

PENGEMBANGAN *MOBILE APPS* UNTUK *CROWDFUNDING* YAYASAN GRIYA SODAQO INDONESIA

**Hanif Azhar^{1*}, Faishal Mufied Al-Anshary¹, Dudit Widiatmoko Soewardikoen¹,
Wahdan Arum Inawati¹, Aminahut Zahroh², Avison Xaqil Azhar²**

¹Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

²Griya Sodaqo Indonesia, Bandung, Indonesia

*hanifazhar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Panti asuhan adalah organisasi nirlaba berbentuk lembaga usaha kesejahteraan sosial khusus anak. Pendirian panti asuhan bertujuan memberikan pelayanan kesejahteraan sosial melalui kegiatan santunan dan pengertasan anak-anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial. Masyarakat umum dapat secara langsung dapat membantu memenuhi kebutuhan anak yatim kurang mampu sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan anak yatim di panti asuhan. Yayasan Griya Sodaqo Indonesia sudah melaksanakan kegiatan *crowdfunding* sejak tahun 2020 tetapi pelaksanaan ini hanya dilakukan dalam bentuk konvensional. Oleh karena itu diperlukan *platform* berupa aplikasi untuk kegiatan *crowdfunding*. Program pengabdian ini dilakukan dengan metode *Focus Group Discussion* dan ditindaklanjuti dengan observasi wawancara. Perencanaan Aplikasi *fundraising* berbasis android memungkinkan pengguna untuk mengumpulkan dana dari berbagai sumber untuk keperluan yang berbeda-beda. Hasil aplikasi ini dapat meningkatkan operasional kerja yayasan Griya Sodaqo Indonesia dan desain aplikasi ini juga dapat bermanfaat untuk institusi sejenis di Indonesia.

Kata Kunci: *crowdfunding*, griya sodaqo, mobile apps, panti asuhan

Abstract: *Orphanages are non-profit organizations engaged in social welfare for children. The establishment of orphanages aims to provide social welfare services through compensation and alleviation of neglected children, providing replacement services for parents or guardians of children in fulfilling physical, mental, and social needs. The general public can directly help fulfill the needs of underprivileged orphans to improve the welfare of orphans. Griya Sodaqo Indonesia Foundation has been carrying out crowdfunding activities since 2020, but this implementation is only done in conventional ways. Therefore, an application for crowdfunding activities is required. The method used was Focus Group Discussion and followed up with observation and interviews. Planning an Android-based fundraising application allows users to raise funds from various sources. The results of this application can improve the operational work of the Yayasan Griya Sodaqo Indonesia, and this application design can also be helpful for similar institutions in Indonesia.*

Keywords: *crowdfunding*, *griya sodaqo*, *mobile apps*, *orphanage*

Pendahuluan

Sustainable Development Goals (SDGs) merupakan tujuan yang dirancang atas kesepakatan bersama negara-negara dan dirumuskan dalam Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Tujuan SDGs sebagai pendorong dalam hal membangun kegiatan di bidang sosial, ekonomi dan lingkungan hidup di dunia. Bukan hanya tanggung jawab pemerintah memenuhi tujuan tersebut, namun perlu adanya kerjasama yang sinergi di berbagai sektor karena SDGs sudah menjadi tujuan bersama (Jeffrey, 2004). Salah satu tujuannya yakni untuk menjaga keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup dari generasi ke generasi selanjutnya (Bappenas, 2020). Dalam pemenuhan kesejahteraan anak

sebagai generasi masa depan, masih banyak hal yang dapat dikembangkan di Kota Bandung, khususnya kesejahteraan anak yatim yang tinggal di panti asuhan. Yayasan Griya Sodaqo Indonesia bersama Komunitas SODAQO.id merupakan sebuah gerakan masyarakat yang fokus pada program penyantunan dan pemberdayaan anak-anak yatim dan duafa di berbagai panti asuhan Kota Bandung. Untuk melaksanakan kegiatan operasionalnya, Yayasan Griya Sodaqo Indonesia membuat *crowdfunding* komunitas sedekah SODAQO.id dan juga menyasar kepada berbagai program perusahaan *Corporate Social Responsibility* (CSR) di Kota Bandung. Bentuk partisipasi dari masyarakat umum, organisasi sosial maupun perusahaan akan sangat bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan anak-anak yatim dan dhuafa apabila diberikan secara langsung. Selain itu Pengabdian masyarakat ini bertujuan agar yayasan ini mampu memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk saling menghubungkan mitra kerja lembaga (Rohman, 2022)

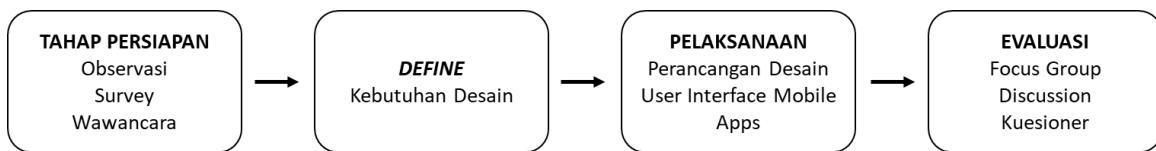
Pendanaan bersama-sama dari berbagai pihak memiliki nama lain, yakni *crowdfunding*. Selain itu, *crowdfunding* dapat dijadikan alternatif pendanaan sebuah proyek, yang memiliki donatur banyak tersebar dan bantuan sosial yang relatif kecil. Donatur tersebut memiliki tujuan yang sama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dengan imbalannya berbentuk fisik, keuangan maupun penghargaan sosial (Alegre & Moleskis, 2017). Terdapat empat jenis *platform crowdfunding* yakni *equity-based*, *lending-based*, *reward-based*, dan *donation-based*. Pembagian ini ditentukan oleh imbalan yang didapatkan oleh donatur setelah mendonasikan uangnya. Sistem *crowdfunding* memungkinkan penggalangan dana dalam proyek komersial maupun untuk kepentingan sosial (2015CF The Crowdfunding Industry Report, 2015). Kontribusi berupa bantuan dana dari masyarakat secara langsung akan membantu kebutuhan anak yatim yang kurang mampu sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan anak yatim di panti asuhan. Di sini lah pentingnya peran dalam platform yang mendukung proses *crowdfunding*. Konsumen internet di Indonesia mencapai 143.26 juta dan 44.16%-nya berselancar di dunia maya melalui layar ponsel, sehingga muncul peluang dalam pengembangan aplikasi Android *crowdfunding* yang ada di *smartphone* sebagai bentuk donasi.

Masalah yang teridentifikasi adalah 1) Tim SODAQO sudah melakukan *crowdfunding* selama tiga tahun sejak pandemi tahun 2020 akan tetapi, pelaksanaan ini hanya dilakukan dalam bentuk konvensional. 2) Fasilitas dalam *platform* belum ada. *Toolkit* untuk kampanye kreatif *crowdfunding* pun masih terbatas. 3) Belum adanya *platform crowdfunding* khusus kegiatan Yayasan Griya Sodaqo Indonesia (Sodaqo, 2020) 4) Konten material untuk Branding masih belum optimal. Dari Identifikasi yang telah disebutkan, maka pernyataan masalahnya adalah bagaimana membuat aplikasi yang sesuai dan mendukung program *crowdfunding* dari Yayasan Griya Sodaqo Indonesia. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menjembatani antara donatur (masyarakat, CSR, dan organisasi sosial) dengan para penerima bantuan. Diharapkan melalui aplikasi ini, donatur dapat memberikan donasinya dalam bentuk apapun, seperti bahan konsumsi ataupun dalam bentuk uang. Guna meningkatkan profesionalitas dan branding, SODAQO.id. dengan para dosen Universitas Telkom melakukan pengabdian masyarakat untuk Yayasan Griya Sodaqo berkolaborasi antara Fakultas Industri Kreatif (FIK), Fakultas Rekayasa Industri (FRI) dan Fakultas Ekonomi Bisnis (FEB). Kegiatan ini berfokus pada pengembangan

mobile apps aplikasi Android dan konten website sebagai platform *crowdfunding* untuk kebutuhan dan kesejahteraan anak yatim dari Yayasan Griya Sodaqo Indonesia.

Metode

Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Pengembangan Mobile Apps sebagai bentuk Kampanye *Crowdfunding* Yayasan Griya Sodaqo Indonesia, dengan tahapan sebagai berikut: Tahap persiapan, dilakukan Penelitian dengan instrumen observasi, survey dan wawancara (Soewardikoen, 2021), kepada masyarakat sasar, yaitu tim Yayasan Griya Sodaqo Indonesia, hasilnya untuk mendefinisikan kebutuhan desain. Tahap pelaksanaan, dilakukan perancangan media kampanye dan *crowdfunding* berupa pembuatan *Mobile Apps crowdfunding* dan Perancangan Desain UI/UX Mobile Apps Sodaqo. Tahap evaluasi hasil akhir, dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama para pengurus Yayasan Griya Sodaqo Indonesia yang meliputi ketua yayasan, sekretaris, bendahara, pembina, pengawas yayasan, serta Pengisian kuisioner umpan balik. Diskusi ini fokus membahas sistem yang akan dikembangkan untuk strategi kampanye penggalangan dana *crowdfunding*. Pelaksanaan program pengabdian ini dapat digambarkan sebagaimana kerangka pemecahan masalah pada [Bagan 1](#). Adapun roadmap pengabdian sebagaimana [Tabel 1](#).



Bagan 1. Kerangka pemecahan masalah

Tabel 1. Roadmap kegiatan

Tahun	Periode I	Periode II
2021	Workshop Penanaman Nilai Integritas dan <i>Creativepreneurship</i> Anak-anak Yatim Duafa	Yatim Academy: Workshop <i>Creativepreneurship</i> Anak Yatim Duafa Untuk Mendorong Kemandirian Ekonomi Panti Asuhan Bandung
2022	Pengembangan <i>Platform</i> sedekah untuk mendukung <i>Branding</i> Lembaga Non- profit Sodaqo.id	Pengembangan Mobile Apps & Konten Website: Kampanye <i>Crowdfunding</i> Yayasan Griya Sodaqo Indonesia

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan Focus Group Discussion (FGD) yang dilakukan pada tanggal 11 Juli 2022 bersama tim SODAQO Squad Yayasan Griya Sodaqo Indonesia, Tim SODAQO sudah melakukan crowdfunding selama tiga tahun sejak pandemi tahun 2020. Akan tetapi, pelaksanaan ini hanya dilakukan dalam bentuk konvensional. Fasilitas dalam platform belum ada. Toolkit untuk kampanye kreatif Crowdfunding pun masih terbatas. Adapun daftar permasalahan hasil Focus Group Discussion (FGD): 1. Belum adanya platform crowdfunding khusus kegiatan Yayasan Griya Sodaqo Indonesia (SODAQO.id) 2. Konten Material untuk Branding masih belum optimal. Potensi Yayasan Griya Sodaqo Indonesia Komunitas SODAQO.id,

sangat besar untuk dikembangkan menjadi incubator program-program yang dapat memberdayakan anak yatim. Selain itu, program sedekah ini sudah rutin berjalan selama dua tahun dan bekerjasama dengan 18 panti asuhan di Kota Bandung. Daftar panti asuhan yang terlibat dalam program pengabdian ini sebagaimana ditunjukkan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Daftar nama panti asuhan dan jumlah anak asuh

No	Nama Panti Asuhan	Jumlah Anak
1	PSAA Nurul Rizki	12 anak
2	PSAA Tunas Melati	15 anak
3	PSAA Insan Mandiri	25 anak
4	PSAA Luqman Nur Haqim	25 anak
5	PSAA Ar Raudhotul Ajwa	25 anak
6	PSAA Baitus Syukur	34 anak
7	PSAA Anak Sholeh	38 anak
8	PSAA Al Qomariyah	17 Anak
9	PSAA Madinatul Ulum (Ikhwan)	29 anak
10	PSAA Madinatul Ulum (Akhwat)	20 anak
11	Yapita Al Muslimun	25 anak
12	PSAA Bani Salam	60 anak
13	PSAA Istana Yatim Daarul Adzkar	38 anak
14	PSAA Permata Insani	15 Anak
15	PSAA Nurul Ilmi Derwati	15 anak
16	PSAA Mutiara Titipan Ilahi (YAMUTI)	25 anak
17	PSAA Al Hikmah	33 anak
18	Pondok Al-Furqon	80 anak
TOTAL anak 18 Panti Asuhan Rekanan SODAQO		531 anak

Panti asuhan atau lembaga kesejahteraan sosial anak (LKSA) menurut Depsos RI, yaitu organisasi kesejahteraan sosial anak yang bertanggung jawab melayani anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengertesan anak terlantar, melayani dengan menyediakan pengganti orang tua atau wali anak dalam memenuhi kebutuhan mereka sehingga memperoleh kesejahteraan yang setara dengan anak pada umumnya (Mensos, [2011](#)). Potensi anak yatim ini sangat besar, didukung dengan keinginan kuat dari pribadi anak untuk belajar dapat mulai untuk belajar mandiri. Apabila branding dan promosi program sedekah ini sudah bagus, dapat dikolaborasikan dengan berbagai program pemberdayaan anak yatim; diantaranya yaitu kegiatan crowdfunding untuk sedekah makan jumat berkah mingguan dan business coaching panti asuhan. Oleh sebab itu, dibutuhkan keseriusan dalam mengembangkan branding Yayasan dan kegiatan sosial untuk memberdayakan anak-anak yatim duafa di 18 panti asuhan ini.

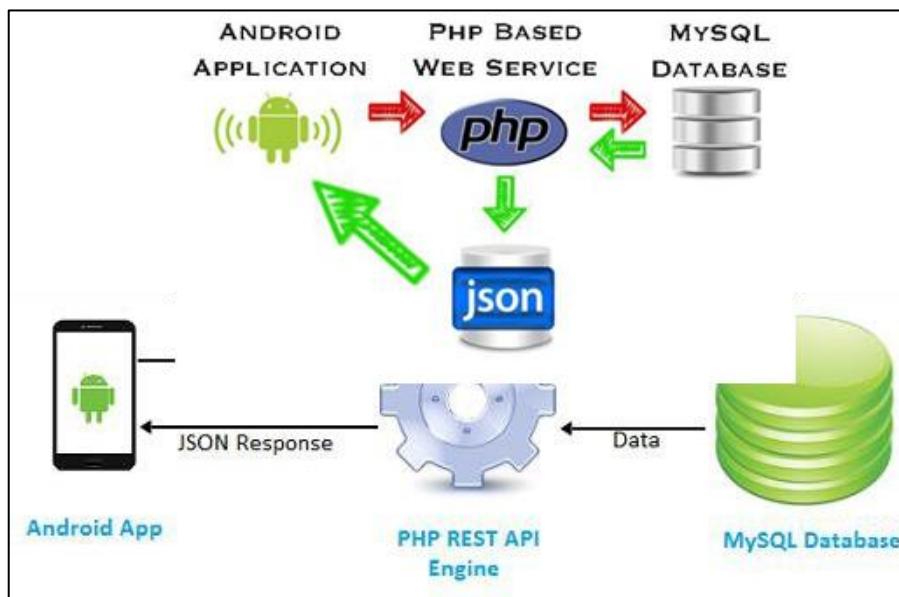
Konsep Perencanaan Aplikasi

Sodaqo.id adalah aplikasi *fundraising* berbasis android yang memungkinkan pengguna untuk mengumpulkan dana dari berbagai sumber untuk keperluan yang berbeda-beda. Aplikasi ini memiliki fitur login yang membutuhkan nomor telepon pengguna sebagai verifikasi untuk masuk ke dalam aplikasi. Setelah login, pengguna dapat mengikuti *campaign* yang sudah ada untuk mengumpulkan dana. Aplikasi ini juga menyediakan beragam pilihan metode pembayaran yang aman dan mudah untuk memudahkan proses pengumpulan dana. Selain itu, aplikasi ini juga memiliki fitur chat yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan pihak lain

yang terlibat dalam campaign tersebut. Aplikasi Sodaqo.id sangat berguna bagi pengguna yang ingin memberi pendanaan proyek, kegiatan sosial, atau bahkan acara keluarga.

Arsitektur Aplikasi

Sistem Sodaqo diimplementasikan dengan menggunakan *arsitektur client-server* (Gambar 1), di mana backend sistem berjalan pada server yang terpisah dari perangkat *client (mobile android)*. Backend sistem dibangun menggunakan *framework Laravel*, yang merupakan framework PHP untuk pengembangan aplikasi web. Framework ini memungkinkan pengembang untuk membangun aplikasi web dengan cepat dan mudah, dengan menyediakan beragam fitur dan *library* yang bisa digunakan.



Gambar 1. Arsitektur Aplikasi Sodaqo

Mobile android menggunakan bahasa pemrograman Kotlin, yang merupakan bahasa pemrograman modern yang dikembangkan oleh JetBrains. Kotlin mempunyai banyak fitur yang menonjol dibandingkan bahasa pemrograman lain, selain itu Kotlin didukung Google (Arifuddin, 2021). Kotlin dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam aplikasi android yang dibangun dengan menggunakan *framework* Android Studio, sehingga memudahkan pengembang aplikasi dalam membangun aplikasi android yang berkualitas. Kedua bagian sistem ini dihubungkan dengan menggunakan REST API (*Representational State Transfer*), yang merupakan standar untuk bertukar data antar aplikasi melalui jaringan. REST API memungkinkan mobile android mengirimkan permintaan ke backend sistem, dan menerima respon dari *backend* sistem dalam bentuk data yang dapat diproses. Data tersebut biasanya dikirimkan dalam format JSON (*JavaScript Object Notation*), yang merupakan format data yang mudah dibaca oleh banyak bahasa pemrograman. Pada arsitektur sistem Sodaqo, backend sistem terhubung dengan database yang menyimpan semua data sistem, seperti data pengguna, data program sedekah, dan data transaksi. Database tersebut dapat berupa database relasional seperti MySQL, atau database NoSQL seperti MongoDB. Backend sistem juga terhubung dengan berbagai layanan

tambahan, seperti layanan verifikasi OTP (*One-Time Password*) yang digunakan untuk meningkatkan keamanan sistem, atau layanan notifikasi yang digunakan untuk mengirimkan notifikasi ke pengguna. Layanan- layanan tersebut biasanya disediakan oleh pihak ketiga, dan diintegrasikan ke dalam sistem Sodaqo melalui API yang disediakan oleh pihak tersebut.

Mobile android terhubung dengan *backend* sistem melalui jaringan internet, seperti WiFi atau jaringan seluler. Mobile android mengirimkan permintaan ke backend sistem melalui REST API yang tersedia, dan menerima respons dari backend sistem dalam bentuk data yang dapat diproses. Mobile android kemudian menampilkan data tersebut ke pengguna, sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

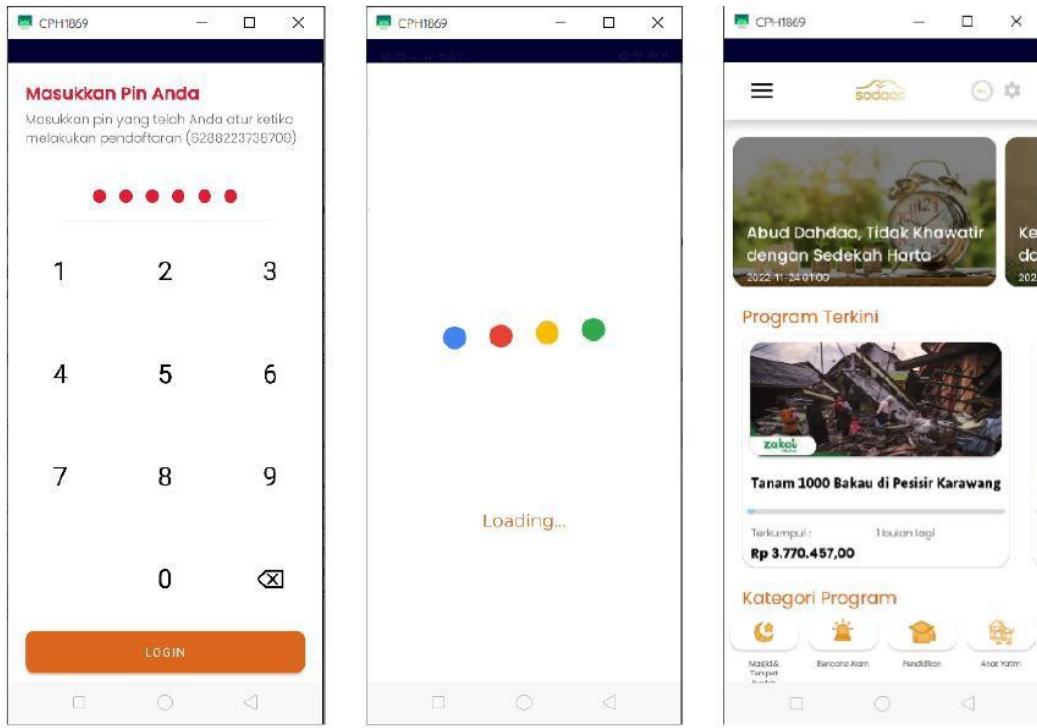
Verifikasi dengan SMS OTP

One-Time Password (OTP) adalah sebuah kode verifikasi yang hanya dapat digunakan sekali saja dan dikirimkan ke pengguna melalui media tertentu, seperti SMS atau email. OTP biasanya digunakan untuk meningkatkan keamanan sistem, dengan cara meminta pengguna untuk memasukkan kode verifikasi yang dikirimkan ke nomor telepon atau alamat email yang terdaftar di sistem. *Firebase* SMS OTP adalah fitur yang disediakan oleh *Firebase*, sebuah platform layanan yang dikembangkan oleh Google, untuk memudahkan pengembangan aplikasi mobile. Fitur ini memungkinkan pengembang aplikasi untuk mengintegrasikan sistem verifikasi One-Time Password (OTP) ke dalam aplikasi mobile yang dikembangkan, sehingga dapat meningkatkan keamanan sistem.

Halaman Home

Halaman *Home* dari aplikasi Sodaqo.id adalah halaman utama yang akan ditampilkan setelah login ke aplikasi. Di halaman ini, akan ditemukan daftar kategori sedekah atau program yang tersedia di aplikasi, serta berita terkini dan program terkini yang sedang dilaksanakan. Menu yang tersedia di Navigation Drawer adalah menu Home, Notification, Riwayat Transaksi Sedekah, dan Settings. Menu Home akan membawa kembali ke halaman Home yang sama, sedangkan menu Notification akan menampilkan notifikasi yang telah diterima, baik itu notifikasi dari aplikasi maupun notifikasi dari sistem. Menu Riwayat Transaksi Sedekah akan menampilkan daftar transaksi sedekah yang telah dilakukan, termasuk detail transaksi, tanggal, dan status. Menu Settings akan membawa ke halaman pengaturan akun, yang dapat mengubah nama, email, dan nomor telepon yang terdaftar, serta mengubah PIN yang telah dibuat sebelumnya.

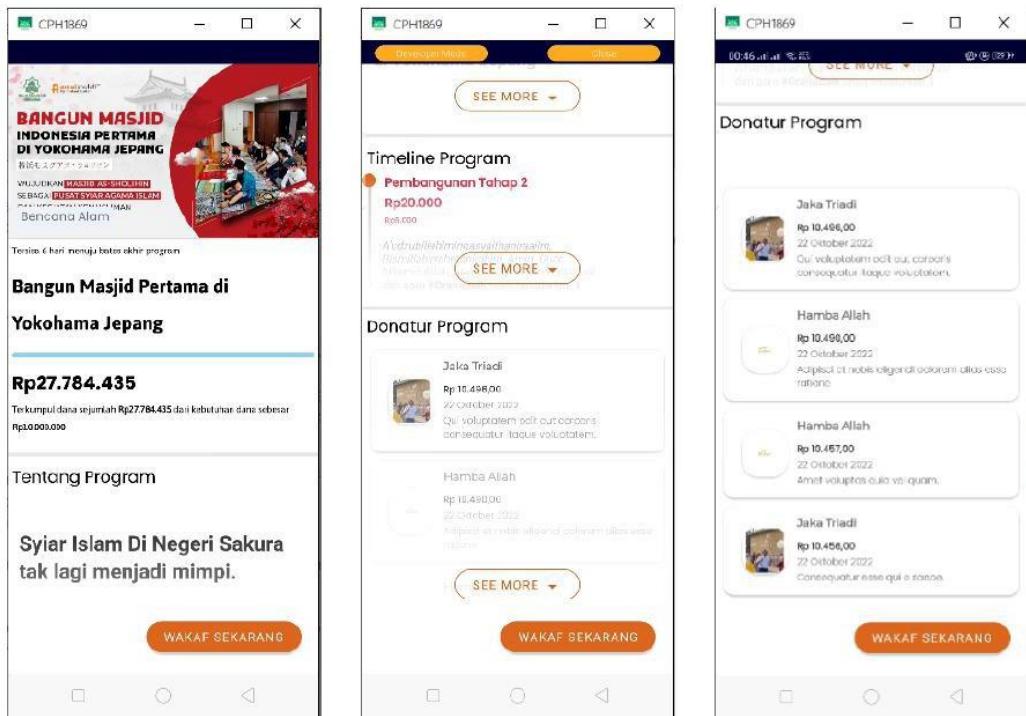
Jika diklik konten di halaman Home ([Gambar 2](#)), akan diarahkan ke halaman detail kategori sedekah atau program yang dipilih. Halaman ini akan menampilkan informasi lebih detail tentang kategori atau program tersebut, termasuk deskripsi, tujuan, dan cara ikut serta. Jika ingin bersedekah melalui kategori atau program tersebut, dapat mengklik tombol "Sedekah Sekarang" atau "Ikut Serta" yang terdapat di halaman tersebut. Donatur akan diarahkan ke halaman pembayaran, yang dapat memilih cara pembayaran yang tersedia dan mengisi jumlah sedekah yang ingin dilakukan. Setelah melakukan pembayaran, donator akan menerima notifikasi dan riwayat transaksi yang menandakan bahwa sedekah telah berhasil dilakukan.



Gambar 2. Halaman Home

Detail Sedekah/Program

Setelah mengklik salah satu sedekah di halaman Home, akan diarahkan ke halaman detail program atau sedekah. Halaman ini akan menampilkan informasi lebih detail tentang program atau sedekah tersebut, seperti yang terdapat pada aplikasi *crowdfunding* (Gambar 3). Informasi yang ditampilkan di halaman ini meliputi: 1. Deskripsi program atau sedekah: Menguraikan secara singkat tujuan dan manfaat dari program atau sedekah. 2. Tujuan dana: Menjelaskan secara rinci tujuan dana yang akan dikumpulkan melalui program atau sedekah. 3. Target dana: Menunjukkan jumlah dana yang diharapkan dapat terkumpul melalui program atau sedekah. 4. Durasi program: Menunjukkan waktu yang diperlukan untuk mencapai target dana, dan berapa lama program atau sedekah tersebut akan dilaksanakan. 5. Cara ikut serta: Menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk ikut serta dalam program atau sedekah tersebut, termasuk cara melakukan pembayaran. 7. Status program: Menunjukkan apakah program atau sedekah tersebut sedang dilaksanakan, sedang mengumpulkan dana, atau telah tercapai. 8. Riwayat transaksi: Menampilkan daftar transaksi yang telah dilakukan oleh para donatur untuk program atau sedekah tersebut, termasuk nama donatur, jumlah donasi, dan tanggal transaksi.



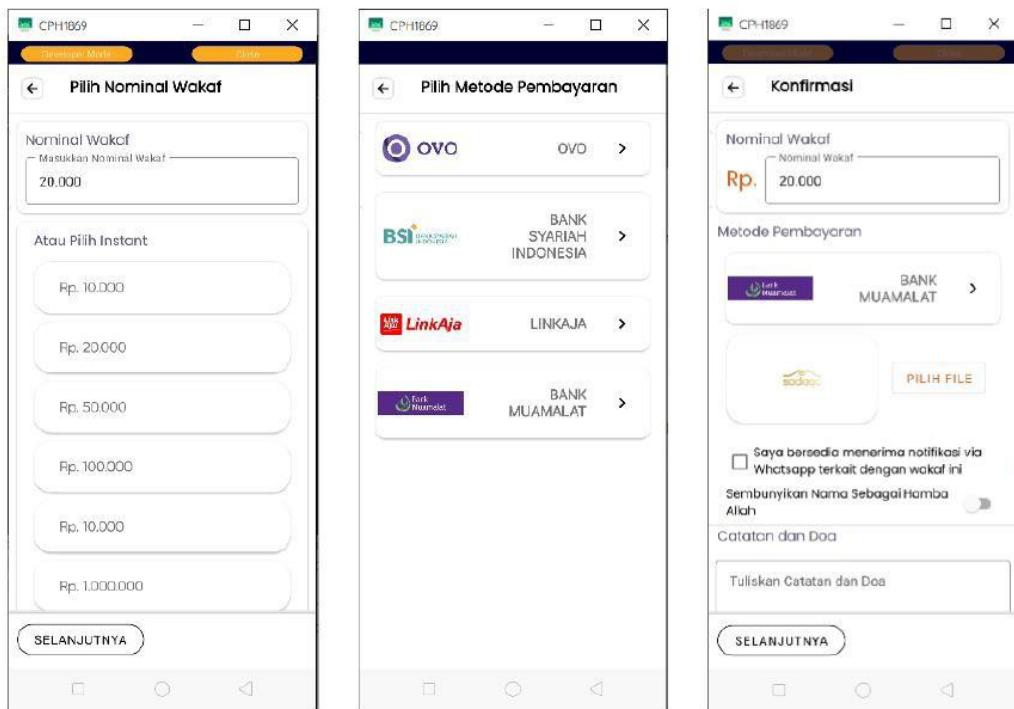
Gambar 3. Detil Sedekah/Program

Alur Sedekah

Setelah mengklik tombol "Donasi Sekarang" di halaman detail program atau sedekah, akan diarahkan ke halaman input nominal. Halaman ini menampilkan kolom yang dapat digunakan untuk memasukkan nominal donasi yang ingin dilakukan, serta beberapa pilihan nominal yang telah tersedia. Dalam alur ini dapat memilih salah satu dari pilihan nominal yang tersedia, atau juga dapat memasukkan nominal donasi secara manual dengan mengetikkan jumlah yang diinginkan di kolom yang tersedia (Gambar 4). Pastikan untuk memasukkan nominal yang sesuai dengan kemampuan dan keinginan donatur, dan pastikan juga bahwa nominal yang dimasukkan merupakan angka yang valid. Setelah memasukkan nominal donasi yang diinginkan, dapat mengklik tombol "Lanjutkan" atau "Donasi Sekarang" untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu pemilihan metode pembayaran. Pada halaman ini, donatur akan diarahkan untuk memilih metode pembayaran yang tersedia, seperti kartu kredit, debit, atau transfer bank. Pastikan untuk memilih cara pembayaran yang sesuai dengan kemampuan dan keinginan donatur, dan pastikan juga bahwa donatur memahami cara menggunakan metode pembayaran tersebut.

Setelah dipilih metode pembayaran yang diinginkan di halaman sebelumnya, akan diarahkan ke halaman konfirmasi. Halaman ini akan menampilkan pesan yang menandakan bahwa donasi telah berhasil dilakukan, serta detail donasi yang telah dilakukan, termasuk nominal, metode pembayaran, dan tanggal transaksi. Di halaman ini, donatur akan diminta untuk mengupload bukti transfer secara manual, dapat mengambil foto atau scan dari bukti transfer yang telah diterima dari bank atau layanan pembayaran yang digunakan, lalu mengupload foto tersebut dengan mengklik tombol "Unggah Bukti Transfer" yang tersedia.

Bukti transfer ini akan dicek oleh tim kami untuk memverifikasi bahwa pembayaran telah berhasil dilakukan dan dana telah terkumpul sesuai dengan yang diharapkan. Harap dipastikan untuk mengupload bukti transfer yang sesuai dengan yang diminta, dan pastikan juga bahwa bukti tersebut merupakan foto atau scan yang jelas dan tidak terdistorsi.



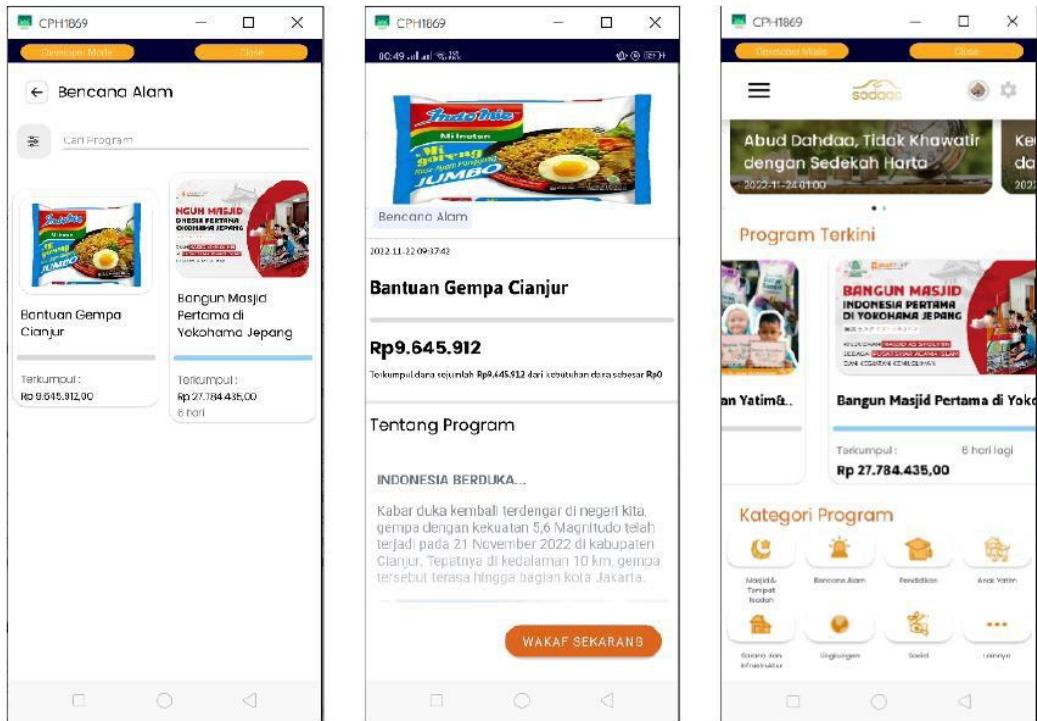
Gambar 4. Alur Sedekah

Halaman List Program

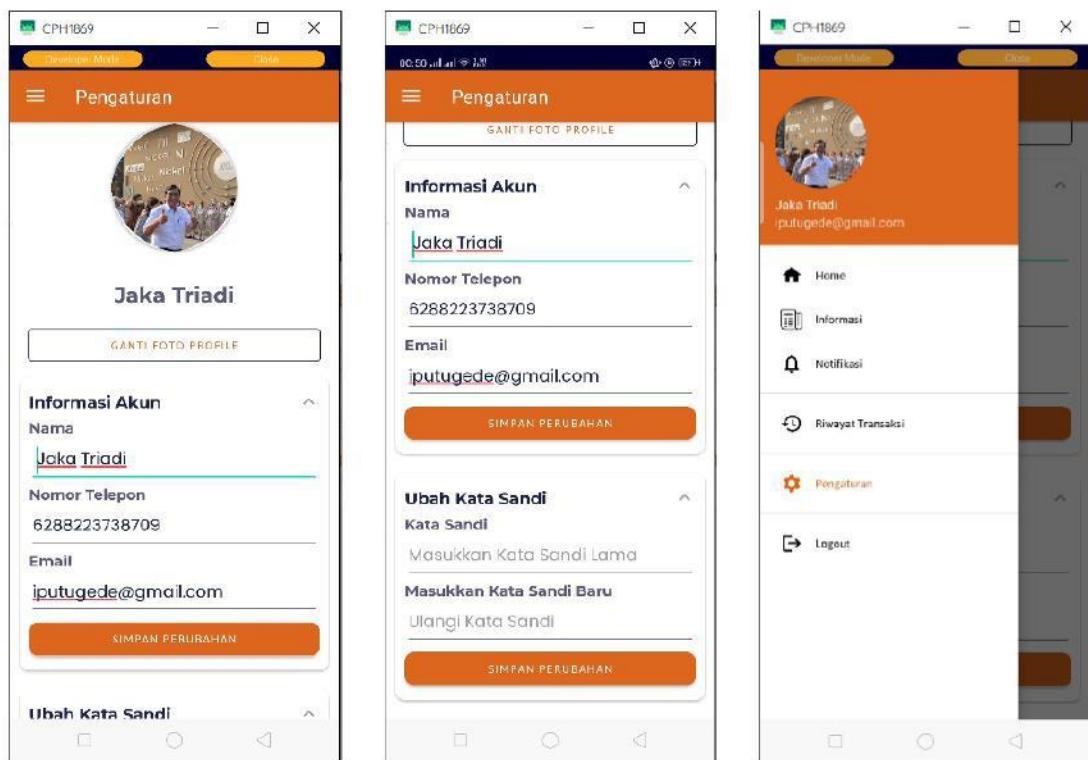
Halaman "List Program" adalah halaman yang menampilkan daftar program atau sedekah yang tersedia di aplikasi Sodaqo.id ([Gambar 5](#)). Di halaman ini, dapat dilihat detail program yang telah dipilih, termasuk judul, deskripsi, durasi, target donasi, dan jumlah donatur.

Untuk mempermudah pencarian dan pengelolaan program, halaman ini biasanya dilengkapi dengan fitur filter yang dapat digunakan untuk menyaring program sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Donatur dapat memfilter program berdasarkan tanggal, jenis program, atau kategori program (misalnya, pendidikan, kesehatan, atau sosial). Dengan demikian, dapat dengan mudah ditemukan program yang sesuai dengan yang dicari, atau mengelompokkan program sesuai dengan kategori yang diinginkan.

Halaman "List Program" biasanya diakses melalui halaman home, yang dapat memilih kategori program yang diinginkan melalui menu yang tersedia. Setelah memilih kategori program, akan diarahkan ke halaman "List Program" yang menampilkan daftar program yang sesuai dengan kategori yang dipilih dengan mengklik salah satu program yang tersedia untuk melihat detail program tersebut, atau menggunakan fitur filter untuk menyaring program sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Pastikan untuk memahami cara menggunakan fitur filter dan cara menemukan program yang sesuai dengan yang dicari, agar tidak terjadi kesalahan atau kekeliruan.



Gambar 5. List Program



Gambar 6. Profile dan Setting

Halaman Profile dan Settings

Halaman settings dari aplikasi Sodaqo.id merupakan tempat untuk pengaturan aplikasi sesuai dengan kebutuhan (Gambar 6). Di halaman ini, dapat mengubah informasi pribadi seperti

nama, email, dan nomor telepon, serta mengganti pin yang digunakan untuk login dan transaksi sedekah. Pastikan untuk selalu menyimpan perubahan yang dibuat agar perubahan tersebut dapat tercatat di sistem. Selain itu, halaman settings juga menyediakan pilihan lain seperti pengaturan notifikasi yang dapat mengontrol apakah donatur ingin menerima notifikasi dari aplikasi atau tidak. Dapat ditemukan bantuan dan informasi tentang aplikasi di halaman ini, yang dapat membantu donatur dalam menggunakan aplikasi Sodaqo.id secara lebih efektif.

Kesimpulan

Dari permasalahan yang telah disebutkan serta hasil pengumpulan data dan analisis maka dibuat aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan Yayasan Sodaqo. Aplikasi penggalangan dana berbasis Android yang memungkinkan pengguna mengumpulkan donasi dari berbagai sumber untuk berbagai tujuan kegiatan pengembangan panti asuhan dan pemberdayaan anak yatim duafa. Aplikasi ini memiliki fitur *login* yang memerlukan nomor telepon pengguna sebagai verifikasi untuk mengakses aplikasi. Setelah masuk, pengguna dapat berpartisipasi dalam kampanye yang ada untuk mengumpulkan dana. Program ini juga menawarkan berbagai metode pembayaran yang aman dan mudah untuk memudahkan proses penggalangan dana. program ini juga memiliki obrolan yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan pihak lain yang berpartisipasi dalam kampanye. Aplikasi Sodaqo.id sangat bermanfaat bagi pengguna yang ingin berdonasi, seperti untuk pendanaan proyek, kegiatan sosial atau bahkan acara keluarga. Prototype Aplikasi crowdfunding SODAQO ini masih dalam pengembangan awal dan masih terdapat banyak *bug*. Oleh sebab itu, prototype ini masih perlu banyak pengembangan dari tim developer. Pengembangan aplikasi akan dilakukan dalam penelitian lebih lanjut.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada PPM Universitas Telkom telah memberikan bantuan hibah dan Yayasan Sodaqo Indonesia sebagai narasumber.

Referensi

- 2015CF *The Crowdfunding Industry Report*. (2015). Diakses dari Massolution 2010-2015: <https://www.smv.gob.pe/Biblioteca/temp/catalogacion/C8789.pdf>
- Alegre, I., & Moleskis, M. (2017). *Crowdfunding*. Retrieved from SSRN: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2900921
- Ariffudin, M. (2021). *Web Development & Design*. Retrieved from Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/kotlin-adalah/>
- Bappenas. (2020). *Kementrian PPN/Bappenas*. Retrieved from Bappenas: <https://bappenas.go.id>
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2006). Goals and Strategies of a Problem Based Learning Facilitator. *The Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*, 1 (1), 21-39. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1004>
- Jeffrey, S. (2004). *Millennium Project*. Retrieved from United Nations Department of Economic and Social Affairs Sustainable Development: <https://sdgs.un.org/statements/professor-jeffrey-sachs-millennium-project-9513>
- Mensos. (2011). *Standar nasional pengasuhan anak untuk lembaga kesejahteraan sosial anak*. Retrieved from BPHN: <http://www.bphn.go.id/data/documents/11pmsos030.pdf>

- Rohman, F., Widiastuti, N. A., Saefudin, A., & Andriyani, S. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Electronic Supply Chain Management bagi Kelompok UMKM Kartini Mandiri. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18 (1), 84-98. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i1.4530>
- Sodaqo. (2020). Diakses dari Tentang Sodaqo: <https://sodaqo.id/>
- Soewardikoen, D. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT. Kanisius.