



SISTEM INFORMASI “YukDonasi” SEBAGAI MEDIA PENGALANGAN DONASI ONLINE BERBASIS WEBSITE

Yoki Firmansyah¹, Reza Maulana², Afif Arman³

^{1,2,3}Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kota Pontianak

Jalan Abdurrahman Saleh No 18 A, Pontianak, 78124

e-mail : yoki.yry@bsi.ac.id

ABSTRAK

Saat ini dunia teknologi informasi semakin berkembang, dan semakin banyak inovasi yang dilakukan untuk mempermudah dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. Salah satu inovasi tersebut diterapkan dalam penggalangan dana untuk melakukan donasi. YukDonasi merupakan sebuah Sistem Informasi berbasis website yang dibangun dengan tujuan untuk mempermudah para donatur dalam mencari info terkait tempat donasi yang valid sehingga menghilangkan rasa khawatir akan adanya penggalangan dana palsu, selain itu dapat mempermudah para donatur dalam mencari informasi tempat penggalangan dana terdekat. Pembuatan Aplikasi YukDonasi menggunakan metode SDLC waterfall dan perancangan database digambarkan dengan ERD, dan LRS. Adapun Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu HTML, CSS, PHP dan Javascript. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi berbasis website yang dapat membantu para donatur dalam melakukan dan mencari informasi tentang donasi.

Kata kunci: Donasi, Sistem Informasi, Website

ABSTRACT

Currently the world of information technology is growing, and more innovations are being made to make it easier to carry out a job or activity. One of these innovations is applied in raising funds to make donations. YukDonasi is a website-based information system that was built with the aim of making it easier for donors to find information regarding valid donation places so as to eliminate the worry of fake fundraising, besides that it can make it easier for donors to find information on the nearest fundraising place. YukDonasi application development uses the SDLC waterfall method and database design is described by ERD, and LRS. The programming languages used are HTML, CSS, PHP and Javascript. The result of this research is a website-based information system that can help donors to make and find information about donations.

Keywords: Donation, Information System, Website

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya era teknologi informasi membuat segalanya menjadi mungkin, banyak pekerjaan atau kegiatan yang dahulu tidak mungkin dilakukan menjadi mungkin (Firmansyah, 2020) salah satunya adalah tentang Donasi.

Kemajuan teknologi saat ini telah memunculkan tren baru yaitu donasi secara online, yang mana setiap orang di berbagai penjuru dunia bisa melakukan aktivitas kedermawanan dengan memanfaatkan akses

internet (Ayu et al., 2019).

Pengumpulan dan penyaluran donasi biasanya dilakukan oleh lembaga atau perorangan untuk membantu kebutuhan hidup ataupun ketika ada bencana dan biasanya berupa uang, peralatan dan lain-lain, orang yang memberikan sumbangan berupa dana kepada suatu perkumpulan dan sebagainya disebut dengan donatur, sedangkan kegiatannya disebut dengan donasi (Amalia et al., 2017).

Namun berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan sebelumnya



ditemukan beberapa permasalahan diantaranya para donatur merasa khawatir tentang donasi yang mereka berikan, tentang apakah donasi yang mereka lakukan diberikan kepada penerima yang tepat, tidak adanya pengecekan terhadap penggalang dana yang valid sehingga terlihat jelas bahwa donasi tersebut benar-benar tepat sasaran, berikutnya ada pula kesulitan di masyarakat dan donatur untuk mencari penggalang dana di daerah terdekat karena belum terekspos di sosial media, observasi penulis lakukan di beberapa lembaga penyalur donasi yang ada di Kota Pontianak yaitu lembaga Si JUM, Sayang Pontianak, dan Ikhwanan Nasira.

Selama ini ketiga lembaga pengumpul dan penyalur donasi ini masih menggunakan cara cara lama, seperti hanya menggunakan sosial media untuk menyebarkan informasi, dan para donatur tidak punya akses untuk melihat apakah donasi yang diberikan sudah disampaikan dengan tetap sasaran atau belum, lembaga hanya benar benar mengumpulkan donasi dan melaporkan donasi yang sudah disalurkan menggunakan media sosial saja, tidak punya media resmi dari lembaga,

Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan permasalahan yang ada maka perlu adanya sebuah media baru yaitu media donasi secara *online* berbasis *website*. *Website* adalah sebuah wadah informasi yang ada di jaringan internet yang berisikan gambar, video, tulisan maupun lainnya yang berada di *server* (Yuniva et al., 2018)

Beberapa penelitian sejenis yang pernah dilakukan di antaranya adalah penelitian yang dilakukan Hilda Amalia dengan judul Sistem Informasi Pengolahan Dana Donasi yang mana dalam penelitian ini disarankan perlu pengembangan sistem keamanan dan tampilan untuk mengantisipasi penyalahgunaan aplikasi *website* tersebut (Amalia et al., 2017).

Berikutnya adapula penelitian dari Deni Fajri dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Pengumpulan Dana Panti Asuhan Menggunakan Situs Donasi yang dalam kesimpulannya dijabarkan bahwa sistem informasi dapat memenuhi kebutuhan untuk membuat proyek donasi dan mempublikasikan dana yang dibutuhkan serta kebutuhan donatur dapat memberikan donasi (Fadjri et al., 2019).

Dan adapula kajian aktivitas filantropi dan komodifikasi kampanye sosial melalui kitabisa.com yang dilakukan Aisyah Ayu yang dalam kesimpulannya menjelaskan bahwa

aktivitas filantropi digital yang dilakukan kitabisa.com merupakan sebuah kebaruaran dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam melakukan donasi (Ayu et al., 2019).

Dari beberapa penelitian sebelumnya disimpulkan bahwa aktivitas donasi dengan memanfaatkan teknologi informasi sangat memberikan dampak positif dan dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh para donatur dalam melakukan donasi secara *online* dan teknologi informasi yang dihasilkan berupa sebuah sistem informasi.

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengendalikan organisasi (Hermawan et al., 2016), ahli lainnya berpendapat bahwa sistem informasi merupakan kumpulan dari sistem yang saling bertukar data dan saling mendukung satu sama lain untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan dan menghasilkan sebuah informasi yang baru (Firmansyah & Pitriani, 2017).

Adapun Sistem Informasi YukDonasi ini dibuat dengan berbasis *website* dengan menggunakan Bahasa PHP. Digunakan Bahasa PHP karena Bahasa ini cocok untuk pemrosesan kode kode HTML dan bersifat open source (Firman et al., 2016) dan dengan digunakan PHP maka *website* yang dihasilkan dapat menjadi lebih dinamis (Rahmayu, 2016).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghilangkan rasa khawatir akan adanya donasi palsu untuk para donatur, dan donatur dapat mencari dengan mudah informasi tentang penggalangan dana dengan adanya *website*, dan mencari penggalangan dana di lokasi terdekat dengan memanfaatkan media teknologi informasi

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan dua metode penelitian yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak, adapun penjelasan masing masing metode tersebut adalah sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data data yang bergubungan dengan penelitian, adapun sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui seperti apa sistem yang berjalan saat ini, dan agar relevan disini diobservasi tiga lembaga



pengumpul dan penyalur donasi yang berada di sekitar lokasi penelitian. Tiga lembaga itu adalah Lembaga SI Jum, Sayang Pontianak, dan Ikhwanan Nashira, yang mana tiga lembaga ini berkedudukan di Pontianak dan aktif dalam mengumpulkan donasi dan menyalurkan donasi dari masyarakat.

Dari observasi yang dilakukan ditemukanlah beberapa permasalahan yang menjadi dasar dari penelitian ini yaitu banyaknya para donatur yang khawatir tentang banyaknya penggalang dana yang palsu, donatur sulit mencari penggalang dana yang bagus, karna minim sekali profil dari pengalng dana, dan para donatur kesulitan mencari penggalang dana terdekat.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan dari sistem informasi YukDonasi, dimana disini ditanyakan kepada beberapa lembaga yang menghimpun bantuan dari masyarakat yaitu SI JUM, Sayang Pontianak dan Ikhwanan Nashira. Adapun pertanyaan yang ditanyakan adalah terkait kendala yang mereka temukan di lapangan, dan terkait bagaimana cara mereka menghimpun bantuan dari masyarakat selama ini.

b. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan sistem Informasi donasi ini digunakan metode SDLC waterfall sebagai tahapan dalam pembuatan perangkat lunak, SDLC waterfall adalah sebuah metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk menstruktur, merencanakan dan mengontrol proses pengembangan sebuah sistem informasi (Taufiq et al., 2016).

Adapun tahapan tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan

Tahap analisa kebutuhan, penulis mengidentifikasi masalah melalui observasi dan mengumpulkan data dari beberapa narasumber yaitu perwakilan dari lembaga Si JUM, Sayang Pontianak, dan Ikhwanan Nasira. Observasi dilakukan pada tanggal 6 Maret 2020 di aplikasi jaringan sosial media *facebook*. Dan menanyakan beberapa pertanyaan dari Narasumber. Setelah itu, penulis menganalisa kebutuhan apa saja diperlukan untuk *website* tersebut seperti kebutuhan *database*, kebutuhan sistem, apa yang bisa dilakukan *website* mengelola donasi.

2. Desain

Tahap desain, penulis membuat arsitektur desain basis data dan navigasi struktur halaman serta merancangnya sehingga aplikasi terlihat sempurna. Penulis membuat desain basis data yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan LRS (*Logical Relational Structure*) dan melihat apa saja komponen apa yang dibutuhkan. Untuk membuat ERD dan LRS menggunakan aplikasi *Draw.io*. Dan desain navigasi struktur halaman menggunakan aplikasi yang sama.

3. Implementasi

Tahap Implementasi, penulis mengerjakan aplikasi *website* tersebut menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), *database MYSQL* dan aplikasi *text editor Visual Studio Code*. Aplikasi *server* menggunakan *XAMPP*, dan menggunakan laptop *ASUS*, *ram 6 GB (Gigabytes)*.

4. Pengujian

Tahap pengujian, setelah tahap implementasi selesai, penulis menguji dengan *blackbox testing*. Pengujian ini untuk melihat apakah benar ada kesalahan atau *error* pada *form* mengisi atau mengosongkannya dan menyesuaikan apa yang diharapkan oleh penulis.

5. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan pada penelitian ini, penulis memastikan program tersebut berjalan dengan lancar jika tidak ada *error* atau kesalahan dalam memprogram di aplikasi tersebut. Ketika aplikasi berjalan selama bertahun-tahun perlu pembaharuan dan pemeliharaan pada fitur-fitur tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang dijabarkan sebelumnya bahwa dalam pembuatan sistem informasi YukDonasi ini digunakan metode SDLC *waterfall*, adapun masing-masing penjelasannya adalah sebagai berikut:

A. Analisa Kebutuhan

Tahap analisa kebutuhan merupakan tahap pertama dari SDLC *waterfall*, disini kita melihat dan memahami apa saja kebutuhan dari *website* YukDonasi ini, adapun analisa kebutuhan terbagi menjadi dua yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisa Kebutuhan Fungsional

Analisa kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan kebutuhan dari orang yang akan menggunakan sistem informasi ini kedepannya, adapun beberapa orang yang akan



menggunakan sistem informasi kedepannya adalah sebagai berikut:

- Admin

Admin adalah orang yang tugas mengatur semua kegiatan yang berada di *website*. Admin mengatur dan mengelola *website* donasi. Apa saja yang dilakukan admin yaitu mengelola akun penggalang dana dan donatur seperti menambah akun, melihat akun, menghapus akun, dan mengubah akun. Selanjutnya, mengelola berita seperti menambah, menghapus, mengubah, melihat berita. Selanjutnya, menonaktifkan dan aktifkan *posting*-an penggalang dan lalu mengubah akun profil admin. Lalu, mencetak laporan akun penggalang dana dan donatur

- Penggalang Dana

Penggalang dana adalah orang yang berlembaga maupun tidak untuk menyalurkan donasi kepada yang membutuhkan. Apa saja yang dilakukan penggalang dana di *website* yaitu mengelola *postingan* donasi seperti menambah, menghapus, mengubah dan melihat *postingan* tersebut, dapat berkomentar di halaman *postingan* donasi, mencetak laporan donasi ketika donasi berjalan, dan dapat membuat akun penggalang dana

- Kebutuhan donatur

Donatur adalah orang yang memberikan donasi terhadap penggalang dana. Orang sebagai donatur mendaftar bisa siapa saja. Apa saja yang dilakukan donatur di *website*, antara lain dapat membuat akun donatur, dapat mencari penggalang dana di halaman utama, dapat memberikan donasi di *postingan* donasi, dan dapat berkomentar di *postingan* donasi

2. Analisa Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang memerlukan dan menentukan spesifikasi sistem dari perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*), dan pengguna (*Brainware*).

- Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras adalah perangkat fisik komputer yang bisa diraba secara nyata terkomputerasi. Kebutuhan perangkat keras untuk dalam pembuatan *website* mengelola donasi yaitu sebuah perangkat laptop yang terhubung dengan internet.

- Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Kebutuhan perangkat lunak merupakan perangkat lunak yang ada di dalam komputer atau laptop dan data bisa disimpan secara digital juga bisa diformat. Perangkat lunak berfungsi

intruksi atau perintah program yang akan dijalankan dan sebagai penghubung antara pengguna dan perangkat keras. Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan untuk membuat *website* mengelola donasi antara lain sebagai berikut:

- *Xampp* (*Cross Platform Apache Mysql PHP Perl*) sebagai menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam

website kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet dan bekerja secara *offline* layaknya *web hosting* biasa namun tidak bisa diakses oleh banyak orang.

- *Mysql* digunakan sebagai *database server* lokal untuk mengolah, menghapus, mengubah *database* tersebut.

- *PHP* berfungsi sebagai bahasa pemrograman untuk *web* dinamis agar tampilan menjadi interaktif. Dan juga bahasa pemrograman *server side* yaitu kode yang akan diproses di *server* dan tidak terlihat di halaman.

- *Visual Studio Code* sebagai *text editor* dalam penulisan koding tersebut yang memiliki berbagai macam *plugin* tambahan yang bisa dipakai secara gratis.

- *Google Chrome* sebagai *web browser* untuk menampilkan halaman yang berisi informasi-informasi secara gratis maupun berbayar. Dan juga mendukung penyimpanan halaman secara *offline*

3. Kebutuhan Pengguna (*Brainware*)

Kebutuhan pengguna dibutuhkan untuk mengoperasikan dan menggarap program tersebut. Pengguna yang ada didalam *website* tersebut antara lain:

- Admin

Admin sebagai yang mempunyai *website* tersebut. Mengawasi penggalang dana dan donatur ketika *posting* donasi berlangsung. Dan juga memberikan berita terbaru agar donatur bisa melihat apa saja yang dilakukan admin tersebut.

- Penggalang Dana

Penggalang dana sebagai yang membuat *posting* donasi. Membuat akun dirinya sendiri. Membuat biodata untuk dirinya sendiri, mengubah ubah *password*, dan juga menambah, menghapus, mengubah bank dan juga menambah, menghapus, mengubah *postingan* donasi.

- Donatur

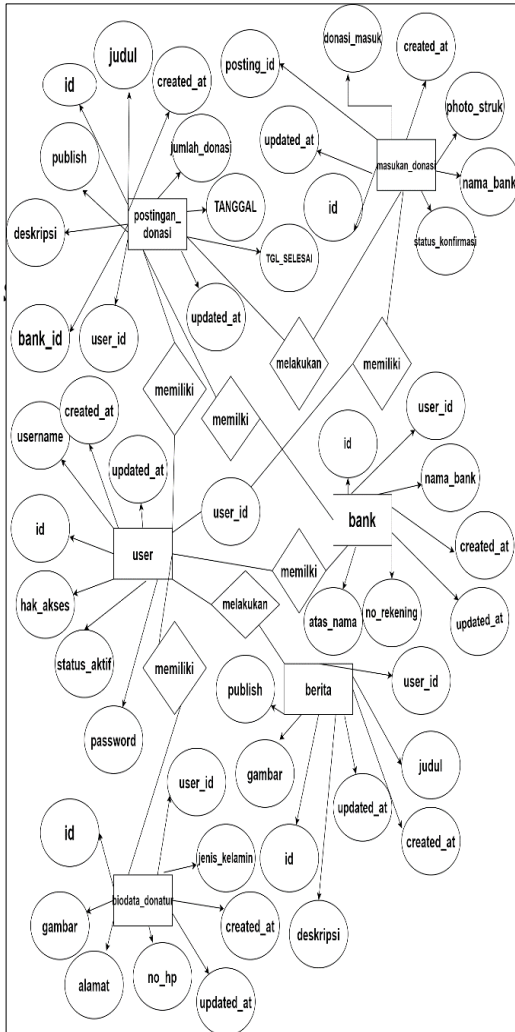
Donatur sebagai memberikan donasi terhadap penggalang dana. Membuat akun dirinya sendiri. Melakukan pencarian *postingan* donasi dan juga berita yang akan dicari.



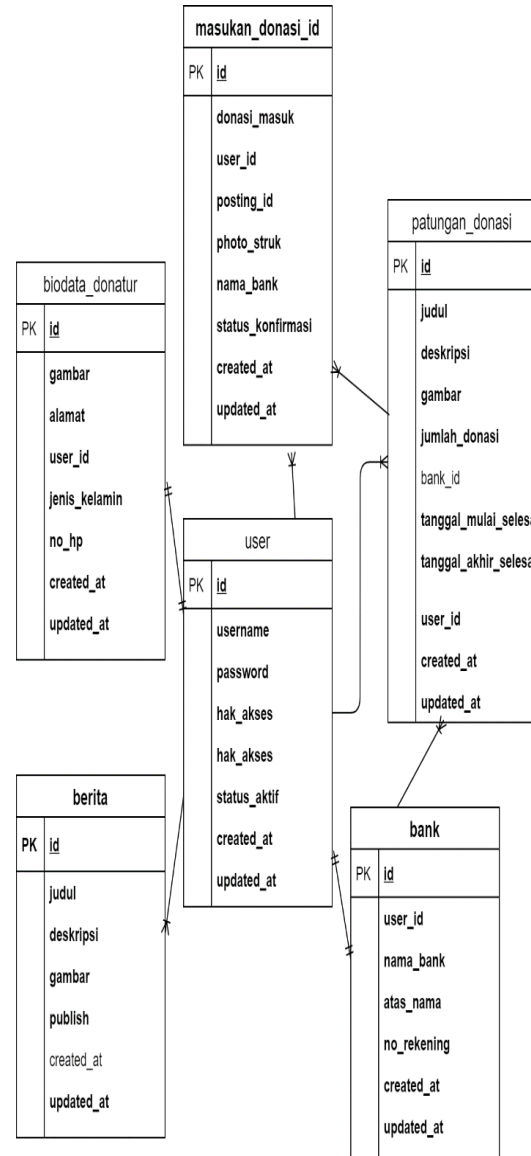
B. Desain

1. Desain Database

Untuk menggambarkan database digunakan diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan LRS (*Logical Record Structure*) berikut masing masing gambar ERD dan LRS dari YukDonasi:



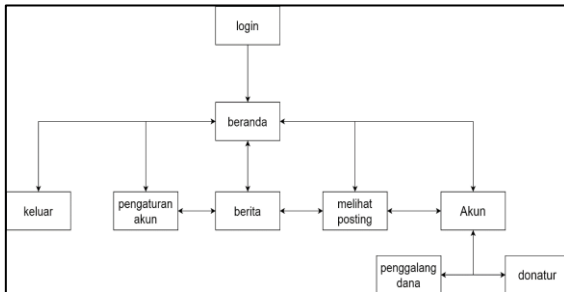
Gambar 1. Entity Relationship Diagram YukDonasi
Sumber: Hasil Penelitian



Gambar 2. Diagram LRS YukDonasi
Sumber: Hasil Penelitian

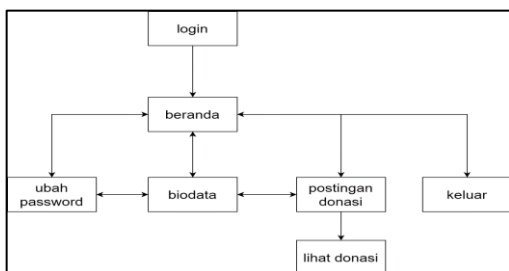
a. Desain Struktur Navigasi

Agar memahami struktur program yang akan dibuat maka perlu struktur navigasi. Struktur navigasi digunakan untuk mengetahui apa saja tampilan yang dibutuhkan untuk website YukDonasi ini, adapun masing masing struktur navigasi adalah Sebagai berikut :



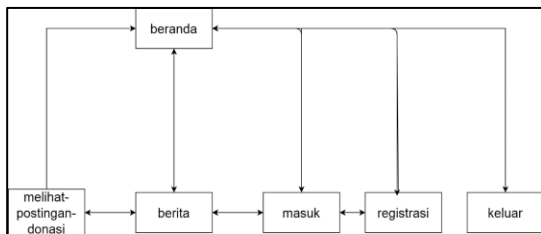
Gambar 3. Struktur Navigasi Halaman Admin YukDonasi

Sumber: Hasil Penelitian



Gambar 4. Struktur Navigasi Halaman Penggalang Dana

Sumber: Hasil Penelitian



Gambar 5. Struktur navigasi Halaman Donatur

Sumber: Hasil Penelitian

C. Implementasi

1. Implementasi halaman Login



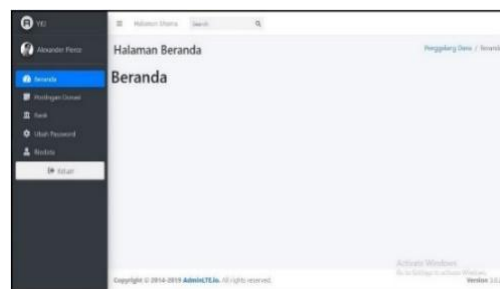
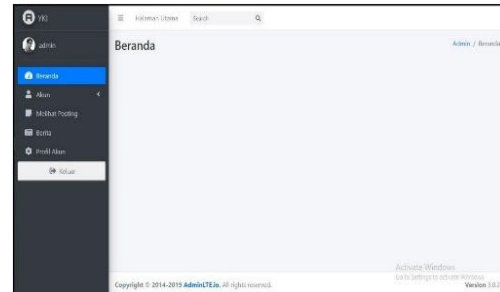
Gambar 6. Implementasi halaman Login YukDonasi

Sumber: Hasil Penelitian

Penjelasan: Halaman login diperlukan untuk masuk kedalam aplikasi, dimana dihalaman login ini terfapat fitur yang dapat

memperingatkan donatur dan penggalang dana apabila salah memasukan *user* dan *password*.

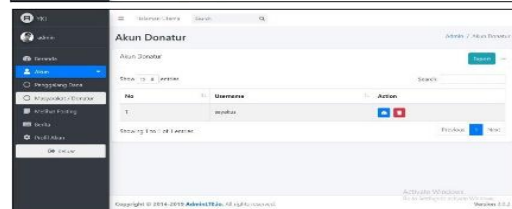
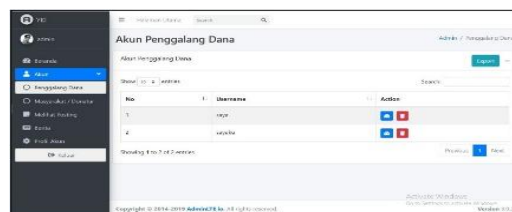
2. Implementasi Halaman beranda



Gambar 7. Implementasi Halaman Beranda Admin dan Penggalang Dana

Sumber: Hasil Penelitian

Penjelasan: di halaman beranda maka admin dan penggalang dana dapat melihat menu menu yang ada didalam aplikasi, adapun beberapa menu yang ada di halaman beranda adalah menu akun penggalang dana, menu donatur, menu posting dan menu berita.



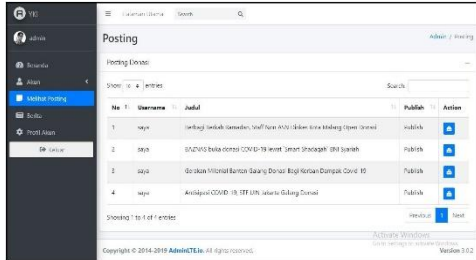
Gambar 8. Implementasi Halaman pengelolaan Akun

Sumber: Hasil Penelitian

Penjelasan: Halaman pengelolaan akun diperlukan untuk mengelola akun akun yang



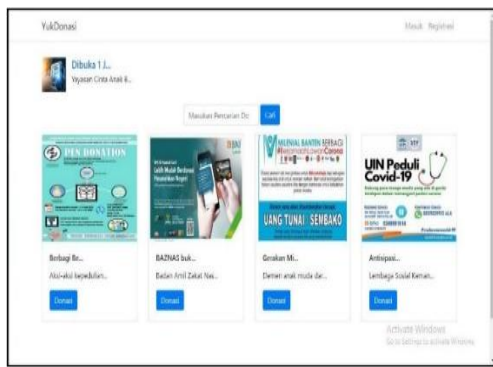
terdaftar pada halaman yukdonasi baik akun admin, donatur, dana akun penggalang dana, adapun fitur dari halaman ini adalah dapat menghapus, menambah dan mengedit akun yang terdaftar



Gambar 9. Implementasi Halaman Posting Admin

Sumber: Hasil Penelitian

Penjelasan: halaman Admin posting dibutuhkan agar para admin dapat memposting berita-berita ataupun mengenai penggalangan dana yang ada disekitar, dan dapat dibaca oleh masyarakat, pada halaman ini admin dapat menambah, menghapus, dan mengedit postingan yang akan tampil di halaman utama dari YukDonasi



Gambar 10. Implementasi Halaman Utama YukDonasi

Sumber: Hasil Penelitian

Penjelasan: halaman utama merupakan halaman yang pertama kali ditampilkan ketika user mengakses yukDonasi, dimana di halaman utama ini kita bisa melihat lembaga-lembaga yang mengumpulkan donasi dan menyalurkan donasi, disini user juga dapat langsung melakukan donasinya

a. Pengujian

Dalam pengujian dilakukan menggunakan *blackbox testing*, teknik pengujian *blackbox testing* berfokus pada informasi dari perangkat lunak, menghasilkan *test case* dengan cara mempertisi masukan dan keluaran dari sebuah program yang mencakup pengujian yang menyeluruh (Destiningrum & Adrian, 2017).

Adapun hasil pengujian dari sistem Informasi YukDonasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil pengujian terhadap Halaman login

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	username dan password tidak diisi kemudian klik tombol masuk	username : (kosong) password : (kosong)	Sistem akan menampilkan pesan pada kolom yang belum diisi dan muncul error	Sesuai harapan	Valid
2	username diisi dan password dikosongkan kemudian klik tombol masuk	username : admin password : (kosong)	Sistem akan menampilkan error pada kolom password	Sesuai harapan	Valid
3	username dikosongkan dan password diisi kemudian klik tombol masuk	username : (kosong) password : admin123	Sistem akan menampilkan error pada kolom username	Sesuai harapan	Valid
4	username diisi dengan benar dan password diisi salah	username : admin (benar) password : admin111 (salah)	Sistem akan menampilkan error pada kolom password	Sesuai harapan	Valid
5	username diisi dengan benar dan juga password diisi dengan benar	username : admin (benar) password : admin123 (benar)	Sistem akan memberi akses dan memasuki ruangan halaman admin	Sesuai harapan	Valid

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel 2. Tabel Pengujian Halaman Posting

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Inputan kolom tidak diisi semua kemudian klik tombol ubah	Inputan semua kolom dikosongkan	Sistem akan menampilkan pesan pada kolom yang belum diisi dan muncul error	Sesuai harapan	Valid
2	Inputan kolom dikosongkan sebagian dan sebagian diisi kemudian klik tombol ubah	Sebagian diisi dan sebagian dikosongkan	Sistem akan menampilkan error pada kolom yang dikosongkan	Sesuai harapan	Valid
3	Inputan kolom diisi semua kemudian klik tombol ubah	Inputan kolom diisi semua	Sistem akan mengubah data dan menampilkan nya	Sesuai harapan	Valid

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel 3. Tabel pengujian halaman tambah masukan donasi

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Inputan kolom tidak diisi semua kemudian klik tombol tambah	Inputan semua kolom dikosongkan	Sistem akan menampilkan pesan pada kolom yang belum diisi dan muncul error	Sesuai harapan	Valid
2	Inputan kolom diisi semua kemudian klik tombol tambah	Inputan kolom diisi semua	Sistem akan mengubah data dan mengkosongkan inputan pada kolom	Sesuai harapan	Valid

Sumber: Hasil Penelitian



4. KESIMPULAN

Dari penulisan dari awal sampai akhir, penulis menarik kesimpulan untuk pembuatan aplikasi *website* mengelola donasi untuk para donatur, sebagai berikut:

- Masyarakat atau donatur mencari penggalang dana dan yang belum terekspos di media sosial. Maka *website* tersebut sebagai media untuk mempertemukan donatur dan penggalang dana dalam mencari donasi
- Masyarakat atau donatur khawatir karena tidak bisa mengecek apakah donasi yang diberikan tersampaikan dengan tepat sasaran, karena tidak bisa di cek dan tidak ada media tempat mereka melihat donasi yang disalurkan
- Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah donatur mencari penggalang dana yang membutuhkan donasi tanpa pergi langsung ke lokasi penggalang dana tersebut
- Dengan adanya aplikasi ini sebagai media donasi yang memberikan donasi secara *cashless* atau tanpa membawa uang, sembako, peralatan dapur atau yang lain sehingga transaksi lebih mudah.

5. REFERENSI

- Amalia, H., Ferdira, R., & Anggraini, M. (2017). Sistem Informasi Pengolahan Dana Donasi. *Perspektif*, XV(1), 1–6.
- Ayu, A., Hidayat, A., Filantropi, B., Sosial, K., & Enterprise, S. (2019). *Platform Donasi Online Dan Filantropi Digital*. 1–16. http://repository.unair.ac.id/87205/5/JURNAL_AISYAH_AYU_ANGGRAENI_HIDAYAT__071511533036.PDF.pdf
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *Teknoinfo*, 11(2), 30–37.
- Fadjri, D., Ilhamsyah, & Prawira, D. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengumpulan Dana Panti Asuhan menggunakan Metode. *Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 07(01), 64–73.
- Firman, A., Wowor, H. F., Najoran, X., Teknik, J., Fakultas, E., & Unsrat, T. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(2), 29–36.
- Firmansyah. (2020). Sistem Informasi Pengaduan Warga Berbasis Website (Studi Kasus : Kelurahan Siantan Tengah , Pontianak Utara). *Jurnal Cendikia*, XIX(April), 397–404. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/JC/article/view/328>
- Firmansyah, Y., & Pitriani. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Pelayanan Anggota Pada CU Duta Usaha Bersama Pontianak. *Jurnal Bianglala Informatika*, 5(2), 66–74.
- Hermawan, R., Hidayat, A., & Utomo, V. G. (2016). Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web. *Jurnal Evaluasi*, 4(1), 72–79.
- Rahmayu, M. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Rumah Sakit Dengan Layanan Intranet Menggunakan Metode Waterfall Mulia. *Evolusi*, 4(2), 33–40.
- Taufiq, D. A., Andreswari, R., & Santosa, B. (2016). Membangun Inventory Decision Support System Untuk Penentuan Kebijakan Persediaan Obat Dengan Menerapkan Metode Continous Review Developing Inventory Decision Support System for Medicines Inventory Policy Using Continous Review and Waterfall. *Informatika*, 3(2), 3425–3431. <https://doi.org/10.1080/00222216.1994.11969961>
- Yuniva, I., Andriansah, A., & Maulina, D. J. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Hasil Daur Ulang Sampah Berbasis Website Dengan Pendekatan Metode Waterfall. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 2(4), 174–180. <https://doi.org/10.30865/MIB.V2I4.896>