**PROPOSAL PENELITIAN**

**Pembangunan Aplikasi Donasi dengan framework flutter**

Disusun untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah Metode Penelitian

Dosen Pengampu :

**Dr. Ayi Purbasari, ST., MT.**



Disusun oleh :

**Nurul Fauziah (173040092)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG  
2019/2020**

## Latar Belakang

Pada zaman modern ini perkembangan teknologi semakin pesat ditandai dengan adanya otomatisasi proses-proses yang dahulunya manual kini telah beralih menggunakan bantuan teknologi. Ditambah dengan manusia yang semakin hari semakin ingin menerima dan melakukan proses yang cepat dan mudah dilakukan. Aspek kesehatan, pendidikan, eknonomi, dan sosial pun kini sudah banyak yang menggunakan teknologi. Masyarakat didunia sudah bisa saling berkomunikasi, bekerjasama dan saling membantu meskipun terhalang oleh jarak yang sangat jauh. Kini jarak yang jauh dan juga proses yang membutuhkan waktu yang lama sudah ditinggalkan oleh sebagian masyarakat didunia yang lebih memilih menggunakan jaringan internet untuk berkomunikasi dan saling membantu satu sama lain.

Negara yang telah beralih untuk menerapkan teknologi dalam aspek kehidupan salah satunya adalah negara Indonesia, yang menerapkan kecanggihan teknologi saat ini. Dibarengi dengan pesat nya tingkat penggunaan internet baik dalam pemerintahan ataupun dalam masyarakat. Kemajuan teknologi yang banyak muncul saat ini sangat digaungi atau disukai karena menurut survey ... kebanyakan orang indonesia menyukai sesuatu hal yang cepat dan singkat (survey). Penerapan teknologi saat ini yang membuat proses yang dahulunya memakan waktu yang lama kini menjadi mudah dan cepat, di Indonesia sendiri kemajuan teknologi sudah diterapkan dalam segi pendidikan, penjualan, pembelian, kesehatan, hiburan, sosial dll.

Tak dipungkiri bahwa teknologi dalam aspek sosial banyak digunakan, orang-orang yang biasanya saling bertemu untuk melakukan komunikasi kini beralih dengan melakukan komunikasi jarak jauh menggunakan internet. Namun teknologi sosial kebanyakan digunakan hanya sebatas untuk berbagi like di media sosial. Disisi lain maraknya beredar fenomena orang-orang yang tidak mampu di media sosial, ditambah dengan krisis ekonomi yang sedang terjadi saat ini. Dengan fenomena tersebut kepedulian masyarakat mulai terbangun dengan mengadakan *crowdfunding* (menggalang dana) dan memberikan donasi tersebut kepada orang-orang yang membutuhkan.

Dikutif dari wikipedia donasi atau sumbangan adalah sebuah pemberian pada umumnya bersifat secara fisik oleh perorangan atau badan hukum, pemberian ini mempunyai sifat sukarela dengan tanpa adanya imbalan bersifat keuntungan kepada orang lain. Kini transformasi teknologi juga diikuti pada cara kita berdonasi yaitu peralihan dari sistem *offline* (secara langsung memberikan donasi kepada orang yang membutuhkan, masjid dll) ke *online*. Sistem donasi secara *online* banyak dilakukan saat ini selain dalam rangka untuk menolong juga karena proses pembayaran nya yang sangat mudah. Contohnya adalah melakukan donasi melalui aplikasi mobile kitabisa, dimana kita dapat memberikan donasi kepada penggalang dana untuk disalurkan kepada orang yang membutuhkan, proses pembayaran nya pun dilakukan secara *online.*

HMTIF Universitas Pasundan adalah lembaga organisasi di tingkat program studi Teknik Informatika. HMTIF merupakan wadah mahasiswa di program studi untuk mengembangkan potensi diri. Selain mengadakan kegiatan yang bertujuan mengembangkan diri Mahasasiswa HMTIF juga sering melakukan kegiatan-kegiatan sosial. Banyak nya kegiatan yang dilaksanakan terkadang membutuhkan biaya yang tidak sedikit sehingga para Mahasiswa melakukan kegiatan tambahan untuk mendapatkan dana. Contoh nya seperti menggalang dana untuk korban bencana yang dilaksanakan disekitaran kelas atau kampus. Hal ini dinilai kurang efektif dilakukan karena jangkauan donatur yang kurang luas dan proses pembayaran nya konvensional dimana donatur harus datang ketempat penggalangan dana.

Karena di HMTIF Universitas Pasundan belum menggunakan teknologi dalam penggalangan dana baik untuk kegiatan Mahasiswa ataupun sosial, maka dalam proses pengumpulan dana masih belum efektif dan efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah teknologi yang mempercepat proses penggalangan dana yaitu dengan menggunakan proses pembayaran secara online.

(flutter) => kelebihan dan kekurangan

Teknologi yang diterapkan adalah API untuk payment gateway pada pembangunan aplikasi mobile menggunakan framework flutter. Dimana API akan di integrasikan dengan metode pembayaran pada proses pembangunan mobile aplikasi menggunakan framework flutter. Penggunaan teknologi ini diharapkan untuk mempermudah proses pembuatan metode pembayaran secara online pada aplikasi mobile.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat tugas akhir dengan judul Penerapan API Payment pada metode pembayaran aplikasi donasi menggunakan flutter (studi kasus aplikasi donasi HMTIF UNPAS)

* Identifikasi Masalah
* Bagaimana membuat aplikasi mobile menggunakan framework flutter?(daplikasi donasi)
* Bagaimana membuat aplikasi mobile yang dapat melakukan pembayaran secara online menggunakan framework flutter?
* Apakah terdapat *plugin* pembayaran untuk framework flutter?
* Bagaimana mengintegrasikan *payment gateway* dengan framework flutter?
* Tujuan Tugas Akhir
* Mengetahui seberapa cepat (frameworkflutter bisamelakukanpengembangan aplikasi mobile pembayaran secara online)melakukan pengembangan aplikasi mobile yang dapat melakukan menggunakan framework flutter
* Mengetahui seberapa mudah mengintegrasikan API dengan aplikasi donasi
* Mengetahui seberapa banyak plugin (yang support flutter)yang dapat menunjang pembangunan payment gateway pada aplikasi donasi menggunakan
* Lingkup Masalah

Penelitian ini meliputi pembangunan aplikasi donasi HMTIF Universitas Pasundan yang menggunakan metode pembayaran online dengan framework flutter.

Manusia sebagai khalifah di muka bumi diciptakan untuk menjadi pemimpin  
dan menjaga kelangsungan kehidupan di muka bumi. Pemaknaan pemimpin ini  
senantiasa harus ada tatanan tugas untuk saling kerjasama dengan manusia yang  
lain, karena manusia juga sebagai makhluk sosial yang saling membantu  
menjalankan keseimbangan dalam segala bidang seperti alam, sosial, budaya,  
ekonomi, dan yang lainnya.  
 “Makhluk sosial” dimaksudkan yaitu manusia yang saling membantu untuk  
melengkapi kebutuhan mereka sehari-hari dengan proses hubungan sesama manusia  
(hablu minan nas) seperti kegiatan traksaksional (tijari) untuk memperoleh sebuah  
keuntungan contohnya perdagangan, kerjasama bisnis, dan kegiatan komersiil  
lainnya. Selain itu, manusia menjalankan fungsi kegiatan sosial (tabbaru’) untuk  
saling tolong-menolong tanpa mengharapkan imbalan dari manusia dan diniatkan  
untuk mencari pahala dari sisi Allah swt contohnya infaq, hibah, sedekah, zakat, dan  
wakaf.  
 Begitupun kita sebagai seorang Mahasiswa diwajibakan untuk saling mengerti dan bahu membahu melakukan kegiatan sosial baik dalam lingkungan kampus ataupun dilingkungan masyarakat. Kegiatan sosial ditujukan kepada seseorang/sekelompok orang yang mengalami musibah atau bencana, kekurangan dalam hal materi, membantu keterbatasan literasi, dan membantu dalam mensupport berbagai acara/kegiatan baik didalam kampus Universitas Pasundan atau dilingkungan masyarakat.

Bencana bisa terjadi karena alam atau faktor manusia itu sendiri.  
Peran manusia di dalam terjadinya bencana yaitu untuk membantu  
meringankan beban mereka dengan mengumpulkan sumbangan atau donasi dapat  
berupa uang, baju, sembako, perlengkapan sekolah, perlengkapan rumah tangga,  
selimut, dan yang lainnya. Praktiknya mereka koordinasikan untuk proses  
sumbangan dari pengumpulan, perhitungan, pengelolaan hingga penyampaian  
bantuan kepada para korban bencana, dengan kerjasama dari beberapa pihak untuk  
melakukan kegiatan donasi tersebut.  
Kemajuan teknologi di zaman sekarang membuat tugas dan pekerjaan  
manusia semakin dimudahkan, semua menjadi praktis dan cepat termasuk didalam  
penggalangan bantuan donasi untuk kegiatan sosial dengan menggunakan sistem  
online.   
 Tidak adanya sistem atau platform yang dapat menampung dan mengelola kegiatan sosial donasi ini membuat sulitnya komunikasi antara Penampung / pemilik kegiatan sosial dengan para donatur atau khusus nya para mahasiswa, staf atau alumni Universitas Pasundan  
yang akan menyumbangkan dana nya untuk ikut membantu kegiatan sosial.  
Dengan berbagai alasan tersebut terfikir untuk membuat galang dana dan  
donasi online berbasis open platform yang semua mahasiswa atau alumni Universitas Pasundan bisa menggunakan dan  
mengakses website tersebut untuk kegiatan sosial mereka yang tidak melanggar  
peraturan hukum, serta dengan sistem keuangan yang transparan dan dapat  
dipertanggungjawabkan dengan para campaigner membuat resume atau laporan  
ketika dana telah disumbangkan kepada target donasi. Sebuah website DoneAndSee  
untuk tempat crowdfunding (menggalang dana) dan donasi berbasis online yaitu  
doneandsee.com, website online tersebut sebagai tempat untuk mewadahi seluruh  
kegiatan sosial dari mahasiswa, staf ataupun para alumni yang bertujuan untuk berdonasi.

## Rumusan Masalah

* Mahasiswa Universitas Pasundan banyak yang tidak bisa membayar dpp karena kesenjangan materi (tidak punya uang)
* Tidak ada nya wadah bagi para alumni unpas untuk menyalurkan dana atau donasi kepada adik-adiknya nya di Universitas Pasundan.
* Mengelola penampungan bantuan berupa literasi
* Menangani/ mengantisipasi dana yang diperlukan secara tiba-tiba.
* Membantu mengumpulkan dukungan bagi acara kampus yang berhubungan dengan kegatan sosial

## Mencari Solusi Masalah

* Membuat sistem aplikasi yang dapat mengelola bantuan untuk mahasiswa yang mengalami keterbatasan biaya dalam perkuliahan serta bantuan biaya lainnya.
* Membuat sistem aplikasi yang yang dapat mengelola bantuan berupa literasi
* Membuat sistem aplikasi yang yang dapat mengelola donasi yang diberikan oleh para mahasiswa, staf atau alumni

**Daftar Pustaka**

Sarker Abeed and G. C. Hamey, L. 2010. *Improved Reconstruction of Flutter Shutter Images for Motion Blur Reduction.* DOI Bookmark.

Wu Wenhao. 2018. *React Native vs Flutter, cross-platform mobile application frameworks.* Metropolia.

Tajul Arifin A, Aishah Arshad N, Muneeza Aishath. *The Application of Blockchain Technology in Crowdfunding: Towards Financial Inclusion via Technology.* 2018. New Millennium Discoveries Ltd.