

Meningkatkan Filantropi Melalui *Crowdfunding*: Usulan Fitur Donasi Otomatis di Dompot Dhuafa

Annida Rizki Luthfi Astuti ¹⁾, Rahmatun Nazila ²⁾, Siti Muslichah ³⁾, Ala Asmaul Husna ⁴⁾, Sumarsono Sumarsono ⁵⁾

¹⁾⁵⁾ Magister Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia
Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281

Email: ¹⁾23206051021@student.uin-suka.ac.id, ²⁾23206051027@student.uin-suka.ac.id, ³⁾23206051029@student.uin-suka.ac.id, ⁴⁾23206051023@student.uin-suka.ac.id, ⁵⁾sumarsono@uin-suka.ac.id

Abstract: *The development of technology is inseparable from modernization. Modernization positions itself as a continuous form of globalization. Indonesia is very heterogeneous, and all aspects of society, culture, and life are becoming increasingly diverse along with globalization. The development of technology is the material for modernizing diversity, in order to adjust it in the context of dependence on new technologies, one of which is social computing. Crowdsourcing is part of social computing and is becoming an increasingly popular method among institutions and businesses in all sectors by utilizing community support. This research uses one type of crowdsourcing, namely crowdfunding, which is applied in the dhuafa wallet application. The purpose of this research is to improve the sustainability of social service organizations through the support of the utilization of the wallet dhuafa crowdfunding platform. The method in this research is to use UML and Use case diagram to design a sistem that will display the automatic donation menu and allow users to select the automatic donation category, set the donation time, and view the available balance. The results of this study which a user interface of donation function that integrated with Dompot Dhuafa application is fit with the functional requirement sistem.*
Keywords: *crowdfunding, donation, wallet dhuafa, social service*

Abstrak: *Perkembangan teknologi tidak terlepas dari modernisasi. Modernisasi memposisikan diri sebagai bentuk globalisasi yang berkelanjutan. Indonesia sangat heterogen, dan seluruh aspek masyarakat, budaya, dan kehidupan menjadi semakin beragam seiring dengan globalisasi. Perkembangan teknologi menjadi bahan modernisasi keberagaman, guna menyesuaikan dalam konteks ketergantungan terhadap teknologi baru salah satunya komputasi sosial. Crowdsourcing merupakan bagian dari komputasi sosial dan menjadi metode yang semakin populer di kalangan institusi dan bisnis di semua sektor dengan memanfaatkan dukungan komunitas. Penelitian ini menggunakan salah satu jenis crowdsourcing yaitu crowdfunding yang diterapkan dalam aplikasi dompet dhuafa. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keberlanjutan organisasi pelayanan sosial melalui dukungan pemanfaatan platform crowdfunding dompet dhuafa. Metode dalam penelitian ini dengan menggunakan UML dan Use case diagram untuk merancang sistem yang akan menampilkan menu donasi otomatis dan memungkinkan pengguna untuk memilih kategori donasi otomatis, mengatur waktu donasi, dan melihat saldo yang tersedia. Hasil penelitian berupa rancangan pengintegrasian fungsi donasi otomatis ke dalam aplikasi Dompot Dhuafa telah sesuai dengan kebutuhan fungsional sistem.*
Kata kunci: *crowdfunding, donasi, dompet dhuafa, pelayanan sosial*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini tidak terlepas dari modernisasi. Modernisasi memposisikan diri sebagai bentuk globalisasi yang berkelanjutan. Indonesia sangat heterogen, dan seluruh aspek masyarakat, budaya, dan kehidupan menjadi semakin beragam seiring dengan globalisasi. Bagaimanapun, perkembangan teknologi menjadi bahan modernisasi keberagaman, guna

menyesuikannya dalam konteks ketergantungan terhadap teknologi baru. Komputasi sosial merupakan salah satu ilmu yang perlu dipelajari. Komputasi sosial adalah penggunaan aplikasi dan platform berbasis Internet yang memungkinkan interaksi sosial antar manusia. Ini adalah bagian penting dari kehidupan kita sehari-hari, dan kita dengan cepat berpindah ke ekosistem yang lebih sosial[1].

Dalam pengumpulan data publik, fasilitas internet digunakan untuk memungkinkan akses ke seluruh wilayah setiap saat. Penggunaan

komputer oleh manusia memiliki sejarah panjang dan kini menawarkan peluang baru untuk meningkatkan norma sosial dan mendorong peningkatan kolaborasi online antar manusia[2]. Crowdsourcing saat ini menjadi metode yang semakin populer di kalangan institusi dan bisnis di semua sektor dengan memanfaatkan dukungan komunitas[3]. Salah satu jenis crowdsourcing adalah *crowdfunding*. Platform *crowdfunding* Fintech telah ada di Indonesia sejak tahun 2015, dan umumnya bersifat filantropis yang ditujukan untuk kegiatan amal dan sosial[4].

Amar mendefinisikan filantropi sebagai suatu bentuk praktik yang dikonseptualisasikan dalam memberi, melayani, dan berbagi dengan tulus yang bermanfaat bagi mereka yang membutuhkan sebagai ekspresi cinta[5]. Dalam Islam, filantropi terdiri dari zakat, infaq, sedekah, wakaf, dan dana sosial lainnya. Semua dikelola Lembaga berbadan hukum yang kuat[6]. Filantropi dalam konteks ini yaitu perilaku manusia yang menunjukkan kepedulian dan kesadaran terhadap kebutuhan Masyarakat, serta Upaya membantu dan meningkatkan kualitas hidup orang lain. Dalam era digital sekarang, teknologi memungkinkan berbagai cara untuk meningkatkan filantropi, salah satunya melalui *crowdfunding*.

Crowdfunding muncul sebagai cara baru untuk mengumpulkan dana dari sumbangan komunitas untuk mencapai tujuan tertentu[7]. *Crowdfunding* mulai berkembang di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir, dengan bermunculannya platform baru seperti patungan.net, kitabisa.com, dan dompet dhuafa. *Crowdfunding* berkembang cukup baik di Indonesia sendiri, dan masyarakat yang memiliki kesadaran sosial cenderung berdonasi karena mereka sadar sosial. *Crowdfunding* telah membuka jalan bagi inovasi dalam pembiayaan proyek, khususnya di sektor teknologi bersih (*cleantech*), dimana komunikasi yang jelas dan transparan terbukti meningkatkan kepercayaan dan kesuksesan dalam menggalang dana[8]. Sejalan dengan itu, platform *crowdfunding* berbasis langganan menggarisbawahi pentingnya pembangunan hubungan berkelanjutan dengan pendukung, dengan penekanan pada transparansi pendapatan yang mempengaruhi motivasi dan dukungan finansial[9]. Untuk mendukung finansial, platform *crowdfunding* memiliki fitur terkait penggalangan dana seperti fitur zakat, berbagi, donasi, dan sedekah.

Sedekah artinya memberikan sesuatu kepada seseorang dalam bentuk berwujud maupun tidak berwujud, tanpa mengharapkan imbalan apa pun dari orang yang diberikan, sekedar untuk menikmati keridhaan Allah SWT. Bersedekah dapat membangun karakter yang baik seperti kepedulian sosial, tolong menolong, dan dapat membantu meringankan penerima sedekah[10]. Salah satu yang sering dilakukan masyarakat adalah sedekah shubuh. Peran penting dari sedekah subuh dalam membentuk karakter individu terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan kecerdasan spiritual, membangun rasa peduli dan meningkatkan disiplin[11].

Donasi berasal dari Bahasa latin “donum” dan “donation” dalam Bahasa Inggris. Donasi memiliki sinonim dengan sumbangan yaitu pemberian oleh perseorangan atau badan hukum kepada pihak tertentu yang bersifat sukarela dan tidak mengharapkan imbalan apapun[12]. Konsep sedekah atau donasi dalam Islam dalam pelaksanaannya tidak ada ketentuan. Pada era digital ini, masyarakat mengemas pemberian sedekah atau donasi pada Lembaga digital diunggah pada suatu platform digital[13].

Dompot Dhuafa adalah Lembaga Amal Zakat Nasional yang bertujuan mengentaskan kemiskinan dengan 5 (lima) pilar program, yaitu pendidikan, kesehatan, sosial, dakwah, dan keuangan[14]. Lembaga ini berkhidmat dalam pemberdayaan kaum duafa dengan pendekatan budaya melalui kegiatan filantropis (welas asih) dan memiliki tujuan besar dalam mengentaskan kemiskinan[15]. Dompot dhuafa berfokus pada bantuan sosial dan kemanusiaan yang telah menggunakan platform *crowdfunding* untuk meningkatkan donasi dan partisipasi Masyarakat dalam program-programnya. Penggunaan *crowdfunding* pada aplikasi dompet dhuafa memiliki potensi besar untuk meningkatkan keberlangsungan organisasi kesejahteraan sosial di Indonesia. Sebagai bagian dari implementasi *crowdfunding*, Dompot Dhuafa telah mengintegrasikan pengumpulan informasi, transaksi donasi, dan komunikasi dua arah ke dalam proses standar. Pendukung dan donor program *crowdfunding* berbasis donasi dianggap didorong oleh amal, rasa terima kasih, dan rasa hormat daripada insentif materi[16].

Analisis keberhasilan sistem *crowdfunding* berbasis donasi yang diperkenalkan platform *Kitabisa.Com* sebagai alternatif donasi berbasis

teknologi menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan, pengalaman pengguna, reputasi perusahaan, serta keamanan dan kepercayaan sistem mempengaruhi keputusan untuk menjadi sebuah perusahaan untuk memberikan dampak positif Donor di platform *crowdfunding*[17]. Strategi penggalangan dana Zakat, Infaq, Sedekah dan penyalurannya secara digital di Indonesia juga telah diterapkan oleh beberapa organisasi seperti BAZNAS dan LAZNAS untuk meningkatkan efisiensi pengumpulan dana Zakat, Infaq dan Sedekah[18]. Secara ringkas, penerapan *crowdfunding* pada aplikasi Dompot Dhuafa dapat meningkatkan keberlangsungan organisasi kesejahteraan sosial di Indonesia dengan mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses pengumpulan dan meningkatkan transparansi dan akuntabilitas pengumpulan. Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang menghambat efektivitas *crowdfunding* dalam meningkatkan filantropi. Kendala tersebut seperti rendahnya kesadaran Masyarakat akan pentingnya bantuan sosial dan kemanusiaan serta proses donasi yang tidak sederhana atau rumit.

Untuk mengatasi beberapa hambatan ini, perlu adanya inovasi dan perbaikan dalam sistem *crowdfunding*. Salah satu inovasi atau perbaikan yang dapat dilakukan yaitu pada sistem donasi. Sistem donasi yang saat ini digunakan oleh dompet dhuafa masih memerlukan beberapa tahapan yang dapat dilakukan secara berulang saat akan melakukan donasi. Donatur belum dapat secara otomatis mengatur donasi berulang. Kurang efisiennya sistem ini dapat menghambat proses donasi dan mengurangi tingkat partisipasi Masyarakat. Dalam konteks ini, inovasi fitur donasi otomatis dapat menjadi solusi yang efektif untuk membantu meningkatkan filantropi melalui *crowdfunding* di dompet dhuafa. Fitur ini memungkinkan para donator untuk mengatur pengiriman dana secara otomatis sehingga memudahkan proses pengumpulan dana dan meningkatkan partisipasi Masyarakat dalam filantropi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keberlanjutan organisasi pelayanan sosial melalui dukungan pemanfaatan platform *crowdfunding* dompet dhuafa. Pada platform dompet dhuafa ditambahkan fitur baru yaitu donasi otomatis. Diharapkan penelitian ini dapat membantu meningkatkan filantropi

melalui *crowdfunding* pada penambahan fitur donasi otomatis di platform dompet dhuafa.

II. METODE PENELITIAN

A. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori terkait topik yang diusulkan dalam penelitian.

1. *Crowdfunding*

Indonesia merupakan negara yang memiliki jumlah platform *crowdfunding* terbanyak dibandingkan negara India, Malaysia, Filipina, Pakistan dan negara lainnya[19]. Salah satu media penghimpun dana yang memiliki potensi sangat besar yaitu *crowdfunding*[20].

Crowdfunding dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa model kampanye, antara lain[21]:

1. *Crowdfunding* berbasis donasi.
Model ini biasa digunakan oleh organisasi non-profit untuk menggalang dana bagi masyarakat yang membutuhkan.
2. *Crowdfunding* berbasis apresiasi (reward/hadiah).
Penggalangan dana yang menggunakan model ini menawarkan imbalan non-moneter yang nyata, seperti ucapan terima kasih di situs web, menyebutkan nama anda sebagai sponsor, atau hadiah dalam bentuk barang.
3. *Crowdfunding* berbasis pinjaman.
Penggalangan dana yang menggunakan model ini biasanya menghasilkan pengembalian dana dengan bunga pada jadwal yang ditentukan.
4. *Crowdfunding* berbasis ekuitas.
Penggalangan dana yang menggunakan model ini menawarkan kepada donator atau pemberi untuk memiliki saham di Perusahaan.

Pelaksanaan *donation based crowdfunding* terdapat pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan *crowdfunding* tersebut, antara lain[22]:

1. Penggalang dana
Mengumpulkan donasi dengan mengajukan permintaan penggalangan dana kepada pihak penyelenggara dan memberikan layanan penggalangan

- dana kepada organisasi yang membutuhkan. Dana akan terus dikumpulkan melalui suatu platform.
2. **Pengelola platform**
Pengelola platform menyediakan layanan untuk menjalin hubungan antara pemberi dan penerima dana, memberikan informasi terkait penyaluran dana dan informasi mengenai pihak-pihak yang memerlukan sumbangan.
 3. **Pemberi atau donator**
Pihak yang memberikan sumbangan atau dana.
 4. **Penerima donasi**

2. Dompot Dhuafa

Dompot dhuafa adalah sebuah organisasi amal yang didirikan pada tahun 1993 dengan tujuan menghimpun dana umat Islam Indonesia melalui Zakat, Infaq, Sedekah, dan Wakaf (ZISWAF) dan menyalurkannya kepada Masyarakat dhuafa[23]. Organisasi ini khusus dalam budaya Perusahaan islam, tetapi pada dasarnya ingin menginspirasi Corporate Social Responsibility (CSR) dalam bentuk amal langgung yang merupakan gabungan manajemen Islam modern[24].

Dompot dhuafa merupakan sebuah Lembaga zakat nasional yang bertujuan untuk mengurangi kemiskinan melalui lima pilar program utama yang mencakup aspek perekonomian, Pendidikan, Kesehatan, budaya, social, dan dakwah[25].

Dompot dhuafa memiliki strategi mengembangkan budaya kerja Lembaga yang terbuka, jujur, professional, dan mengembangkan kreatifitas dan inovasi untuk mencari cara terbaik dalam berinteraksi dan memberdayakan Masyarakat. Adapun strategi dompet dhuafa antara lain[26]:

1. *Advertising* (periklanan), yaitu memperkenalkan program-program yang ada pada dompet dhuafa agar dikenal masyarakat secara luas.
2. *Personal selling* (penjualan personal), yaitu penjualan dilakukan secara langsung bertatap muka.
3. *Public relation* (hubungan masyarakat), yaitu dengan menjalin hubungan komunikasi yang baik dengan Masyarakat.

4. *Event and experience* (pagelaran acara), yaitu dengan mengadakan event-event tertentu.
5. *Direct selling* (penjualan langsung), yaitu dengan menggunakan surat, email, dan alat non personal lain untuk berkomunikasi.

3. Donasi

Menurut Kamus Bahas Indonesia, donasi adalah sumbangan yang bersifat tetap dalam bentuk uang dari seorang penderma kepada suatu perkumpulan, atau bisa juga diartikan sebagai pemberian atau hibah[27]. Donasi merupakan pemberian sukarela tanpa mengharap imbalan, yang bisa dapat berupa makanan, pakaian, barang, mainan, atau kendaraan. Dalam situasi darurat seperti bencana atau kondisi khusus lainnya, donasi bisa berupa bantuan kemanusiaan atau dukungan untuk pembangunan. Dalam konteks medis, donasi bisa mencakup transfusi darah atau transplantasi organ. Selain barang dan jasa, donasi juga dapat berupa pendaan yang diberikan secara sukarela [28].

4. User interface

User interface adalah desain tampilan antar muka pengguna sebuah gadget, gawai atau perangkat elektronik lainnya. *user interface* adalah tentang bagaimana tampilan produk dan perangkat dapat ditampilkan dan dikelola melalui antarmuka pengguna, agar produk/perangkat lebih mudah digunakan. *user interface* bukan tentang warna dan bentuk, tetapi tentang memberikan penggunaan alat yang tepat untuk membantu mereka mencapai tujuan[29]. *user interface* bukan tentang warna dan bentuk tetapi tentang menyediakan alat yang tepat untuk membantu mereka mencapai tujuan mereka.

Tujuan dari desain antarmuka adalah untuk meningkatkan kegunaan dan pengalaman pengguna. Pengguna akan lebih mudah memahami desain antarmuka perangkat lunak yang dihasilkan jika antarmuka dirancang dengan baik dan konsisten[30].

Fungsi desain antarmuka pengguna (*User interface*, UI) adalah sebagai berikut:

1. Membantu meningkatkan jumlah pengunjung (Traffic) Website: Desain UI membantu meningkatkan jumlah

- pengunjung website dengan menawarkan tampilan yang menarik, interaktif, mudah digunakan, dan mengikuti tren terkini. Hal ini memancing pengguna untuk berkunjung ke website tersebut
2. Memudahkan dan mengoptimalkan pengalaman pengguna (*User Experience, UX*): Desain UI memudahkan pengguna dalam mencari apa yang dibutuhkan dengan alur jalannya aplikasi yang mudah dipahami. Tampilan UI juga dapat menjawab berbagai kebutuhan pengguna, sehingga lebih efisien dalam mencapai tujuan mereka
 3. Tepat sasaran: Desain UI yang tepat sasaran artinya sesuai dengan produk yang ditawarkan oleh website atau aplikasi. Hal ini meningkatkan nilai jual produk dengan memberikan penyelesaian pekerjaan yang efektif dan efisien
 4. Memudahkan interaksi pengguna: Desain UI memudahkan pengguna dalam interaksi dengan aplikasi dengan menggunakan elemen seperti kontrol input, sistem navigasi, sistem informasi, dan elemen *Call to Action (CTA)*
 5. Meningkatkan kepuasan pengguna: Desain UI yang baik memberikan penyelesaian pekerjaan dengan menggunakan tangan tanpa menarik perhatian yang tidak perlu. Hal ini meningkatkan kepuasan pengguna dengan memberikan tampilan yang mudah digunakan dan aksesibilitas fitur
 6. Membantu dalam membangun desain yang optimal: Desain UI membantu dalam membangun desain yang optimal dengan menggunakan skema warna yang sesuai, tipografi yang tepat, dan grafik yang menarik. Hal ini meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan tugas dan pada akhirnya meningkatkan kepuasan pengguna
 7. Meningkatkan kemudahan penggunaan, aksesibilitas fitur, dan *User Experience*: Desain UI yang efektif memudahkan pengguna menikmati semua fitur dan fungsi yang ditawarkan oleh sebuah produk digital.

Hal ini meningkatkan kemudahan penggunaan, aksesibilitas fitur, dan *user experience* yang memuaskan

8. Membantu dalam menghadirkan fungsionalitas produk digital yang optimal: Desain UI membantu dalam menghadirkan fungsionalitas produk digital yang optimal di samping elegan. Hal ini memberikan keunggulan kompetitif di dunia yang terus berkembang. (oleh: *association digital marketing Indonesia*)[31].

Karakteristik desain antarmuka pengguna (UI) yang baik meliputi:

1. Jelas: memiliki desain yang jelas sehingga pengguna dapat melakukan eksplorasi dengan lancar.
2. Ringkas: gunakan penjelasan yang singkat dan mudah dipahami untuk menghindari kebingungan pengguna.
3. Familiar: menggunakan elemen yang mudah dipahami dan terlihat seperti apa yang biasanya digunakan dalam aplikasi lain, sehingga pengguna dapat beradaptasi dengan mudah.
4. Responsif: menjamin tanggapan yang cepat terhadap input pengguna dan merespons perubahan konten atau layar sesuai dengan perangkat yang digunakan.
5. Konsisten: menyelaraskan elemen desain di seluruh aplikasi atau situs web untuk memastikan konsistensi dalam penggunaan warna, ikon, dan tata letak.
6. Attraktif: menawarkan tampilan yang menarik dan menarik perhatian pengguna, sehingga mereka lebih cenderung untuk menggunakan aplikasi atau situs web.
7. Efisiensi: mengoptimalkan penggunaan ruang dan elemen desain untuk memudahkan pengguna mencapai tujuan mereka dengan cepat dan efisien.
8. Antisipasi: mengantisipasi kebutuhan pengguna dan memberikan respons sebelum pengguna menyadarinya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi atau situs web dengan lebih mudah.
9. *Feedback* yang efektif: memberikan umpan balik yang jelas setelah setiap tindakan pengguna, sehingga pengguna

dapat mengetahui status atau kemajuan mereka.

10. Keterbacaan: mengutamakan penggunaan huruf dan teks yang mudah dibaca dan memperhatikan kontras warna untuk memastikan teks dapat dibaca dengan jelas.
11. Kesederhanaan: menjaga desain UI agar tidak terlalu rumit dan menghilangkan elemen yang tidak perlu atau membingungkan.

Dengan memperhatikan karakteristik-karakteristik ini, desainer dapat menciptakan antarmuka pengguna yang efektif, mudah digunakan, dan meningkatkan pengalaman pengguna. [32].

5. UML

Untuk memahami lebih jelas sistem yang akan peneliti rancang, maka digunakan metode UML (*Unified Modelling Language*). UML memberikan gambaran jelas tentang aktivitas yang terjadi selama proses pembentukan sistem. UML merupakan keluarga notasi grafis yang didukung oleh metamodel tunggal yang mendukung deskripsi dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek[33]. UML adalah bahasa visual untuk memodelkan dan mengkomunikasikan sistem menggunakan diagram dan teks pendukung [34]. UML dirancang untuk memungkinkan pengembang sistem perangkat lunak mendefinisikan, memvisualisasikan, membuat, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak, serta memodelkan sistem bisnis dan sistem non-perangkat lunak lainnya. Diharapkan dengan menggunakan model ini, pengembangan perangkat lunak akan mampu memenuhi kebutuhan seluruh pengguna secara lengkap dan akurat, termasuk faktor-faktor seperti skalabilitas, ketahanan, dan keamanan[35].

6. Use case diagram

Use case diagram membantu menunjukkan fungsionalitas suatu sistem dan bagaimana interaksi dengan dunia luar. Selama proses analisis, *use case diagram* dapat digunakan untuk menangkap kebutuhan sistem dan memahami bagaimana sistem akan bekerja [34]. *Use case diagram* ini menggambarkan hubungan sistem dengan aktor. Diagram ini membantu dalam mengidentifikasi dan

mengorganisasi *use case* yang terkait dengan sistem, serta memudahkan dalam komunikasi antara analisis dan pengembang sistem. Pada aplikasi dompet dhuafa ini, peneliti akan menambahkan fitur donasi otomatis.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif yaitu membuat rancangan integrasi fungsi donasi pada aplikasi dompet dhuafa. Sedangkan metode penelitian adalah metode eksperimen dengan perangkat lunak. Lalu untuk perancangan sistem, penelitian menggunakan perangkat UML yaitu *use case diagram*.

C. Tahap Penelitian

Tahapan penelitian ini ada beberapa yang dapat dilihat pada flowchart



Gambar 1 Flowchart Penelitian

D. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan beberapa studi pustaka. Pencarian dan pengumpulan beberapa literatur untuk memperoleh informasi terkait topik yang berhubungan dengan penelitian ini. Review platform dompet dhuafa juga dilakukan untuk menganalisis inovasi fitur apa yang sekiranya perlu ditambahkan untuk membantu perkembangan platform filantropi ini.

Praktik filantropi di Indonesia berkembang dengan platform *crowdfunding* sebagai contoh kitabisa.com. studi ini mengungkapkan bahwa kitabisa.com menggunakan strategi manajemen *online* dan *offline fundraising*, termasuk kemudahan transaksi online dan membangun kepercayaan dengan pendekatan piramida kepercayaan. Platform ini juga responsif terhadap krisis dengan platform yang inklusif dan fleksibel. Strategi ini bisa menjadi model contoh bagi lembaga filantropi lainnya di Indonesia, menunjukkan potensi besar dalam penggalangan dana untuk pemberdayaan masyarakat [19].

Platform *crowdfunding* berbasis langganan muncul sebagai inovasi yang menawarkan kemandirian finansial bagi kreator melalui pembayaran berulang, berbeda dari *crowdfunding* tradisional yang berfokus pada kampanye dengan batas waktu. Studi ini menggunakan teori penentuan nasib sendiri untuk mengeksplorasi faktor yang mempengaruhi motivasi individu dalam mendukung kampanye *crowdfunding* berlangganan. Hasilnya menunjukkan bahwa jumlah pendukung sebelumnya yang tinggi meningkatkan kemauan untuk memberikan kontribusi, namun pendapatan berulang yang tidak terbuka dapat menurunkannya. Studi ini memberikan wawasan teoritis dan praktis serta arah penelitian di masa depan[9].

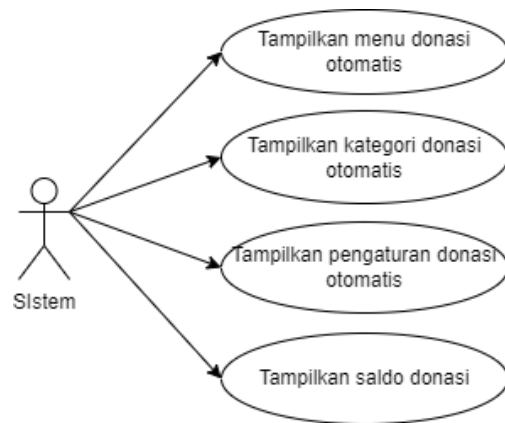
Studi ini meneliti perkembangan *crowdfunding* amal dan dampaknya terhadap filantropi Islam serta keadilan sosial di Indonesia. Penelitian menggunakan wawancara dengan pendiri dan pengguna Kitabisa, serta observasi interaksi online mereka. Data juga dikumpulkan dari LSM filantropi muslim yang menggunakan Kitabisa.com, khususnya fokus pada ACT. Hasil studi menunjukkan bahwa *crowdfunding* amal telah memperluas ruang inklusif dalam filantropi di Indonesia, dimana LSM Muslim

berkolaborasi dengan non-Muslim dalam menyediakan layanan sosial. Namun, penggunaan *crowdfunding* cenderung mendukung program sosial jangka pendek oleh LSM Muslim. Tren ini juga menimbulkan isu-isu terkait akuntabilitas dan transparansi dalam praktik filantropi di Indonesia [20].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

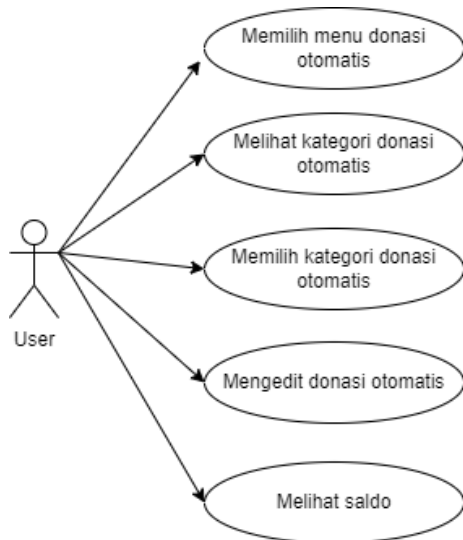
A. Rancangan Use case Diagram

Agar dapat melihat hak apa saja yang bisa dilakukan sistem dan *user* pada usulan fitur ini dapat dilihat pada *use case diagram* di fitur donasi otomatis aplikasi dompet dhuafa pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2 Use Diagram Sistem

Pada Gambar 2 dijelaskan sistem akan menampilkan beberapa menu yang ada di aplikasi dompet dhuafa, salah satunya menu donasi otomatis. Ketika *user* memilih menu donasi otomatis, maka sistem akan menampilkan beberapa kategori donasi otomatis yang bisa dipilih oleh *user*. Setelah itu, sistem akan menampilkan pengaturan pada kategori donasi otomatis yang dipilih *user*. Sistem juga dapat menampilkan sisa saldo yang dimiliki oleh *user*.

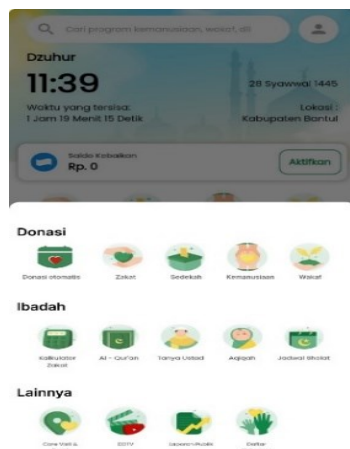


Gambar 3 Use case Diagram User

Pada Gambar 3 digambarkan ketika *user* memilih menu donasi otomatis. Setelah *user* memilih menu donasi otomatis, maka *user* akan diberikan tampilan pilihan beberapa kategori yang bisa dipilih. Setelah memilih kategori donasi, maka *user* akan diberikan tampilan untuk dapat mengatur waktu donasi. *User* juga dapat melihat saldo yang ada di akun *user*.

B. Implementasi

Implementasi dari *use case* diagram yang telah dibuat sebelumnya, kemudian dirancang prototipe dengan menggunakan figma. Peneliti mengusulkan penambahan fitur sedekah shubuh otomatis. Adapun *interface* fitur tersebut dijelaskan pada gambar berikut:



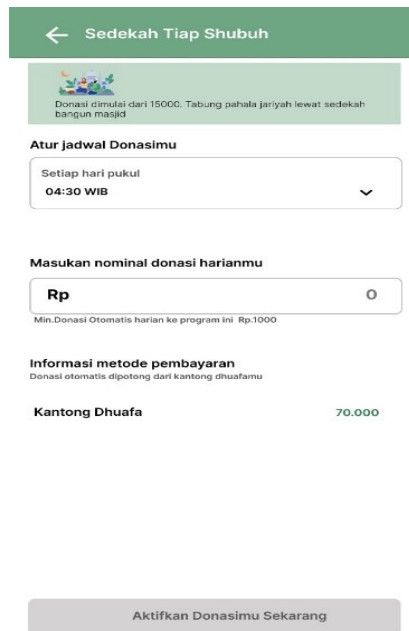
Gambar 4 Menu Dompet Dhuafa

Pada halaman Gambar 4 menampilkan dashboard dan halaman menu-menu yang tersedia pada aplikasi dompet dhuafa seperti sedekah, zakat, wakaf dan lain-lain. Pada penelitian ini peneliti menambahkan fitur atau menu donasi otomatis. Ketika *user* memilih atau klik menu donasi otomatis, maka akan muncul tampilan berikutnya pada Gambar 5.



Gambar 5 Donasi Otomatis

Setelah memilih atau klik donasi otomatis, maka akan muncul tampilan kategori pilihan donasi otomatis, seperti sedekah jariah, sedekah tiap subuh dan lain-lain seperti Gambar 5 kemudian *user* bisa memilih kategori mana yang akan dipilih atau ditambahkan kedalam donasi otomatis. jika *user* memilih sedekah jariah, maka klik tambah kemudian akan diarahkan ke tampilan berikutnya seperti Gambar 6.



Gambar 6 Tampilan Pengaturan Donasi Otomatis

Setelah memilih kategori untuk dilakukan donasi otomatis, maka akan tampil halaman pengaturan donasi. Pada tampilan ini *user* mengatur waktu dan dana donasi yang otomatis di debet dari saldo pada akun dompet dhuafa. pada tampilan ini juga muncul informasi saldo yang *user* miliki sehingga *user* dapat mengetahui saldo saat ini untuk memperkirakan dana donasi yang akan dimasukan.

Dengan mengintegrasikan fungsi donasi otomatis ke dalam aplikasi Dompot Dhuafa, diharapkan fitur tersebut mampu memperluas dampak positifnya dalam membantu mereka yang membutuhkan. Referensi ilmiah yang membahas makna sedekah subuh dalam konteks spiritual Islam dalam menyikapi kesenjangan sosial menjadi landasan pertimbangan yang memperkuat gerakan ini. Aplikasi ini ingin memudahkan dan mengaktifkan masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan amal dengan memberikan sedekah pada waktu yang disarankan. Oleh karena itu, penambahan fitur-fitur tersebut bukan sekadar pengembangan teknis, namun juga merupakan cerminan komitmen Dompot Dhuafa untuk terus berinovasi melayani masyarakat. Gerakan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya mengurangi kesenjangan sosial dan meningkatkan kualitas hidup lebih banyak orang.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan fitur donasi otomatis di aplikasi Dompot Dhuafa, sebuah Lembaga Amil Zakat Nasional yang bergerak dalam mengentaskan kemiskinan di Indonesia. Penerapan *crowdfunding* pada aplikasi dompet dhuafa, merupakan LAZNAS yang bertujuan mengentaskan kemiskinan dengan lima pilar program, yaitu pendidikan, kesehatan, sosial, dakwah, dan keuangan. Manfaat penerapan *crowdfunding* yaitu meningkatkan kesadaran zakat dan berkontribusi pada kemiskinan, meningkatkan efektivitas pengumpulan dana, transparansi dan akuntabilitas semakin meningkat, dan lainnya. Penelitian ini menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* dan diagram *use case* untuk merancang sistem yang akan menampilkan menu donasi otomatis dan memungkinkan pengguna untuk memilih kategori donasi otomatis, mengatur waktu donasi, dan melihat saldo yang tersedia. Implementasi fitur donasi otomatis diharapkan dapat meningkatkan filantropi melalui *crowdfunding* dan membantu meningkatkan keberlangsungan organisasi kesejahteraan sosial di Indonesia. Penambahan fitur merupakan cerminan komitmen Dompot Dhuafa untuk terus berinovasi melayani masyarakat. Gerakan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya mengurangi kesenjangan sosial dan meningkatkan kualitas hidup lebih banyak orang. Dengan mengintegrasikan fungsi donasi otomatis ke dalam aplikasi Dompot Dhuafa, diharapkan fitur tersebut mampu memperluas dampak positifnya dalam membantu mereka yang membutuhkan.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] <https://sis.binus.ac.id/2023/06/19/komputasi-sosial-social-computing/>.
- [2] A. S. Rambe *et al.*, "Perkembangan teknologi digital untuk berbagai bidang kehidupan (digital technology for humanity)," p. 1, 2024.
- [3] E. Sugawara and H. Nikaido, "Crowdsourcing," *Antimicrob. Agents Chemother.*, vol. 58, no. 12, pp. 7250–7, 2014.
- [4] M. . Syauqi and S. . Hikmah, "Optimalisasi Peran *Crowdfunding* Syariah pada Lembaga Filantropi untuk Peningkatan UMKM di Indonesia," *J. Ekon. Syariah Darussalam Vol 4 No 2 Agustus 2023, ISSN 2745-8407 150*, vol. 4, no. 2, pp. 5–24, 2023.
- [5] Siti Ahsanul Haq and Ita Rodiah, "Filantropi

- Islam Berbasis Media Sosial: Meningkatkan Kesadaran Filantropi Melalui Platform *Crowdfunding*,” *QULUBANA J. Manaj. Dakwah*, vol. 3, no. 2, pp. 1–17, 2023, doi: 10.54396/qlb.v3i2.464.
- [6] T. Trimulato, M. C. Nafis, and E. Amalia, “The Role Sharia Fintech Support Sustainable Development Goals Program (SDGs),” *J. Ilm. Ekon. Islam*, vol. 8, no. 1, p. 251, 2022, doi: 10.29040/jiei.v8i1.3911.
- [7] F. Arpialim, “Penerapan Blockchain dengan Integrasi Smart Contract pada Sistem *Crowdfunding*,” 2020.
- [8] Y. Zhang, C. Xiong, J. Liu, X. Ye, and G. Sun, “Spatial Information-Guided Adaptive Context-Aware Network for Efficient RGB-D Semantic Segmentation,” *IEEE Sens. J.*, vol. 23, no. 19, pp. 23512–23521, 2023, doi: 10.1109/JSEN.2023.3304637.
- [9] H. Jöntgen, N. V. Lingnau, O. Hinz, and R. Holten, “This is why we pay—Motivational factors for supporting subscription-based *crowdfunding* campaigns,” *Electron. Mark.*, vol. 34, no. 1, 2024, doi: 10.1007/s12525-024-00710-6.
- [10] T. Saputra, “Hikmah Sedekah dalam al-Qur’an dan Hadis,” *Gunung Djati Conf. Ser.*, vol. 8, pp. 347–356, 2022.
- [11] I. Umiyah, “Peran Sedekah Subuh Dalam Membentuk Nilai Karakter Siswa: Studi Kasus di MI Ma’arif 01 Gentasari,” vol. 11, pp. 11–20, 2024.
- [12] D. A. Zuhijjah, “Komunikasi Persuasif Dompet Dhuafa Riau Dalam Menarik Minat Berdonasi Melalui Instagram,” p. 24, 2023.
- [13] A. D. Amri, M. H. Anjaya, and H. Rahmi, “Analisa Efisiensi Operasional Marketing Platform Filantropi Digital (Dompet Dhuafa & Kita Bisa),” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 13710–13728, 2023.
- [14] “No Title,” p. dompet dhuafa.
- [15] “No Title,” *Wikipedia*.
- [16] A. F. Rizki, “Analisis Kesuksesan Penerapan Sistem Donation-Based *Crowdfunding* Menggunakan Metode Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology 2 (UTAUT 2) dan End User Customer Satisfaction (EUCS) (Studi Kasus: Aplikasi Mobile Kitabisa),” vol. 6, no. Utaut 2, pp. 142–151, 2023.
- [17] Q. Aini, “KEPUTUSAN MENJADI DONATUR *CROWDFUNDING*: ANALISIS SELAMA MASA PANDEMI COVID-19,” *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสต์เทิร์นเอเชีย*, vol. 4, no. 1, pp. 88–100, 2023.
- [18] H. Salma and D. Nurohman, *Strategi Digital Fundraising Zakat, Infak, dan Sedekah serta penyalurannya di Indonesia*.
- [19] A. Y. Nugroho and F. Rachmaniyah, “Fenomena Perkembangan *Crowdfunding* Di Indonesia,” *Ekonika J. Ekon. Univ. kadiri*, vol. 4, no. 1, p. 34, 2019, doi: 10.30737/ekonika.v4i1.254.
- [20] G. D. Karmanto and B. D. Baskoro, “Penggunaan Platform *Crowdfunding* Dalam Menyalurkan Zakat, Infaq, Dan Shadaqah (Zis): Studi Intensi Masyarakat,” *Point J. Ekon. dan Manaj.*, vol. 2, no. 2, pp. 95–109, 2020.
- [21] D. Warapsari, “*Crowdfunding* sebagai Bentuk Budaya Partisipatif pada Era Konvergensi Media: Kampanye #BersamaLawanCorona (Kitabisa.com),” *Avant Garde*, vol. 8, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.36080/ag.v8i1.985.
- [22] Izniyah, D. Enjelina Rahmawati, D. Ayu Anggraini, S. Mufarrida Dinda Fahmi, M. Nawwaf, and B. Huda, “Tren Filantropi Modern: Inovasi dan Dampak Shadaqah Berbasis Digital pada Platform *Crowdfunding* Kitabisa.com,” *EKOMA J. Ekon.*, vol. 3, no. 2, pp. 497–514, 2024.
- [23] Y. Yulianti and K. N. Afiah, “Filantropi Islam Dan Pemberdayaan Masyarakat Di Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus Institut Kemandirian Dompet Dhuafa (Islamic Philanthropy and Community Empowerment During the Covid-19 Pandemic: a Case Study of Institut Kemandirian Dompet Dhuafa),” *J. Sosiol. Reflektif*, vol. 16, no. 2, p. 401, 2022, doi: 10.14421/jsr.v16i2.2337.
- [24] I. Pranawukir and A. H. Sukma, “Strategi Corporate Social Responsibility Dompet Dhuafa dalam Membangun Brand Differentiation Lembaga,” *J. Inov. Ilmu Sos. dan Polit.*, vol. 3, no. 1, p. 22, 2021, doi: 10.33474/jisop.v3i1.9000.
- [25] C. Saputra, U. M. Surabaya, S. I. Wahjono, and U. M. Surabaya, “*Crowdfunding* Donasi pada Platform ‘ Dompet Dhuafa ,’” no. May, 2024.
- [26] R. N. Hidayah, “Strategi Dompet Dhuafa Sumatera Selatan dalam Menarik Minat Donatur untuk Menyalurkan Dana Zakat Infak Sadaqah Wakaf (ZISWAF),” *Intelektualita*, vol. 6, no. 1, p. 135, 2017, doi: 10.19109/intelektualita.v6i1.1305.
- [27] P. Halomoan Hsb, M. Nim, and R. Disertasi, “Perlindungan Hukum Para Pihak Urun Dana Donation Based *Crowdfunding* Di Indonesia,” 2022.
- [28] Y. Yuliyanti, “Sistem Informasi Pengelolaan Anak Asuh Dan Donasi Di Panti Asuhan Muhammadiyah Sumur Bandung Berbasis Web,” pp. 12–30, 2018.
- [29] A. S. Wahyuni and A. O. . Dewi, “Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (*User interface*) Aplikasi Perpustakaan Digital ‘Jogja’ Berbasis Android,” *J. Ilmu Perpust.*, vol. VII, no. 1, pp. 21–30, 2018.
- [30] I. G. S. Rahayuda and N. P. L. Santiari, “*User interface* Evaluation of Disaster Information System Using Mandel’ S Golden Rules,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 3, pp. 579–586, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202184389.
- [31] “Pengertian dan Fungsi *User interface* (UI) dalam Membangun Desain yang Optimal”.
- [32] “7 Karakteristik penting untuk Membuat Desain UI yang Baik”.
- [33] R. R. Siregar, K. Nasution, and T. Haramaini, “Aplikasi Ujian Online Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Menggunakan Metode Rational Unified Process (RUP),” *J. Minfo Polgan*, vol. 10, no. 1, pp. 33–41, 2021, doi: 10.33395/jmp.v10i1.10953.
- [34] H. N. Putra, “Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam

- Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya,” *Sink. J. dan Penelit. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 67–77, 2018.
- [35] A. P. Sitorus, N. F. Saragih, and M. Yohanna, “Perancangan Aplikasi Pengelolaan Dana Desa Di Kabupaten Toba Samosir Dengan Metode *User Centered Design (UCD)* Berbasis Android,” *J. Ilm. Tek. Inform. METHOTIKA*, vol. 2, no. 2, pp. 58–69, 2022.