

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi yang dirasakan pada saat ini, hampir seluruh kegiatan yang dilakukan tidak terlepas dari teknologi *internet* seperti kegiatan berbelanja, membeli makanan, memesan tiket kereta api, pesawat, bus dan lain sebagainya. Hal ini dapat dilakukan secara *online* dengan mudah, tetapi dengan syarat *smartphone* atau komputer (*device*) yang digunakan terhubung dengan jaringan *internet* aktif. Tidak hanya untuk melakukan kegiatan sehari-hari seperti transaksi jual beli, kegiatan berdonasi untuk membantu seseorang atau suatu lembaga sosial dapat dilakukan secara *online* dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja [1]. Sehingga kegiatan tersebut memberikan sisi positif agar calon pendonasi tidak perlu datang langsung ke lokasi untuk berdonasi.

Pada umumnya pelayanan donasi hanya dilakukan secara langsung atau melalui perantara yang tentunya akan mempersulit pelaksanaan kegiatan donasi, karena membutuhkan tenaga ke lokasi pelayanan donasi, dan dilihat dari sisi efisiensi waktu dan biaya yang dikeluarkan oleh donatur tidak terlalu menguntungkan. Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, banyak ide atau gagasan baru terkait layanan donasi yang bisa dilakukan secara *online*. Dimana masyarakat atau donatur dapat langsung melihat kategori dan formular donasi yang ditawarkan. Jadi masyarakat atau donatur bisa memproses donasi dari mana saja dan kapan saja [2].

Panti asuhan anak adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan nasional [3].

Di panti asuhan sendiri, terdapat beberapa kegiatan yang dapat dilakukan aktivitas berdonasi, mengadopsi atau mengasuh anak panti asuhan, dan acara

keagamaan umum. Untuk donasi, biasanya sumber utama dana atau donasi berasal dari beberapa situs donasi *online* yang dapat diakses di *internet*. Namun, situs-situs tersebut saat ini tidak memiliki transparansi dan cara untuk melibatkan para donatur secara aktif meningkatkan partisipasi donasi [3]. Umumnya calon donatur tersebut harus melakukan penelusuran mengenai panti asuhan yang akan didonasikannya. Dengan kondisi demikian, tentu memakan waktu yang cukup lama dalam mencari panti asuhan yang menjadi target donasi karena setiap panti asuhan memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Serta dalam berdonasi, terdapat faktor lain yang perlu dipertimbangkan agar calon donatur dapat melakukan donasi seperti persepsi keamanan, kemudahan sistem berdonasi, reputasi panti asuhan serta akuntabilitas pelaporan keuangan panti asuhan [4]. Hal itu akan menjadi tolak ukur dalam pandangan calon donatur yang ingin melakukan donasi ke panti asuhan terutama dalam laporan keuangan panti asuhan. Saat ini juga penyampaian informasi tentang kebutuhan dana atau biaya dan juga kebutuhan material bagi panti asuhan seperti dana insidental dan dana kebutuhan panti asuhan tidak disebarkan secara umum. Sehingga setiap masyarakat atau donatur yang berkunjung saja yang mengetahui informasi tersebut. Akibatnya masyarakat atau calon donatur yang ingin berdonasi secara tidak langsung kesulitan dalam menemukan informasi tentang kebutuhan dana panti asuhan beserta kebutuhan material.

Berdasarkan hasil survei melalui *website* Dinas Sosial Provinsi Sumatera Utara dan *website* Dinas Sosial Kota Medan, terdapat 110 panti asuhan anak yang telah resmi terdaftar dan terdapat 48 panti asuhan anak tersebar di sekitaran kota Medan [5][6]. Namun, walaupun telah terdaftar pada situs Dinas Sosial Kota Medan, tentunya masih terdapat kesulitan untuk memperoleh keakuratan alamat/informasi umum terkait tempat panti asuhan tersebut berada, yang biasanya terdiri dari kebutuhan panti asuhan berupa materi ataupun material. Selain itu, terdapat kesulitan lain dalam hal promosi panti asuhan, misalnya dalam bentuk dokumentasi kegiatan rutinitas panti asuhan anak agar dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat untuk mengetahui kegiatan-kegiatan yang ada di panti asuhan tersebut. Dengan demikian, masyarakat bisa mengetahui apa yang terjadi pada panti asuhan anak dan juga dalam hal penyaluran bantuan atau donasi kepada panti asuhan anak yang tidak merata

seperti pemberian bantuan ke panti asuhan anak yang sama terus menerus yang mengakibatkan panti asuhan anak yang lain tidak mendapatkan bantuan tersebut.

Berhasilan survei, masalah pada panti di kota Medan saat ini yang pertama adalah kesulitan masyarakat yang ingin berdonasi secara tidak langsung karena kurang mendapatkan informasi tentang kebutuhan dana panti asuhan beserta kebutuhan material. Kemudian masalah yang kedua adalah masyarakat tidak mengetahui tata cara dalam melakukan kegiatan adopsi dan pengasuhan anak seperti pendaftaran, seleksi administratif, wawancara, verifikasi dan *assessment* serta penetapan calon orang tua angkat dan orang tua asuh. Dan yang terakhir adalah ditemukan berbagai kondisi bagaimana orang tua sulit mengetahui informasi mengenai panti asuhan yang menyediakan proses adopsi anak, dan hal ini juga berkaitan dengan kesulitan mencari anak yang di adopsi sesuai karakteristik anak yang dicari oleh calon orang tua.

Oleh karena itu, untuk mempermudah masyarakat dibutuhkan aplikasi MyPanti. Aplikasi MyPanti adalah aplikasi yang mengumpulkan data panti asuhan yang berada di Kota Medan dan memberikan tempat untuk masyarakat berdonasi serta dapat melakukan kegiatan untuk adopsi dan pengasuhan anak sesuai dengan karakteristik anak yang diinginkan melalui *smartphone*. Masyarakat yang ingin berdonasi berupa barang tidak perlu datang secara langsung, karena barang tersebut dapat dikirimkan melalui kurir dan melalui informasi alamat yang disediakan oleh aplikasi MyPanti. Calon donatur yang ingin berdonasi berupa uang, dapat dikirimkan melalui *virtual account* atau *transfer* antar bank ke rekening panti asuhan atau juga bisa melalui pembayaran elektronik (*e-wallet*) seperti DANA, ShopeePay, OVO, Gopay dan lainnya pada aplikasi MyPanti. Aplikasi MyPanti dilengkapi dengan fitur *verified* pada akun *profile* panti asuhan. Karena fitur *verified* telah diberikan kepercayaan oleh panti asuhan. Sehingga, calon donatur percaya dan yakin terhadap donasi yang mereka berikan karena tidak hanya memiliki akses informasi mengenai bagaimana donasi akan digunakan, oleh siapa, dan apa dampaknya, tetapi juga akan memberikan *platform* yang lebih interaktif bagi para donatur untuk tetap tertarik dan terhubung dengan panti asuhan melalui aplikasi MyPanti karena data donasi akan otomatis langsung tersimpan ke laporan donasi. Aplikasi MyPanti juga menyediakan informasi mengenai kegiatan pengasuhan anak, menyediakan fitur informasi

kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak-anak panti asuhan dan keadaan panti asuhan. Sehingga masyarakat dapat mengetahui informasi mengenai panti asuhan yang mereka cari disekitaran Kota Medan melalui *smartphone* mereka. Selain itu, terdapat fitur kontak yang dapat memudahkan masyarakat dalam mengundang anak-anak panti untuk ikut kedalam acara atau kegiatan yang akan dilakukan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin menganalisis dan merancang sebuah aplikasi dalam tugas akhir dengan topik penelitian yang diangkat yaitu **“Perancangan Aplikasi “MyPanti” Peduli Anak Panti Berbasis Mobile”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan dalam latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas penulis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Masyarakat yang ingin berdonasi secara tidak langsung kesulitan dalam mengetahui informasi tentang kebutuhan dana atau material pada panti asuhan karena tidak disebarakan secara umum sehingga masyarakat yang berkunjung saja yang mengetahuinya.
2. Calon orang tua angkat kesulitan dalam mengetahui informasi mengenai panti asuhan yang menyediakan proses dalam mengadopsi anak dan mencari anak yang ingin diadopsi sesuai dengan karakteristik anak yang diinginkan.
3. Calon orang tua asuh kesulitan dalam mengetahui informasi mengenai panti asuhan yang menyediakan proses dalam mengasuh anak dan mencari anak yang ingin di asuh sesuai dengan karakteristik anak yang diinginkan.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka ruang lingkup tugas akhir ini adalah:

1. *User* pada aplikasi ini yaitu
 - a. Pengunjung (masyarakat)
 - b. *Member* (donatur, calon orang tua adopsi dan calon orang tua asuh)
 - c. Panti asuhan sebagai sumber informasi panti asuhan

- d. Admin
2. *User Pengunjung*
 - a. *Fitur* masuk
 - b. *Fitur* beranda
3. *User Member*
 - a. *Fitur* beranda
 - b. *Fitur* masuk
 - c. *Fitur* daftar
 - d. *Fitur* lupa kata sandi
 - e. *Fitur* notifikasi
 - f. *Fitur* pencarian panti asuhan
 - g. *Fitur* data panti asuhan
 - h. *Fitur* deskripsi panti asuhan
 - i. *Fitur* donasi
 - j. *Fitur* informasi adopsi anak
 - k. *Fitur* informasi asuh anak
 - l. *Fitur* riwayat donasi, adopsi dan pengasuhan
 - m. *Fitur* pembayaran
 - n. *Fitur* pengiriman barang donasi
 - o. *Fitur* riwayat donasi
 - p. *Fitur* profil
 - q. *Fitur* tentang kami
 - r. *Fitur* syarat dan ketentuan
 - s. *Fitur* bantuan
4. *User Panti Asuhan*
 - a. *Fitur* beranda
 - b. *Fitur* masuk
 - c. *Fitur* daftar
 - d. *Fitur* lupa kata sandi
 - e. *Fitur* notifikasi
 - f. *Fitur* penarikan dana
 - g. *Fitur* konfirmasi donasi, adopsi dan pengasuhan



- h. *Fitur* lengkapi data panti asuhan
 - i. *Fitur* menambah kebutuhan
 - j. *Fitur* pesan
 - k. *Fitur* mengelola data panti asuhan
 - l. *Fitur* mengelola data anak
 - m. *Fitur* mengelola informasi adopsi anak
 - n. *Fitur* mengelola informasi pengasuhan anak
 - o. *Fitur* informasi registrasi panti asuhan
 - p. *Fitur* mengelola data donasi
 - q. *Fitur* riwayat donatur
 - r. *Fitur* profil
 - s. *Fitur* riwayat penarikan
 - t. *Fitur* tentang kami
 - u. *Fitur* syarat dan ketentuan
 - v. *Fitur* bantuan
5. *User Admin*
- a. *Fitur* masuk
 - b. *Fitur* beranda
 - c. *Fitur* mengelola data *member*
 - d. *Fitur* registrasi panti asuhan
 - e. *Fitur* mengelola donasi
 - f. *Fitur* pembayaran dan validasi pembayaran donasi
 - g. *Fitur* pengiriman dan validasi pengiriman donasi
 - h. *Fitur* laporan adopsi
 - i. *Fitur* laporan pengasuhan
 - j. *Fitur* mengelola data *member*
 - k. *Fitur* bantuan

6. Penggunaan Aplikasi

Adapun ruang lingkup penggunaan aplikasi yaitu dikhususkan untuk penggunaan Kota Medan dengan memanfaatkan fitur *Location Based Service* (LBS) pada *android*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk menganalisis dan merancang aplikasi MyPanti berbasis *mobile* yang dapat memberikan informasi panti asuhan secara akurat dan jelas, memberikan kemudahan kepada donatur untuk berdonasi secara langsung ataupun tidak langsung. Adapun manfaatnya yaitu sebagai berikut:

1. Jika perancangan ini dikembangkan, maka masyarakat atau donatur yang ingin melakukan donasi secara tidak langsung dapat lebih mudah dilakukan karena informasi mengenai kebutuhan dana atau material panti asuhan dapat dilihat oleh siapa saja melalui aplikasi MyPanti.
2. Jika perancangan ini dikembangkan, maka calon orang tua angkat dapat lebih mudah dalam mendapatkan informasi mengenai panti asuhan yang menyediakan proses dalam adopsi anak dan juga memilih anak sesuai dengan karakteristik yang diinginkan.
3. Jika perancangan ini dikembangkan, maka calon orang tua asuh lebih mudah dalam mendapatkan informasi mengenai panti asuhan yang menyediakan proses dalam pengasuhan anak dan juga memilih anak sesuai dengan karakteristik yang diinginkan.

1.5 Metodologi Penelitian

System Development Life Cycle (SDLC) atau Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SHPS) adalah kerangka kerja atau model manajemen proyek terstruktur yang menguraikan tahapan yang diperlukan untuk membangun sistem informasi.

Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan.

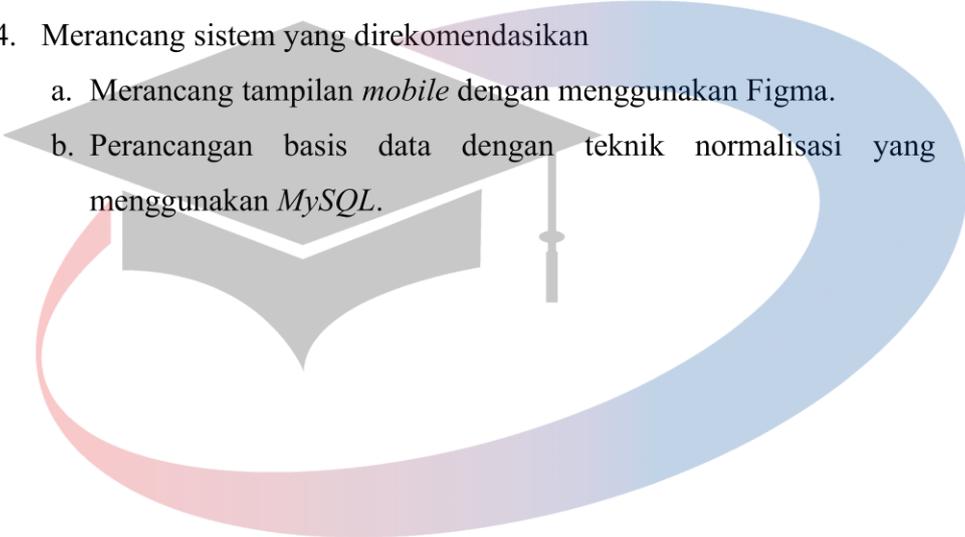
Pada tahap ini, penulis akan merumuskan masalah yang terjadi di panti asuhan saat ini dan mengidentifikasi sebab-akibatnya menggunakan *Diagram Fishbone* dan mengidentifikasi tujuan yang ingin dicapai dari hasil rancangan sistem yang dibuat.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Pada tahap ini, penulis melakukan survei tentang jumlah panti asuhan yang ada di Kota Medan. Penulis juga melakukan eksplorasi terhadap aplikasi sejenis yang

akan membantu untuk merancang dan menambahkan fitur-fitur yang akan dikembangkan pada aplikasi MyPanti Berbasis *Mobile*.

3. Menganalisis kebutuhan sistem
 - a. Menganalisis kebutuhan fungsional dengan menggunakan *DFD (Data Flow Diagram)* dan merumuskan kamus data.
 - b. Menganalisis kebutuhan non-fungsional dengan menggunakan analisis *PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service)*.
4. Merancang sistem yang direkomendasikan
 - a. Merancang tampilan *mobile* dengan menggunakan Figma.
 - b. Perancangan basis data dengan teknik normalisasi yang dirancang menggunakan *MySQL*.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL