

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Saat ini di Indonesia masih banyak panti asuhan yang memiliki banyak keterbatasan finansial, fasilitas, dan afeksi mengingat panti asuhan merupakan tempat anak yang ditinggalkan satu bahkan kedua orang tuanya[1]. Selain itu, keluarga yang tidak mampu juga sering menitipkan anak-anak mereka di panti asuhan. Oleh karena itu, dukungan donasi dari berbagai pihak sangatlah penting untuk memenuhi kebutuhan anak-anak asuh, seperti makanan, pendidikan, biaya utilitas asrama, dan lain sebagainya. Di sini pembinaan anak sebagai bagian dari proses sosialisasi yang paling penting dan mendasar karena fungsi utama pembinaan anak adalah mempersiapkan anak menjadi warga masyarakat yang mandiri[2]. Tidak jarang, beberapa panti asuhan berupaya untuk menjadi lebih mandiri dalam menyokong anak-anak asuh mereka dan mengajarkan mereka untuk tidak selalu bergantung pada donasi. Salah satu cara yang dilakukan adalah melalui upaya kewirausahaan, baik yang dilakukan secara individu maupun dengan bekerja sama dengan pihak lain.

Banyak panti asuhan di Indonesia salah satu sumber dana penting bagi panti asuhan adalah melalui situs-situs donasi *online* yang tersedia di internet. Sayangnya, saat ini, banyak dari situs-situs tersebut kurang transparan dan kurang efektif dalam melibatkan para dermawan secara aktif, sehingga mengurangi partisipasi dalam donasi. Para dermawan yang ingin memberikan sumbangan seringkali harus melakukan penelusuran sendiri tentang organisasi sosial atau panti asuhan tertentu, yang tentu saja mengurangi minat mereka untuk menyumbangkan waktu dan uang. Solusi yang efektif adalah sistem donasi yang lebih transparan. Dengan sistem ini, para dermawan tidak hanya akan memiliki akses ke *informasi* tentang penggunaan dana donasi, siapa yang menerima manfaatnya, dan

dampaknya, tetapi juga akan diberikan *platform* interaktif yang memungkinkan mereka untuk tetap terlibat dan terhubung dengan panti asuhan secara langsung.

Sistem penyaluran donasi di Panti Asuhan Masjid Gelora Indah sebelumnya masih dilakukan secara konvensional, yaitu dengan menyalurkan kotak-kotak donasi di sekitar masjid. Para dermawan yang ingin berdonasi harus datang langsung ke masjid atau lokasi tertentu untuk memberikan bantuan secara tunai. Cara ini memiliki banyak keterbatasan, terutama dalam hal jangkauan karena hanya dapat menjangkau masyarakat di sekitar lokasi fisik. Hal ini juga berdampak pada terbatasnya jumlah donatur yang dapat diakses oleh pihak panti. Hingga saat ini, belum tersedia sistem donasi *online*, sehingga proses donasi masih sepenuhnya dilakukan secara offline. Panti Asuhan Masjid Gelora Indah yang berlokasi di Jl. Gelora Indah I No.30, Mangunjaya, Purwokerto Lor, Kabupaten Banyumas, merawat dan mendidik anak-anak yatim piatu serta anak-anak terlantar, dengan kebutuhan mencakup makan, pendidikan, dan kebutuhan harian lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua Panti Asuhan Masjid Gelora Indah, Bapak Achmad Mulyono, S.H, ditemukan beberapa permasalahan utama, yaitu terbatasnya penyampaian *informasi* terkait profil dan kebutuhan panti asuhan dan juga terbatasnya pilihan metode pembayaran yang ada. Sehingga kondisi ini menyulitkan masyarakat untuk mengetahui *informasi* panti asuhan Masjid Gelora Indah dan juga sulit dalam melakukan donasi. Urgensi dari permasalahan ini adalah pentingnya membangun sebuah sistem *informasi* yang dapat menyampaikan *informasi* secara efektif dan juga dapat membantu donatur dalam melakukan donasi.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan pembangunan sistem *informasi* berbasis *website* sebagai media *informasi* dan sarana donasi. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Extreme Programming* (XP), karena metode ini memiliki kelebihan dalam mengakomodasi perubahan kebutuhan secara fleksibel,

berfokus pada keterlibatan pengguna secara langsung, serta cocok untuk tim kecil dengan sumber daya terbatas[3].

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang berjudul "Implementasi *Scan QR Code* Pada Sistem Donasi Anak Yatim Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Extreme Programming*" oleh Martin dan kawan-kawan[4]. Penelitian tersebut berfokus pada implementasi donasi melalui pemindaian *QR code* pada aplikasi *mobile*, namun masih memiliki keterbatasan dalam interaksi pengguna serta fleksibilitas metode pembayaran. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan sistem informasi donasi berbasis *website* dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) dan mengintegrasikan sistem pembayaran Midtrans Snap, yang menawarkan metode pembayaran lebih banyak, fleksibel, dan memungkinkan pelacakan status donasi secara real-time. Selain itu, penggunaan platform berbasis web memungkinkan akses yang lebih luas dan kemudahan bagi donatur dari berbagai kalangan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Apakah dengan adanya sistem informasi penggalangan dana berbasis *website* dapat mempermudah donatur dalam melakukan donasi?
2. Apakah dengan adanya *website* ini donatur dapat mencari informasi terkait panti asuhan Masjid Gelora Indah?
3. Apakah dengan adanya *website* ini panti asuhan Masjid Gelora Indah dapat menyebarkan informasi terkait panti asuhan Masjid Gelora Indah?

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah donatur untuk melakukan donasi di panti asuhan Masjid Gelora Indah dan juga mencari informasi terkait panti asuhan Masjid Gelora Indah.
2. Mempermudah donatur dalam mencari informasi terkait panti asuhan Masjid Gelora Indah.
3. Dengan adanya website ini diharapkan dapat membantu panti asuhan Masjid Gelora Indah dalam menyebarkan informasi terkait panti asuhan Masjid Gelora Indah.

manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. memberikan kemudahan bagi donatur dari berbagai daerah untuk memberikan bantuan dengan praktis melalui *platform* digital dengan beberapa pilihan metode pembayaran
2. sistem ini diharapkan dapat membantu pihak panti asuhan dalam menarik lebih banyak dermawan serta menyebarkan *informasi* mengenai keberadaan dan kebutuhan panti asuhan Masjid Gelora Indah.
3. Penelitian ini juga memberikan dampak positif bagi penulis dalam pengembangan keterampilan teknis, khususnya dalam merancang dan mengimplementasikan sistem penggalangan dana berbasis *web*.

1.4 BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka didapatkan batasan masalah agar penelitian ini memiliki lingkup batasan. Batasan masalah pada penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Penelitian ini terbatas pada perancangan dan pembangunan sistem *informasi* penggalangan dana di panti asuhan Masjid Geloran Indah.
2. Pengembangan sistem penggalangan dana terbatas pada metode XP(*Extreme Programming*).
3. Penelitian ini dibatasi pada pengujian sistem donasi menggunakan layanan Midtrans dalam mode *Sandbox* atau simulasi, sehingga transaksi yang dilakukan tidak bersifat nyata dan hanya digunakan untuk keperluan pengujian sistem.

1.5 METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan melalui pendekatan rekayasa perangkat lunak menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). Metode ini dipilih karena mampu melakukan perubahan kebutuhan secara cepat, melibatkan pengguna secara langsung dalam proses pengembangan, serta cocok digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dengan tim kecil.

1.5.1 Studi Literatur

Mengkaji teori-teori dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem informasi donasi, metode pengembangan perangkat lunak, dan teknologi pendukung lainnya.

1.5.2 Identifikasi Masalah

Dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan pengelola Panti Asuhan Masjid Gelora Indah untuk mengumpulkan data kebutuhan pengguna.

1.5.3 Perancangan Sistem

Membuat desain sistem meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan rancangan antarmuka pengguna.

1.5.4 Implementasi Sistem

Mengembangkan sistem informasi donasi berbasis *website* menggunakan pendekatan XP, yang terdiri dari tahapan: *planning*, *design*, *coding*, dan *testing*.

1.5.5 Pengujian Sistem

Menggunakan metode *Blackbox Testing* untuk memastikan bahwa fungsi-fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan.

1.6 JADWAL PELAKSANAAN

Berisi jadwal pelaksanaan pengerjaan Tugas Akhir yang berlangsung selama 6 bulan.

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian.

No .	Deskripsi Tahapan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6
1	Studi Literatur						
2	Pengumpulan Data						
3	Menentukan Metode Penelitian						
4	<i>Planning</i>						
5	Dessign						
6	<i>Coding</i>						
7	<i>Testing</i>						
8	Penyusunan Laporan/Buku Ta						