

# 1. Pendahuluan

## 1.1. Latar belakang

Di Indonesia ada 1,8 juta ruang kelas, hanya 466.000 ruangan dalam kondisi yang baik. Selain itu, dari 212.000 sekolah, ada 100.000 sekolah yang belum memiliki anggaran untuk perawatan pendidikan. Padahal, dari tahun ke tahun anggaran pendidikan dalam APBN terus meningkat. (Presiden Joko Widodo, Kompas 5 Oktober 2016) <sup>[1]</sup>. Adapun data dari Badan Penanggulangan Bencana Daerah Jawa Barat menyebutkan, kerusakan fisik akibat 947 bencana alam mengakibatkan sarana umum rusak, yakni sekolah 122 unit, tempat ibadah 80 unit, sawah 60 petak, fasilitas umum 43 buah, dan lahan atau hutan di lima titik. (Kepala Seksi Kesiapsiagaan dan Mitigasi BPBD Jawa Barat Alif Nur Anhar di Bandung, Jumat, 18 November 2016) <sup>[2]</sup>.

Dalam membantu mengatasi permasalahan kerusakan bangunan sekolah dan fasilitas umum seperti diatas, perlu adanya peran dari masyarakat salah satunya dengan cara penggalangan dana. Dalam hal ini, masyarakat lebih cenderung tertarik menyumbang bila tahu untuk apa dan kemana uang mereka digunakan. Selain itu semakin mudah cara pendonasiannya maka orang akan terdorong untuk memberi <sup>[3]</sup>. Salah satu contohnya yaitu pada website Kitabisa.com. Terdapat penggalangan dana untuk renovasi Masjid Nurul Ihsan di desa Horinara, Kab. Flores Timur NTT. Ada 2.401 orang telah berdonasi dan proses renovasi berjalan dengan baik <sup>[4]</sup>. Namun kegiatan penggalangan dana tersebut harus dilakukan dengan mengunjungi website terlebih dahulu. Padahal mobile apps lebih memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan mobile web. <sup>[5]</sup>

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah aplikasi mobile KitaBantu yang ditujukan bagi komunitas dan masyarakat umum yang ingin memberikan donasi uang untuk bangunan sekolah dan fasilitas umum yang membutuhkan bantuan. Donatur dapat melihat tempat-tempat yang membutuhkan donasi di timeline aplikasi KitaBantu yang didalamnya terdapat gambar, deskripsi bangunan yang rusak dan bantuan yang dibutuhkan.

Aplikasi ini juga dapat melakukan verifikasi pada tempat yang membutuhkan donasi yang di daftarkan kedalam aplikasi untuk menghindari penipuan atau hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu donatur akan mendapatkan sebuah laporan pertanggung jawaban dari pemilik tempat yang mendapatkan donasi setelah tempat tersebut selesai diperbaiki.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu:

- a. Bagaimana cara menggalang dana untuk mengatasi kerusakan fasilitas umum?
- b. Bagaimana mempermudah para donatur untuk menemukan fasilitas umum yang membutuhkan bantuan tanpa harus survei langsung ke lapangan?
- c. Bagaimana donasi dapat tersalurkan dengan mudah?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, batasan masalah yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

- a. Target user dari aplikasi ini adalah seluruh masyarakat di Indonesia ( 20-55 tahun)
- b. Bangunan yang dapat diberi donasi adalah bangunan yang bukan milik pribadi melainkan bangunan seperti SD, tempat ibadah dan gedung pertemuan desa atau balai desa yang berada di Kota Bandung.
- c. Untuk menghindari penipuan diharuskan ada verifikasi oleh admin.
- d. Aplikasi ini menunjukkan lokasi yang membutuhkan bantuan dengan menggunakan GPS dan gambar yang telah diupload oleh user.
- e. Donasi ditutup secara otomatis oleh sistem jika tanggal target pengumpulan donasi telah berakhir.
- f. Donasi yang diberikan berupa uang.

#### **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan pembuatan aplikasi Kita Bantu ini adalah :

- a. Mengatasi permasalahan kerusakan fasilitas umum dengan cara penggalangan dana.
- b. Mempermudah donatur menemukan tempat-tempat yang membutuhkan bantuan.
- c. Membuat penggalangan dana yang transparan dan bertanggung jawab.

#### **1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah**

Dalam penyelesaian Aplikasi Kita Bantu menerapkan beberapa teori pengembangan yang meliputi :

##### **1.5.1. Studi Literatur**

Pencarian referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dengan mengumpulkan literature-literatur. Literatur tersebut berupa artikel, internet, dan buku tentang platform android dan web.

##### **1.5.2. Analisis dan Persiapan Data**

Pada tahap ini menganalisa kebutuhan dan kemampuan target user tentang aplikasi berbasis android. Analisis dilakukan berdasarkan karakteristik berupa pengetahuan, pengalaman, pekerjaan dan kondisi secara fisik .

##### **1.5.3. Perancangan Sistem dan Implementasi**

Perancangan dan pembangunan aplikasi dilakukan dengan menerapkan rancangan sistem yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan dan diimplementasikan sesuai dengan tahap-tahap yang telah ditentukan.

##### **1.5.4. Pengujian Aplikasi**

Pengujian dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada aplikasi yang telah dibuat dengan mendatangi target user secara langsung dan memberikan aplikasi kepada user untuk diuji coba. Pengujian aplikasi akan dilakukan di tempat-tempat berpotensi membutuhkan bantuan di Kota Bandung dan Kabupaten Bandung.

### **1.5.5. Penerapan Aplikasi**

Penerapan aplikasi adalah tahap terakhir dari semua proses yang telah dilaksanakan, tahap terakhir merupakan penerapan aplikasi pada target user yaitu masyarakat umum dengan usia lebih dari 20-55 tahun.

### **1.6. Pembagian Tugas Anggota**

Berikut ini pembagian tugas anggota tim proyek :

**a Naufal Rasyad**

- Android Developer
- Web Administrator Developer
- Designer

**b Wildhan Satriady**

- Android Developer
- Sistem Analis
- Database Manager

**c Annisa Gustien W**

- Android Developer
- Sistem Analis
- Dokumentasi