

SISTEM PENGGALANGAN DANA ZIS MENGGUNAKAN METODE CROWDFUNDING PADA MASJID AR-RUHANIYAH KABUPATEN TANGERANG, BANTEN

Mahbubi¹, Muhammad Nur Fadillah², Sungkono³, Syamsunasir⁴
habibulmahbub08@gmail.com¹, muhammadnurfadillah@umbanten.ac.id²
sungkono@unsurya.ac.id³, syamsunasir@unsurya.ac.id⁴

Abstract

This research was conducted to create an online fundraising system that can facilitate the donation process, collect donor data, and financial reports at the Ar-Ruhaniyah Mosque Amil Zakat and Sedekah Institution (LAZIS). Previously, the management of donations at the institution still used a manual process that was inefficient, causing problems in collecting donation data and disbursing funds, and reducing people's interest in giving alms. This study uses qualitative methods and the Waterfall design method, as well as the Crowdfunding method approach. The system created is website-based with design and modeling using Data Flow Diagrams (DFD) diagrams and tested using the Blackbox and Whitebox testing methods. The result of this research is an online fundraising system that can facilitate the donation process, collect donor data, and financial reports at the institution.

Keywords: Fundraising, Crowdfunding, Website, Mosque, Lazis.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membuat sistem penggalangan dana online yang dapat memudahkan proses donasi, pengumpulan data donatur, dan laporan keuangan di Lembaga Amil Zakat Infaq dan Sedekah (Lazis) Masjid Ar-Ruhaniyah. Sebelumnya, pengelolaan donasi di lembaga tersebut masih menggunakan proses manual yang tidak efisien, menyebabkan kendala dalam pengumpulan data donasi dan pencairan dana, serta menurunkan minat masyarakat untuk bersedekah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan metode perancangan Waterfall, serta pendekatan metode Crowdfunding. Sistem yang dibuat berbasis website dengan perancangan dan permodelan menggunakan diagram Data Flow Diagram (DFD) dan diuji dengan metode pengujian Blackbox dan Whitebox. Hasil dari penelitian ini adalah sistem penggalangan dana online yang dapat memudahkan proses donasi, pengumpulan data donatur, dan laporan keuangan di lembaga tersebut.

Kata Kunci : Penggalangan Dana, Crowdfunding, Website, Masjid, Lazis.

1. Pendahuluan

Lembaga - lembaga pelayanan sosial, seperti lembaga pengelolaan zakat, infaq, dan shodaqoh, membutuhkan dana untuk melakukan program-program pelayanannya. Sumber pendanaan utama biasanya berasal dari donatur, baik pemerintah, swasta, maupun perseorangan. Namun, seringkali dana yang diperoleh tidak cukup untuk menjalankan program-

program yang diinginkan. Salah satu masalah yang dihadapi oleh lembaga-lembaga pelayanan sosial adalah kurangnya minat masyarakat untuk memberikan donasi. Lembaga-lembaga pelayanan sosial juga sering mengalami kesulitan dalam mengelola data donatur, yang dapat menyebabkan proses penyaluran dana tidak transparan dan tidak efisien. Untuk mengatasi masalah ter-

sebut, diperlukan aplikasi yang memudahkan masyarakat untuk memberikan donasi melalui gadget mereka dan memantau donasi yang telah mereka lakukan, serta membantu lembaga-lembaga pelayanan sosial dalam mengelola data donatur dengan lebih efisien. Aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat masyarakat untuk bersedekah dan mempromosikan gaya hidup sebagai muslim yang peduli terhadap sesama.

2. Kerangka Teori

2.1. Pustaka Rujukan

Crowdfunding

Crowdfunding merupakan pengumpulan dana (dalam jumlah kecil) dari banyak crowdfunders atau donatur pada platform berbasis Web untuk proyek tertentu, usaha bisnis atau untuk tujuan sosial (Thaker et al., 2018). Crowdfunding juga dapat didefinisikan sebagai metode pendanaan berbasis Internet untuk merealisasikan suatu inisiatif melalui kontribusi yang didistribusikan secara online dengan pendanaan sejumlah uang oleh sekelompok besar orang dalam jangka waktu terbatas (Hossain & Oparaocha, 2017).

Crowdfunding dapat dikategorikan menjadi 4 jenis yaitu Donation crowdfunding, reward crowdfunding, Lending crowdfunding, dan equity crowdfunding (Li, He, & Song, 2017).

- a. Reward crowdfunding, di mana crowdfunders menerima imbalan (hadiah) sebagai tanda terima kasih selain bentuk moneter.
- b. Lending crowdfunding, di mana platform online mempertemukan lender atau investor dengan peminjam untuk menyediakan pinjaman dengan bunga yang telah ditentukan.
- c. Equity crowdfunding, di mana pelaku bisnis mengumpulkan dana secara online dengan menawarkan

kepemilikan atas bisnis kepada investor yang tertarik.

- d. Donation crowdfunding, di mana dana dikumpulkan untuk tujuan sosial, filantropi, atau tujuan lain yang tidak memberikan imbalan material kepada crowdfunders.

Zakat, Infaq & Sedekah

Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 tentang Pengelolaan Zakat di Indonesia, zakat adalah harta wajib yang harus dikeluarkan oleh seorang muslim atau badan usaha sesuai dengan syariat Islam dan diberikan kepada yang berhak menerimanya (Awaludin, 2017). Infaq adalah harta yang dikeluarkan oleh seseorang atau badan usaha di luar zakat untuk kemaslahatan umum. Sedekah adalah harta atau nonharta yang dikeluarkan oleh seseorang atau badan usaha di luar zakat untuk kemaslahatan umum. Jadi, infaq termasuk semua jenis harta yang dikeluarkan seorang muslim untuk kepentingan diri sendiri, keluarga, atau masyarakat.

Website

Pengertian website menurut (Vermaat, Sebok, Freund, Campbell, & Frydenberg, 2018) adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server (Awaludin & Nugraha Rizki, 2021). Web app adalah sebuah aplikasi yang berada dalam web server yang bisa user akses melalui browser. Web app biasanya menampilkan data user dan informasi dari server. Menurut Dillon, Schonhaler, dan Vossen sejak awal 1990, world wide web atau website merevolusi kehidupan pribadi maupun profesional. Web menjadi situs yang terus berkembang dan sebagai perpustakaan informasi yang ada di mana-mana yang dapat diakses melalui

mesin pencari dan portal. Web menjadi tempat penyimpanan media yang memfasilitasi hosting dan berbagi sumber daya yang sering kali gratis dan sebagai pendukung layanan do-it-yourself. Web juga menjadi platform perdagangan tempat orang dan perusahaan semakin menjalankan bisnisnya. (Vossen, Schönthaler, & Dillon, 2017).

3. Metodologi

Teknik pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah melakukan pengembangan sistem yang berjalan dalam memudahkan dan meningkatkan kinerja penggalangan dana menggunakan metode pendekatan crowdfunding. Oleh karena itu dengan melakukan perubahan atau pengembangan pada alur sistem yang berjalan merupakan langkah yang tepat untuk menjalankan program penggalangan dana dengan pendekatan crowdfunding ini.

Sedangkan model crowdfunding yang akan digunakan adalah Donation Based Crowdfunding model ini tidak ada bedanya dengan sedekah. Pendukung tidak mengharapkan kompensasi apapun atas dukungannya terhadap proyek atau program tersebut.

Dengan teknik pendekatan pengembangan sistem, maka perancangan yang akan dilakukan adalah membuat program penggalangan dana atau langkah-langkah sebagaimana metode crowdfunding bekerja yaitu membuat situs Website untuk penggalangan dana dimana pendanaan terkumpul dari beberapa orang untuk program penggalangan dana yang dibuat.

4. Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi Sistem

Implementasi sistem/program mencakup hasil tampilan aplikasi yang sudah dirancang sebelumnya dan juga cara penggunaan dari setiap form agar dapat

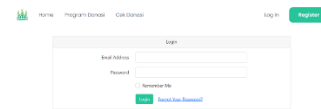
berjalan sesuai dengan fungsinya. Dibawah ini adalah tampilan aplikasi dan penjelasannya.

a. Halaman Utama



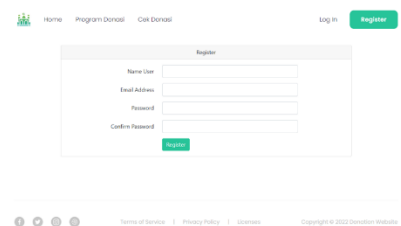
Halaman Utama untuk pengunjung atau home page adalah halaman yang disediakan untuk interaksi antar user. Halaman ini terdapat menu link home, program donasi, cek donasi. Untuk setiap menu mempunyai link yang berfungsi untuk menuju kehalaman yang dipilih.

b. Halaman Login



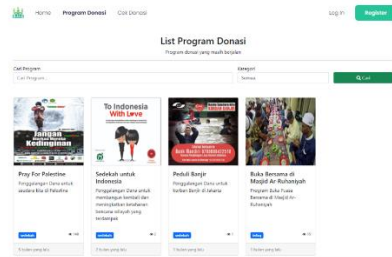
Halaman login untuk login sebagai user atau donatur ke dalam website donasi.

c. Halaman Registrasi



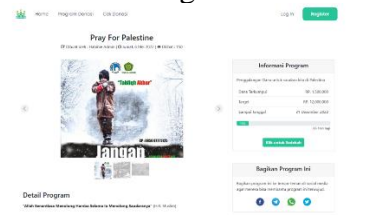
Halaman registrasi untuk mendaftar sebagai user atau donatur ke dalam website donasi.

d. Halaman List Program



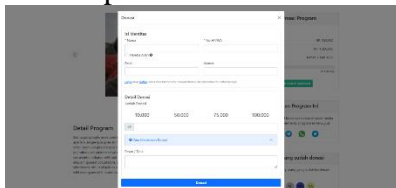
Halaman yang berisi program-program untuk berdonasi.

e. Halaman Detail Program



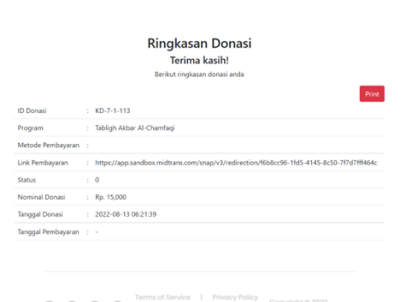
Halaman detail program yang berisi informasi terkait program donasi.

f. Halaman Input Donasi



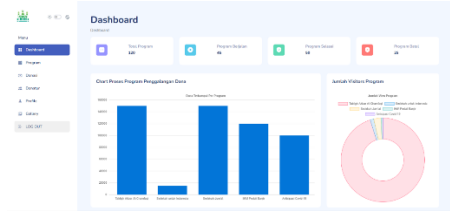
Antarmuka input donasi untuk melakukan proses donasi user atau donatur ke program yang dipilih.

g. Halaman Detail Donasi



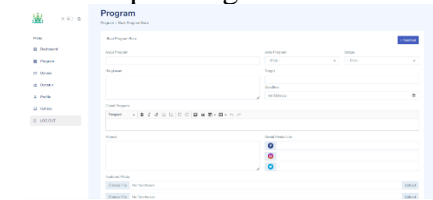
Halaman detail donasi yang berisi rincian terkait donasi.

h. Halaman Admin



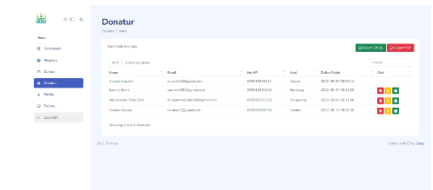
Halaman admin digunakan untuk melihat statistik program, mengelola program dan melihat riwayat donasi.

i. Halaman Input Program



Halaman input program untuk membuat program donasi baru.

j. Halaman Donatur



Halaman Donatur untuk melihat para donatur yang telah mendaftar.

5. Kesimpulan

Setelah melalui tahap dan proses penulisan, analisa, perancangan dan pengujian sistem maka penulis mengambil beberapa kesimpulan:

- Sistem Penggalangan Dana menggunakan metode crowdfunding yang dibuat dengan tujuan mempermudah serta membantu proses pengumpulan dana ZIS di Masjid Ar-Ruhaniyah dapat membantu masyarakat dalam memilih program-program sedekah serta transparan dalam proses pencairan dana dan memudahkan pengelolaan dana yang terkumpul.
- Sistem Penggalangan Dana menggunakan metode crowdfunding untuk menggalang dana ZIS dapat menambah efisiensi penggalangan dana dan

penegelolaan data donatur dan donasi untuk melakukan reporting.

Demikian kesimpulan yang dapat penulis berikan agar dapat bermanfaat bagi pengembang pada umumnya.

Daftar Pustaka

- Abdurahman, M., Safi, M., & Abdullah, M. H. (2018). SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA BALITA BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR UPT-KB KEC. TERNATE SELATAN. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 85-92.
- Awaludin, M. (2017). Penerapan Metode Inferensi Terhadap Penelusuran Silsilah Keluarga Berdasarkan Golongan Darah & Hla. *Jurnal CKI On SPOT*, 10(1).
- Awaludin, M., & Nugraha Rizki, M. (2021). Penerapan Technology Acceptance Model Pada Marker Based Tracking Untuk Pembelajaran Sistem Tata Surya Terhadap Anak - Anak. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(1), 147-172.
- Belleflamme, P. (2013). Individual Crowdfunding Practices. *Venture Capital: An International*, 5.
- Direktorat Pemberdayaan Zakat Dirjen Bimbingan Masyarakat Islam Kementrian Agama. (2009). *Manajemen Pengelolaan Zakat*. Jakarta.
- Eryando, T., Sipatuhar, T., & Pratiwi, D. (2017). *Teori Dan Aplikasi Pengumpulan Data Kesehatan (1st ed.)*. Rapha Publishing.
- Hossain, M., & Oparaocha, G. O. (2017). Crowdfunding: Motives, Definitions, Typology and Ethical Challenges. *Entrepreneurship Research Journal*, 7(2).
- Jogiyanto, H. (2010). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Ladjamudin, A.-B. B. (2005). *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Li, Y.-Z., He, T.-L., & Song, Y.-R. (2017). Factors Impacting Donors Intention to Donate to Charitable Crowd-Funding Projects in China: A UTAUT-Based Model. *Information, Communication & Society*, 1-13.
- Lukmanul, H. (2004). *Website Merupakan Fasilitas Internet*. Jakarta: Gramedia.
- Massolution. (2015). Crowdfunding industry report : Market trends, composition, and crowdfunding platform.
- Prabowo, M. (2020). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Salatiga: LP2M IAIN.
- Purwanti, D. (2020). Pengaruh Zakat, Infak, dan Sedekah terhadap Pertumbuhan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 1-2.
- Purwanti, D. (2020). Pengaruh Zakat, Infak, dan Sedekah terhadap Pertumbuhan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 104-105.
- Purwanto, A. (2009). *Manajemen Fundraising Bagi Organisasi Pengelola Zakat*. Jakarta: Teras.

- Raharjana, I. K. (2017). *Metodologi Pengembangan Sistem Menggunakan Agile (1st ed.)*. DEEPUBLISH.
- Rosa, A. S., & M, S. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur*. Bandung: Informatika.
- Sani, M. (2010). *Jurus Menghimpun Fulus, Manajemen Zakat Berbasis Masjid*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan kuantitatif*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sutarman. (2012). *Buku Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thaker, M., Thaker, H., & Pitchay, A. (2018). Behavioral Intention to adopt the Crowdfunding-Waqf Model (CWM) in Malaysia : The Theory of the Technology Acceptance Model. *Journal of Islamic and Middle Eastern Finance and Management*, 231-249.
- Vermaat, M., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. (2018). *Discovering computers 2018 : digital technology, data, and devices*. Boston: Cengage Learning.
- Vossen, G., Schönthaler, F., & Dillon, S. (2017). *The Web at Graduation and Beyond*. Springer Cham.
- Yuliana, K., Zahrudin, M., & Utari, T. (2018). Analisa Pengembalian Buku Perpustakaan Pada SMA Nusantara Tangerang. *Journal Sensi: Strategic of Education in Information System*, 46-63.
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: IKAPI.