

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi sekarang ini membawa dampak yang signifikan dalam banyak aspek. Seperti perekonomian, pemerintahan, politik, pendidikan, penjualan, dan masih banyak hal lainnya. Pengaruh ini menimbulkan gaya hidup serta cara pandang masyarakat menjadi terpengaruh pada lingkungan teknologi yang mudah dan lebih efisien. Hal ini membuat banyak masyarakat berfikir untuk membuat sistem dimana dapat mengembangkan dan mempromosikan sesuatu pada masyarakat luas melalui internet. Internet sendiri merupakan sekumpulan jaringan yang berskala global. Di era globalisasi ini, internet telah menjadi kebutuhan pokok dalam kebutuhan sehari-hari.

Kebutuhan akan pemanfaatan penggunaan internet untuk mempermudah segala kegiatan mulai untuk diterapkan. Tidak terlepas dalam kegiatan Sosial seperti Penggalangan Dana, Kampanye Bantuan Donasi Tanggap Bencana atau Untuk orang yang membutuhkan yang sering disebut dengan *Crowdfunding*. *Crowdfunding* sendiri merupakan suatu sistem atau konsep praktik penggalangan dana dari sejumlah besar orang untuk memodali suatu proyek atau usaha yang umumnya dilakukan melalui internet.

Asosiasi Mu'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang dan sekitarnya merupakan sebuah Organisasi Daerah yang bergerak di bidang kegiatan Sosial Kemasyarakatan yang sudah memiliki banyak sekali kegiatan sosial kemasyarakatan serta telah melakukan banyak sekali penggalangan dana untuk bantuan orang – orang yang terkena musibah. Akan tetapi Asosiasi Mu'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang dan sekitarnya belum menerapkan sistem *Crowdfunding* sehingga masih sering kesulitan dalam pengumpulan dana sesuai target dan estimasi di setiap kegiatan sosial atau penggalangan dana musibah.

Sehingga dengan pemanfaatan *Crowdfunding* dalam melakukan penggalangan dana atau donasi kemanusiaan dapat menjangkau lebih banyak para calon donator dan proses penggalangan dana berlangsung secara otomatis oleh sistem. Hal ini dapat mempermudah dan efisien dalam proses penggalangan dana sehingga dapat mencapai target atau jumlah estimasi sesuai dengan yang direncanakan.

Untuk itu perlunya dilakukan sebuah penelitian atau studi kasus yang dilakukan pada Asosiasi Mu'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang dan sekitarnya sebab untuk membantu dan memudahkan kinerja organisasi dalam mencari anggaran dana kegiatan atau penggalangan dana sosial. Dimana pada nantinya proses penggalangan dana akan dilakukan secara otomatis oleh sistem berbasis website

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian ini adalah “Bagaimana merancang Sistem Informasi *Crowdfunding* berbasis Website di Asosiasi Mu'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang dan sekitarnya”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengarahkan penelitian ini agar lebih memudahkan dalam pembahasan maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Crowdfunding* ini difokuskan untuk penggalangan dana atau donasi dari pihak Asosiasi Mu'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang dan sekitarnya.
2. Pengguna website *Crowdfunding* adalah Administrator dan Donatur Asosiasi Mu'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang dan sekitarnya.
3. Website *Crowdfunding* berisikan informasi kegiatan sosial, penggalangan dana kegiatan dan bantuan sosial.
4. Administrator dapat mengupload informasi kegiatan sosial dan kampanye penggalangan dana sosial.
5. Untuk melakukan donasi yang sudah diposting oleh administrator, donator harus login terlebih dahulu.
6. Software yang digunakan : XAMPP, PhpMyAdmin, Framework Codeigniter, Bootstrap, Git dan Visual Studio Code

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maksud dan tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Aplikasi *Crowdfunding* untuk proses kampanye penggalangan dana kegiatan dan bantuan sosial untuk para donator Asosiasi Mua'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang dan sekitarnya.
2. Memperluas jangkauan kampanye penggalangan dana kegiatan dan bantuan sosial.
3. Meningkatkan kinerja dan efisiensi Asosiasi dalam melakukan proses penggalangan dana kegiatan dan bantuan sosial.
4. Mempercepat dan memudahkan para donator untuk melakukan donasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari diadakanya penelitian ini dengan menerapkan sistem *Crowdfunding* adalah :

1. Bagi Asosiasi
 - a. Sebagai sarana untuk mempermudah dalam proses penggalangan dana kegiatan dan bantuan sosial.
 - b. Memperluas jangkauan dalam proses kampanye penggalangan dana dan bantuan sosial.

- c. Sebagai salah satu fasilitas untuk mempermudah para donator untuk melakukan donasi.

2. Bagi Peneliti

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan kuliah S1.
- b. Untuk menguji pengetahuan yang didapat mahasiswanya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan peninjauan dan pengamatan langsung di Asosiasi Mu'allimin Mu'allimaat Klaten Semarang dan sekitarnya untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Teknik ini digunakan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan ketua umum dan pihak terkait untuk mendapatkan informasi dan kelengkapan data yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan

1.6.1.3 Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku yang berhubungan dengan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dibuat untuk penelitian. Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan pengamatan pada keseharian kegiatan objek dan akan menggunakan metode analisis PIECES. Tahapan yang akan dilakukan adalah metode analisis kebutuhan untuk mengetahui yang dibutuhkan sistem untuk proses pembuatannya baik fungsional maupun nonfungsional, serta analisis kelayakan atau studi kelayakan untuk memastikan proyek tersebut bisa diteruskan dan menjadi proyek yang menguntungkan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode ini digunakan untuk merancang sistem informasi *Crowdfunding* yang akan dibuat dengan menggunakan OOP (*object-oriented programming*) atau lebih dikenal dengan pemrograman berorientasi objek yaitu UML.

1.6.4 Metode Testing

Sebelum benar-benar bisa digunakan dengan baik oleh pengguna, sistem harus melalui tahap pengujian terlebih dahulu untuk menjamin tidak ada kendala yang muncul pada saat penggunaan sistem. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *black box testing* dan *white-box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab pertama yang menguraikan tentang latar belakang permasalahan dan mengapa penelitian itu dilakukan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan penelitian dilakukan, dan kemudian disertakan batasan permasalahan. Oleh karena itu pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tujuan pada objek penelitian, baik tujuan umum maupun khusus, Membahas tentang sistem analisis, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi *Crowdfunding* yang akan digunakan.

BAB IV TESTING DAN IMPLEMENTASI

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah selesai dikerjakan serta dapat menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada aplikasi *Crowdfunding*.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan analisis.

