# Latar Belakang

Yayasan Bagja Waluya merupakan sebuah lembaga nirlaba yang berfokus pada perawatan dan pemulihan pasien Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ). Yayasan ini berdiri dengan tujuan mulia untuk memberikan tempat penampungan, perawatan, dan rehabilitasi bagi mereka yang mengalami gangguan jiwa, yang sering kali terabaikan dan tersisih dari lingkungan sosial. Melalui berbagai program dan kegiatan, Yayasan Bagja Waluya berusaha memberikan dukungan holistik yang mencakup aspek medis, psikologis, dan sosial bagi para pasiennya.

Selama beberapa tahun terakhir, Yayasan Bagja Waluya telah menjalankan berbagai inisiatif untuk meningkatkan kualitas hidup para pasien. Namun, dalam era digital saat ini, kehadiran online yang kuat dan representatif menjadi sangat penting untuk memperluas jangkauan dan dampak dari yayasan. Website company profile yang sudah ada dinilai kurang optimal dalam menyampaikan informasi dan menarik perhatian publik, donatur, serta relawan. Tampilan dan fungsionalitas website yang ketinggalan zaman menjadi salah satu hambatan dalam komunikasi efektif dengan berbagai pemangku kepentingan.

Oleh karena itu, pembangunan ulang *website company profile* Yayasan Bagja Waluya menjadi kebutuhan mendesak. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan *platform* digital yang lebih informatif, interaktif, dan mudah diakses oleh semua kalangan. Dengan *website* yang diperbarui, diharapkan yayasan dapat lebih efektif dalam menyampaikan visinya, memperlihatkan program-program yang dijalankan, dan mengajak masyarakat luas untuk berpartisipasi dalam upaya mendukung pasien.

*Website* baru ini juga diharapkan dapat meningkatkan transparansi yayasan dalam menyajikan laporan kegiatan dan keuangan, sehingga dapat membangun kepercayaan yang lebih kuat dari donatur dan masyarakat. Selain itu, platform digital yang modern dan teroptimasi akan membantu meningkatkan visibilitas yayasan di mesin pencari, memudahkan masyarakat untuk menemukan dan mengenal lebih jauh tentang Yayasan Bagja Waluya. Dengan demikian, proyek ini tidak hanya sekadar memperbaiki tampilan *website*, tetapi juga memperkuat fondasi yayasan dalam menjalankan misinya untuk memberikan perawatan dan dukungan terbaik bagi pasien.

# Permasalahan

Dalam upaya meningkatkan efektivitas dan jangkauan Yayasan Bagja Waluya, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi terkait *website company profile* yang saat ini dimiliki oleh yayasan. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain:

1. **Tampilan yang Ketinggalan Zaman**

Desain *website* yang ada saat ini kurang menarik dan tidak mengikuti tren desain modern. Hal ini dapat mengurangi minat pengunjung untuk menjelajahi lebih jauh tentang yayasan dan program-programnya.

1. **Navigasi yang Tidak *User-Friendly***

Struktur navigasi website yang kurang intuitif membuat pengunjung kesulitan dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Hal ini dapat menyebabkan pengalaman pengguna yang buruk dan menurunkan tingkat kunjungan kembali.

1. **Keterbatasan Informasi**

Website saat ini tidak menyediakan informasi yang cukup detail mengenai yayasan, program-program yang dijalankan, serta cara untuk berdonasi atau menjadi relawan. Kurangnya informasi ini dapat menghambat upaya yayasan dalam menarik donatur dan relawan baru.

1. **Minimnya Fitur Interaktif**

Tidak adanya fitur-fitur interaktif seperti formulir donasi online, pendaftaran relawan, atau kontak yang mudah diakses, membuat proses berkontribusi menjadi lebih sulit bagi masyarakat yang ingin membantu.

1. **Kurang Optimal di Mesin Pencari**

*Website* yang ada belum dioptimalkan dengan baik untuk mesin pencari (SEO), sehingga visibilitas yayasan di internet rendah. Hal ini mengakibatkan yayasan kurang dikenal oleh masyarakat luas yang mencari informasi terkait perawatan pasien.

1. **Keterbatasan dalam Pengelolaan Konten**

Sistem manajemen konten yang digunakan saat ini tidak *user-friendly*, sehingga staf yayasan kesulitan dalam memperbarui dan mengelola informasi di *website*. Akibatnya, informasi yang disajikan sering kali tidak *up-to-date*.

1. **Transparansi dan Akuntabilitas yang Kurang Terjaga**

Kurangnya penyajian laporan kegiatan dan keuangan yang transparan di *website* dapat menimbulkan keraguan di kalangan donatur dan masyarakat mengenai akuntabilitas yayasan.

# Maksud dan Tujuan Proyek

Proyek pembangunan ulang website company profile Yayasan Bagja Waluya dimaksudkan untuk menciptakan sebuah platform digital yang lebih representatif, informatif, dan interaktif guna mendukung visi dan misi yayasan dalam memberikan perawatan dan rehabilitasi bagi pasien Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ). Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi yayasan dengan publik, donatur, relawan, serta masyarakat luas, sehingga dapat memperluas jangkauan dan dampak positif yayasan. Adapun tujuan dari proyek ini adalah membangun sistem informasi berbasis web yang meliputi:

* 1. **Meningkatkan Profesionalisme dan Kredibilitas Yayasan** Membuat website dengan desain yang modern dan profesional untuk meningkatkan citra dan kredibilitas Yayasan Bagja Waluya di mata publik dan stakeholder.
  2. **Memudahkan Akses Informasi** Menyediakan informasi yang lengkap dan terstruktur dengan baik tentang yayasan, program-program, cara berdonasi, dan cara menjadi relawan, sehingga memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
  3. **Meningkatkan Interaktivitas dengan Pengguna** Menambahkan fitur interaktif seperti formulir donasi online, pendaftaran relawan, dan kontak yang mudah diakses untuk memudahkan proses berkontribusi bagi masyarakat yang ingin membantu yayasan.
  4. **Optimalisasi Mesin Pencari (SEO)** Mengimplementasikan teknik SEO untuk meningkatkan visibilitas *website* di mesin pencari, sehingga memudahkan masyarakat menemukan informasi tentang yayasan secara *online*.
  5. **Meningkatkan Pengelolaan Konten** Menggunakan sistem manajemen konten yang *user-friendly* untuk memudahkan staf yayasan dalam memperbarui dan mengelola informasi di *website*, sehingga informasi yang disajikan selalu *up-to-date*.
  6. **Menyediakan *Platform* Edukasi dan Kampanye Sosial** Menggunakan *website* sebagai media edukasi dan kampanye sosial yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu-isu terkait pasien dan peran penting yayasan.

# Signifikansi Proyek

Proyek pembangunan ulang *website company profile* Yayasan Bagja Waluya memiliki beberapa signifikansi yang penting bagi yayasan dan masyarakat luas. Signifikansi proyek ini dapat dilihat dari berbagai aspek, antara lain:

1. **Peningkatan Citra dan Kredibilitas Yayasan** *Website* yang dirancang ulang dengan tampilan yang profesional dan modern akan meningkatkan citra Yayasan Bagja Waluya di mata publik, donatur, relawan, dan mitra kerja. Kredibilitas yang lebih tinggi akan membantu yayasan dalam menjalin kerjasama dan mendapatkan dukungan dari berbagai pihak.
2. **Penyebaran Informasi yang Efektif** Dengan struktur informasi yang lebih baik dan navigasi yang user-friendly, website baru akan memudahkan pengunjung untuk mengakses informasi tentang yayasan, program-program, dan kegiatan yang dilakukan. Hal ini akan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu terkait ODGJ dan peran yayasan dalam menanganinya.
3. **Peningkatan Partisipasi dan Dukungan Masyarakat** Fitur interaktif seperti formulir donasi online dan pendaftaran relawan akan memudahkan masyarakat untuk berpartisipasi dan memberikan dukungan kepada yayasan. Kemudahan ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah donatur dan relawan yang terlibat dalam kegiatan yayasan.
4. **Optimalisasi Keberadaan Online** Penerapan teknik SEO yang baik akan meningkatkan visibilitas website di mesin pencari, sehingga lebih mudah ditemukan oleh orang-orang yang mencari informasi terkait perawatan ODGJ. Peningkatan visibilitas ini dapat memperluas jangkauan yayasan dan menarik lebih banyak pengunjung ke website.
5. **Efisiensi Pengelolaan Informasi** Sistem manajemen konten yang user-friendly akan memudahkan staf yayasan dalam mengelola dan memperbarui informasi di website. Hal ini akan memastikan bahwa informasi yang disajikan selalu up-to-date dan relevan, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan pengunjung terhadap yayasan.
6. **Media Edukasi dan Kampanye Sosial** Website baru dapat digunakan sebagai platform untuk edukasi dan kampanye sosial, menyebarkan informasi penting tentang pasien dan upaya rehabilitasi yang dilakukan oleh yayasan. Ini akan membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya dukungan dan perawatan bagi pasien.

[*Halaman ini sengaja dikosongkan*]

# Pendekatan Proyek

1. *Feasibility*

a. *Economic Feasibility* (Kelayakan Ekonomis)

Kelayakan ekonomi adalah ukuran efektifitas biaya sebuah proyek atau solusinya. Selama fase awal proyek, analis kelayakan ekonomis hanyalah menentukan apakah manfaat yang diperoleh dari menyelesaikan persoalan tersebut cukup berharga. Biaya secara praktis tidak mungkin di perkirakan pada tahap ini, segera setela persyaratan dan solusi spesifik diidentifikasi, analisis dapat memperkirakan biaya dan keuntungan tiap alternatif. Dalam kelayakan ekonomis dapat dibagi jadi berbagai bagian yaitu:

- *Feasibility* Biaya-biaya

**Tabel 1 *Feasibility* Biaya**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Biaya-biaya | Tahun-0 | Tahun-1 | Tahun-2 | Tahun-3 |
| (Rp) | (Rp) | (Rp) | (Rp) |
| 1. | Biaya Proyek | | | | |
|  | a. 1 orang Project  Manager | 7.000.000 | 0 | 0 | 0 |
|  | b. 1 orang Business  Analyst | 5.000.000 | 0 | 0 | 0 |
|  | c. 1 orang UI/UX  Designer | 4.000.000 | 0 | 0 | 0 |
|  | d. 1 orang Software  Enggineer | 6.000.000 | 0 | 0 | 0 |
|  | e. 1 orang Quality Assurance | 3.000.000 | 0 | 0 | 0 |
|  | f. Biaya Akomodasi | 1.000.000 | 0 | 0 | 0 |
|  | Total Biaya Proyek | 26.000.000 | 0 | 0 | 0 |
| 2. | Biaya Analis Sistem | | | | |
|  | a. Pengumpulan data | 1.000.000 | 0 | 0 | 0 |
|  | b. Dokumentasi (kertas,  fotocopy) | 700.000 | 0 | 0 | 0 |
|  | Total Biaya Sistem | 3.000.000 | 0 | 0 | 0 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3. | Biaya Penerapan Sistem | | | | |
|  | a. Konversi Data | 1.000.000 | 0 | 0 | 0 |
|  | b. Pelatihan Personel | 2.000.000 | 0 | 0 | 0 |
|  | Total Biaya Penerapan  Sistem | 3.000.000 | 0 | 0 | 0 |
| 4. | Biaya Operasi dan Perawatan | | | | |
|  | a. Perawatan Software | 0 | 1.500.000 | 1.500.000 | 1.500.000 |
|  | b.Biaya *Hosting Web* | 0 | 500.000 | 500.000 | 500.000 |
|  | Total Biaya Operasi dan  Perawatan | 0 | 2.000.000 | 2.000.000 | 2.000.000 |
|  | Total Biaya-biaya | 32.000.000 | 2.000.000 | 2.000.000 | 2.000.000 |

- *Feasibility* Manfaat

**Tabel 2 *Feasibility* Manfaat**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Manfaat | Tahun-0 | Tahun-1 | Tahun-2 | Tahun-3 |
| (Rp) | (Rp) | (Rp) | (Rp) |
| 1. | Keuntungan Berwujud | | | | |
|  | a. Pengurangan Biaya  Operasi | 0 | 0 | 0 | 0 |
|  | b. Pengurangan  Kesalahan Proses | 0 | 0 | 0 | 0 |
|  | c. Pengurangan Biaya  Persediaan | 0 | 0 | 0 | 0 |
|  | Total Keuntungan Berwujud | 0 | 0 | 0 | 0 |
|  |  |  |  |  |  |
| 2. | Keuntungan Tak  Berwujud | | | | |
|  | a. Peningkatan Kerja | 0 | 0 | 0 | 0 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | b. Dokumentasi (kertas,  fotocopy) | 0 | 0 | 0 | 0 |
|  | c. Peningkatan  Pelayanan Operasional | 0 | 0 | 0 | 0 |
|  | Total Keuntungan Tak  Berwujud | 0 | 0 | 0 | 0 |
|  | Total Manfaat | 0 | 0 | 0 | 0 |
|  | Selisih Total Manfaat dengan Total Biaya | 0 | 0 | 0 | 0 |

- *Payback Period*

Metode analisis *Payback Period* bertujuan untuk mengetahui seberapa lama (periode) investasi akan dapat dikembalikan. Penggunaan analisis ini hanya disarankan untuk mendapatkan informasi tambahan guna mengukur seberapa cepat pengembalian modal yang diinvestasikan. Perhitungan *Payback Period* dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Nilai Investasi: Rp23.300.000,00

**Tabel 3 *Payback Period***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tahun Ke | Total Manfaat (Rp) | Total Biaya (Rp) | Proceed (Rp) |
| 1 | 10.500.000 | 2.719.000 | 7.781.000 |
| 2 | 14.300.000 | 2.719.000 | 11.581.000 |
| 3 | 18.900.000 | 2.719.000 | 16.181.000 |
| Total | 43.700.000 | 8.157.000 | 35.543.000 |

Proceed Tahun-1 = Rp7.781.000 Proceed Tahun-2 = Rp11.581.000+

Rp19.362.000

PP = 2 Tahun + (23.300.000 – 19.362.600) X 12 bulan

16.181.000

PP = 2 Tahun 6,97 bulan

- Return of Investment

ROI digunakan untuk mengukur presentase manfaat yang dihasilkan oleh proyek dibandingkan dengan biaya yang dikeluarkan.Atau besarnya keuntungan yang bisa diperoleh dalam bentuk persen (%) selama periode telah ditentukan.

Perhitungan ROI (*Return of Investment*)

ROI = 𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙 𝑚𝑎𝑛𝑓𝑎𝑎𝑡−𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙 𝑏𝑖𝑎𝑦𝑎 × 100%

𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙 𝑏𝑖𝑎𝑦𝑎

Rp43.700.000−Rp31.457.000

=

Rp31.457.000

= Rp2.268.000 × 100%

Rp34.457.000

× 100%

= 35%

Suatu proyek yang mempunyai ROI lebih dari 0 dan minimal 30% adalah proyek yang dapat diterima. Pada proyek ini ROI adalah 35% berarti proyek ini dapat diterima, karena proyek ini akan memberikan keuntungan sebesar 35% dari biaya investasi.

1. *Operational Feasibility* (Kelayakan Operasional)

Dalam penilaian kemampuan personel dianggap mampu dalam pengoperasian sistem monitoring dan pembayaran SPP. Kemampuan pengendalian operasi sistem operasi dikatakan baik karena personel dianggap mampu untuk mengoperasikan sistem computer. Kemampuan sistem menghasilkan informasi dikatakan baik karena sistem monitoring dan pembayaran SPP ini menghasilkan *output* sesuai dengan yang dibutuhkan.

**Tabel 4 Operation Feasibility**

|  |  |
| --- | --- |
| **Item Penilaian** | **Penilaian** |
| Kemampuan personel | Mampu |
| Kemampuan pengendalian operasi sistem operasi | Baik |
| Kemampuan sistem menghasilkan informasi | Baik |

1. *Technical Feasibility* (Kelayakan Teknis)

Kebutuhan teknologi yang dibutuhkan mudah ditemui dan didapat di pasaran. Kemudahan dalam mengoperasikan sistem kompter yang didapat sangat mudah karena teknologi di pasaran bersifat umum.

**Tabel 5 Technical Feasibility**

|  |  |
| --- | --- |
| **Item Penilaian** | **Penilaian** |
| Ketersediaan teknologi di pasaran | Mudah |
| Kemudahan dalam pengoperasian | Mudah |

1. Legal Feasibility (Kelayakan Legal)

Semua perangkat lunak yang diguanakan sistem ini bersifat *open source* untuk Bahasa pemrograman, *framework*, serta SDK dan *close source* untuk sistem operasi sehingga secara aspek hukum dapat disebut layak karena tidak melanggar hukum yang berlaku.

1. *Schedule Feasibility* (Kelayakan Jadwal)

**Tabel 6 Schedule Feasibility**

|  |  |
| --- | --- |
| ID Kegiatan | Gugus Tugas Proyek |
| **1** | **Perencanaan** |
| 1.1 | Identifikasi Masalah |
| 1.2 | Perumusan Masalah |
| 1.3 | Pengumpulan Data |
| **2** | **Analisis** |
| 2.1 | Analisis Kebutuhan Sistem |
| **3.** | **Perancangan** |
| 3.1 | Desain Database |
| 3.2 | Desain Sistem |
| 3.3 | Merancang Program |
| **4** | **Implementasi** |
| 4.1 | Coding |
| 4.2 | Pengujian |
| 4.3 | Instalasi |
| 4.4 | Dokumentasi |

Dijelaskan tentang penjabaran penentu waktu yang diharapkan dalam pelaksanaan proyek.

**Penjabaran Penentu Waktu yang Diharapkan**

**Tabel 7 Penjabaran Penentu Waktu**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | **ID Kegiatan** | **Waktu**  **Optimis (a)** | **Waktu**  **Realistis (m)** | **Waktu**  **Pesimis (b)** | **Waktu**  **yang diharapkan** |
| 1 | 1.1 | 3 | 4 | 6 | 4 |
| 2 | 1.2 | 2 | 3 | 4 | 3 |
| 3 | 1.3 | 5 | 6 | 7 | 5 |
| 4 | 2.1 | 2 | 3 | 5 | 3 |
| 5 | 3.1 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| 6 | 3.2 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 7 | 3.3 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 8 | 4.1 | 34 | 34 | 35 | 34 |
| 9 | 4.2 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| 10 | 4.3 | 1 | 2 | 4 | 1 |
| 11 | 4.4 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Total | | 58 | 65 | 80 | 65 |

ET =

58+4(65)+80

6

Keterangan Formula:

ET = Expected Time

a = Waktu Optimis

b = Waktu Pesimis

m = Waktu Realistis

Berdasarkan table di atas diketahui bahwa proyek ini diharapkan selesai paling cepat dalam jangka waktu 58 hari, dengan estimasi paling lama proyek ini memerlukan waktu 65 hari. Maka dapat dikatakan proyek ini telah memenuhi kelayakan jadwal pengerjaan.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Task Name | Start Date | End Date | Duration (day) |
| 1.1 | Identifikasi Masalah | 21/02/2023 | 24/02/2023 | 3 |
| 1.2 | Perumusan Masalah | 27/02/2023 | 01/03/2023 | 2 |
| 1.3 | Pengumpulan Data | 02/03/2023 | 07/03/2023 | 5 |
| 2.1 | Analisis Kebutuhan  Sistem | 08/03/2023 | 10/03/2023 | 2 |
| 3.1 | Desain Database | 13/03/2023 | 15/03/2023 | 2 |
| 3.2 | Desain Sistem | 16/03/2023 | 20/03/2023 | 4 |
| 3.3 | Merancang Program | 21/03/2023 | 24/03/2023 | 3 |
| 4.1 | Coding | 27/03/2023 | 05/05/2023 | 34 |
| 4.2 | Pengujian | 08/05/2023 | 09/05/2023 | 1 |
| 4.3 | Instalasi | 10/05/2023 | 10/05/2023 | 1 |
| 4.4 | Dokumentasi | 11/05/2023 | 12/05/2023 | 1 |

1. Penjadwalan

Sistem informasi ini diharapkan dapat selesai dalam waktu 58 hari. Proses penjadwalan pada proyek ini dimulai dengan perencanaan proyek, sampai pada tahap akhir yakni pada tahap instalasi system. Setiap kegiatan dalam penyelesaian proyek memiliki waktu yang berbeda – beda sesuai dengan kesulitan kegiatan tersebut yang dapat dilihat pada tabel:

**Tabel 8 Penjadwalan**



1. Pemikiran Teoritis