

Aplikasi Crowdfunding Sebagai Media Sponsorship di Panti Asuhan dan Pondok Pesantren Zuhriyah Berbasis Android

Khairunnaufal Hanifa*

^aUniversitas PGRI Yogyakarta

*E-mail: hnaufal123@gmail.com

Intisari

Tentang naskah:

-diterima, 15 Nov. 2022

-direview, 16 Des. 2022

-diterbitkan, 12 Jan. 2023

Kata kunci:

Crowdfunding,
Sponsorship, android,
flutter

Panti Asuhan dan Pondok Pesantren Zuhriyah biasanya melakukan penggalangan dana dengan cara menyebar proposal ke warga masyarakat sekitar pondok yang kemudian akan di kumpulkan untuk digunakan. Cara penggalangan dana seperti itu masih belum efisien karena jangkauan masyarakat yang terbatas dan juga audit hasil penggalangannya masih manual. Dalam proses penggalangan dana yang dilakukan oleh Panti Asuhan dan Pondok Pesantren Zuhriyah dilakukan dengan cara menyebarkan proposal yang selanjutnya proposal tersebut akan di ambil kembali oleh panitia beserta uang hasil donasi dari warga masyarakat sekitar yang di berikan proposal tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu membangun sebuah platform *crowdfunding* berbasis android menggunakan *framework* flutter. Manfaat penelitian ini yaitu mempermudah dalam melakukan donasi dan *monitoring* oleh para donator, pengauditan dana yang lebih mudah dan transparan sehingga meminimalisir kesalahan sebagai bentuk pertanggungjawaban pondok kepada para donator. Kesimpulannya adalah dengan adanya aplikasi ini proses donasi, penyebaran informasi, audit dana donasi akan menjadi jauh lebih mudah, nyaman, dan aman sekaligus dapat menjadi media sponsorship bagi Panti Asuhan dan Pondok Pesantren Zuhriyah.

Abstract

Keyword:

Crowdfunding,
Sponsorship, android,
flutter

Orphanages and Zuhriyah Islamic Boarding Schools usually raise funds by distributing proposals to residents of the community around the boarding school which will then be collected for use. This method of fundraising is still inefficient due to limited community outreach and manual auditing of fundraising results. In the fundraising process carried out by the Orphanage and Zuhriyah Islamic Boarding School, it is carried out by distributing proposals, which in turn will be taken back by the committee along with money from donations from local community members who were given the proposal. The purpose of this research is to build an Android-based crowdfunding platform using the Flutter framework. The benefits of this research are that it makes it easier to make donations and monitoring by donors, easier and more transparent auditing of funds so as to minimize mistakes as a form of cottage accountability to donors. The conclusion is that with this application the process of donating, disseminating information, auditing donations will become much easier, comfortable, and safe as well as being a media sponsorship for the Orphanage and Zuhriyah Islamic Boarding School.

1. Pendahuluan

Pandemi *Corona Virus Disease 19* (Covid-19) yang terjadi di Indonesia berdampak pada semua sektor, seperti pendidikan, pariwisata, industri, dan sektor penting lainnya. Dampak tersebut berimbas pada perubahan kebijakan yang ditetapkan oleh Pemerintah Indonesia serta perubahan perilaku masyarakat. Berikut beberapa kebijakan yang diterapkan di Indonesia seperti, wajib memakai masker, *physical distancing*, tidak boleh mengadakan acara yang menyebabkan kerumunan banyak orang, mengadakan pembelajaran jarak jauh pada sektor pendidikan, disarankan

melakukan transaksi non tunai untuk mencegah penularan virus, pelarangan mudik, penghentian penerbangan, serta menggeser aktivitas rumah (Nufransa 2021).

Kebijakan yang diterapkan, memaksa masyarakat untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru (*New Normal*). Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) merupakan tindakan menerapkan tatanan hidup baru guna menjaga produktivitas selama masa pandemi COVID-19 dengan menerapkan perilaku pencegahan penularan COVID-19 (Hanifah et al. 2021).

Adaptasi kebiasaan baru juga berimbas pada digitalisasi hampir disemua sektor.

Digitalisasi adalah proses membuat atau memperbaiki proses dengan menggunakan teknologi dan data digital. Istilah digitalisasi mengacu pada penggunaan teknologi dan data digital untuk meningkatkan, menciptakan budaya digital. Praktiknya, data digital dijadikan sebagai pendukung utama untuk seluruh proses tersebut (Mawar et al. 2021).

Seiring dengan dimudahkannya masyarakat melalui digitalisasi, banyak pihak memulai untuk mencoba praktik *crowd* dan menjadikannya solusi dari berbagai masalah sosial dikarenakan pandemi Covid-19. *Crowdfunding* adalah suatu praktik penggalangan dana yang dapat dimanfaatkan oleh pencari dana untuk meminta sumbangan dari masyarakat yang disebut dengan pendana/pendukung, dan sebagai imbalannya pencari dana wajib memberikan suatu imbalan baik itu dalam bentuk wujud barang atau jasa dari hasil proyek yang dibuat (Rosalina, Handojo, and Wibowo 2019).

Biasanya, proyek yang didukung oleh tipe *crowdfunding* ini bersifat masalah sosial dan kemanusiaan yang sedang terjadi saat pendanaan dilakukan. Pencari dana pada umumnya adalah seseorang atau badan usaha atau lebih yang memiliki sebuah ide misalnya pada kegiatan sosial, dan atau *startup*, termasuk sebuah panti asuhan dan pondok pesantren.

Guna merealisasikan ide dari proyek *crowdfunding* tersebut dibutuhkan banyak hal salah satunya adalah dana. Permasalahan pertama, pencarian dana yang dimaksud tidak mudah serta membutuhkan waktu cukup lama, terutama panti asuhan, pondok pesantren, badan usaha atau lembaga kegiatan sosial yang sebagian besar dananya diperoleh dari donasi masyarakat maupun pihak sponsor (Rosalina et al. 2019).

Permasalahan kedua pencari dana kesulitan bagaimana mempublikasikan agenda/ide tersebut. Sarana publikasi berperan penting dalam penggalangan dana. Semakin banyak orang mengetahui ide penggalangan dana tersebut maka semakin banyak pula dana yang akan terkumpul (Rosalina et al. 2019).

Permasalahan ketiga kurangnya minat masyarakat untuk berdonasi pada program maupun proyek yang dibagikan melalui brosur (kertas, leaflet) pada kegiatan pembangunan masjid, pengajian, bersedekah kepada anak yatim-piatu,

pengobatan kepada yang membutuhkan, pengumpulan dana bencana dan lain sebagainya (Zulfian 2020).

Permasalahan keempat, kebanyakan *platform crowdfunding* saat ini mengenakan biaya administrasi sebesar 3% atau lebih dari keseluruhan donasi yang terkumpul. *Platform crowdfunding* yang populer di Indonesia saat ini diantaranya yaitu *Kitabisa.com*, *Kolase.com*, *Akseleran*, *Ayopeduli.id*, dan *GandengTangan* (Sitanggang 2018).

Permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan di atas sangat mempengaruhi keefektifan penggalangan dana itu sendiri, sehingga sukses atau tidaknya suatu penggalangan dana sangat bergantung pada faktor *platform crowdfunding* yang digunakan.

2. Kerangka Teori

2.1. Crowdfunding

Crowdfunding adalah sebuah proses pendanaan yang memungkinkan sejumlah individu melakukan upaya kolektif untuk terlibat dalam suatu proyek sosial atau sebuah usaha yang sedang dirintis secara *online* melalui jaringan internet. *Crowdfunding* ini juga merupakan salah satu wujud dari *crowdsourcing* dalam upaya untuk mengatasi masalah sosial yang ada (Terras 2018).

2.2. Database PostgreSQL

PostgreSQL adalah sebuah *Relational Database Management System* yang didistribusikan secara bebas dan lisensinya bersifat *open source* sehingga dapat digunakan oleh siapapun baik itu individu, korporasi, maupun akademik dengan tujuan untuk penggunaan biasa, modifikasi, atau bahkan didistribusikan ulang secara luas. *PostgreSQL* merupakan sebuah *database* yang menekankan pada fleksibilitas, ekstensibilitas, dan kompatibilitas data yang dapat berjalan di hampir semua sistem operasi di antaranya yaitu Windows, MAC OS, dan Linux sehingga membuatnya menjadi *database* yang sangat populer dan dapat bersaing dengan vendor besar seperti SQL Server, MySQL, bahkan Oracle (Rosid 2018).

2.3. Bahasa Pemrograman Go

Bahasa Pemrograman Go atau sering disebut juga dengan Golang merupakan sebuah bahasa pemrograman yang bersifat *open source* dan didukung oleh Google

yang diciptakan oleh Robert Griesemer, Rob Pike, serta Ken Thompson pada tahun 2009. Bahasa pemrograman go merupakan bahasa pemrograman yang handal, cepat, dan mendukung *concurrent programming* yang semakin banyak di adopsi oleh dunia industri di abad ke-21 ini karena kinerjanya yang baik dan kesederhanaanya (Wang et al. 2019).

2.4. Flutter Framework

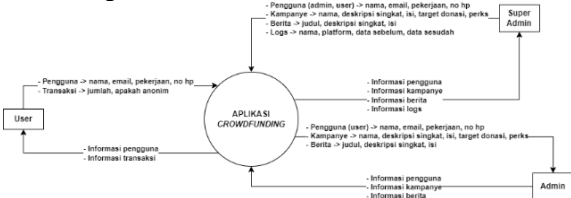
Flutter merupakan sebuah *cross platform framework* yang sangat populer yang dikembangkan oleh Google dan dapat digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis *mobile apps*, *web*, ataupun *desktop* hanya dengan satu basis kode (*single codebase*) saja. Flutter merupakan *framework* yang bersifat *open source* yang menggunakan bahasa pemrograman dart sebagai bahasa pembangunnya yang dikembangkan sejak tahun 2015 dan baru dirilis ke publik pada tahun 2018 (Bagaskara 2021).

3. Metodologi

3.1. Objek Penelitian

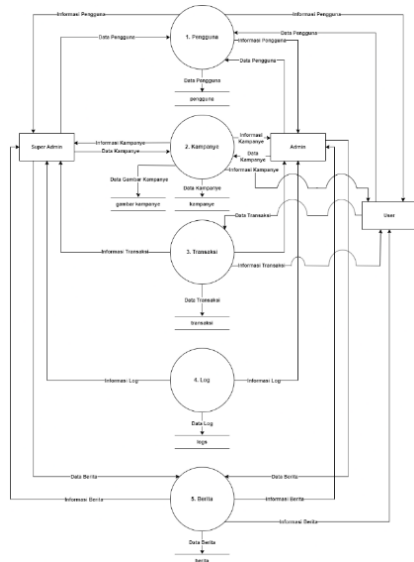
Objek penelitian ini adalah Panti Asuhan dan Pondok Pesantren Zuhriyah yang merupakan sebuah lembaga nonprofit.

3.2. Diagram Konteks



Gambar 1. Diagram Konteks

3.3. DFD Level 1



Gambar 2. DFD Level 1

3.4. Struktur Tabel

1. Tabel Pengguna

Tabel pengguna berfungsi untuk mencatat dan menyimpan data tentang semua pengguna sistem, baik itu super admin, admin, maupun user.

Tabel 1. Pengguna

No	Nama	Tipe	Keterangan
1	id	bigserial	Primary Key
2	nama	text	
3	pekerjaan	text	
4	email	text	
5	kata_sandi	text	
6	no_hp	text	
7	foto_profil	text	
8	role	text	
9	dibuat_oleh	text	
10	diperbarui_oleh	text	
11	dihapus_oleh	text	
12	apakah_dihapus	Int8	

2. Tabel Kampanye

Tabel kampanye berfungsi untuk mencatat dan menyimpan data kampanye yang akan di donasikan oleh pengguna.

Tabel 2. Kampanye

No	Nama	Tipe	Keterangan
1	id	bigserial	Primary Key
2	id_pengguna	int8	Foreign Key
3	nama	text	
4	deskripsi_singkat	text	
5	deskripsi	text	
6	perks	text	

```

7   total_donatur      int8
8   target_donasi      int8
9   donasi_terkumpul   int8
10  slug               text
11  dibuat_oleh        text
12  diperbarui_oleh    text
13  apakah_dihapus     int8
14  dihapus_oleh       text

```

3. Tabel Gambar Kampanye

Tabel gambar kampanye berfungsi untuk menyimpan gambar-gambar dari semua kampanye yang ada.

Tabel 3. Tabel Kampanye

No	Nama	Tipe	Keterangan
1	id	bigserial	<i>Primary Key</i>
2	id_kampanye	int8	<i>Foreign Key</i>
3	url	text	
4	apakah_utama	int8	

4. Tabel Berita

Tabel berita berfungsi untuk mencatat dan menyimpan data berita yang nantinya akan di tampilkan disisi pengguna aplikasi *mobile*.

Tabel 4. Berita

No	Nama	Tipe	Keterangan
1	id	bigserial	<i>Primary Key</i>
2	judul	text	
3	deskripsi_singkat	text	
4	foto_berita	text	
5	isi	text	
6	dibuat_oleh	text	
7	diperbarui_oleh	text	
8	dihapus_oleh	text	
9	apakah_dihapus	int8	

5. Tabel *Logs*

Tabel *logs* merupakan tabel yang digunakan untuk melacak dan menyimpan data-data aktifitas pengguna sistem, baik itu super admin, admin, maupun user.

Tabel 5. Logs

No	Nama	Type	Keterangan
1	id	bigserial	<i>Primary Key</i>
2	id_pengguna	int8	<i>Foreign Key</i>
3	dibuat_oleh	text	
4	nama	text	
5	platform	text	
6	data_sebelum	text	
7	data_setelah	text	

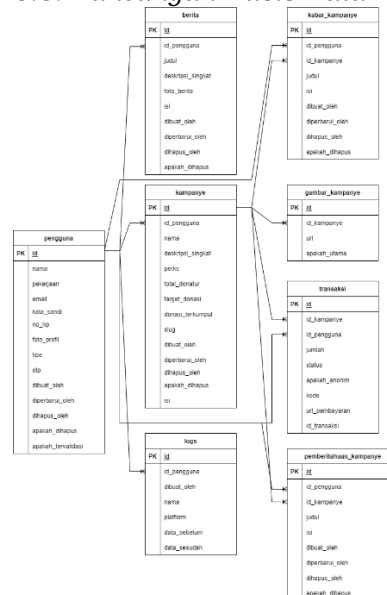
6. Tabel Transaksi

Tabel transaksi merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data transaksi yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *mobile* yang melakukan donasi.

Tabel 6. Transaksi

No	Nama	Type	Keterangan
1	id	bigserial	<i>Primary Key</i>
2	id_kampanye	int8	<i>Foreign Key</i>
3	id_pengguna	int8	<i>Foreign Key</i>
4	jumlah	int8	
5	status	text	
6	apakah_anonim	int8	
7	kode	text	
8	url_pembayaran	text	
9	id_transaksi	text	

3.5. Rancangan Basis Data

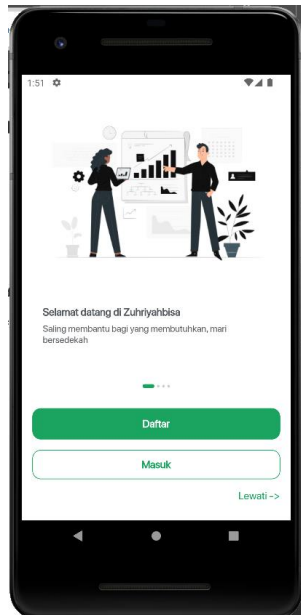


Gambar 3. Rancangan Basis Data

4. Hasil dan Pembahasan

a. Halaman *Welcome Screen*

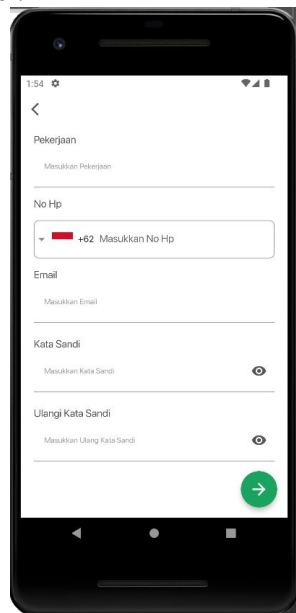
Halaman *welcome screen* berfungsi untuk menampilkan informasi seputar aplikasi. Pada halaman ini pengguna bisa memilih untuk registrasi kemudian masuk sebagai pengguna atau klik tombol *lewat* untuk masuk sebagai tamu.



Gambar 4. Halaman Welcome Screen

b. Halaman Registrasi Pengguna

Halaman registrasi pengguna merupakan halaman untuk proses pendaftaran pengguna baru. Pada halaman ini terdapat beberapa data yang harus diisi.



Gambar 5. Halaman Registrasi Pengguna

c. Halaman Konfirmasi OTP

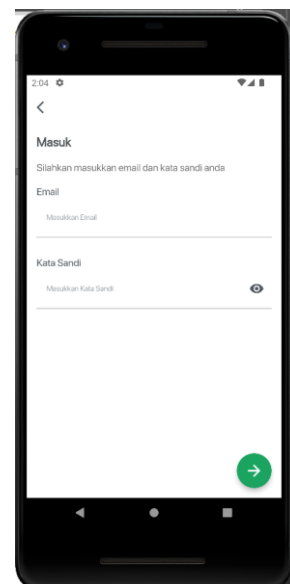
Halaman konfirmasi OTP di gunakan untuk memvalidasi 6 digit kode OTP yang telah dikirimkan ke pengguna melalui aplikasi whatsapp. Hal ini bertujuan untuk memastikan nomor HP yang di inputkan oleh user benar-benar valid dan terdaftar di aplikasi whatsapp.



Gambar 6. Halaman Konfirmasi OTP

d. Halaman Masuk Pengguna

Halaman masuk pengguna merupakan halaman yang digunakan oleh pengguna untuk melakukan proses *login*. Pada Halaman ini terdapat email dan password yang harus diisi. Form *login* digunakan sebagai proteksi untuk melindungi pengguna dari orang yang tidak berkepentingan.

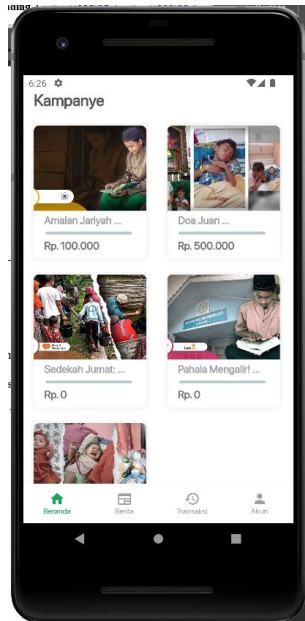


Gambar 7. Halaman Masuk Pengguna

e. Halaman Beranda Pengguna

Halaman beranda pengguna merupakan halaman untuk menampilkan daftar kampanye yang bisa didonasi setelah pengguna sukses melakukan proses *login*. Pada halaman

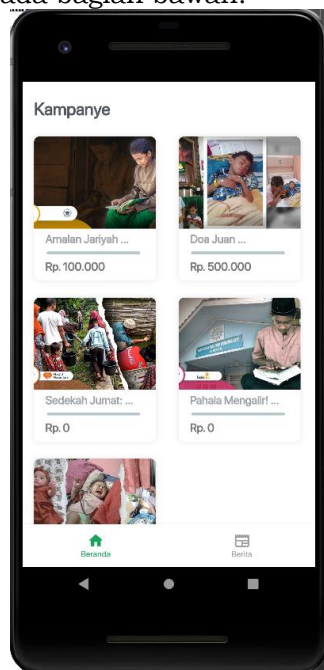
ini terdapat empat menu utama di bagian bawah.



Gambar 8. Halaman Beranda Pengguna

f. Halaman Beranda Tamu

Halaman beranda tamu merupakan halaman untuk menampilkan daftar kampanye setelah pengguna memilih untuk melewati proses login. Pada halaman ini hanya terdapat dua menu utama pada bagian bawah.

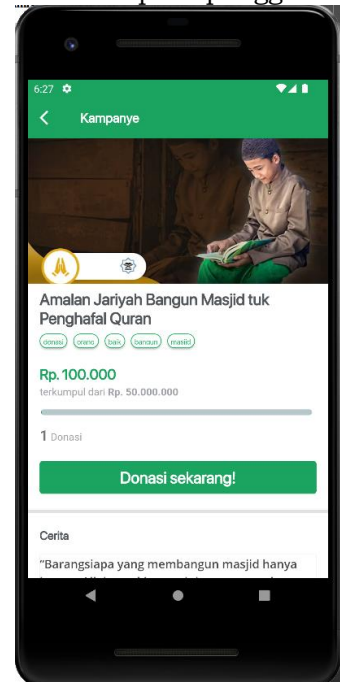


Gambar 9. Halaman Beranda Tamu

g. Halaman Detail Kampanye

Halaman detail kampanye merupakan halaman untuk menampilkan informasi detail kampanye. Pada halaman ini bisa

melihat total donasi yang sudah dilakukan oleh para pengguna.



Gambar 10. Halaman Detail Kampanye

h. Halaman Kabar Terbaru

Halaman kabar terbaru merupakan halaman yang di gunakan untuk menampilkan perkembangan seputar kampanye tersebut.

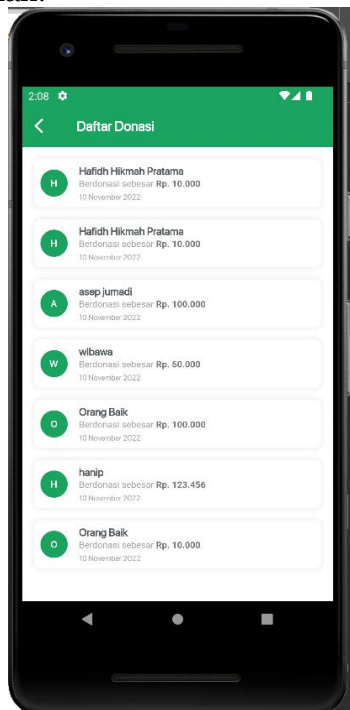


Gambar 11. Halaman Kabar Terbaru

i. Halaman Daftar Donasi

Halaman daftar donasi merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan siapa saja yang sudah melakukan donasi di kampanye tertentu

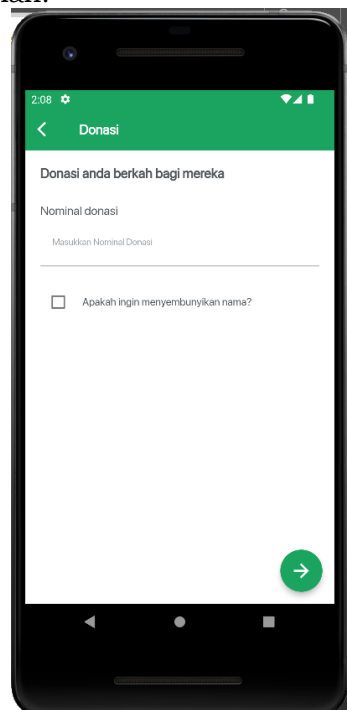
beserta dengan nominal dana yang di donasikan.



Gambar 12. Halaman Daftar Donasi

j. Halaman Input Nominal Donasi

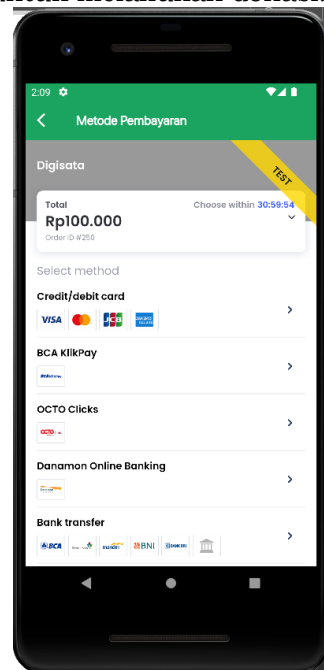
Halaman input nominal donasi berfungsi untuk melakukan proses donasi dengan jumlah nominal yang diinginkan.



Gambar 13. Halaman Input Nominal Donasi

k. Halaman Metode Pembayaran

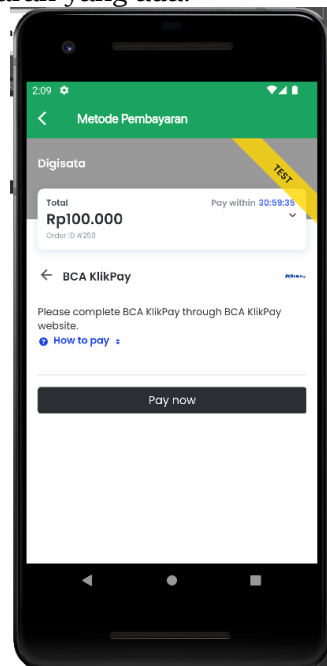
Halaman metode pembayaran berfungsi untuk menampilkan pilihan metode pembayaran yang di dukung oleh sistem untuk melakukan donasi.



Gambar 14. Halaman Metode Pembayaran

l. Halaman Detail Pembayaran

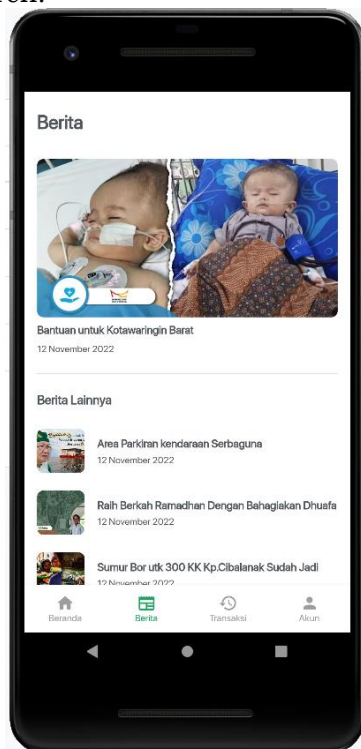
Halaman detail pembayaran merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan langkah-langkah pembayaran setelah pengguna memilih salah satu dari sekian metode pembayaran yang ada.



Gambar 15. Halaman Detail Pembayaran

m. Halaman Daftar Berita

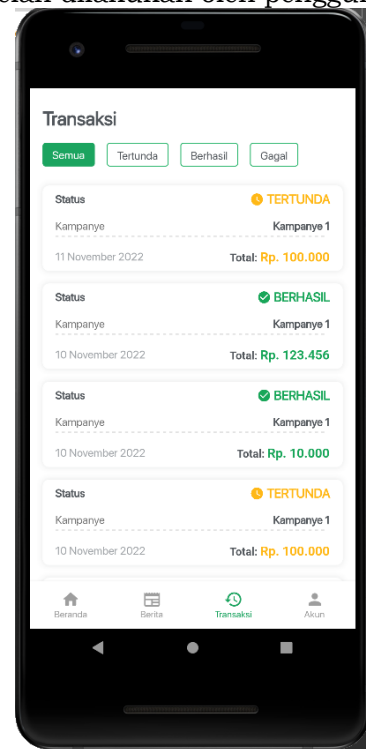
Halaman daftar berita berfungsi untuk melihat daftar berita seputar pondok pesantren.



Gambar 16. Halaman Daftar Berita

o. Halaman Riwayat Transaksi

Halaman riwayat transaksi berfungsi untuk menampilkan riwayat transaksi yang telah dilakukan oleh pengguna.



Gambar 18. Halaman Riwayat Transaksi

n. Halaman Detail Berita

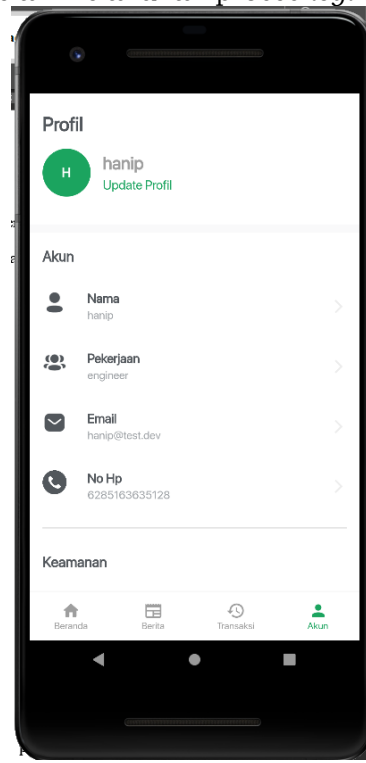
Halaman detail berita berfungsi untuk menampilkan detail berita.



Gambar 17. Halaman Detail Berita

p. Halaman Akun

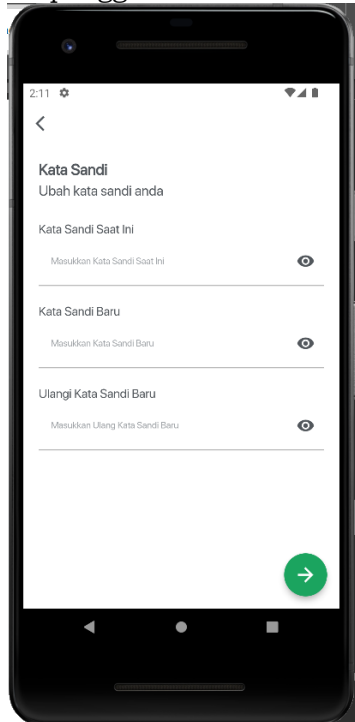
Halaman akun berfungsi untuk menampilkan informasi akun pengguna yang telah melakukan proses login.



Gambar 19. Halaman Akun

q. Halaman Ganti Kata Sandi

Halaman ganti kata sandi berfungsi untuk melakukan proses penggantian kata sandi pengguna.



Gambar 20. Halaman Ganti Kata Sandi

5. Simpulan

Berdasarkan hasil implementasi sistem yang dilakukan pada Aplikasi Crowdfunding Sebagai Media Sponsorship di Panti Asuhan dan Pondok Pesantren Zuhriyah Berbasis Android, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi crowdfunding berbasis android untuk Panti Asuhan dan Pondok Pesantren Zuhriyah ini telah sukses dibuat menggunakan Flutter dan telah tersedia di Google Play Store.
2. Implementasi aplikasi crowdfunding berbasis android di Panti Asuhan dan Pondok Pesantren Zuhriyah ini memungkinkan masyarakat atau para donatur melakukan donasi di kampanye-kampanye yang tersedia dan juga dapat mengakses berita-berita terkini seputar kampanye ataupun pondok pesantren melalui aplikasi.

Daftar Pustaka

- Bagaskara, Dimas. 2021. "APLIKASI PROFILE YAMAHA PRODUK MENGGUNAKAN FLUTTER BERBASIS ANDROID." Hanifah, Wardah, Anissa Dwi Oktaviani, Fidah Syadidurrahmah, Nurul Fadhillah Kundari, Rizky Muharany Putri, Tri Aulia Fitriani, and Hoiron Nisa. 2021. "Adaptasi Kebiasaan Baru Pada Masa Pandemi Covid-19: Studi Cross-Sectional Di Provinsi DKI Jakarta." *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan* 24(2):148-58. doi: 10.22435/hsr.v24i2.4162.
- Mawar, Lusi Andriyani, Armyn Gultom, and Khofifah Ketiar. 2021. "Dampak Sosial Ekonomi Kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Di Indonesia." Nufansa, Wira Sakti. 2021. *MEREKAM PANDEMI COVID-19 DAN MEMAHAMI KERJA KERAS PENGAWAL APBN*. Jakarta: Kementerian Keuangan.
- Rosalina, Andreas Handojo, and Adi Wibowo. 2019. "Aplikasi Crowdfunding Sebagai Perantara Penggalangan Dana Berbasis Website Dan Facebook Application." 3(2).
- Rosid, Mochamad Alfian. 2018. "Implementasi JSON Untuk Minimasi Penggunaan Jumlah Kolom Suatu Tabel Pada Database PostgreSQL." *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)* 1(1):33. doi: 10.21070/joincs.v1i1.802.
- Sitanggang, March Hot Asi. 2018. "MEMAHAMI MEKANISME CROWDFUNDING DAN MOTIVASI BERPARTISIPASI DALAM PLATFORM Kitabisa.Com." 6(3).
- Terras, Melissa. 2018. "Crowdsourcing in the Digital Humanities." Pp. 420-38 in *A New Companion to Digital Humanities*. Chichester, UK: John Wiley & Sons, Ltd.
- Wang, Cong, Jian Gao, Yu Jiang, Zhenchang Xing, Huafeng Zhang,

Weiliang Yin, Ming Gu, and Jianguang Sun. 2019. "Go-Clone: Graph-Embedding Based Clone Detector for Golang." Pp. 374–77 in *Proceedings of the 28th ACM SIGSOFT International Symposium on Software Testing and Analysis*. New York, NY, USA: ACM.

Zulfian, Dhimas Muhammad. 2020. "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI KEPUTUSAN BERDONASI SECARA ONLINE MELALUI PLATFORM FINANCIAL TECHNOLOGY CROWDFUNDING."