 4.42 Syntax Error	134
Gambar 4.43 <i>Syntax</i> yang benar.....	135
Gambar 4.44 Form login cpanel.....	138
Gambar 4.45 Dashboard Cpanel	138
Gambar 4.46 File Manager	139
Gambar 4.47 Tools Bar	139
Gambar 4.48 Upload File.....	139
Gambar 4.49 Proses Upload File	140
Gambar 4.50 Proses Upload File Berhasil	140

INTISARI

AMMAKSDA (Asosiasi Mu'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang dan sekitarnya) merupakan sebuah Organisasi Daerah yang bergerak dibidang kegiatan sosial kemasyarakatan yang sudah memiliki banyak kegiatan sosial serta telah melakukan banyak penggalangan dana untuk bantuan orang – orang yang terkena musibah. Dalam proses penggalangan dana sosial ammaksda menggunakan media surat sebagai sarana untuk pengumpulan dana dengan cara memberikan atau mengajukan surat tersebut kepada calon donator. Sehingga keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan ruang lingkup penggalangan dana menjadi factor utama kendala dalam proses penggalangan dana. Sehingga akan ada beberapa pertanyaan yang muncul : Apa yang harus dilakukan ammaksda untuk mengatasi kendala yang ada? Bagaimana mengatasi kendala yang ada dalam penggalangan dana sosial?

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok – pokok permasalahan yang ada, dan mencoba memberikan panduan kepada pengurus ammaksda untuk dapat memulai mengembangkan system informasi *crowdfunding* untuk membantu dan meringankan kinerja mereka dalam aspek penggalangan dana. Dengan menggunakan metode analisis PIECES untuk mengetahui kebutuhan system yang akan dibuat serta menggunakan metode perancangan OOP (*object-oriented programming*) atau lebih dikenal dengan pemrograman berorientasi objek yaitu UML.

Aplikasi yang dihasilkan berbentuk website “Sistem Informasi *Crowdfunding*”, yang ditujukan untuk assosiasi dalam membantu masyarakat di bidang sosial dalam bentuk penggalangan dana serta memberikan sarana mempertemukan antara penggalang dana dengan para calon donator. Disamping itu, peneliti juga menganjurkan pihak assosiasi untuk selalu melakukan *update* kegiatan penggalangan dana dengan tujuan untuk memberikan nilai yang lebih baik bagi para donator.

Kata kunci : Sistem informasi, analisis, perancangan, penggalangan dana, website

ABSTRACT

AMMAKSDA (Association of Mu'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang and its surroundings) is a regional organization engaged in community social activities which already has many social activities and has carried out many fundraising for the assistance of people affected by disaster. In the process of raising social funds, Ammaksda uses letter media as a means of raising funds by giving or submitting the letter to potential donors. So that the limitations of time, energy, costs and scope of fundraising are the main factors in the obstacles in the fundraising process. So that there will be several questions that arise: What should ammaksda do to overcome the existing obstacles? How to overcome the obstacles that exist in raising social funds?

In this thesis, the researcher tries to analyze the issues that exist, and tries to provide guidance to ammaksda administrators to be able to start developing a crowdfunding information system to help and ease their performance in the aspect of fundraising. By using the PIECES analysis method to determine the system requirements to be made and using the OOP (object-oriented programming) design method or better known as object-oriented programming, namely UML.

The resulting application is in the form of a "Crowdfunding Information System" website, which is intended for associations in helping people in the social sector in the form of fundraising and providing a means of bringing together fundraisers and potential donors. In addition, researchers also recommend associations to always update fundraising activities with the aim of providing better value for donors.

Keywords: Information systems, analysis, design, fundraising, website