

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN UNTUK DONATUR DAN CAMPAIGN PADA ORGANISASI NIRLABA XYZ MENGGUNAKAN *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)*

1st I Gusti Bagus Arya Satya Bagaskara
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
gungbagasss@student.telkomuniversity
.ac.id.

2nd Dr. Ir. Luciana Andrawina, M.T.
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
luciana@telkomuniversity.ac.id.

3rd Isnaeni Yuli Arini, S.T., M.T.
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
isnaeniya@telkomuniversity.ac.id.

Abstrak — Organisasi Nirlaba XYZ sebagai organisasi sosial yang berfokus pada pemberdayaan penyandang disabilitas di Bali. Dalam operasionalnya, organisasi ini mengalami kesulitan dalam mengelola data donatur dan *Campaign* yang masih dilakukan secara manual dan tersebar dalam *file* terpisah, terdiri dari spreadsheet, dokumen fisik, dan *file* digital. Kondisi tersebut mengakibatkan terjadinya duplikasi data, format tidak konsisten, serta data tidak lengkap, yang berdampak pada keterlambatan proses rekapitulasi laporan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan perancangan sistem informasi manajemen donatur dan *Campaign* dengan pendekatan metode *Rapid Application Development (RAD)*. Metode ini dipilih karena memberikan penekanan pada iterasi cepat maupun kolaborasi erat dengan pengguna. Sistem yang dirancang dengan mengadopsi *black box testing* untuk verifikasi maupun digunakannya metode pengujian *User Acceptance Testing (UAT)* untuk validasi. Hasil *black box testing* mengungkapkan bahwasanya seluruh fungsi sistem telah dilakukan sesuai dengan spesifikasi, dan validasi UAT terhadap aspek *compatibility*, *performance*, *functionality*, dan *reliability* mendapatkan nilai rerata 90% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun hasilnya dari temuan ini yaitu berupa sistem informasi manajemen donatur dan *Campaign* yang telah sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan pengguna berdasarkan hasil pengujian UAT. Hasilnya dari tugas akhir ini yaitu Sistem informasi manajemen donatur dan *Campaign* yang akan digunakan oleh internal Organisasi Nirlaba XYZ. Dengan adanya sistem informasi manajemen, Organisasi Nirlaba XYZ akan mampu mengatasi kesulitan dalam mengelola data donatur dan *Campaign*. Selain itu, sistem ini juga mendukung masing-masing pengguna sehingga dapat menjalankan tugasnya secara lebih terorganisir.

Kata kunci— *Campaign*, Donatur, Perancangan, *Rapid Application Development*, Sistem Informasi Manajemen

I. PENDAHULUAN

Organisasi Nirlaba XYZ merupakan organisasi sosial di Bali yang berfokus pada pemberdayaan penyandang disabilitas melalui beberapa program seperti rehabilitasi, edukasi, teknologi asistif, serta pelatihan kerja. Meskipun telah didukung oleh mitra dan donatur lokal maupun internasional, pengelolaan data donatur dan *campaign* saat ini masih bersifat manual dan belum terintegrasi. Data tersimpan dalam format terpisah seperti dokumen fisik dan *file* spreadsheet, yang menyebabkan kesulitan dalam pengelolaan data donatur dan *campaign*. Hal ini menjadi kendala dalam memperkuat manajemen donatur dan *campaign* pada Organisasi Nirlaba XYZ.

Ditengah tantangan tersebut, penggunaan sistem informasi manajemen dapat menjadi solusi untuk meningkatkan ketepatan dan kecepatan dalam pengelolaan data. Adapun pendekatan yang sesuai guna merancang sistem dengan kebutuhan pengguna seperti Organisasi Nirlaba XYZ adalah *Rapid Application Development (RAD)*.

Tujuannya dari penelitian ini guna merancang sistem informasi manajemen yang dapat meningkatkan kinerja dalam pengelolaan data donatur dan *campaign* Annika Linden Centre menjadi lebih tepat dan akurat.

II. KAJIAN TEORI

A. *Donor Relationship Management*

Donor Relationship Management (DRM) adalah proses membina hubungan antara organisasi nirlaba dan donatur yang sudah ada untuk memaksimalkan keterlibatan dalam donasi[1]. DRM mengacu pada proses mengatur hubungan jangka panjang dan mendorong para donatur untuk mengulangi dan meningkatkan nilai donasi mereka. Mengelola hubungan dengan donatur dan pendekatan kolaboratif antara organisasi dan donatur dalam meningkatkan keterlibatan jangka Panjang dalam program organisasi.

B. Sistem Informasi Manajemen

Suatu sistem yang berfungsi dalam kerangka organisasi dikenal sebagai sistem informasi. Sistem Informasi Manajemen (*Management Information System/MIS*) berperan dalam memenuhi kebutuhan pengolahan data transaksi harian, menunjang aktivitas operasional, mendukung proses manajerial hingga strategi organisasi, serta menyajikan laporan bagi pihak eksternal. Sistem ini mempunyai kapabilitas guna menyimpan, menelusuri kembali, memodifikasi, memproses, maupun mendistribusikan informasi yang diperoleh [2].

C. *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) merepresentasikan suatu sistem simbolik standar yang secara luas diadopsi dalam ranah rekayasa perangkat lunak untuk merumuskan kebutuhan sistem, menyusun kerangka analisis serta desain, sekaligus memvisualisasikan alur kerja dalam paradigma pemrograman berbasis objek [3]. UML merupakan sebagai alat dalam bahasa pemodelan menampilkan data objek secara visual yang mencakup beberapa diagram, yakni use case, activity, maupun sequence yang memiliki fungsi berbeda pada setiap diagram.

D. *Entity Relation Diagram (ERD)*

Entity Relation Diagram (ERD) yaitu alat untuk membantu dalam pembuatan database dengan menunjukkan bagaimana database yang akan dibuat bekerja[4]. ERD sebagai representasi visual yang digunakan dalam konstruksi arsitektur basis data untuk mengilustrasikan keterkaitan logis antara entitas dan atributnya secara rinci maupun sistematis. Ini dibuat secara terstruktur dan mudah dipahami dengan beberapa simbol dan notasi[5].

E. *Black Box Testing*

Pengujian *Blackbox* sebagai pendekatan verifikasi perangkat lunak yang berorientasi pada evaluasi respons sistem terhadap data masukan tanpa mempertimbangkan struktur internal kode. Fokus utama metode ini terletak pada validasi fungsionalitas eksternal aplikasi, guna mengidentifikasi potensi anomali dalam proses input maupun reaksi sistem terhadap skenario penggunaan tertentu. *Black box testing* hanya memeriksa komponen internal sistem, tidak mempengaruhi struktur logisnya. Ini dilakukan dengan mengikuti analisis spesifikasi software tanpa mengacu pada sistem internal. untuk memastikan bahwasanya input yang diterima dan output yang diberikan keduanya benar[6].

F. *User Acceptance Testing (UAT)*

User Acceptance Testing (UAT) adalah proses verifikasi yang memastikan bahwasanya Solusi yang diimplementasikan dalam sebuah sistem memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. UAT berbeda dengan pengembangan sistem, yang berfokus pada stabilitas dan konsistensi sistem dengan kebutuhan pengguna. Sama halnya dengan UAT, UAT berfokus untuk memastikan bahwasanya solusi yang ada di dalam sistem dapat berfungsi sesuai dengan ekspektasi pengguna, serta melakukan pengujian untuk memastikan bahwasanya pengguna dapat menerima dan menggunakan solusi yang telah diimplementasikan di dalam sistem. *User Acceptance Testing* dilakukan oleh klien atau pengguna

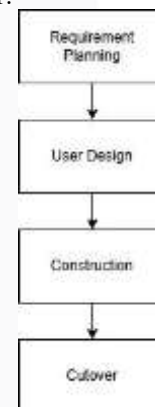
akhir. Penguji dan pengembang mengidentifikasi dan memperbaiki masalah selama tahap awal pengujian fungsionalitas, pengujian saat integrasi dan pada tahap system testing[7].

G. *ISO 25010:2011*

ISO 25010:2023 adalah Model sistem untuk sistem manusia-komputer secara keseluruhan, termasuk sistem komputer yang digunakan dan produk perangkat lunak yang digunakan. Model kualitas ini terdiri dari lima karakteristik, yang berkaitan dengan hasil interaksi saat suatu produk digunakan dalam konteks penggunaan tertentu [8].

III. METODE

Rapid Application Development (RAD) merupakan metode pengembangan sistem yang berfokus pada pengembangan aplikasi secara cepat melalui iterasi dari pengguna [9]. RAD merupakan sebuah model pengembangan perangkat lunak pada sebuah sistem menggunakan teknik incremental[10]. Metode ini menekankan pada pembuatan sistem dengan cepat dan kemudian memperbaikinya berdasarkan iterasi pengguna. Proses ini berulang hingga sistem memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan fleksibilitas *Rapid Application Development (RAD)*, proses identifikasi kebutuhan pengguna dan *design interface* menjadi lebih mudah. Metodologi *Rapid Application Development (RAD)* memungkinkan pengembang untuk terlibat secara dekat dengan pengguna untuk mengumpulkan umpan balik dan menyempurnakan spesifikasi sistem secara berulang. Tahapan pengembangan sistem dengan metode RAD dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1

Tahapan Sistem RAD

Terdapat empat tahapan utama dalam metode RAD, yaitu:

1. *Requirements Planning*

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan sistem dimana pengguna dan peneliti saling berhubungan untuk memecahkan masalah yang sedang terjadi dan mengidentifikasi kebutuhan sistem serta dapat menghindari kesalahan informasi antara pengguna dan peneliti.

2. *User Design*

Pada tahap ini, membuat desain sistem dari rancangan yang diusulkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain sistem ini dimodelkan dengan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

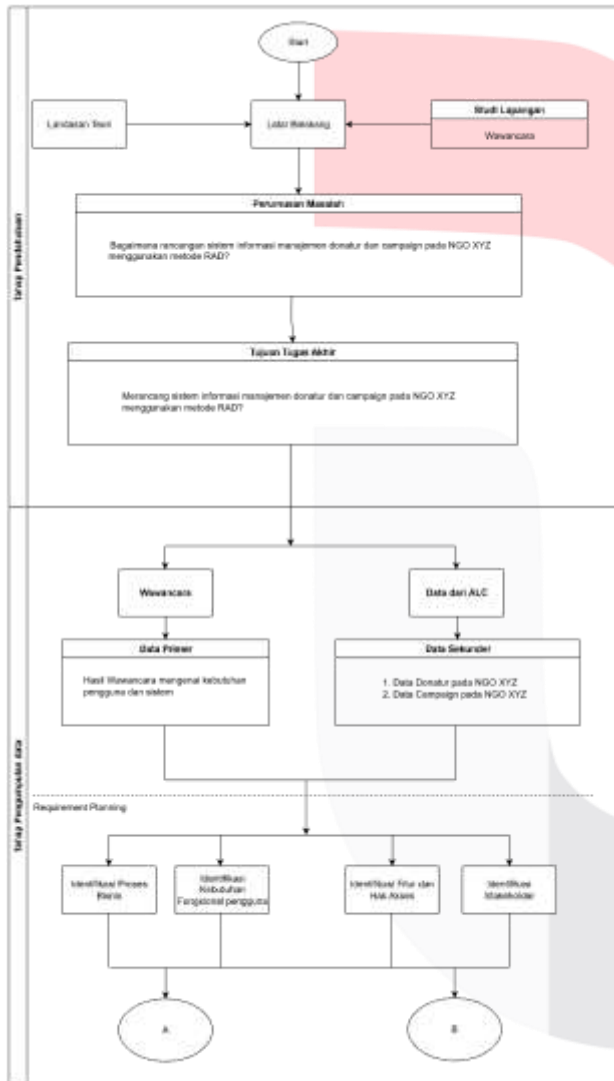
3. *Construction*

Tahapan ini berfokus pada pembuatan prototipe perangkat lunak yang dapat diuji secara fungsional. Selain itu, tahapan

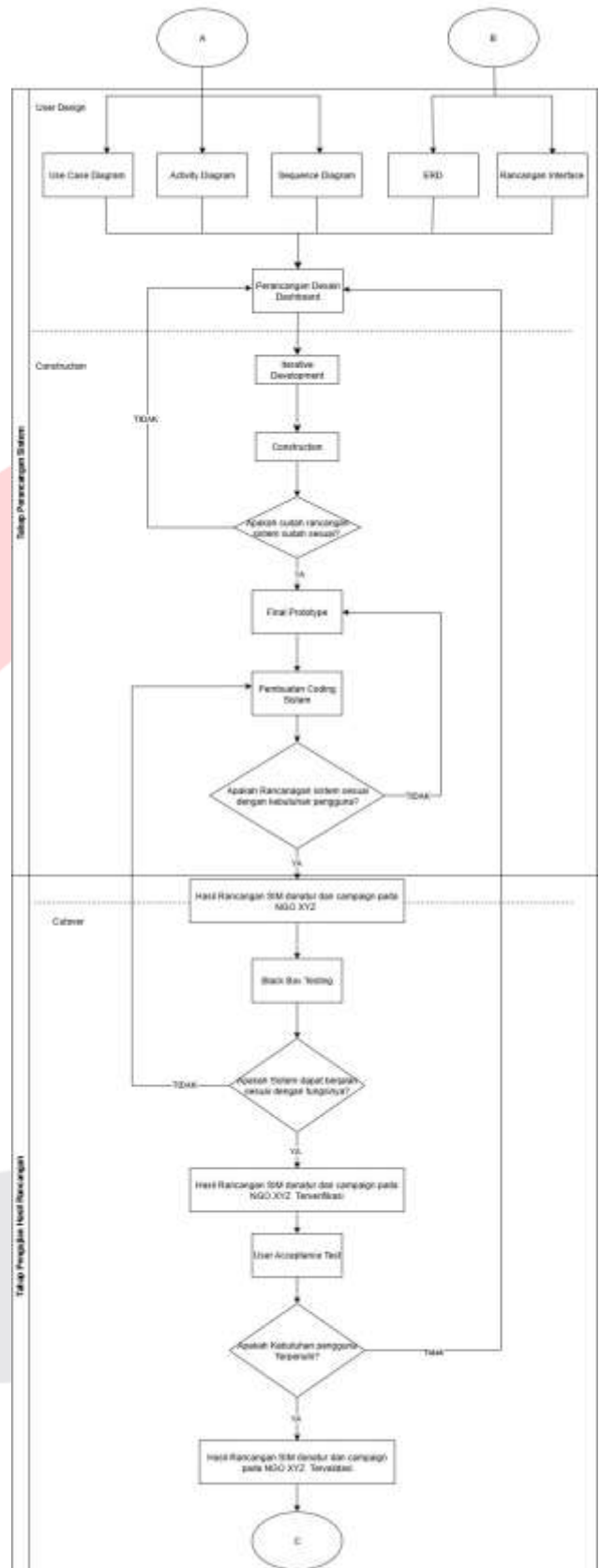
ini juga mencakup pengujian prototipe untuk memastikan bahwasanya sistem yang dibangun sesuai dengan spesifikasi analisis dan desain sebelumnya. Hasil akhir dari fase konstruksi mencakup prototipe, serta rencana pengujian sistem.

4. Cutover

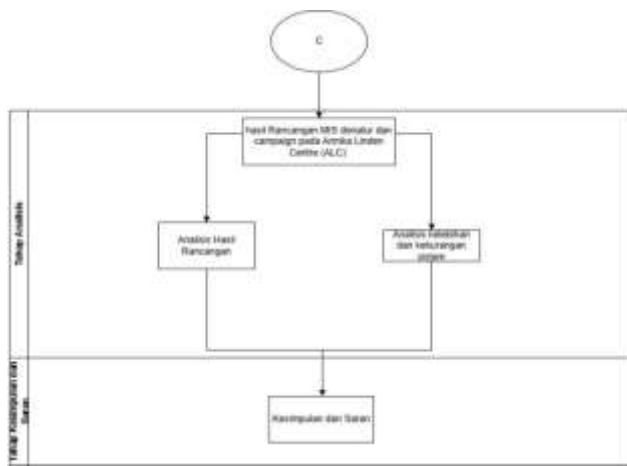
Tahap ini merupakan tahap terakhir dari model RAD yaitu implementasi dari sistem, Sebelum suatu organisasi mengaplikasikan sistem, proses pengujian program dilakukan untuk memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan. Pada saat ini, user dapat memberikan tanggapan terhadap sistem dan memberikan persetujuan mengenai sistem.



Gambar 2
Sistematika Perancangan



Gambar 2
Sistematika Perancangan (Lanjutan)



Peran	Definisi	Stakeholder
<i>Problem Owner</i>	Pihak yang bertanggung jawab secara langsung dalam penanganan masalah dan pengambilan keputusan.	<i>Managing Director, Managing Fundraising, Finance, Project, Partnership Associate</i>
<i>Problem User</i>	Pihak yang mengaplikasikan solusi dari permasalahan tersebut.	<i>Managing Director, Managing Fundraising, Finance, Project, Partnership Associate</i>
<i>Problem Customer</i>	Pihak yang secara langsung	Donatur

	terdampak dari solusi yang diambil dari permasalahan ini.	
<i>Problem Analyst</i>	Pihak yang melakukan analisis dan mencari solusi dari permasalahan tersebut.	I Gusti Bagus Arya Satya Bagaskara

3. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna diadapatkan dari hasil wawancara dengan staff *Annika Linden Centre* dan dibuat menjadi sebuah daftar kebutuhan pengguna untuk dijadikan masukan untuk sistem MIS yang akan dirancang. Pada tabel IV.3 dijelaskan daftar kebutuhan pengguna.

Tabel 2
Kebutuhan Pengguna

No	Pengguna	Kebutuhan Pengguna
1	<i>Managing Fundraising</i>	Perlu adanya sistem yang mampu mengumpulkan informasi mengenai campaign dan informasi donatur
		Mengetahui status donatur terbaru dan pengkategorian campaign beserta donatur
2	<i>Partnership Associate</i>	Perlu adanya sistem yang mampu mengumpulkan informasi mengenai campaign dan informasi donatur
		Adanya pengkategorian campaign dan donatur sehingga dapat menerapkan komunikasi yang sesuai
3	<i>Managing Director</i>	Perlu Adanya sistem untuk memonitoring manajemen data campaign dan donatur
		Perlu adanya sistem yang mampu memberikan semua informasi mengenai campaign dan informasi donatur
4	<i>Finance</i>	Perlu adanya sistem yang mampu memberikan semua informasi mengenai campaign dan informasi donatur secara <i>real time</i>

No	Pengguna	Kebutuhan Pengguna
5	<i>Project</i>	Perlu adanya sistem yang mampu memberikan semua informasi mengenai campaign dan informasi donatur secara <i>real time</i>

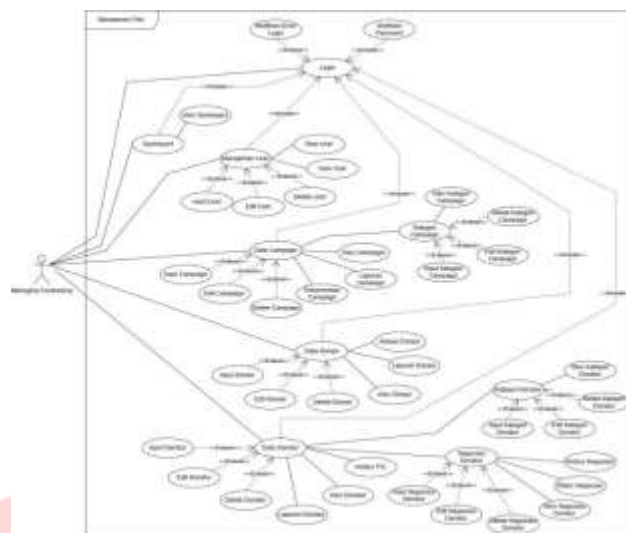
4. Identifikasi Fitur dan Hak Akses Sistem

Setelah dilakukan proses identifikasi *stakeholder* serta identifikasi hasil wawancara dan kebutuhan pengguna, maka diperoleh fitur yang akan dirancang berhungan dengan DRM dan dijelaskan pada Tabel IV.4

Tabel 3
Identifikasi Fitur dan Hak Akses Sistem

N o	Fitur	Penjelasan	Penerapan DRM	Hak Akses
1	<i>Login</i>	Akses masuk ke dalam web	-	Semua User
2	<i>Dashboard</i>	Menampilkan Grafik data	-	Semua User
3	<i>Campaign Data</i>	Menampilkan halaman yang dapat melakukan fungsi <i>view, input, edit, delete data campaign</i>	Mencatat informasi donatur dan campaign	<i>Managing Fundraising dan Partnership Associate</i>
		Menampilkan halaman yang dapat melakukan fungsi <i>view data campaign</i>		<i>Managing Director, Finance dan Project</i>
4	<i>Campaign Category</i>	Menampilkan halaman yang dapat melakukan fungsi <i>view, input, edit, delete kategori campaign</i>	Segmentasi Donatur	<i>Managing Fundraising dan Partnership Associate</i>
		Menampilkan halaman yang dapat melakukan fungsi <i>view kategori campaign</i>		<i>Managing Director, Finance dan Project</i>
5	<i>Donor Data</i>	Menampilkan halaman yang dapat melakukan fungsi <i>view, input, edit,</i>	Mencatat Informasi donatur dan campaign	<i>Managing Fundraising dan Partnership Associate</i>

N o	Fitur	Penjelasan	Penerapan DRM	Hak Akses
		<i>delete data donatur</i>		
		Menampilk an halaman yang dapat melakukan fungsi <i>view</i> kategori data donatur		<i>Managing Director, Finance dan Project</i>



Gambar 6
Usecase Diagram

C. User Design

Tahap berikutnya setelah requirement planning adalah tahap user design.

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan pemodelan yang digunakan untuk desain basis data yang menunjukkan hubungan antar entitas.



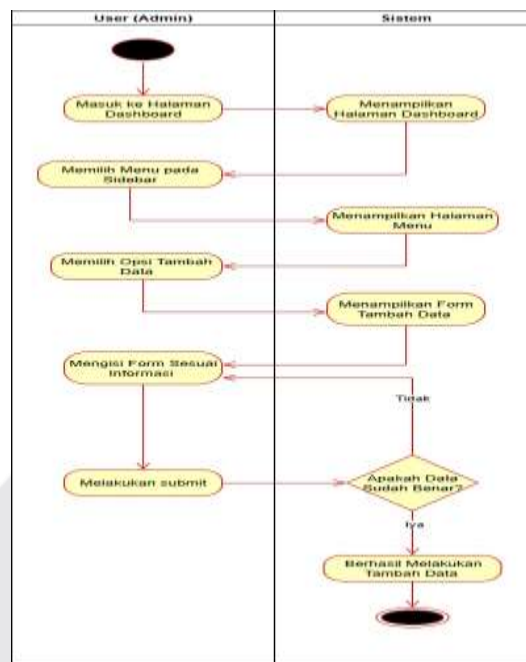
Gambar 5
Entity Relationship Diagram

2. Use Case Diagram

Usecase Diagram adalah diagram yang menggambarkan hubungan antara pengguna dengan sistem. Diagram ini menunjukkan fungsional sistem dari perspektif pengguna. Pengguna yang menggunakan sistem pada tugas akhir ini adalah *Partnership Associate, Managing Fundraising, Managing Director, Finance, Project*.

3. Activity Diagram

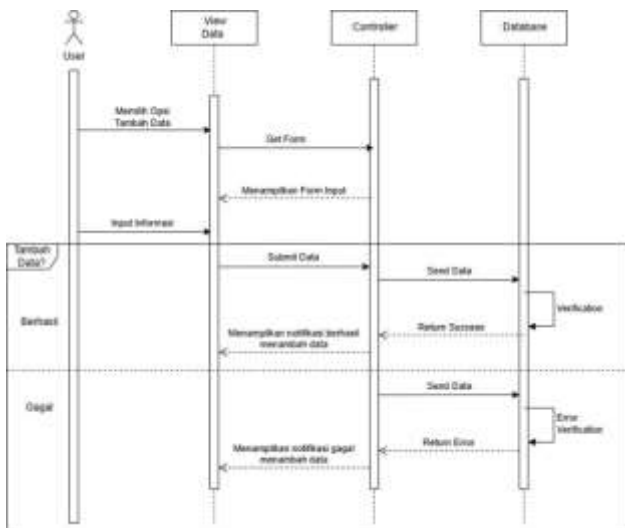
Pada perancangan MIS ini digunakan activity diagram untuk menggambarkan alur dari setiap proses perancangan tergambar secara sistematis.



Gambar 7
Activity Diagram

4. Sequence Diagram

Sequence Diagram diperlukan dalam membangun sistem MIS. *Sequence Diagram* menggambarkan aktivitas dengan mendeskripsikan waktu untuk pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.



Gambar 8
Sequence Diagram

5. Interface

Interface adalah rancangan design antarmuka visual atau pratinjau dari suatu konsep desain yang datar, dilengkapi dengan efek visual sehingga terlihat mirip dengan bentuk aslinya. visual atau pratinjau dari suatu konsep desain yang datar, dilengkapi dengan efek visual sehingga terlihat mirip dengan bentuk aslinya.



Gambar 9
Rancangan Interface

6. Iterasi

Iterasi merupakan tahapan kunci dalam metode *Rapid Application Development* atau RAD. Proses ini memungkinkan untuk melibatkan pengguna pada setiap tahapan. Pada Perancangan sistem informasi manajemen, terdapat catatan dari setiap iterasi dalam proses pengembangan.

Tabel 4
Hasil Iterasi

<i>Feedback Interface</i>	Rancangan	Tampilan dashboard diubah menjadi grafik donasi terkumpul dan <i>Campaign</i> yang sudah didukung oleh donatur Kurang filter, <i>sort</i> data dan <i>search</i> data pada menu <i>campaign</i> data, donor data. Kurang fitur negosiasi untuk manajemen kegiatan komunikasi dengan donatur
Iterasi 1		Mengubah tampilan menjadi grafik donasi terkumpul dan <i>campaign</i> yang sudah didukung oleh donatur. Menambahkan filter, <i>sort</i> data dan <i>search</i> data pada menu <i>campaign</i> data, donor data. Menambahkan menu negosiasi manajemen kegiatan komunikasi dengan donatur
<i>Feedback Iterasi 1</i>		Kurang informasi lokasi <i>campaign</i> pada menu data <i>campaign</i> Kurang informasi <i>history PIC</i> pada menu data donatur Kurang informasi <i>history</i> negosiasi pada menu negosiasi Kurang <i>filter</i> , <i>sort</i> data dan <i>search</i> data pada menu negosiasi
Iterasi 2		Menambahkan informasi lokasi <i>campaign</i> pada menu data <i>campaign</i> Menambahkan <i>history PIC</i> pada detail data donatur Menambahkan <i>history</i> negosiasi pada detail negosiasi Menambahkan <i>filter</i> , <i>sort</i> data dan <i>search</i> data pada menu negosiasi
<i>Feedback Iterasi 2</i>		Rancangan <i>Interface</i> sudah sesuai

D. Construction

Tahap Konstruksi merupakan berfokus pada proses pembuatan *prototype* yang dapat diuji secara fungsional. Konstruksi ini adalah hasil dari iterasi 2.



Gambar 10
Tampilan Website

E. Cut Over

Tahap *cut over* dilakukan setelah melakukan tahap konstruksi dilaksanakan. Tahap ini bertujuan untuk menguji sistem yang sudah dikembangkan.

1. Blackbox Testing

Pengujian *blackbox testing* diuji menggunakan uji fungsional, yang dimana pengujian dilakukan menggunakan skenario.

Tabel 5
Blackbox Testing

Menu	User	Skenario	Hasil	Status
Login	Managing Fundraising, Partnership Associate, Managing Director, Finance, Project	Melakukan login dengan email dan password	Berhasil melakukan login dan Menampilkan halaman dashboard	Berhasil
Dashboard	Managing Fundraising, Partnership Associate, Managing Fundraising, Finance, Project	Masuk sebagai user	Menampilkan halaman dashboard	Berhasil
Campaign Data	Managing Fundraising, Partnership Associate	Masuk kedalam halaman menu campaign data	Menampilkan informasi mengenai Campaign	Berhasil
		Melakukan input data Campaign	Berhasil menambahkan data campaign	Berhasil
		Melakukan edit data campaign	Berhasil memperbaiki data campaign	Berhasil

		Melakukan Delete data campaign	Berhasil menghapus data campaign	berhasil
	Managing Director, Finance, Project	Masuk kedalam halaman menu campaign data	Menampilkan informasi mengenai Campaign	Berhasil
Campaign Category	Managing Fundraising, Partnership Associate	Masuk kedalam halaman menu campaign category	Menampilkan informasi mengenai Campaign category	Berhasil
		Melakukan input data Campaign category	Berhasil menambahkan data campaign category	Berhasil
		Melakukan edit data campaign category	Berhasil memperbaiki data campaign category	Berhasil
		Melakukan Delete data campaign category	Berhasil menghapus data campaign category	Berhasil
	Managing Director, Finance, Project	Masuk kedalam halaman menu campaign category	Menampilkan informasi mengenai campaign category	Berhasil
Donor Data	Managing Fundraising, Partnership Associate	Masuk kedalam halaman menu donor data	Menampilkan informasi mengenai donatur	Berhasil
		Melakukan input data donatur	Berhasil menambahkan data donatur	Berhasil
		Melakukan edit data donatur	Berhasil memperbaiki data donatur	Berhasil
		Melakukan Delete data donatur	Berhasil menghapus data donatur	Berhasil

		Delete data donatur	data donatur	
	Managing Director, Finance, Project	Masuk kedalam halaman menu data donatur	Menampilkan informasi mengenai donatur	Berhasil
Negotiation	Managing Fundraising, Partnership Associate	Masuk kedalam halaman menu negosiasi	Menampilkan informasi mengenai negosiasi	Berhasil
		Melakukan input data negosiasi	Berhasil menambahkan data negosiasi	Berhasil
		Melakukan edit data negosiasi	Berhasil memperbaiki data negosiasi	Berhasil
		Melakukan Delete data negosiasi	Berhasil menghapus data negosiasi	Berhasil
		Masuk kedalam halaman menu negosiasi	Menampilkan informasi mengenai negosiasi	Berhasil

2. Validasi

Tahap validasi hasil desain sistem dilakukan dengan menggunakan metode UAT (User Acceptance Test). Dalam metode UAT ini, penilaian sistem dilakukan oleh pengguna melalui pengisian kuesioner. User Acceptance Test adalah metode pengujian dengan validasi bahwasanya sistem yang dirancang memenuhi standar dan kebutuhan dari pengguna [11].

Penilaian sistem difokuskan pada empat dimensi kualitas utama: *Compatibility*, *Performance*, *Functionality*, dan *Reliability*. Untuk melakukan penilaian ini, Tabel 6. menyajikan bobot penilaian kuesioner dengan skala penilaian 1 hingga 5.

Tabel 6
Skala Penilaian

Skala Penilaian	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat Setuju

$$P = \frac{s}{\text{skor}} \times 100\% \quad \dots (1)$$

Tabel 7
Hasil Persentase Kuesioner UAT

Aspek	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Skor Frekuensi	Persentase
		1	2	3	4	5		
Compatibility	1				2	3	23	92%
	2					5	25	100%
	3			1	2	2	19	76%
	4			1	1	3	22	88%
Performance	5				2	3	23	92%
	6				3	2	22	88%
Functionality	7				2	3	23	92%
	8				2	3	23	92%
Reliability	9				1	4	24	96%
	10				3	2	22	88%
	11				3	2	22	88%
	12				2	3	23	92%
Rata - Rata								90%

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh hasil persentase pada aspek *Compatibility* yaitu terdapat hasil jawaban senilai 100%, 88% dan 92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, satu nilai 76% dalam kategori “baik”. Pada aspek *performance* senilai 92% dan 88% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Pada aspek *functionality* senilai 92%, dan 92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Pada aspek *reliability* senilai 96%, 92%, dan dua nilai 88% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Tabel V.4 merupakan tabel keterangan persentase jawaban UAT yang diperoleh.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dikaji pada tugas akhir ini, dapat disimpulkan bahwasanya tugas akhir ini merancang sistem informasi manajemen donatur dan *campaign* Organisasi Nirlaba XYZ. Proses perancangan sistem informasi manajemen menggunakan metode RAD yang dilakukan telah berhasil dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem informasi manajemen ini dapat mengintegrasikan data terkait donatur dan *campaign* yang sebelumnya tersebar dalam berbagai bentuk. Sehingga pihak Organisasi Nirlaba XYZ kini dapat mengelola informasi donatur dan *campaign* secara cepat dan tepat. Dengan sistem ini, diharapkan dapat menjadi solusi dalam pengelolaan data informasi donatur dan *campaign* sehingga memberikan dampak positif bagi Organisasi Nirlaba XYZ.

REFERENSI

- [1] R. D. Waters, “The importance of understanding donor preference and relationship cultivation strategies,” *Journal of Nonprofit and Public Sector Marketing*, vol. 21, no. 4, pp. 327–346, 2009, doi: 10.1080/10495140802662523.
- [2] I. Wahyudi, “LITERATURE REVIEW: DETERMINASI SISTEM INFORMASI

- MANAJEMEN DENGAN LINGKUNGANNYA,” vol. 3, no. 3, 2022, doi: 10.31933/jimt.v3i3.
- [3] Rh. D. E. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Online Tiket Bioskop Berbasis Mobile,” *Jurnal Universitas Palangkaraya*, vol. 14, May 2022.
- [4] K. ' Afifah, Z. Fira Azzahra, and A. D. Anggoro, “Universitas Negeri Jakarta; Jl. Rawamangun Muka Raya No.11 RW.14 Rawamangun,” *JURNAL INTECH*, vol. 3, no. 2, pp. 18–22, 2022.
- [5] I. R. Mukhlis and R. Santoso, “Perancangan Basis Data Perpustakaan Universitas Menggunakan MySQL dengan Physical Data Model dan Entity Relationship Diagram,” *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, vol. 4, no. 2, pp. 81–87, Apr. 2023, doi: 10.37802/joti.v4i2.330.
- [6] A. Arifandi, R. Nafal Zuhdi Simamora, G. Azam Janitra, M. Ainul Yaqin, M. Maariful Huda, and I. Artikel Abstrak, “Survei Teknik-Teknik Pengujian Software Menggunakan Metode Systematic Literature Review,” *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics E*, vol. 4, no. 3, pp. 297–315, 2022, doi: 10.28926/ilkomnika.v4i3.436.
- [7] E. Suprpto, “User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang,” *Jurnal Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, pp. 54–58, Oct. 2021, doi: 10.33087/civronlit.v6i2.85.
- [8] ISO, “Systems and software engineering-Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE)-Product quality model,” 2023.
- [9] T. Puspitarini, H. J. Christanto, and Y. A. Singgalen, “Analysis and Design of Marine Tourism Information System Using Rapid Application Development,” *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 6, no. 1, pp. 83–102, Mar. 2024, doi: 10.51519/journalisi.v6i1.645.
- [10] F. N. Hasanah and R. S. Untari, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2020.
- [11] R. T. Y. Tong, Y. K. Yuan, N. W. Dong, and R. K. Ramasamy, “A Review: Methods of Acceptance Testing,” 2022, pp. 76–86. doi: 10.2991/978-94-6463-080-0_7.