

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen-elemen atau sumber daya dan jaringan prosedur yang saling berkaitan secara terpadu, terintegrasi dalam suatu hubungan hirarkis tertentu, dan bertujuan mengolah data menjadi informasi [2].

Terdapat definisi sistem informasi menurut beberapa ahli, yaitu:

1. Menurut Steven Alter (1992)

Sistem Informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan sebuah organisasi.

2. Menurut James A. Hall (2001)

Sistem Informasi adalah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.

3. Menurut Joseph W. Wilkinson (1992)

Sistem Informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (*Input*) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan [3].

Sistem informasi terdiri dari komponen – komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology block*), dan blok kendali (*control block*) [4].

a. Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan yang berupa dokumen – dokumen dasar.

b. Blok Model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok Keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkat manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi (*technology block*)

Teknologi merupakan “*tool box*” dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran – keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

e. Blok Basis Data (*database block*)

Basis data (*Database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan menyediakan informasi lebih lanjut. Data dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang disebut DBMS (*Database Management System*).

f. Blok Kendali (*control block*)

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan – kecurangan, kegagalan – kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal – hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan – kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.2. Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Siklus hidup pengembangan sistem (SHPS) adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik [5].

Terdapat beberapa tahap siklus hidup pengembangan sistem yaitu:[5]

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan

Pada tahap ini, penganalisis mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan yang hendak dicapai. Penganalisis akan melihat dengan jujur apa yang terjadi dalam bisnis.

Kemudian, bersama anggota organisasi lainnya menentukan secara tepat masalah-masalah tersebut. Setelah itu, penganalisis harus dapat meyakinkan bahwa dengan memanfaatkan peluang penggunaan sistem informasi terkomputerisasi dapat memberikan peningkatan untuk mencapai tujuan-tujuan organisasi. Orang-orang yang terlibat pada tahap pertama ini adalah pemakai, penganalisis, dan manajer sistem yang bertugas mengkoordinasikan proyek.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Pada tahap ini, penganalisis memasukkan apa saja yang menentukan syarat-syarat informasi untuk para pemakai yang terlibat. Metode yang dapat dipakai untuk menentukan syarat-syarat informasi yang tepat adalah dengan melibatkan interaksi langsung dengan pemakai. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah berupa menentukan sample dan memeriksa data mentah, wawancara, mengamati perilaku pembuat keputusan, dan lingkungan kantor serta membuat prototyping. Orang-orang yang terlibat dalam tahap ini adalah penganalisis dan pemakai, biasanya manajer operasi dan pegawai operasional.

3. Menganalisis kebutuhan sistem

Pada tahap ini ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk membantu penganalisis menentukan kebutuhan sistem. Teknik yang dapat digunakan adalah diagram aliran data, bahasa Inggris terstruktur, rancangan keputusan dan pohon keputusan. Penganalisis sistem akan menyiapkan suatu proposal sistem yang berisikan ringkasan apa saja yang ditemukan, analisis biaya/keuntungan alternatif yang tersedia, serta rekomendasi apa saja yang harus dilakukan.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Dalam tahap ini, penganalisa sistem menggunakan informasi-informasi yang terkumpul sebelumnya untuk mencapai desain sistem informasi yang logik. Adapun rancangan-rancangan yang harus dibuat adalah berupa:

a. Prosedur *data-entry*

Prosedur *data-entry* yang dirancang bertujuan untuk menjamin keefektifan input sistem informasi.

b. Antarmuka pengguna

Antarmuka pengguna menghubungkan pemakai dengan sistem, jadi perannya benar-benar sangat penting. Contohnya, keyboard, menu pada layar, serta berbagai jenis *Graphical User Interfaces* (GUIs) yang menggunakan mouse dan sentuhan pada layar.

c. Basis data

Perancangan basis data merupakan perancangan tempat penyimpanan data-data yang diperlukan oleh pembuat keputusan.

d. Output

Penganalisis harus bekerja sama dengan pemakai untuk merancang *output*, baik pada layar maupun hasil cetakan.

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak

Pada tahap ini, penganalisis berkerja sama dengan pemrogram untuk mengembangkan suatu perangkat lunak awal yang diperlukan. Beberapa teknik terstruktur untuk merancang dan mendokumentasikan perangkat lunak meliputi rencana struktur, dan pseudocode. Selama tahap ini, penganalisis juga berkerja sama dengan pemakai untuk mengembangkan dokumentasi perangkat lunak yang efektif.

6. Menguji dan mempertahankan sistem

Sebelum digunakan, sistem informasi harus diuji terlebih dahulu. Pengujian dilakukan oleh pemrogram dan penganalisis. Setelah itu, mempertahankan sistem dan dokumentasi akan dilakukan secara rutin selama sistem informasi dijalankan.

7. Mengimplementasi dan mengevaluasi sistem

Di tahap terakhir ini, penganalisis membantu untuk mengimplementasikan sistem informasi. Tahap ini meliputi pelatihan bagi pemakai untuk mengendalikan sistem. Selain itu, penganalisis perlu merencanakan konversi perlahan dari sistem lama ke sistem baru. Proses ini mencakup pengubahan file-file dari format lama ke sistem baru atau membangun suatu sistem basis data, menginstall peralatan, dan membawa sistem baru untuk diproduksi.

2.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem

2.3.1. Diagram Fishbone

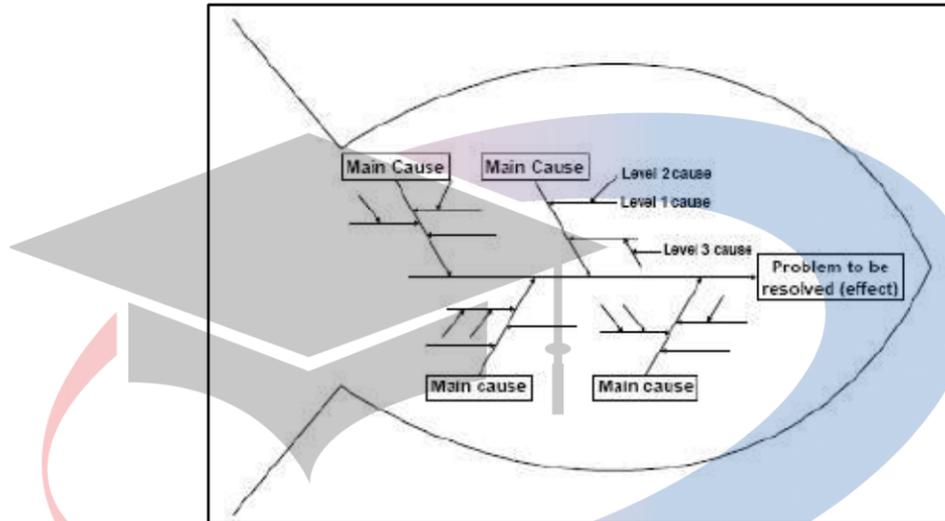
Metode analisis kebutuhan sistem ini menggunakan diagram *fishbone* (tulang ikan).

Diagram *fishbone* adalah sebuah alat grafis yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengeksplorasi dan menggambarkan suatu masalah, sebab dan akibat dari masalah itu. Sering disebut diagram sebab-akibat atau diagram tulang ikan karena menyerupai tulang ikan. Konsep dasar dari diagram *fishbone* adalah nama masalah yang mendapat perhatian dicantumkan disebelah kanan diagram (atau pada kepala ikan) dan penyebab masalah yang mungkin digambarkan sebagai tulang-tulang dari tulang utama. [5]

Fishbone dipakai jika ada perlu untuk kategorikan berbagai sebab potensial dari satu masalah atau pokok persoalan dengan cara yang mudah dimengerti dan rapi. Fishbone juga membantu dalam menganalisa apa yang sesungguhnya terjadi dalam proses yaitu dengan

cara memecah proses menjadi sejumlah kategori yang berkaitan dengan proses, mencakup manusia, material, mesin, prosedur, kebijakan dan sebagainya. [5]

Gambar dibawah ini adalah gambar diagram *fishbone* dimana *problem* merupakan permasalahan utama dari sistem yang akan dibangun. Tulang rusuk yang besar (*main cause*) adalah penyebab utama dari permasalahan utama. *Level 1 cause* adalah penyebab dari *main cause* dan seterusnya. [6]



Gambar 2. 1 Contoh Diagram Fishbone

2.3.2. *PIECES*

Metode *PIECES* adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan *PIECES* Analysis (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service*). Analisis *PIECES* ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama. [6]

Metode ini menggunakan enam variable evaluasi yaitu : [6]

1. *Performance* (Kinerja)

Kinerja merupakan variable pertama dalam metode analisis *PIECES*. Dimana memiliki peran penting untuk menilai apakah proses atau prosedur yang ada masih mungkin ditingkatkan kinerjanya, dan melihat sejauh mana dan seberapa handalkah suatu sistem informasi dalam berproses untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini kinerja diukur dari:

- a. *throughput*, yaitu jumlah pekerjaan/*output/deliverables* yang dapat dilakukan/dihasilkan pada saat tertentu.
- b. *response time*, yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan serangkaian kegiatan untuk menghasilkan *output/deliverables* tertentu

2. *Information* (Informasi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang dihasilkan menjadi semakin baik. Informasi yang disajikan haruslah benar-benar mempunyai nilai yang berguna. Hal ini dapat diukur dengan :

- a. Keluaran (*outputs*): Suatu sistem dalam memproduksi keluaran.
- b. Masukan (*inputs*): Dalam memasukkan suatu data sehingga kemudian diolah untuk menjadi informasi yang berguna.

3. *Economic* (Ekonomi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan manfaatnya (nilai gunanya) atau diturunkan biaya penyelenggaraannya.

4. *Control* (Pengendalian)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik, dan kemampuannya untuk mendeteksi kesalahan/ kecurangan menjadi semakin baik pula.

5. *Efficiency* (Efisiensi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki, sehingga tercapai peningkatan efisiensi operasi, dan harus lebih unggul dari pada sistem manual.

6. *Service* (Layanan)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki kemampuannya untuk mencapai peningkatan kualitas layanan. Buatlah kualitas layanan yang sangat *user friendly* untuk end-user (pengguna) sehingga pengguna mendapatkan kualitas layanan yang baik.

2.3.3. *Data Flow Diagram* (DFD)

Saat penganalisis sistem berupaya memahami syarat-syarat informasi pengguna, mereka harus mampu mengkonseptualisasikan bagaimana data-data berpindah di dalam organisasi, proses-proses atau transformasi dimana data-data melalui, dan apa keluarannya. Melalui suatu teknik analisa terstruktur yang disebut Data Flow Diagram (DFD), penganalisis sistem dapat merepresentasikan proses-proses data di dalam organisasi [7].

Dalam merepresentasikan proses data tersebut DFD memerlukan simbol dan level, yaitu sebagai berikut : [7]

1. Simbol pada DFD

a. Entitas

Entitas merupakan kesatuan di luar lingkungan sistem yang dapat berupa orang, organisasi, atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luar, yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.

b. Arus Data

Arus data ditunjukkan dengan simbol suatu panah. Arus data ini mengalir di antara proses, simpanan data dan entitas.

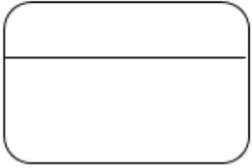
c. Proses

Proses adalah kegiatan arus kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu aliran data yang masuk ke dalam proses untuk menghasilkan aliran data yang akan keluar dari proses. Kesalahan proses yang harus dihindari pada saat menggambarkan proses adalah menghindari *Black Hole* (proses mempunyai input tetapi tidak menghasilkan output) dan *Miracle* (proses menghasilkan output tetapi tidak menerima input).

d. Simpanan Data

Simpanan data dapat berupa file, database, arsip, tabel acuan manual dan agenda atau buku.

Berikut ini adalah simbol beserta arti dan contoh yang terdapat pada DFD :

Simbol	Arti	Contoh
	Entitas	Mahasiswa
	Aliran Data	Informasi Mahasiswa Baru
	Proses	0 Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru
	Penyimpanan Data	D1 Mahasiswa

Gambar 2. 2 Simbol-simbol aliran Data

2. Level pada DFD

a. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah tingkatan tertinggi dalam data flow diagram dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut diberi nomor nol. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikutan aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram tersebut tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan, begitu entitas-entitas eksternal serta aliran data menuju dan dari sistem diketahui, penganalisis dari wawancara dengan pengguna dan sebagai hasil analisis dokumen.

b. Diagram 0 (DFD level 0)

Diagram 0 adalah pengembangan dari diagram konteks dan biasa mencakup sampai sembilan proses. Memasukkan lebih banyak proses pada level ini akan terjadi dalam suatu diagram yang kacau yang sulit dipahami. Setiap proses diberi nomor bilangan bulat, umumnya dimulai dari sudut sebelah kiri atas diagram dan mengarah ke sudut sebelah kanan bawah. Penyimpanan data utama dari sistem (mewakili file-file master) dan semua entitas eksternal dimasukkan ke dalam diagram 0.

c. Diagram Rinci (DFD level Anak)

Setiap proses dalam diagram 0 bisa dikembangkan untuk menciptakan diagram anak yang lebih mendetail. Proses pada diagram 0 yang dikembangkan itu disebut Parent Process (proses induk) dan diagram yang dihasilkan disebut child diagram (diagram anak). Aturan utama untuk menciptakan diagram anak, keseimbangan vertikal, menyatakan bahwa suatu diagram anak tidak bisa menghasilkan keluaran atau menerima masukan dimana proses induknya juga tidak menghasilkan atau menerima. Semua aliran data yang menuju atau keluar dari proses induk harus ditunjukkan mengalir ke dalam atau keluar dari diagram anak.

2.3.4. Basis Data

Basis data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktifitas untuk memperoleh informasi. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. Untuk mengelola basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut DBMS. DBMS

memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien [5].

Tujuan basis data yang efektif termuat di bawah ini : [5]

1. Memastikan bahwa data dapat dipakai di antara pemakai untuk berbagai aplikasi.
2. Memelihara data baik keakuratan maupun kekonsistennannya.
3. Memastikan bahwa semua data yang diperlukan untuk aplikasi sekarang dan yang akan datang disediakan dengan cepat.
4. Membolehkan basis data untuk berkembang dan kebutuhan pemakai untuk berkembang.
5. Membolehkan pemakai untuk membangun pandangan personalnya tentang data tanpa memperhatikan cara data disimpan secara fisik.

Tujuan yang telah disebutkan diatas mengingatkan kita tentang keuntungan dan kerugian pendekatan basisdata. Pemakaian basis data berarti bahwa data perlu disimpan hanya sekali. Basis data juga membantu tercapainya integritas data, karena mengubah data yang diselesaikan lebih mudah dan dapat dipercaya jika data muncul hanya sekali dalam banyak file berbeda.

Kerugian basis data adalah semua data disimpan dalam satu tempat. Oleh karena itu, data lebih mudah diserang bencana dan membutuhkan *backup* yang lengkap. Dan, terdapat resiko bahwa administrator basis data menjadi satu-satunya orang yang punya hak istimewa atau kemampuan cukup untuk mendekati data [8].

2.4. Website

Website atau situs web adalah suatu dokumen berupa kumpulan halaman web yang saling terhubung dan isinya berbagai informasi berbentuk teks, suara, gambar, video, dan lainnya, dimana semua data tersebut disimpan pada server hosting. Untuk membuka sebuah website maka pengguna harus memiliki perangkat (komputer, smartphone) yang terkoneksi dengan internet atau intranet. Halaman *website* umumnya berbentuk dokumen dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), yang dapat diakses melalui HTTP/HTTPS, suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser. Sebuah *website* memiliki alamat URL yang unik dan spesifik yang disebut dengan domain. Misalnya domain Maxmanroe.com, Google.com, Facebook.com, dan lain-lain. *Website* dapat diakses dengan menggunakan browser dan

koneksi internet. Namun, ada beberapa *website* yang bisa diakses menggunakan jaringan lokal (LAN) [8].

Berikut ini adalah pengertian *website* menurut para ahli: [8]

1. Sibero

Menurut Sibero *website* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet.

2. Hidayat

Menurut Hidayat *website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan.

3. Yuhefizar

Menurut Yuhefizar *website* adalah keseluruhan halaman-halaman yang mengandung informasi yang ada pada sebuah domain. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling terkait satu sama lain.

4. Gregorius

Menurut Gregorius, pengertian *website* adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari halaman, dan kumpulan halaman dinamakan *homepage*.

5. Hakim Lukmanul

Definisi *website* menurut Hakim Lukmanul adalah fasilitas internet yang menghubungkan berbagai dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen dalam *website* disebut dengan *web page* dan *hyperlink* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman lain.

Jenis-jenis *website* secara umum:[8]

1. *Website* Statis

Website statis adalah suatu halaman *website* yang tampilannya tidak berubah-ubah (statis). Jika si pemilik *website* ingin mengubah tampilan maka harus dilakukan secara manual, yaitu dengan mengedit kode-kode struktur *websitenya*. Jenis *website* statis umumnya memiliki setidaknya 5 halaman utama untuk menjelaskan informasi mengenai *website* tersebut. Selain itu, *website* statis umumnya tidak memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pemilik/ pengelola *website* dan pengunjung di *website* tersebut. Contoh *website* statis: *Website* perusahaan (*company profile*), *Search engine* (Google, Bing).

2. Website Dinamis

Website dinamis adalah jenis *website* yang dirancang khusus untuk dapat menampilkan update konten sesering mungkin. *Website* dinamis dapat disesuaikan dengan kebutuhan, baik dari sisi tampilannya maupun dari sisi fiturnya. *Website* dinamis umumnya dirancang dengan konsep visual dan kemampuan interaksi tinggi dengan penggunanya. Beberapa fitur yang bisa ditambahkan pada *website* dinamis yaitu, kolom komentar, fitur live chatting, formulir pendaftaran, dan lain-lain. Contoh *website* dinamis: *website* pribadi (blog), situs *E-Commerce*, *website* portal, situs berita, katalog online, dan lain-lain.

3. Website Interaktif

Website interaktif adalah jenis *website* yang digunakan untuk tujuan berinteraksi dengan orang lain secara online. Umumnya pengguna *website* interaktif adalah komunitas atau pengguna internet aktif. Contoh *website* interaktif: Media Sosial, forum online, blog.

Manfaat *website* yang paling utama adalah penyebaran informasi yang lebih cepat kepada masyarakat luas. Internet dan *website* berperan penting dalam proses pertukaran informasi, baik secara lokal maupun internasional.

Berikut ini adalah beberapa manfaat *website* secara umum:

- a. Sebagai sarana informasi yang lebih mudah dan cepat untuk didapatkan.
- b. Memberikan kemudahan dalam kegiatan pemasaran dan promosi bisnis karena dapat menjangkau banyak orang dalam waktu bersamaan.
- c. *Website* menjadi sarana berkomunikasi bagi manusia di berbagai belahan dunia.
- d. Sebagai sarana edukasi bagi masyarakat.
- e. Sebagai sarana hiburan yang murah.

Unsur-unsur *website*: [8]

1. Nama Domain

Nama domain adalah nama unik sebuah *website* untuk mengidentifikasi nama server komputer di internet. Setiap *website* pasti memiliki domain unik, misalnya Google.com, Maxmanroe.com, atau Facebook.com. Domain dapat disewa dari perusahaan pengelola domain internet (registrar). Beberapa perusahaan registrar domain diantaranya: Godaddy.com, Namecheap.com, Masterweb.com, Rumahweb.com, dan lain-lain.

2. Web Hosting

Web hosting adalah tempat atau lokasi penyimpanan database (teks, suara, gambar, video, dan lain-lain) dari sebuah *website*. Umumnya pemilik *website* menyewa jasa

layanan internet yang menyediakan sumber daya server-server untuk menempatkan informasi di internet berupa HTTP, FTP, EMAIL, atau DNS. Beberapa perusahaan jasa web hosting diantaranya: Hawkhost.com, Rumahweb.com, Niagahoster.co.id, Hostinger.co.id, dan lain-lain.

3. Konten *Website*

Konten website merupakan komponen yang sangat penting dalam keberadaan website di internet. Tanpa adanya konten website tentunya tidak ada yang ditawarkan kepada pengunjung. Konten website umumnya diciptakan atau dibuat oleh si pemilik website, misalnya website berbentuk blog yang isinya adalah artikel atau gambar sesuai dengan topik website tersebut. Namun ada juga website yang kontennya diciptakan atau dibuat oleh para penggunanya, baik itu konten berbentuk teks, gambar, atau video.

Beberapa contoh website yang kontennya dibuat oleh penggunanya:

- a. Media Sosial (YouTube.com, Twitter.com, Facebook.com, dan lain-lain),
- b. Situs Forum (Bersosial.com, Ads.id, Forum.idws.id, dan lain-lain).

2.5. Teknik Penggalangan Dana

Ada sejumlah teknik penggalangan dana yang bisa dikuasai fundraiser, di antaranya adalah : [9]

1. *Face To Face*

Penggalangan dana dengan teknik *face to face* adalah pertemuan antara dua orang atau lebih, antara *fundraiser* dengan calon donatur (*funder*) untuk mengadakan dialog dengan tujuan menawarkan program kerja sama saling menguntungkan. Kegiatan *face to face* ini bisa dilakukan dengan kunjungan pribadi ke rumah seseorang, di kantor, perusahaan, dengan tujuan sama, atau membuat presentasi dalam pertemuan khusus. Dalam penggalangan model *face to face* ini dibutuhkan beberapa teknik diantaranya adalah *fundraiser* harus punya kemampuan bagus dalam berbicara dan presentasi, staff dan *volunteer* lembaga harus mempunyai kemampuan untuk melakukan pendekatan-pendekatan yang jitu kepada calon donatur, memiliki juru kampanye di berbagai *event* dan kesempatan, dan lembaga hendaknya mempunyai materi kampanye yang aktual sehingga bisa mengilustrasikan apa yang sudah dikerjakan lembaga dengan hasil sedemikian rupa. Komponen ini sangat penting dimiliki oleh lembaga sosial kemasyarakatan, karena kegiatan penggalangan dana secara *face to face* yang dibutuhkan adalah kemampuan secara personal dari SDM lembaga tersebut.

Dalam *face to face* dibutuhkan kesiapan yang matang dan percaya diri, siap dan mampu menentukan sikap bila ditolak. Bagi orang yang tidak nyaman bila meminta,

berarti bukan orang yang tepat untuk melakukan teknik *face to face* dalam menggalang dana. Berpidato dalam sebuah acara, menelepon pengusaha menawarkan kerjasama, membentuk panitia penyelenggaraan malam dana, mengunjungi seseorang untuk memperoleh dukungan, semua itu diperlukan potensi dan kemampuan untuk meyakinkan orang.

2. *Direct Mail*

Direct mail adalah sebuah permintaan / penawaran tertulis untuk menyumbang yang didistribusikan dan dikembalikan lewat surat. Tujuan dari penggalangan model *direct mail* ini adalah pencarian donor dengan menjaring penyumbang baru, memperbaharui donor yang sudah dimiliki minimal satu tahun, mencari sumbangan dari donor yang sudah ada untuk tujuan khusus atau program khusus, sumbangan terencana, mengidentifikasi donatur, dan menciptakan penyumbang tetap yang potensial dan prospektif. Manfaat dari penggalangan dana model *direct mail* biasanya mempunyai keuntungan terus menerus dan dapat diandalkan, memperluas basis donor individual, memperbesar konstituen dan mendidik konstituen tentang persoalan terbaru yang perlu mendapat perhatian. Ada beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh lembaga sosial kemasyarakatan untuk mengembangkan pola penggalangan dana model *direct mail* ini, misalnya amplop harus mempunyai nilai jual dan tawar yang tinggi. Karena umumnya lembaga-lembaga disekitar kita, seperti lembaga kemasjidan, TPA, RT, RW, atau mungkin lembaga kemahasiswaan tidak memperdulikan wajah sang amplop, padahal seorang donatur yang pertama kali dilihat adalah amploponya, dan bukan isinya. Oleh karena itu amplop harus kita desain sedemikian rupa, dengan warna yang tentu menarik, maka diharapkan seorang donatur sebelum membuka isi surat sudah merasa senang dan terkesima melihat amplop yang indah. Komponen lain yang mungkin perlu mendapat perhatian adalah surat dan isinya, warna kertas kopnya juga merupakan segmen yang perlu diperhatikan. Mungkin perlu kita memberi perangko balasan supaya tidak memberatkan bagi calon donatur. Apalagi kalau kita tambah dengan kupon atau formulir kesediaan menyumbang, tentu seorang donatur merasa bahwa lembaga yang akan diberi amanat untuk menyalurkan dana adalah lembaga yang profesional. Belum kalau kita lampirkan pula instrumen pendukung lain, seperti brosur profil lembaga, liflet, foto, dan lain sebagainya.

Ada beberapa faktor penentu keberhasilan penggalangan model *direct mail* ini, yaitu identifikasi calon donatur prospektif, waktu pengiriman surat juga harus diperhatikan, *image* atau penampilan surat, isi surat, manajemen donatur dan *database*. Identifikasi

donatur kalau bisa sampai informasi terkecilpun dicatat sebagai literatur, selain nama perlu dicatat pula tempat tanggal lahir, pekerjaan, agama, mempunyai anak berapa, sekarang kerja apa, tempat tinggalnya dimana, sebagai apa, berapa penghasilan perbulan, dan masih banyak lagi yang perlu kita dapatkan dari informasi ini. Kegiatan ini bukanlah sensus penduduk, tetapi mengidentifikasi donatur secara lebih mendalam. Tanggal lahir perlu diketahui dengan harapan bisa mengirim ucapan ulang tahun, sebagai bentuk kedekatan *fundraiser* dengan donatur. Dan masih banyak keuntungan yang bisa kita hasilkan dari *database* yang lengkap seperti diatas. Kemudian ada beberapa keahlian yang dibutuhkan dalam *direct mail*, diantaranya adalah kemampuan *fundraiser* dalam menulis secara efektif, membuat paket surat yang murah, mengetahui jumlah dana yang perlu diminta, perencanaan dan manajemen program yang matang, memilih dan memilah *data base* yang dibutuhkan, mengetahui jumlah respon yang diharapkan, serta mengevaluasi hasil kerja yang sudah dilaksanakan.

3. *Special Event*

Special Event adalah praktek penggalangan dana dengan menggelar acara-acara khusus *fundraising* atau memanfaatkan acara-acara tertentu yang dihadiri oleh banyak orang untuk menggalang dana. Bentuknya bisa bazar, lelang, makan malam, *festival*, *tour*, konser atau pementasan musik, turnamen atau lomba, dan sebagainya. Kegiatan penggalangan dana mode *special event* ini memiliki keuntungan yang besar, beberapa diantaranya yaitu program ini menyenangkan, kegiatan ini akan mempublikasikan sosialisasi terhadap lembaga/organisasi secara besar-besaran sebab lembaga memiliki posisi sebagai *event organizer*. Selain itu juga menarik perhatian anggota dan aktivis baru, latihan kepemimpinan yang baik, serta kegiatan tersebut akan menarik perhatian banyak orang. Tetapi disisi lain juga memiliki kerugian yang besar, misalnya diperlukan banyak waktu dalam perencanaan dan persiapan, memerlukan banyak tenaga dan selalu menghasilkan pendapatan bersih yang rendah pada saat memulai.

Pola penggalangan dana model *Special Event* ini akan membutuhkan komponen-komponan pokok yang harus diperhatikan untuk mendukung keberhasilan yang akan diraih. Misalnya harus bermitra dengan sponsor, media cetak dan elektronik, pendukung acara yang sudah mempunyai kapabilitas luas, menentukan audiens, termasuk memikirkan metode pengumpulan sumbangan. Sementara pelaksanaan event ini bisa dikelola sendiri oleh lembaga / LSM, bisa menggunakan / menyewa *Event Organizer* atau melibat banyak *volunteer*.

4. *Campaign*

Campaign adalah strategi penggalangan dana dengan cara melakukan kampanye lewat berbagai media komunikasi. Media yang digunakan bisa berupa poster, brosur, spanduk, liflet, stiker, media cetak dan elektronika, internet, dan sebagainya. Fungsi media *campaign* ini adalah sebagai komunikasi dan promosi program lembaga, merawat donatur dan mendapatkan penghasilan yang memadai. Bentuk dari model ini adalah bisa berbentuk iklan, laporan keuangan, liputan program, profil donatur dan profil penerima bantuan.

2.6. *Crowdfunding*

Crowdfunding adalah teknik pendanaan untuk proyek atau unit usaha yang melibatkan masyarakat secara luas. Konsep *Crowdfunding* pertama kali dicetuskan di Amerika Serikat pada tahun 2003 dengan diluncurkannya sebuah situs bernama Artistshare, Dalam situs tersebut, para musisi berusaha mencari dana dari para penggemarnya agar bisa memproduksi sebuah karya. Hal ini menginisiasi munculnya situs-situs *Crowdfunding* lainnya seperti kickstarter yang berkecimpung di pendanaan industry kreatif pada tahun 2009 dan Gofundme yang mengelola pendanaan berbagai acara dan bisnis pada tahun 2010 [10].

Crowdfunding sendiri sudah cukup terkenal di dunia internasional dan diperkirakan berhasil mengumpulkan \$ 16,2miliar dollar di tahun 2014. Di Indonesia, *Crowdfunding* masih belum terlalu populer, namun memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi instrument pengumpulan dana investasi. Penggunaannya relatif mudah serta sudah berbasis internet sehingga dapat diakses setiap orang. Dalam prakteknya, seseorang atau unit usaha yang membutuhkan pendanaan dalam proyeknya akan mengajukan proposal beserta jumlah dana yang mereka butuhkan untuk mengerjakan proyek tersebut melalui website pengelola *Crowdfunding* [10].

Masyarakat akan mempelajari proposal yang diajukan tersebut, dan seandainya proyek tersebut dianggap menarik, maka mereka akan menyetorkan modal untuk mendanai proyek tersebut. Dalam *Crowdfunding* biasanya tidak ada batasan jumlah minimum untuk melakukan penyetoran modal sehingga setiap kalangan dapat berpartisipasi, walaupun tentu saja ada perbedaan timbal balik sesuai dengan nominal yang pendonor setorkan. [10]

Crowdfunding dibagi dalam 4 jenis yaitu : [10]

1. *Donation Based*

Sesuai namanya, para pendonor yang menyetorkan modalnya tidak mendapat imbalan apapun dari proyek yang diajukan. Biasanya pada *donation based crowdfunding*

memang diperuntukkan untuk proyek-proyek yang bersifat non-profit seperti membangun panti asuhan, sekolah dsb.

2. *Reward Based*

Pada jenis ini, mereka yang mengajukan proposal biasanya memberikan penawaran berupa hadiah atau imbalan lainnya berupa barang, jasa atau sebuah hak, bukan memberikan bagi hasil dari keuntungan yang didapat dari proyek tersebut. *Crowdfunding* jenis ini biasanya diperuntukkan untuk proyek dari industri kreatif seperti games, dimana para donatur yang mendanai proyek tersebut akan diberikan fitur-fitur menarik dari games tersebut.

3. *Debt Based*

Sebenarnya *crowdfunding* jenis ini sama dengan pinjaman biasa. Para calon debitur akan mengajukan proposalnya dan para donatur atau kreditur akan menyetorkan modal yang dianggap sebagai pinjaman dengan imbal balik berupa bunga.

4. *Equity Based*

Konsepnya sama seperti saham, dimana uang yang disetorkan akan menjadi ekuitas atau bagian kepemilikan atas perusahaan dengan imbalan dividen.

2.7. *Charity*

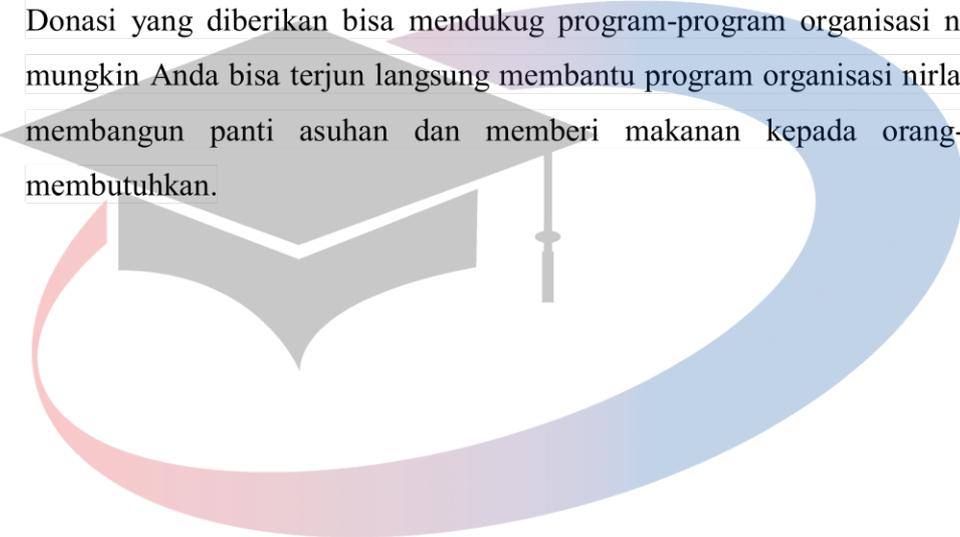
Charity atau amal adalah motivasi dari diri seseorang untuk membantu orang lain dengan tujuan dermawan, amal, kebaikan atas dasar rasa belas kasihan dan kemurahan hati. *Charity* bisa dilakukan oleh siapa saja dan diberikan kepada siapa saja yang dianggap tidak mampu. Jenis bantuan biasanya berupa finansial dan kebutuhan pokok dll (non fisik). [11]

Volunter adalah relawan atau seseorang yang suka rela tanpa dibayar menyediakan waktu untuk membantu orang lain atau membantu sebuah organisasi. *Volunter* bisa dilakukan siapa saja dan ranah *volunter* secara faktual dapat dimplementasikan di arena bencana (menolong para korban bencana). [11]

Tiga manfaat melakukan *charity* atau amal: [11]

1. Amal bisa akan meningkatkan keimanan. Alasan utama banyak orang mendonasikan uangnya karena kepercayaan mereka. Dengan uang sumbangan itu, donatur optimistis bisa membuat perbedaan. Donasi juga membuat emosi Anda menjadi positif dan Anda bisa turut merasakan kebahagiaan dari orang-orang penerima sumbangan.

2. Donasi bisa membuat hubungan pertemanan baru. Ketika menyumbangkan uang kepada orang-orang karena kepedulian, donatur bisa mengakses sebuah komunitas untuk mempermudah orang untuk berdonasi. Anda akan menemukan orang-orang berpikiran terbuka tentang donasi.
3. Setiap organisasi nirlaba sedang bekerja untuk mencapai misi memperbaiki dunia. Donasi yang diberikan bisa mendukung program-program organisasi nirlaba. Atau, mungkin Anda bisa terjun langsung membantu program organisasi nirlaba, misalnya membangun panti asuhan dan memberi makanan kepada orang-orang yang membutuhkan.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL