

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Yayasan Garlinda merupakan yayasan yang baru didirikan bergerak dalam bidang sosial, kemanusiaan dan keagamaan. Secara umum kegiatan yang dilakukan Yayasan Garlinda tidak banyak berbeda seperti yayasan lainnya yang bergerak di bidang sosial sebagai penerima dan penyalur zakat, sedekah, infaq, bantuan pinjaman maupun pembayaran *dam* dari pemberi bantuan. Pada Yayasan Garlinda penerima bantuan juga diharuskan membuat kesepakatan dengan Yayasan Garlinda untuk mengembalikan bantuan tanpa bunga dalam jangka waktu yang disepakati bersama. Hal ini dilakukan agar penerima bantuan dapat bertanggung jawab dalam mengembangkan usahanya secara mandiri sesuai dengan salah satu tujuan dibentuknya Yayasan Garlinda yaitu menjadikan penerima bantuan menjadi donatur atau pemberi bantuan pada Yayasan Garlinda.

Dalam prosesnya setiap kegiatan penerimaan dan pemberian bantuan masih dilakukan oleh keluarga yaitu dikumpulkan pada satu orang untuk kemudian disalurkan. Pencatatan keuangan masih dilakukan dengan mencatat tanggal, keterangan keluar masuknya uang, nominal, dan saldo akhir secara manual dengan Microsoft Excel. Dengan cara seperti ini, kegiatan pencatatan dapat dikatakan belum dilakukan secara optimal karena membutuhkan waktu yang lama dalam pencatatan dan pencarian data. Selain itu dalam penggunaan aplikasi Microsoft Excel juga masih secara *offline* dan terbatas sehingga setiap anggota sulit untuk mengetahui kegiatan yang terjadi. Kekurangan dari cara ini juga berdampak terhadap orang yang mengelola keuangan dalam mengingatkan penerima bantuan untuk melakukan proses pengembalian bantuan sesuai dengan kesepakatan awal. Selain itu, kendala yang di hadapi oleh pihak Yayasan Garlinda yaitu sulitnya memberikan informasi kepada donatur atau anggota yang berada di berbagai daerah karena harus menghubungi setiap anggota melalui telephone atau *sms*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pihak Yayasan Garlinda menginginkan adanya sebuah aplikasi berbasis *web* disertai *sms gateway* sebagai media penyampaian informasi yang dapat membantu kegiatan operasional Yayasan Garlinda.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana memberikan informasi terkait aktivitas Yayasan Garlinda kepada calon anggota maupun anggota?
2. Bagaimana melakukan pencatatan keuangan dalam penerimaan dan pengeluaran pada Yayasan Garlinda?
3. Bagaimana memberikan pesan pengingat kepada pengurus maupun peminjam saat jatuh tempo pembayaran cicilan bagi penerima bantuan?

## 1.3 Tujuan

Tujuan proyek akhir ini yaitu untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang memiliki fungsionalitas berupa :

1. Penyajian informasi mengenai Yayasan Garlinda dengan aplikasi berbasis *web* yang disertai *sms gateway* sebagai media penyampaian informasi.
2. Pencatatan pemasukan dan pengeluaran dana pada Yayasan Garlinda dengan menggunakan aplikasi berbasis *web* yang dapat dilihat dan digunakan oleh pengurus maupun pihak-pihak terkait.
3. Pemberitahuan waktu jatuh tempo pembayaran bantuan pinjaman terhadap pengurus pada *web* serta *sms gateway* yang dikirimkan secara otomatis kepada peminjam dan pemberi rekomendasi.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi tidak dibuat untuk pencatatan penerima bantuan pinjaman yang tidak direkomendasikan oleh anggota.

2. Anggota bisa merekomendasi penerima bantuan jika donasi telah melebihi 2(dua) juta rupiah.
3. Aplikasi tidak dibuat untuk pemberian bantuan pinjaman lebih dari 5(lima) juta rupiah.
4. Aplikasi tidak menangani konfirmasi transfer secara otomatis dengan pihak bank.

### **1.5 Definisi Operasional**

Aplikasi berbasis web bantuan pinjaman tanpa bunga dengan sms gateway pada Yayasan Garlinda merupakan aplikasi pendukung kegiatan operasional dan penyajian informasi pada Yayasan Garlinda. Kegiatan operasional pada Yayasan Garlinda berupa pencatatan pemasukan dan pengeluaran donasi, pencatatan data pemberi bantuan dan penerima bantuan, serta pengembalian pinjaman dari penerima bantuan pinjaman. Sedangkan informasi akan disajikan berupa laporan pemasukan dan pengeluaran pada periode tertentu.

Aplikasi ini nantinya akan digunakan oleh ketua, pengurus, anggota Yayasan Garlinda. Ketua akan menggunakan aplikasi untuk melakukan konfirmasi penerima bantuan dan anggota, melihat laporan dan data (pengurus, anggota, penerima bantuan, donasi). Pengurus akan menggunakan aplikasi untuk melakukan konfirmasi donasi oleh anggota melalui transfer, pencatatan data anggota dan data penerima bantuan pinjaman, pencatatan cicilan dari pengembalian bantuan pinjaman, melihat data donasi pada Yayasan Garlinda. Anggota akan menggunakan aplikasi untuk menambahkan dan melihat data penerima bantuan pinjaman yang direkomendasikan oleh anggota tersebut, konfirmasi donasi atau sumbangan yang diberikan melalui transfer, melihat data donasi anggota tersebut dan donasi keseluruhan di Yayasan Garlinda. Anggota dan penerima bantuan akan mendapat *sms* yang dikirimkan secara otomatis untuk pemberitahuan data pembayaran pinjaman dan konfirmasi penerimaan pembayaran cicilan. Selain itu anggota juga akan menerima pemberitahuan melalui *sms* jika donasi yang diberikan secara tunai atau transfer sudah diterima.

Aplikasi ini akan berada pada web server yang terhubung dengan jaringan internet. Dalam waktu penggunaannya, aplikasi ini dapat diakses selama 24 jam. Hal tersebut dilakukan agar aplikasi dapat diakses secara *online* sehingga mendukung kebutuhan informasi yang diperlukan oleh pengguna aplikasi ini yang berada di berbagai daerah.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi pengerjaan yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan metode *Prototyping Model* menggunakan metodologi berbasis objek. *Prototyping Model* merupakan model proses yang melibatkan hubungan kerja yang dekat antara desainer dan pengguna. Adapun tahapan sebagai berikut:

### 1. Pengumpulan Kebutuhan

Tahap mengumpulkan kebutuhan pengguna yang akan di buat pada aplikasi dengan cara melakukan wawancara kepada Yayasan Garlinda.

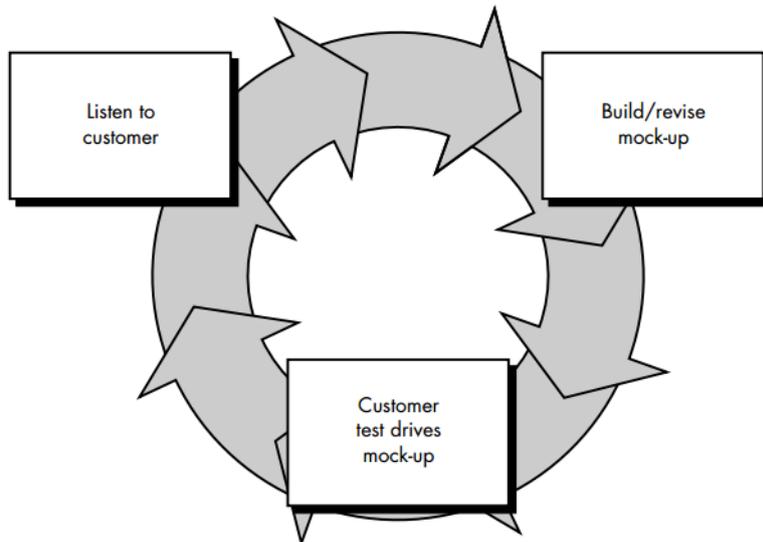
### 2. Membangun Prototipe

Tahap selanjutnya membangun prototipe agar pengguna lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan dengan menggunakan *framework Code Igniter* dengan basis data *MySQL*. Perancangan tersebut merupakan perancangan antar muka serta basis data aplikasi yang sesuai dengan penggunaan aplikasi untuk Pimpinan Yayasan Garlinda, Pengurus Yayasan Garlinda, Anggota Yayasan Garlinda dan Penerima bantuan pinjaman.

### 3. Evaluasi Prototipe

Tahap disini adalah tahap pengujian prototipe yang telah dibuat dan pengguna mengevaluasi prototipe bila terdapat kesalahan dan kekurangan. Pengujian akan menggunakan metode *Black Box Testing* oleh pengguna untuk mengevaluasi prototipe yang telah dibuat agar dapat memperjelas kebutuhan terhadap aplikasi serta mengetahui proses kerja aplikasi agar sesuai dengan proses bisnis yang sebenarnya. Jika pada prototipe tersebut terdapat kekurangan atau kesalahan akan langsung diperbaiki. Jika prototipe telah sesuai atau selesai jika seluruh fungsi telah dibuat.

**FIGURE 2.5**  
The prototyping paradigm



Gambar 3.1.1-1 Prototipe SDLC

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.7-1 Waktu pengerjaan

No	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																											
		Maret 2016				April 2016				Mei 2016				Juni 2016				Juli 2016				Agustus 2016							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Listen to Customer	█				█				█				█				█				█				█			
2	Build/revise mock-up		█	█			█	█			█	█			█	█			█	█			█	█			█	█	
3	Customer test drives mock-up				█				█				█				█				█				█				█
4	Selesai																										█		
5	Pra-sidang																											█	
6	Sidang																												█