

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Upaya pembangunan kesejahteraan sosial merupakan bagian dari pembangunan nasional, pembangunan nasional bertujuan mewujudkan keadilan sosial yang lebih merata bagi seluruh rakyat Indonesia. Dalam menggapai tujuan tersebut perlu diperjuangkan oleh seluruh masyarakat Indonesia termasuk penyandang disabilitas. Menurut (Eldiva et al., 2023) semakin meningkatnya kesadaran dan penerimaan masyarakat terhadap disabilitas masyarakat dapat lebih aktif dalam menciptakan lingkungan yang mendukung hak-hak individu disabilitas. Melihat fenomena tersebut kelompok-kelompok tertentu yang memiliki kepedulian terhadap penyandang disabilitas membentuk komunitas yang berfokus pada pemberdayaan disabilitas. Hal ini juga selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8/2016 tentang penyandang disabilitas pasal 17 dimana menyebutkan bahwa hak kesejahteraan sosial untuk penyandang disabilitas meliputi hak rehabilitasi sosial, jaminan sosial, pemberdayaan sosial, dan perlindungan sosial. Adanya komunitas ini memberikan ruang gerak bagi disabilitas untuk mengembangkan potensi dirinya.

Salah satu komunitas yang berfokus dalam membantu pemberdayaan disabilitas adalah Yayasan Teman Kecil. Yayasan ini juga terdaftar sebagai Lembaga Kesejahteraan Sosial. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 39 tahun 2012 dijelaskan bahwa lembaga kesejahteraan sosial adalah organisasi sosial atau perkumpulan sosial yang melaksanakan Penyelenggaraan Kesejahteraan Sosial yang dibentuk oleh masyarakat baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum. Kemudian untuk mengoptimalkan upaya penyelenggaraan sosial untuk disabilitas yayasan ini memiliki badan usaha yang diberi nama Ambung Harsa. Ambung Harsa merupakan badan usaha dari Lembaga Kesejahteraan Sosial Teman Kecil yang berfokus pada pemberdayaan ekonomi penyandang disabilitas yang terletak di Jl. H. Moh. Bafadhal, Kelurahan Cempaka Putih, Kecamatan Jelutung, Kota Jambi. Ambung Harsa memiliki visi yaitu menjadi pusat pemberdayaan disabilitas dalam pengembangan keterampilan dan kewirausahaan sehingga terciptanya kemandirian ekonomi yang siap bersaing di masyarakat. Misi Ambung Harsa adalah melakukan pelatihan, pengembangan keterampilan yang sesuai dengan teman-teman disabilitas, mengembangkan sikap jiwa kewirausahaan yang kreatif dan inovatif, menjadikan Ambung Harsa sebagai wadah serta tempat berkumpulnya teman-teman disabilitas, dan menciptakan tempat yang nyaman, aman, serta ramah terhadap disabilitas.

Ambung Harsa menyediakan pelatihan untuk penyandang disabilitas seperti pelatihan pembacaan Al-Qur'an braille, pelatihan pembuatan kerajinan, serta memberdayakan disabilitas dalam setiap kelebihan yang dimiliki. Selanjutnya Ambung Harsa aktif dalam penggalangan dana untuk setiap penyandang disabilitas yang sedang membutuhkan. Selain hanya menyalurkan donasi Ambung Harsa juga menyediakan tempat untuk berwirausaha bagi para penyandang disabilitas dalam bentuk produk ataupun jasa. Ambung Harsa juga aktif dalam kegiatan sosial sebagai bukti kepedulian sesama.

Salah satu kampanye sosial dari Yayasan tersebut adalah donasi untuk kelangsungan pemberdayaan disabilitas. Menurut (Nafi', 2023) Donasi adalah kegiatan sukarela yang memberikan dukungan atau sumbangan baik berupa uang, barang atau waktu untuk membantu orang maupun organisasi yang membutuhkan. Dikutip dari KBBI Donasi merupakan sumbangan atau pemberi hadiah (berupa uang) kepada orang atau badan yang dikehendaki. Sedangkan arti kata "*online*" satu makna dengan "*daring*" yang berarti aktif atau sedang berlangsung dalam suatu jaringan. Jika menggabungkan dua kata di atas, maka dapat diartikan donasi *online* adalah pemberian yang dilakukan melalui jaringan dan tidak bertemu secara langsung. Tren donasi secara *online* yang terjadi pada saat ini telah membuat donasi *online* berkembang dan diminati oleh banyak masyarakat. Salah satunya adalah donasi *online* melalui *crowdfunding* (Apriliani, 2023).

Crowdfunding dapat didefinisikan sebagai cara alternatif pendanaan dari banyak orang. Meskipun masing-masing dalam jumlah kecil untuk menjalankan bisnis atau proyek yang berorientasi pada keuntungan bisnis maupun untuk membiayai kegiatan amal yang tidak dimaksudkan dalam mencari keuntungan (Wahjono et al., 2021). Kegiatan *crowdfunding* semakin banyak digunakan sebagai alternatif pembiayaan sebuah kegiatan. Proses pengumpulan dana dilakukan melalui platform sehingga memungkinkan mereka yang membutuhkan dana untuk terhubung dengan cakupan yang lebih luas.

Model *crowdfunding* berbasis donasi terdiri dari tiga elemen penggagas atau penggalang dana kampanye, donatur atau pendukung, dan platform *online*. Platform *crowdfunding* berbasis donasi menawarkan peluang bagi penggalangan dana untuk meluncurkan kampanye sebagai panggilan terbuka melalui internet melalui donasi untuk tujuan amal dalam jangka waktu tertentu menurut (Shneor dan Munim 2019) yang di sitasi dari (Setiawan et al., 2023). Secara tradisional donasi diberikan secara langsung atau melalui badan amal. Perilaku mendonasikan barang atau uang untuk donasi saat ini telah banyak berubah memunculkan tren baru yaitu donasi *online*. Donasi *online* menjadi semakin

populer dalam beberapa tahun terakhir, berkat adanya kemajuan teknologi dan akses yang lebih mudah ke internet.

Permasalahan pendonasian saat ini tampaknya belum terkelola dengan baik di Ambung Harsa. Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan, Salah satu masalahnya adalah cara pendonasian yang kurang terstruktur. Saat ini, para calon donatur hanya mengirimkan uang langsung ke rekening yayasan. Akibatnya, sulit untuk melacak dan mengelola donasi yang masuk secara efisien. Prosesnya memerlukan pengecekan manual melalui mutasi rekening yang memakan waktu dan tenaga. Selain itu, kurangnya pendataan donatur juga menjadi kendala yaitu tanpa data yang lengkap tentang donatur, pengurus yayasan kesulitan membangun hubungan yang baik dan berkelanjutan dengan mereka. Hal ini menghambat upaya yayasan dalam membangun relasi yang solid dengan donatur untuk mendukung keberlangsungan programnya. Lebih lanjut yaitu sulitnya melaporkan penerimaan dan penyaluran donasi juga menjadi masalah. Tanpa sistem yang terstruktur, pengurus kesulitan untuk memantau dan melaporkan secara akurat jumlah donasi yang diterima dan bagaimana penggunaannya. Hal ini dapat mengganggu transparansi dan akuntabilitas yayasan terhadap para donatur dan pemangku kepentingan lainnya. Dari hasil wawancara, terungkap bahwa Pembina Yayasan Keluarga Teman Kecil mengusulkan pembangunan website sebagai solusi. *Website* tersebut diharapkan dapat membantu dalam mengelola donasi dengan lebih efektif. Dengan adanya *website* diharapkan akan lebih mudah untuk menerima donasi mengelola data.

Penggunaan teknologi informasi, khususnya sistem informasi berbasis *web* menawarkan potensi untuk mengoptimalkan donasi *online*. Sistem informasi merupakan sebuah kesatuan yang mencakup manusia dan komputer yang memiliki fungsi mengolah atau menginterpretasikan informasi (Jordana & Wimmie, 2016). Dengan definisi tersebut dapat disimpulkan sistem informasi *website* donasi *online* merupakan *platform* yang memfasilitasi interaksi antara pemberi donasi dan penerima manfaat secara efisien melalui media *online*. Sistem ini menunjukkan evolusi peran teknologi dalam mendukung kegiatan filantropi dengan memanfaatkan kemudahan akses, kecepatan, dan keterhubungan global yang dimungkinkan oleh internet. Oleh karena itu penggunaan *website* donasi ini mampu mengoptimalkan proses penggalangan dana dan memberikan transparansi yang diperlukan untuk membangun kepercayaan di antara pengguna.

Dalam pengembangan sistem informasi seringkali dihadapkan pada pilihan berbagai metode implementasi *website* yang umum digunakan. Ada banyak pada penelitian terdahulu yang menjelaskan tentang bagaimana

mengimplementasikan suatu perangkat lunak dengan metode *Spiral*, *Waterfall*, *Rapid Application Development*, *Agile*, dan masih banyak yang lainnya. Salah satu turunan dari metode *Agile* yang umumnya dikenal dengan nama *framework* adalah metode *Extreme Programming* (XP). Analisis terhadap 10 metode SDLC memberikan hasil bahwa metode yang paling banyak digunakan di antara tahun 1992-2022 adalah metode *Prototype*, *Agile*, dan *Extreme Programming* (XP) (Siva et al., 2023). Oleh karena itu peneliti memilih menggunakan metode *Extreme Programming*, penggunaan metode ini karena dapat memberikan sebuah fleksibilitas kepada *user* dengan melibatkan *user* secara langsung dan memberikan kesempatan kepada klien untuk menambahkan atau merubah proses bisnis aplikasi selama pembangunan aplikasi berjalan (Oktaviani et al., 2022). Selain itu, XP mendorong kerja sama tim yang kuat, komunikasi yang aktif, dan partisipasi aktif pengguna atau pelanggan dalam seluruh proses pengembangan.

Melalui pendekatan ini, XP membantu tim pengembangan untuk menghasilkan perangkat lunak yang lebih responsif, berkualitas tinggi, dan meminimalkan risiko dalam proyek pengembangan. Metode ini digunakan karena dalam tahap membangun website tidak terlalu membutuhkan waktu lama namun sesuai dengan fokus yang ingin dicapai (Maulana, 2022). Penelitian terdahulu yang menerapkan metode yang sama dilakukan oleh (Ratama, 2023) Sistem Informasi Portal Berita Masjid Berbasis Web menggunakan Metode *Extreme Programming* Di Kota Tangerang (Studi Kasus: DMI Kota Tangerang) dimana penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan segi pengolahan data. Proses transaksi masih dilakukan secara konvensional, segala proses yang berkaitan dengan pembayaran, pemberian, dan penerimaan zakat masih dilakukan di lokasi yakni di Masjid Raya Andalas sehingga dirasa kurang efektif dan efisien. Serta penelitian yang dilakukan oleh (Susila et al., 2021). Manajemen Donasi Digital Dengan *Extreme Programming* untuk menyelesaikan permasalahan diantaranya pencatatan data penerimaan dan pemakaian dana donasi yang masih mengandalkan arsip fisik yang belum tersimpan secara komputerisasi sehingga memungkinkan adanya kerusakan bahkan kehilangan data serta tidak menutup kemungkinan dalam pembuatan laporan pemakaian dana donasi membutuhkan waktu yang lama karena rekapitulasi data masih menggunakan teknik konvensional.

Penelitian ini secara khusus mengarah pada implementasi metode *Extreme Programming* (XP) dalam pengembangan sistem informasi donasi berbasis web, dengan fokus mendukung yayasan Ambung Harsa. Sistem informasi ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi yayasan Ambung Harsa untuk menggalang

dana demi mendukung tujuan mulia seperti membantu individu difabel yang membutuhkan. Kemudian tujuan utama dari aplikasi *web* ini adalah memudahkan para donatur dalam mencari dan mendukung target penerima yang membutuhkan bantuan. Fitur donasi yang menggunakan *payment gateway* dari midtrans menjadi fokus utama dalam aplikasi ini dirancang untuk memberikan kejelasan dan transparansi kepada donatur, serta menyajikan informasi terperinci mengenai tujuan yayasan, program-program yang dijalankan, dan dampak positif yang telah berhasil dicapai. Selain itu, pengujian *blackbox* digunakan untuk memastikan bahwa semua fungsi dalam aplikasi ini bekerja dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan pengguna tanpa melihat kode sumber melainkan dengan menguji keluaran dari berbagai input yang diberikan. Pengujian menggunakan *User Acceptance Testing (UAT)* juga diterapkan untuk memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna akhir, serta memberikan pengalaman yang memuaskan bagi mereka.

Dari latar belakang di atas, maka penulis akan mengambil judul penelitian yaitu **“Implementasi Sistem Informasi Donasi Ambung Harsa Menggunakan Metode Extreme Programming”**. Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan menghasilkan sebuah sistem informasi donasi berbasis *web* yang baik dan dapat membantu serta mempermudah pengguna yang menggunakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi donasi ambung harsa dengan pendekatan *extreme programming* pada ambung harsa serta bagaimana hasil dari pengujian sistem informasi donasi Ambung Harsa ini.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan sistem informasi donasi ambung harsa dengan pendekatan *Extreme Programming* serta mengetahui hasil dari pengujian sistem informasi donasi Ambung Harsa ini.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini terbatas pada implementasi sistem informasi donasi ambung harsa menggunakan pendekatan *Extreme Programming* serta bagaimana hasil dari pengujian sistem informasi donasi Ambung Harsa ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis
 - a. Penelitian ini dapat menambah referensi dalam bidang sistem informasi, khususnya yang dengan penerapan *Extreme Programming (XP)*.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi yayasan, sistem informasi yang dikembangkan ini akan mempermudah pengelolaan donasi secara digital sehingga lebih transparan, efisien, dan akuntabel. Selain itu, proses pencatatan serta distribusi dana donasi dapat dilakukan dengan lebih cepat, yang pada akhirnya akan meningkatkan kepercayaan donatur terhadap sistem yang digunakan.
 - b. Bagi masyarakat atau donatur, sistem informasi ini akan mempermudah proses berdonasi secara online dengan aksesibilitas yang lebih baik. Selain itu, adanya transparansi donasi akan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sistem dan lembaga yang mengelola dana donasi tersebut.