

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Panti Yatim Indonesia (PYI) yang berada di bawah Yayasan Al Fajr berdiri pada tahun 1998, yang hingga kini telah menaungi anak-anak yatim dan anak-anak terlantar di berbagai daerah, memiliki visi menjadi pengelola panti asuhan terbaik dan professional serta mengajak masyarakat luas untuk terus berperan aktif dengan cara berdonasi.

Panti Yatim Indonesia mempunyai beberapa program donasi dengan cara donasi yang berbeda. Pertama program untuk menjadi donatur. Kedua program wakaf pembangunan. Untuk cara berdonasi program donatur tetap dan wakaf pembangunan yaitu dengan cara datang langsung ke asrama atau diambil ke rumah oleh petugas atau transfer via bank. Program yang ketiga adalah keluarga sedekah dengan cara datang ke asrama untuk mengambil celengan jika sudah penuh diantar ke asrama kembali.

Panti Yatim Indonesia menginginkan program donasi berjalan dengan baik, namun saat ini untuk pengelolaan data donasi pada Panti Yatim Indonesia masih menggunakan aplikasi yang masih sederhana dan belum optimal. Beberapa contoh kelemahannya yaitu, pertama, belum menangani konfirmasi untuk donatur yang transfer, sehingga donatur harus menghubungi pihak panti setelah melakukan transfer donasi. Kedua, belum menggunakan SMS gateway untuk mengingatkan donatur untuk berdonasi setiap bulannya. Ketiga, belum menangani pengelolaan kebutuhan asrama dan anak asuh.

Berdasarkan permasalahan diatas panti yatim Indonesia membutuhkan sistem kelola donasi yang dapat membantu mempermudah pelayanan donasi dengan lebih efisien. Donatur dapat mentransfer donasinya melalui bank kemudian melakukan konfirmasi melalui website tanpa harus menghubungi pihak panti kembali. Sedangkan untuk mengingatkan donatur dilakukan dengan mengirim SMS Gateway setiap bulannya. Fitur pengelolaan penyaluran dana untuk biaya anak dan kebutuhan pokok asrama juga disediakan. Sistem ini dibuat dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, apache sebagai web server, dan MySQL sebagai database.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu donatur untuk melakukan donasi dan mengingatkan donatur untuk berdonasi kembali setiap bulan?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu pengelolaan penyaluran dana?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan dan penulisan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang menyediakan fitur untuk konfirmasi transfer donasi dan SMS gateway untuk mengingatkan donatur untuk berdonasi kembali.
2. Membuat fitur untuk pengelolaan donasi dan penyaluran dana untuk kebutuhan per-anak dan kebutuhan pokok asrama.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam proyek akhir ini tidak melebar maka batasan dalam pembuatan aplikasi akademik ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini tidak bisa melakukan penelusuran penggunaan dana dari seorang donatur.
2. Aplikasi ini hanya di gunakan untuk Panti Yatim Indonesia daerah Bandung.
3. Aplikasi ini hanya mengolah dana donasi untuk kategori shodaqoh.

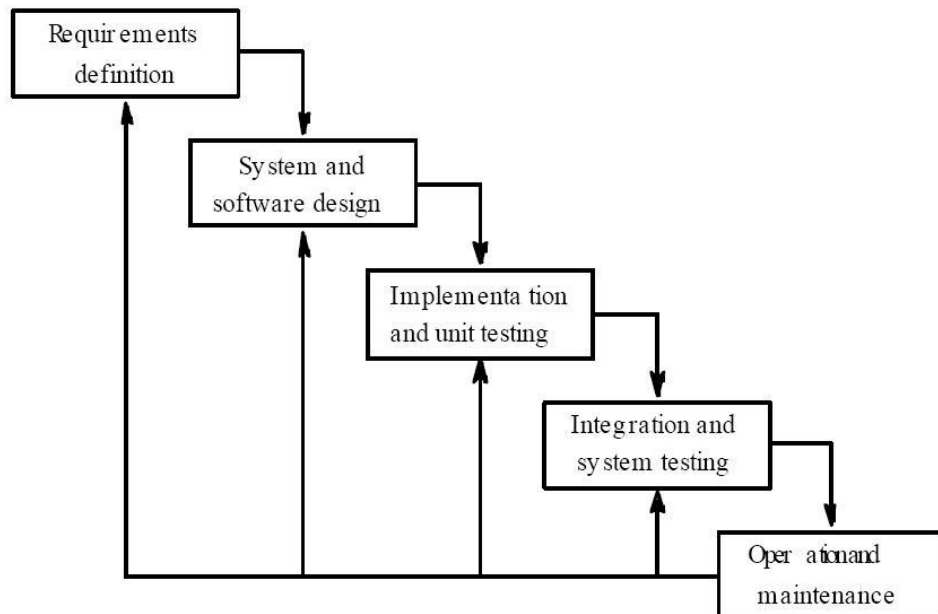
1.5 Definisi Operasional

Berikut adalah definisi operasional pada penelitian, yaitu:

Aplikasi pengelolaan dan penyaluran donasi berbasis web adalah suatu program yang menangani proses pengolahan dana donasi, pembagian dana donasi dan untuk siapa saja disalurkan nya dengan menggunakan website sehingga dapat di akses dimana saja oleh user.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode penyelesaian masalah dalam penulisan proyek akhir ini dengan menggunakan metode Waterfall.



Gambar 1-1
Waterfall(Ian Sommerville)

[1]

Berikut adalah tahapan – tahapan dari model waterfall :

1. Requirements definition

Langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan yang diperlukan dengan cara observasi dan wawancara pada pihak panti. Hasil yang didapatkan dari observasi dan wawancara berupa data yang dibutuhkan.

2. System and software design

Setelah mendapatkan data- data yang dibutuhkan , tahapan selanjutnya adalah melakukan perancangan sistem seperti pembuatan ERD, UML, perancangan user interface untuk mempermudah tahapan pembuatan kode dan memperkirakan spesifikasi software dan hardware yang akan digunakan.

3. Implementation and unit testing

Setelah dilakukan perancangan sistem, tahapan selanjutnya adalah pembuatan pengkodean dan pengujian setiap desain perancangan seperti Use case, Flowmap, ERD apakah sudah sesuai.

4. Integration and system testing

Tahapan dimana sistem yang baru diuji dengan menggunakan metode black box untuk mengetahui kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Operation and maintenance

Pada tahap ini penulis tidak melakukan implementasi dan maintenance.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

KEGIATAN	Februari 2014	Maret 2014	April 2014	Mei 2014	Juni 2014	Juli 2014
Requirements definition						
System and software design						
Implementation and unit testing						
Integration and system testing						
Penyusunan Dokumentasi PA						