

Sistem Informasi Penggalangan Dana Pada Panti Asuhan Al-Arif Padang Matinggi Rantauprapat Berbasis *Web*

Kiki Mayanggi

Manajemen Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email : kikimayanggi2017@gmail.com

Abstract

One of the noble actions is charity, because by doing it we can help ease the burden of people who are more in need. Social home is one of the places established to accommodate and care for abandoned children. To meet all the daily needs of the orphanage needs a helping hand from various parties. This study took a case study of orphanages in rantauprapat city. When conducting research into the field, there are still many social institutions that do not have a website as a means of fundraising. Currently panti only receive donations from the surrounding community. One way out to meet the needs of foster children is to build a fundraising system. The results obtained from this application in the form of a web-based fundraising information system. When the design process using waterfall method with structured modeling.

Keywords : *Donation, Orphanage, Structured, Interface.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini sudah lebih maju dibandingkan dari sebelumnya, pada tugas akhir ini penulis dapat menulis suatu hasil karya tulis yang dibuat oleh saya sendiri. Sistem informasi merupakan sesuatu yang berkaitan dengan satu dan yang lainnya pada suatu organisasi untuk mengolah data keseharian serta alat pendukung untuk menghasilkan suatu informasi. Saat ini tentu semua orang tidak terlepas dari suatu teknologi yakni internet yang dilakukan secara online dengan menggunakan *smartphone* atau komputer sebagai alat pendukung dengan jaringan internet. Tidak hanya melakukan transaksi jual maupun beli, bersedekah untuk membantu orang-orang atau suatu lembaga sosial yang membutuhkan uluran tangan dapat dilakukan dengan cara *online* sehingga orang-orang yang ingin memberikan bantuan tidak perlu datang langsung mengunjungi lokasi untuk memberikan bantuan berbentuk donasi.

Panti asuhan merupakan suatu lembaga sosial yang menampung serta merawat anak-anak terlantar, dimana mereka akan mendapatkan tempat tinggal, sadang pangan, pendidikan, motivasi serta dilatih untuk hidup dengan mandiri tanpa hadirnya kedua orang tua kelak. Anak merupakan anugerah yang telah dititipkan Allah Subhanahu Wata Ala kepada seseorang yang dikehendakinya. Setiap orang tua pasti menginginkan kehidupan yang layak dan sejahtera bagi anak-anaknya, (Romansyah Jajang, Dkk, 2019).

Namun pada kenyataannya masih banyak anak-anak yang kehidupannya sangat jauh dari kata sejahtera, mereka hidup dijalan hingga mengemis. Mengingat banyaknya anak-anak yang harus dibina, maka diperlukan biaya yang tidak sedikit untuk setiap harinya. Oleh karena itu, lembaga sosial seperti panti asuhan masih sangat membutuhkan uluran tangan atau sumbangan

dari orang-orang atau donatur untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari setiap anak asuh.

Panti asuhan Al-Arif Padang Matinggi merupakan salah satu lembaga sosial yang terletak di daerah Rantau Perapat Kabupaten Labuhan Batu. Sebagai salah satu lembaga sosial yang terletak di Kabupaten Labuhan Batu, panti asuhan Al-Arif Padang Matinggi belum memiliki suatu sistem yang terkomputerisasi untuk orang-orang atau donatur yang ingin memberikan donasinya. Maka dapat disimpulkan bahwa panti asuhan Al-Arif Padang Matinggi masih menggunakan cara manual untuk para donatur yang ingin memberikan donasi, untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis ingin mengembangkan salah satu teknologi informasi dengan membangun suatu sistem yaitu penggalangan dana secara online dengan tingkat ketepatan dan keamanan yang baik dengan memperhatikan sisi aplikasi dan sisi server atau penggunaan database dan webserver sebagai suatu sarana yang mampu membantu serta memberi kemudahan bagi para donatur dalam memberikan donasinya kepada panti asuhan Al-Arif Padang Matinggi.

Landasan Teori

Konsep Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak adalah disiplin rekayasa dengan perangkat lunak yang dikembangkan. Biasanya proses melibatkan penemuan pada keinginan klien, menyusunnya didalam daftar kebutuhan, merancang arsitektur yang mampu mendukung semua kebutuhan, perancangan pengodean, pengujian dan pengintegrasian bagian yang terpisah, menguji keseluruhan, penyebaran dan pemeliharaan perangkat lunak.

Pengertian Sistem

Pengertian sistem menurut Raymond McLeod (dalam Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2013:3) Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Gordon B. Davis (dalam Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2013:3) Sistem sebagai bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud.

Pengertian sistem menurut Abdul Kadir (2003:1) dalam buku Pengenalan Sistem Informasi, yaitu : “Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan”. Dari beberapa pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sistem merupakan kumpulan kelompok elemen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan dan sasaran yang di inginkan.

Pengertian Informasi

Tata Sutabri (2012:22) Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sedangkan menurut Gordon B. Davis (dalam Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2013:8) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna dan nyata atau berupa nilai yang dapat dipahami dalam keputusan sekarang maupun yang akan datang. Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Informasi adalah sebuah data yang telah diproses sehingga menjadi bentuk yang memiliki nilai yang bermanfaat.

Pengertian Sistem Informasi

Tata Sutabri (2012:38) Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan. Sedangkan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2013:13) mendeskripsikan Sistem informasi sebagai sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.

Metode Penelitian

Perancangan aplikasi yang bangun menggunakan metode waterfall, yakni suatu model Software Development Life Cycle (SDLC) yang sederhana. Metode ini disebut juga model sekuensial linear, karena proses kemajuannya dipandang mengalir ke bawah seperti air terjun [8]. Waterfall menyediakan suatu siklus software yang tersusun dimulai tahap analisis, tahap desain, tahap pengkodean, tahap pengujian dan pemeliharaan.

Tahapan-tahapan dalam perancangan program metode waterfall adalah sebagai berikut :

1. Analisis
Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini yaitu studi pustaka yang diperoleh dari buku, jurnal dan internet.
2. Desain
Aktivitas pada tahap ini yaitu membuat flowchart, perancangan database, desain struktur menu, dan desain interface. Desain dilakukan supaya proses pembuatan aplikasi menjadi lebih terkonsep.
3. Pengkodean
Aktivitas yang dilakukan yaitu menterjemahkan desain menjadi source code yang akan menghasilkan suatu aplikasi.
4. Pengujian
Terakhir dilakukan pengujian, dimana aplikasi yang telah di bangun diuji setiap menu yang ada untuk memastikan semuanya berjalan sesuai yang diharapkan.

Hasil Dan Pembahasan

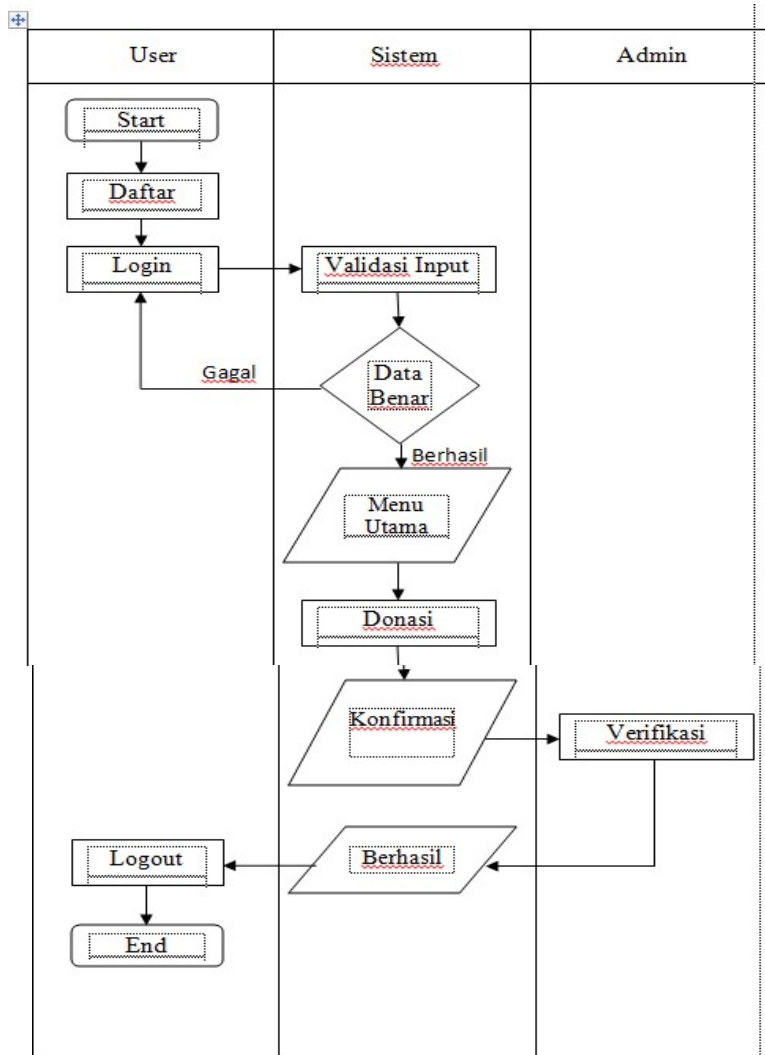
Penelitian yang dilakukan menghasilkan suatu sistem informasi untuk penggalangan dana berbasis Web mencakup panti yang ada di kota Rantauprapat.

Analisis

Tahap pertama yang dilakukan yang dilakukan yaitu analisis, kegiatan yang dilakukan terdiri dari studi pustaka dan spesifikasi perangkat yang dibagi menjadi dua, yaitu perangkat keras dan lunak.

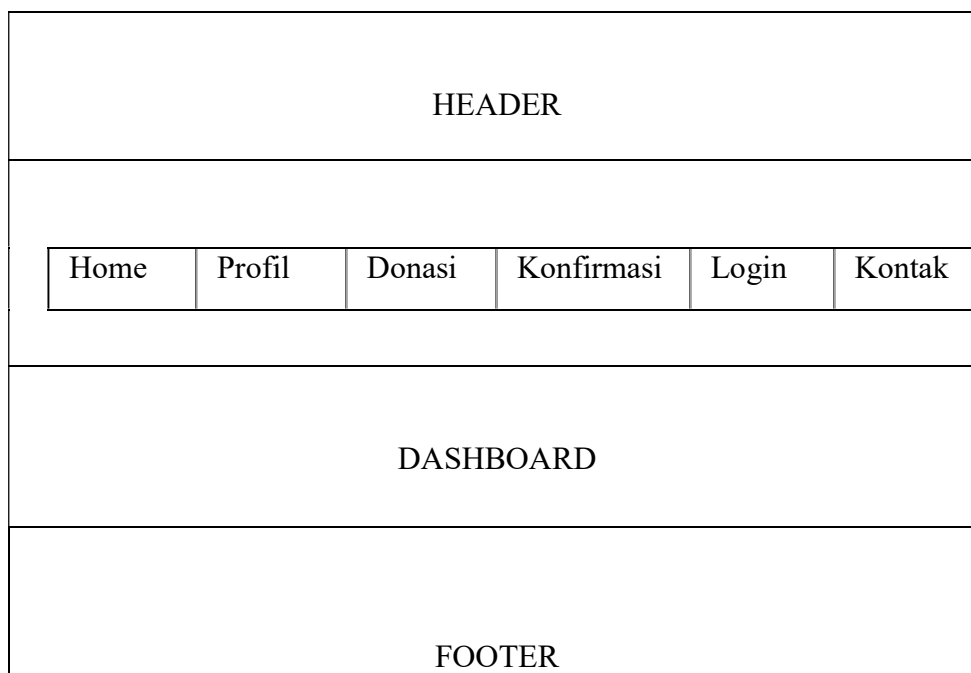
Desain

Desain merupakan tahap kedua yang dilakukan dalam metode waterfall. Hasil desain yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar berikut :

Flowchart**Gambar 1. Flowchart Sistem yang Diajukan**

Gambar 1 menjelaskan tentang flowchart untuk sistem yang akan diajukan. Pertama donatur melakukan Pendaftaran, selanjutnya login untuk melakukan donasi dengan cara memasukkan username dan password. Kemudian akan dilakukan validasi input data telah dimasukan, apabila datanya benar maka donatur dapat mengakses sistem penggalangan dana dan jika salah satu datanya tidak sesuai maka user akan kembali ke halaman login. Ketika berhasil login, selanjutnya donatur memilih bentuk penyaluran donasi untuk melakukan proses donasi. Setelah memilih bentuk penyaluran berdonasi, selanjutnya melanjutkan ke menu konfirmasi. Kemudian admin akan memverifikasi donasi yang diberikan dan akhirnya informasi donasi diterima oleh donatur.

Desain Struktur Menu

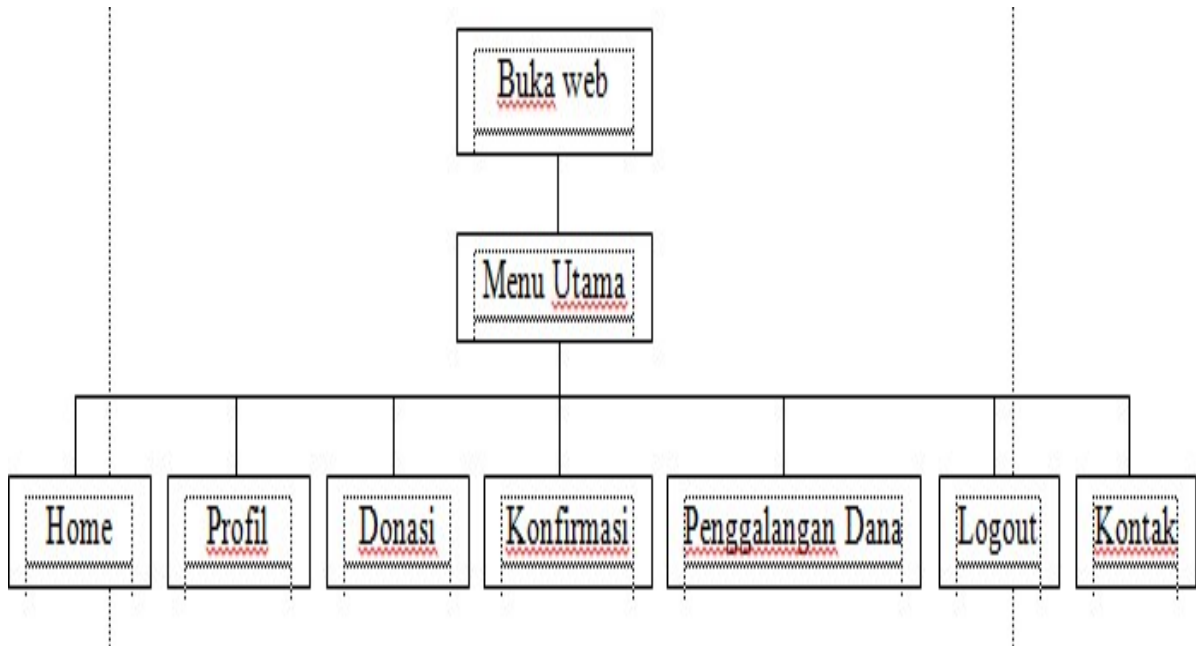


Gambar 2. Desain Struktur Menu

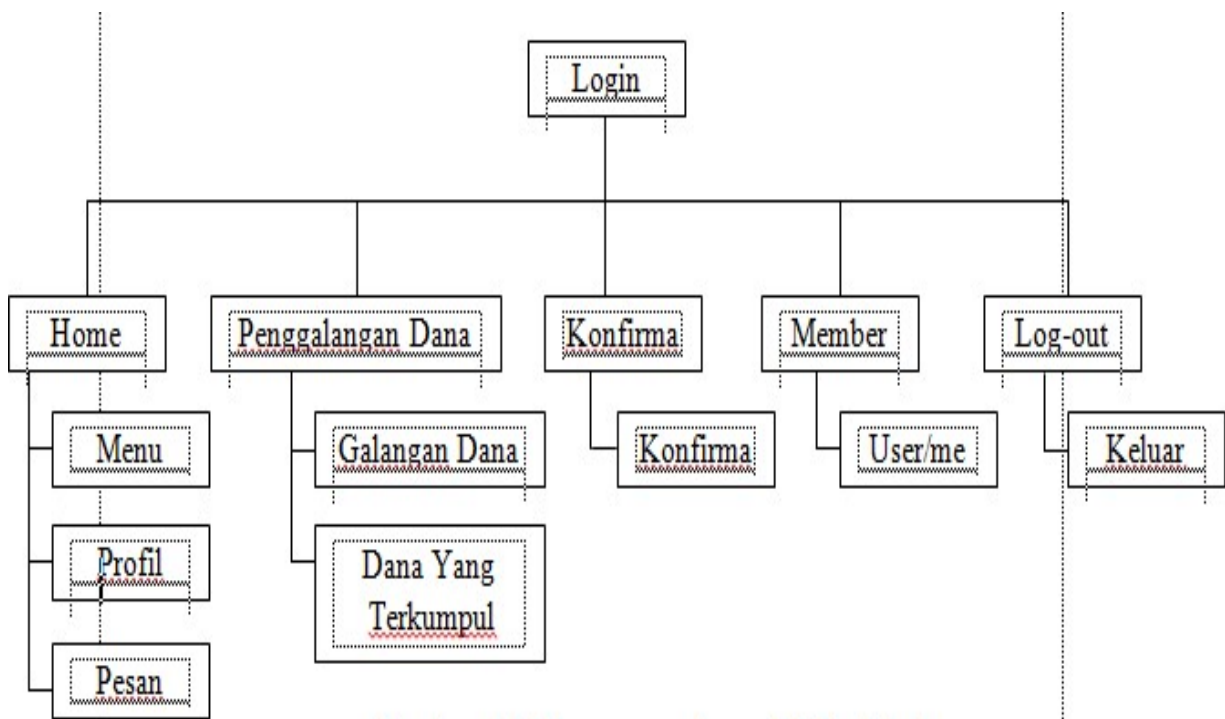
Desain struktur menu ditunjukkan oleh gambar 2. Ketika masuk ke halaman utama maka akan tampil menu home, profil, donasi, konfirmasi, login, kontak. Apabila admin telah masuk ke sistem kemudian akan tampil menu panti, dasboard, donatur, panti asuhan, transaksi, admin dan keluar. Selanjutnya apabila donatur berhasil login maka akan tampil menu panti, dasboard, profile, donasi saya dan keluar.

Desain Interface

Rancangan antar muka (*interface*) merupakan bahan gambar yang menggambarkan urutan dari sistem yang dibuat. Berikut ini adalah rancangan antar muka yang dibuat untuk sistem informasi penggalangan dana pada panti asuhan yaitu desain Interface *User* Desain Rancangan *Interface Admin*.



Gambar 3. Rancangan Antar muka Admin



Gambar 4. Rancangan Antar muka user

Pengkodean

Pengkodean dilakukan untuk mentranlasikan analisis dan desain kedalam kode program. Hasil dari pengkodean dapat dilihat pada tabel dibawah ini :



Gambar 5. Halaman Utama

Login

Nama

Password

Gambar 6. Halaman Login

Member



Nama : Kiki

WhatsApp : 082283515431

Jumlah Donasi Rp.

999999

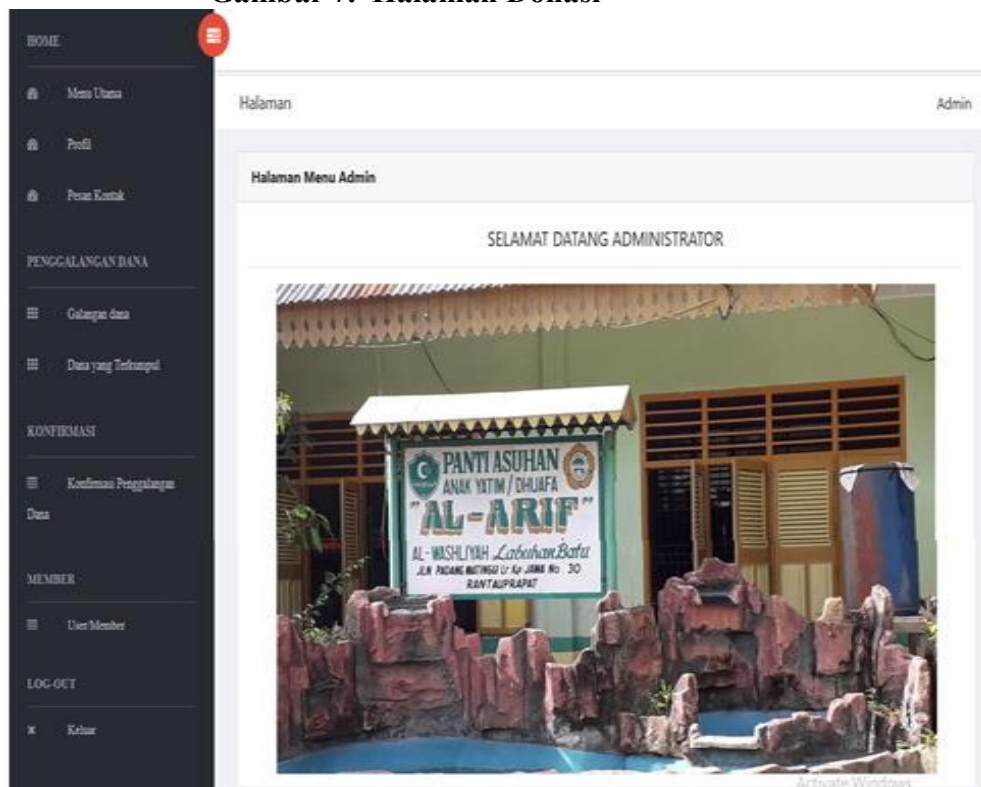
Pesan

Enter Message

DONASI

Activate Windows
Go to Settings to activate W

Gambar 7. Halaman Donasi



Gambar 8. Halaman Admin

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan yang telah dibahas maka kesimpulannya yaitu peneliti berhasil membuat perancangan kemudian membangun sistem informasi penggalangan dana panti berbasis Web, dengan mengambil studi kasus panti asuhan di Kota Rantauprapat. Dalam perancangan menggunakan metode waterfall. Sistem yang dibangun berbasis Web dan masih sangat sederhana, sehingga dapat memberikan peluang untuk peneliti selanjutnya mengembangkan aplikasi ini menjadi berbasis android, mengubah tampilannya supaya menjadi lebih menarik, dan menambahkan artikel yang dapat menarik minat donatur untuk mendonasikan uangnya kepada panti asuhan.

Daftar Pustaka

- A. Sistem, I. Pemeliharaan, P. Jalan, and D. A. N. Jembatan, "Teknologi Teknologi," vol. 9, no. 1, pp. 21–26, 2019.
- J. Romansyah, A. Mulyani, and D. Kurniadi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penggalangan Dana Sosial Panti Asuhan Berbasis Web," pp. 158–165.
- W. Nurhadi, "Crowdfunding sebagai konstruksi sosial teknologi dan media baru," pp. 1–12.
- S. Crud, B. Tamu, P. Berbasis, P. H. P. Dan, and R. Safitri, "Jurnal Tibanndaru Volume 2 Nomor 2, Oktober 2018 Jurnal Tibanndaru Volume 2 Nomor 2, Oktober 2018," vol. 2, 2018.
- L. Pkl, P. Devisi, and H. Pt, "(2) 1,2," vol. 2, no. 2, pp. 12–26, 2018.
- R. Taufiq, D. A. Magfiroh, and D. Yusup, "Analisis dan Desain Sistem Informasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di SMK Avicena Rajeg," vol. 3, no. 1, pp. 15–21, 2020.
- K. Desa and K. Banyumas, "Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall," vol. VII, no. 1, pp. 13–21, 2019.
- M. Destiningrum and Q. J. Adrian, "SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS : RUMAH SAKIT YUKUM MEDICAL CENTRE)," vol. 11, no. 2, pp. 30–37, 2017.