

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pengumpulan donasi merupakan suatu hal yang dibutuhkan oleh perseorangan atau kelompok/komunitas untuk kepentingan masing-masing. Misalnya suatu kelompok/komunitas yang ingin membuat suatu proyek kegiatan dan itu membutuhkan tambahan dana dari orang lain atau memang kegiatan tersebut bertujuan sebagai pengumpulan dana untuk membantu orang lain, maka hal tersebut membutuhkan suatu kegiatan pengumpulan donasi. Namun dalam suatu pengumpulan donasi, banyak orang-orang yang tidak tahu tentang informasi donasi tersebut. Misalnya bagi para donatur, mereka tidak tahu untuk apa donasi yang sudah mereka berikan. Hal tersebut membuat para donator merasa kurang percaya terhadap donasi tersebut. Untuk itu dibutuhkan suatu aplikasi yang mengelola donasi untuk memberika informasi mengenai donasi kepada para donator dan orang lain.

Pembangunan aplikasi berbasis web untuk pengumpulan donasi sangat dibutuhkan untuk membantu penyebaran informasi tentang donasi tersebut. Misalkan informasi tentang siapa saja yang menjadi donatur, berapa jumlah donasi yang sudah terkumpul, ditujukan kemana donasi yang sudah terkumpul, dan sebagainya. Dengan demikian para donator manjadi lebih percaya terhadap pengumpulan donasi tersebut. Hal tersebut juga bisa meningkatkan pengumpulan donasi karena dengan adanya informasi donasi tersebut bisa menjadi daya tarik bagi orang lain untuk menjadi donatur. Namun tidak semua orang bisa membangun aplikasi tersebut yang disebabkan karena sumber daya manusia atau sebagainya. Maka dibutuhkanlah suatu aplikasi web yang menggunakan konsep SaaS.

SaaS (*Software as a Service*) merupakan salah satu layanan dari teknologi *Cloud Computing* yang berupa aplikasi. Layanan SaaS memberikan keuntungan bagi

pengguna (*User*). Dengan layanan ini pengguna bisa langsung menggunakan aplikasi yang sudah disediakan secara instant dan tidak perlu membangun dari awal.

Permasalahan diatas menjadi latar belakang dalam pembangunan aplikasi ini. Pembangunan aplikasi web pengumpulan donasi berbasis SaaS ini bertujuan untuk menyediakan aplikasi siap pakai bagi pengguna (*User* yang membutuhkan untuk kepentingan pengumpulan donasi) sehingga pengguna tidak perlu membangun atau memrogram aplikasi dari awal.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas pada proyek akhir ini adalah

1. Bagaimana cara orang/pengguna memiliki sebuah aplikasi web pengumpulan donasi dengan fungsionalitas : membuat dan mengelolah event pengumpulan donasi, sharing informasi event pengumpulan donasi.
2. Bagaimana cara orang/pengguna dapat mendapatkan informasi event pengumpulan donasi.

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari penyusunan proyek akhir ini adalah

1. Membangun aplikasi web pengumpulan donasi yang dapat digunakan semua orang/pengguna dengan fungsionalitas : membuat dan mengelolah event pengumpulan donasi, sharing informasi event donasi.
2. Membuat sistem pengolahan aplikasi yang dapat digunakan semua orang/pengguna untuk mendapatkan informasi event pengumpulan donasi.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan aplikasi hanya bisa dilakukan oleh pemilik aplikasi,
2. Tidak ada fitur pembayaran dan konfirmasi pembayaran.

## 1.5 Definisi Operasional

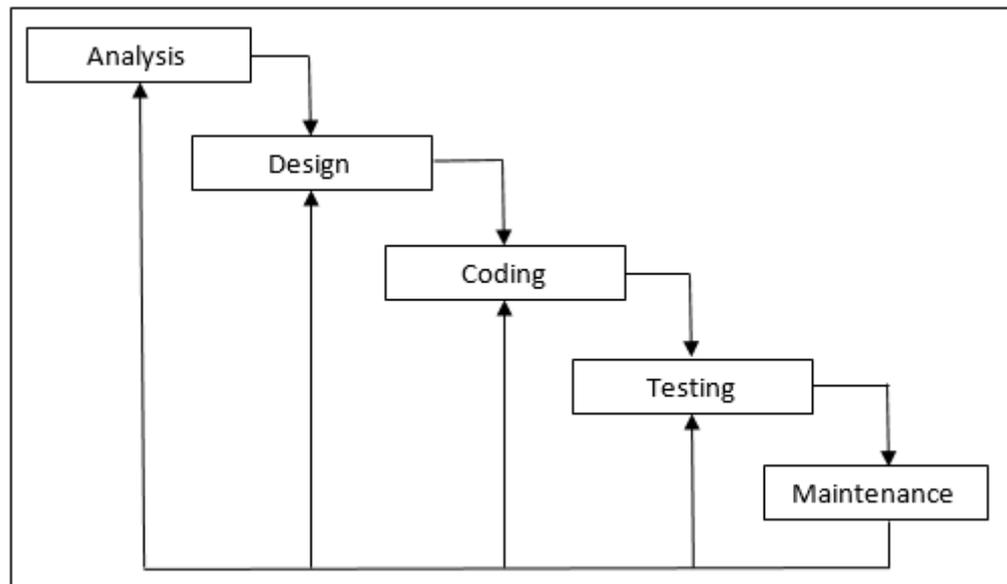
SaaS (*Software as a Service*) adalah layanan yang menyediakan aplikasi siap pakai kepada pengguna (*User*), sehingga pengguna tidak perlu membangun/memrogram aplikasi dari awal.

Pengumpulan Donasi adalah bentuk penggalangan donasi (uang atau sebagainya) yang dilakukan oleh perorangan atau kelompok tertentu untuk kepentingan tertentu. Penyebaran informasi mengenai pengumpulan donasi bisa melalui aplikasi *web* yang bisa diakses melalui jaringan internet atau intranet oleh semua orang.

Aplikasi *web* berbasis SaaS dalam proyek akhir ini adalah aplikasi *web* yang bisa digunakan oleh pengguna (*User*) secara *instant* sebagai sarana penyebaran informasi sebuah *event* pengumpulan donasi. Dimana pengguna (*User*) didalam aplikasi ini bisa bertindak sebagai *User* (admin grup) atau *User* (donatur). *User* sebagai admin grup adalah *User* yang mendaftar dan membuat grup yang akan dikelolanya, dan membuat sebuah *event* pengumpulan donasi didalamnya untuk bisa diakses oleh *User* (donatur). *User* (donatur) adalah *User* yang mendaftar dan hanya menerima informasi dari grup yang dipilihnya.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Pada proyek akhir ini, model pengembangan yang digunakan adalah model *Waterfall*. Metode yang digunakan penulis dalam mengembangkan sistem informasi menggunakan Metode *The Classic Life Cycle* atau pada umumnya dikatakan paradigma *waterfall*. Konsep dari metode ini adalah melihat suatu masalah secara sistematis dan terstruktur dari atas ke bawah. Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : *Analysis, Design, Coding, Testing* dan *Maintenance* [1].



**Gambar 1-1 Grafik Metode Pengerjaan Waterfall**

### 1. *Analysis*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan metode, studi pustaka, yaitu mengumpulkan data mengenai aplikasi web dan *cloud computing* khususnya pada layanan SaaS untuk dijadikan penunjang dalam melakukan penulisan proyek akhir ini.

### 2. *Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi berdasarkan informasi data yang didapat dari hasil study pustaka. Desain tersebut dapat mengimplementasikan kebutuhan aplikasi web berbasis *cloud computing* dengan layanan SAAS yang dijadikan *sample* pada proyek akhir ini.

### 3. *Coding*

Berdasarkan desain yang telah dirancang, maka dilakukan pembangunan aplikasi secara langsung. Tahap ini adalah tahapan pengkodean atau penerjemahan desain kedalam bahasa yang dikenali oleh komputer.

### 4. *Testing*

Setelah proses desain dan coding selesai, maka dilakukan pengujian atas aplikasi yang dibuat, untuk mengetahui adanya kesalahan atau tidak dalam aplikasi yang telah dibangun.

#### 5. *Maintenance*

Tahap ini dilakukan pemeliharaan pada aplikasi termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unitsistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2015																			
	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analysis																				
Desain Aplikasi																				
Coding Aplikasi																				
Testing																				
Maintenance																				