

MEMBANGUN APLIKASI ***PENGGALANGAN DONASI***

**KOMUNITAS YOUTHPED INDONESIA
DENGAN TEKNIK CROWDFUNDING**

Syahid Adli
Desi Sihamita
Arisantoso



MEMBANGUN APLIKASI PENGGAALANGAN DONASI

KOMUNITAS YOUTHPED INDONESIA
DENGAN TEKNIK CROWDFUNDING

Perkembangan teknologi menjamin manusia untuk memenuhi kebutuhan akan informasi yang semakin mudah diakses dari manapun dan kapanpun melalui media teknologi yakni internet dan website. Melalui teknologi tersebut, interaksi manusia tentunya akan lebih fleksibel dan cepat untuk mencapai visi, misi dan tujuan dari organisasi atau komunitasnya. Berbicara tentang komunitas, secara harfiahnya adalah sebuah interaksi kelompok sosial di lingkungan masyarakat, dimana terdiri dari berbagai macam individu. Youthped Indonesia salah satu komunitas yang bergerak dibidang metal healty, self development/self improvement untuk kaum pemuda. Komunitas ini mengadakan event-event terkait dengan mental healty. Untuk mencapai event besar tersebut dibutuhkan sejumlah dana yang tidak sedikit sehingga peranan para donatur sangat dibutuhkan untuk keberhasilan event. Selanjutnya untuk mempermudah komunitas Youthped Indonesia mendapat dana dari para donatur dibutuhkan wadah atau media untuk donasi bagi para donaturnya. Selama ini, donasi untuk setiap kegiatan/event masih dilakukan dengan mengumpulkan dananya menggunakan metode door to door (depan pintu) tentunya dinilai kurang efektif dikarenakan terlalu memakan banyak waktu, tenaga, dan tambahan biaya operasional yang dibutuhkan. Kemudian akuntabilitasnya pun menjadi dipertanyakan apakah dana yang diperoleh berjumlah sama dengan yang diberikan donatur. Untuk menjawab masalah tersebut yaitu dengan membangun aplikasi penggalangan donasi event berbasis website dengan menggunakan teknik crowdfunding agar pengelolaan donasi mudah diakses para donatur, transparansi pengelolaan keuangan juga terjamin.

**MEMBANGUN APLIKASI
PENGALANGAN DONASI
KOMUNITAS YOUTHPED INDONESIA
DENGAN TEKNIK CROWDFUNDING**

Syahid Adli
Desi Sihamita
Arisantoso



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**MEMBANGUN APLIKASI
PENGALANGAN DONASI
KOMUNITAS YOUTHPED INDONESIA
DENGAN TEKNIK CROWDFUNDING**

Penulis : Syahid Adli
Desi Sihamita
Arisantoso

Desain Sampul : Eri Setyawan

Tata Letak : Herlina Sukma

ISBN : 978-623-487-083-1

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, AGUSTUS 2022**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi :
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan proyek ini. Penulisan laporan ini merupakan buah karya dari pemikiran dari para penulis yang diberi judul **MEMBANGUN APLIKASI PENGGALANGAN DONASI KOMUNITAS YOUTHPEP INDONESIA DENGAN TEKNIK CROWDFUNDING** Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi kami untuk menyelesaikan karya ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih khususnya kepada Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT, Ketua Program Studi Teknik Informatika, Dosen pembimbing, dan pihak-pihak lainnya yang telah membantu penyusunan laporan ini. Sehingga buku ini bisa hadir di hadapan pembaca.

Perkembangan teknologi menjamin manusia untuk memenuhi kebutuhan akan informasi yang semakin mudah diakses dari manapun dan kapanpun melalui media teknologi yakni *internet* dan website. Melalui teknologi tersebut, interaksi manusia tentunya akan lebih fleksibel dan cepat untuk mencapai visi, misi dan tujuan dari organisasi atau komunitasnya. Berbicara tentang komunitas, secara harfiahnya adalah sebuah interaksi kelompok sosial di lingkungan masyarakat, dimana terdiri dari berbagai macam individu. Youthped Indonesia salah satu komunitas yang bergerak dibidang *mental health, self development/self improvement* untuk kaum pemuda. Komunitas ini mengadakan event-event terkait dengan *mental health*. Untuk mencapai event besar tersebut dibutuhkan sejumlah dana yang tidak sedikit sehingga peranan para donatur sangat dibutuhkan untuk keberhasilan event. Selanjutnya untuk mempermudah komunitas Youthped Indonesia mendapat dana dari para donatur dibutuhkan wadah atau media untuk donasi bagi para donaturnya. Selama ini, donasi untuk setiap kegiatan/event masih dilakukan dengan mengumpulkan dananya menggunakan metode *door to door* (depan pintu) tentunya dinilai kurang efektif dikarenakan terlalu memakan banyak waktu, tenaga, dan tambahan biaya operasional yang dibutuhkan.

Kemudian akuntabilitasnya pun menjadi dipertanyakan apakah dana yang diperoleh berjumlah sama dengan yang diberikan donatur. Untuk menjawab masalah tersebut yaitu dengan membangun aplikasi penggalangan donasi event berbasis website dengan menggunakan teknik *crowdfunding* agar pengelolaan donasi mudah diakses para donatur, transparansi pengelolaan keuangan juga terjamin.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan guna penyempurnaan buku ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih atas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga buku ini akan membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Tim
Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 KONSEP ANALISIS SISTEM	3
A. Definisi Membangun	3
B. Definisi Aplikasi	3
C. Pengertian Penggalangan Dana	4
E. Pengertian Donasi.....	4
F. Teknik Crowdfunding.....	4
G. Pengertian Komunitas	5
H. UML	6
I. Entity Relationship Diagram (ERD)	15
J. Laravel	16
K. MySQL dan Basis Data	17
BAB 3 KEBUTUHAN FUNGSIONAL DAN NON FUNGSIONAL.....	19
A. Spesifikasi Kebutuhan Sistem	19
B. Kebutuhan Fungsional	19
C. Kebutuhan Non Fungsional	20
1. Perangkat Lunak (Software)	20
2. Perangkat Keras (Hardware)	21
BAB 4 PERMODELAN PERANGKAT LUNAK	22
A. Diagram Perancangan Sistem	22
1. Diagram Blok Sistem	22
B. Use Case Diagram.....	23
C. Activity Diagram.....	27
1. Activity Diagram Kategori.....	27
2. Activity Diagram Projek.....	28
3. Activity Diagram Donasi	29
4. Activity Diagram Laporan.....	30
5. Activity Diagram Pencairan Dana.....	31
D. Sequence Diagram.....	32
1. Sequence Diagram Kategori.....	32
2. Sequence Diagram Projek	33
3. Sequence Diagram Donasi	33
4. Sequence Diagram Laporan.....	34
5. Sequence Diagram Pencairan Dana	35
E. Entity Relationship Diagram	35
BAB 5 PERANCANGAN BASIS DATA	36

A. Perancangan Basis Data.....	36
1. Tabel Users	36
2. Tabel Role	37
3. Tabel Projek.....	38
4. Tabel Kategori.....	39
5. Tabel Donasi.....	40
6. Tabel Pembayaran	41
7. Tabel Bank	42
BAB 6 PERANCANGAN ANTAR MUKA (USER INTERFACE).....	43
A. Perancangan Halaman Login dan Register.....	43
B. Perancangan Halaman Beranda Admin	44
1. Perancangan Halaman Dashboard Admin.....	44
2. Perancangan Halaman Kategori Admin.....	45
3. Perancangan Halaman Projek Admin.....	45
4. Perancangan Halaman Tambah Projek.....	46
5. Perancangan Halaman Detail Projek	47
C. Perancangan Halaman Pengguna.....	47
1. Rancangan Halaman Landing Page Pengguna	47
2. Rancangan Halaman Contact Pengguna	49
3. Rancangan Halaman Tentang Kami Pengguna	50
4. Rancangan Halaman Donasi Pengguna	51
5. Rancangan Halaman Detail Donasi Pengguna	52
6. Rancangan Halaman Donasi.....	53
7. Rancangan Halaman Proses Pembayaran	54
8. Rancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran	54
9. Rancangan Halaman Galang Dana Pengguna	55
BAB 7 IMPLEMENTASI APLIKASI.....	56
A. Tampilan Aplikasi.....	56
1. Tampilan Halaman login dan register	56
2. Tampilan Halaman Dashboard Admin	57
3. Tampilan Halaman Kategori	57
4. Tampilan Halaman Projek	58
5. Tampilan Halaman Tambah Projek	58
6. Tampilan Halaman Detail Projek.....	59
7. Tampilan Halaman Landing Page	59
8. Tampilan Halaman kontak	60
9. Tampilan Halaman Tentang Kami.....	60
10. Tampilan Halaman Daftar Projek	61
11. Tampilan Halaman Detail Projek User	61
12. Tampilan Halaman Donasi	62
13. Tampilan Halaman Proses Pembayaran.....	62

14. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	63
15. Tampilan Halaman Galang Dana.....	63
BAB 8 PENUTUP	65
A. Kesimpulan.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
TENTANG PENULIS	68



**MEMBANGUN APLIKASI PENGGALANGAN DONASI
KOMUNITAS YOUTHPED INDONESIA DENGAN TEKNIK
CROWDFUNDING**

**Syahid Adli
Desi Sihamita
Arisantoso**



BAB 1

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menjamin manusia untuk memenuhi kebutuhan akan informasi yang semakin mudah diakses dari manapun dan kapanpun melalui salah satu media teknologi yakni internet dan aplikasi website. Melalui teknologi tersebut, interaksi manusia tentunya akan lebih fleksibel dan cepat untuk mencapai visi, misi dan tujuan dari organisasi atau komunitasnya.

Berbicara tentang komunitas, secara harfiahnya adalah sebuah interaksi kelompok sosial di lingkungan masyarakat dimana terdiri dari berbagai individu. Setiap individu tersebut akan saling memberikan interaksinya dengan lingkungan tertentu. Seperti halnya setiap individu memiliki ketertarikan dan latar belakang yang sama, meskipun demikian komunitas tersebut diciptakan atau yang lahir memiliki arti tersendiri sesuai dengan konteksnya. Dalam sebuah survey kontemporer yang digunakan dalam hal ini, Gracia, Giuliani dan Wiensfeld menemukan bahwa diperlukan satu atau lebih konsep dasar untuk membentuk suatu komunitas. Seperti halnya berbagai macam bentuk kelompok lainnya, pembentukan komunitas juga memiliki beberapa manfaat bagi setiap anggotanya, seperti tempat atau media penyebaran informasi, kemudian terbentuknya hubungan antar sesama anggota komunitas, dan juga dapat saling membantu atau saling mendukung sesama anggota.

BAB

2

KONSEP ANALISIS SISTEM

A. Definisi Membangun

Pengertian bangun atau pembangunan sistem menurut Pressman (2002), kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian.

B. Definisi Aplikasi

Menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya (2014), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user. Pengertian aplikasi menurut para ahli:

1. Pengertian aplikasi menurut Jogiyanto (1999:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

BAB 3

KEBUTUHAN FUNGSIONAL DAN NON FUNGSIONAL

A. Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Analisis spesifikasi kebutuhan sistem adalah yang mencakup tentang kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan spesifikasi kebutuhan yang berhubungan dengan beberapa fungsi-fungsi dalam sistem aplikasi. Sedangkan spesifikasi kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan-kebutuhan yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan sistem.

B. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan-kebutuhan fungsional yang dibutuhkan pada aplikasi *crowdfunding* pada komunitas Youthped Indonesia Adalah sebagai berikut:

1. Aktor yang akan berpengaruh pada penggunaan sistem adalah *admin dan user*.
2. Memfasilitasi *admin dan user* untuk dapat melakukan login sistem.
3. Memfasilitasi *admin* untuk dapat mengelola projek.
4. Memfasilitasi *admin* untuk dapat mengelola donatur.
5. Memfasilitasi *admin* untuk dapat mengkonfirmasi donasi.
6. Memfasilitasi *admin* untuk dapat mengkonfirmasi pencairan dana.
7. Memfasilitasi *admin* untuk dapat mengelola kontak masuk.
8. Memfasilitasi *admin* untuk dapat mengelola *subscriber*.
9. Memfasilitasi *admin* untuk dapat membuat laporan penggalang dana.

BAB 4

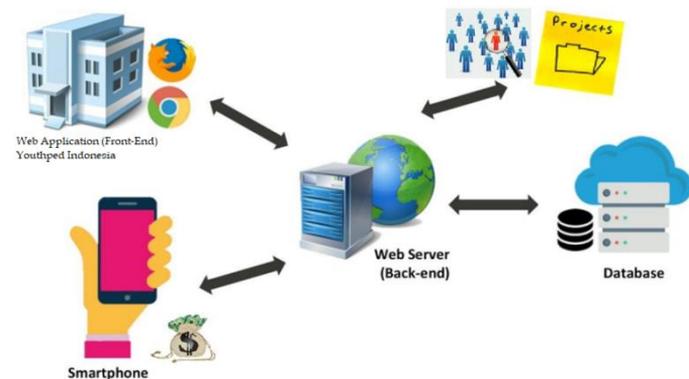
PERMODELAN PERANGKAT LUNAK

A. Diagram Perancangan Sistem

Setelah dilakukan beberapa tahapan dalam menganalisis berbagai kebutuhan aplikasi sistem, selanjutnya dapat dilakukan beberapa perancangan aplikasi meliputi perancangan diagram blok sistem, alur kerja sistem dan perancangan model dalam bentuk *Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Selain itu, ada perancangan antarmuka pengguna dalam bentuk mockup yang akan dibahas pada bab 6.

1. Diagram Blok Sistem

Selanjutnya membuat rancangan diagram blok sistem dari sistem aplikasi *crowdfunding* pada komunitas *Youthped Indonesia*.



Gambar 1. Rancangan Diagram Blok

BAB 5

PERANCANGAN BASIS DATA

A. Perancangan Basis Data

Rancangan basis data memuat detail tabel-tabel yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem aplikasi *crowdfunding* pada komunitas Youthped Indonesia. Adapun beberapa tabel tersebut dijelaskan pada tabel dibawah ini.

1. Tabel Users

Nama Tabel	Users
Fungsi	Untuk menyimpan data pengguna
Media	Hardisk
Primary Key	Id
Foreign Key	Role

Tabel 6.Users

Nama Field	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
Id	Bigint	10	Nomor identitas untuk id
Name	Varchar	50	Field untuk nama pengguna
Email	Varchar	50	Field untuk email pengguna
Password	Varchar	10	Field untuk password pengguna
Phone	Varchar	15	Field untuk nomor telepon pengguna

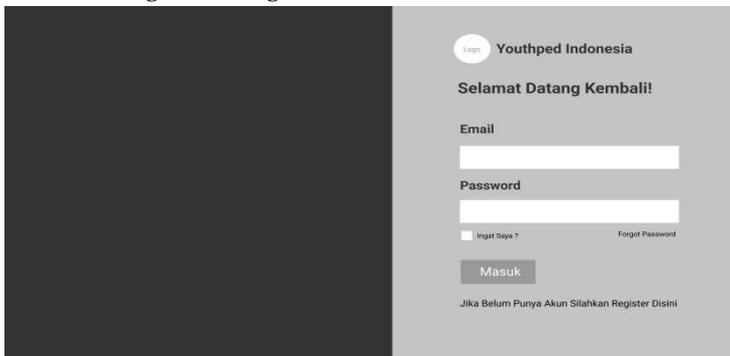
BAB

6

PERANCANGAN ANTAR MUKA (USER INTERFACE)

A. Perancangan Halaman Login dan Register

Pada saat pengguna ingin melakukan login untuk masuk kedalam akun admin atau akun donatur akan dihadapkan pada halaman login, maka pengguna diharuskan memiliki akun admin atau donatur agar dapat masuk kedalam akun tersebut. Apabila donatur tidak memiliki akun maka bisa membuat akun dengan mengisi halaman register. Berikut perancangan halaman login dan register.



Logo Youthped Indonesia

Selamat Datang Kembali!

Email

Password

Ingat Saya ? [Forgot Password](#)

Masuk

Jika Belum Punya Akun Silahkan Register Disini

BAB

7

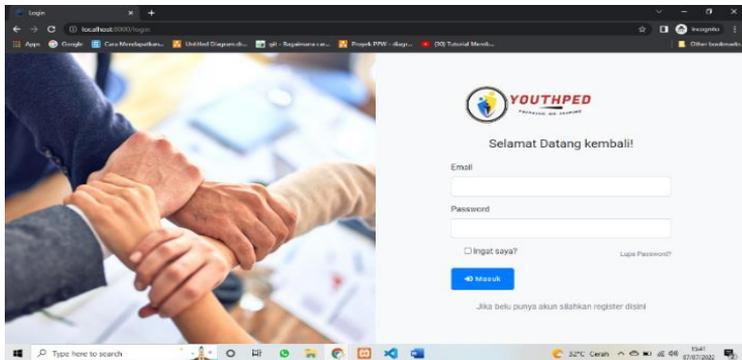
IMPLEMENTASI APLIKASI

A. Tampilan Aplikasi

Pada bagian ini akan menjelaskan tampilan-tampilan halaman program saat dijalankan.

1. Tampilan Halaman login dan register

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman login dan register yang merupakan halaman masuk kedalam sistem sesuai dengan hak akses pengguna.



BAB

8

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari membangun aplikasi penggalangan donasi pada komunitas youthped indonesia dengan teknik crowdfunding berbasis website sebagai berikut:

1. Aplikasi ini memuat data-data yang berkaitan dengan pengelolaan halaman kategori, halaman projek, halaman donatur, halaman daftar donasi, halaman pencairan dana, kontak, subscriber
2. Aplikasi penggalangan dana ini dapat memfasilitasi admin untuk dapat membuat laporan bulanan dari setiap donasi yang didapat.
3. Aplikasi ini dapat memfasilitasi user untuk dapat melakukan donasi, galang dana, melihat daftar donasi, dan juga dapat melakukan pencairan dana dari donasi yang di dapat dari setiap projek.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansar Firman, A., Jenderal Perimbangan Keuangan, D., & Keuangan, K. R. (2021). Jurnal Tata Sejuta Stia Mataram Pemberdayaan Masyarakat Di Desa Berbasis Komunitas. *Jurnal Tata Sejuta*, 7(1). <http://ejournalstiamataram.ac.id>
- Bahrul Ulum, M., Akbar, H., & Hanifatul Azizah, A. (2022). *Aplikasi DonasiKu Berbasis Android* (Vol. 10, Issue 1).
- Effendi, M. R., Narji, M., & Saputra, Y. S. N. (2021). Pengembangan Aplikasi Penggalangan Dana Menggunakan Konsep Crowdfunding Berbasis Mobile Pada Pesantren Al Qur'an Mafatih. *Jurnal Sistem Informasi*, vol.8, No.2, 65–80. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/717>
- Firman, A. A. (2021). Pemberdayaan Masyarakat di Desa Berbasis Komunitas: Review Literatur. *Jurnal Ilmiah Tata Sejuta STIA Mataram*, 7(1), 132–146. <https://doi.org/10.32666/tatasejuta.v7i1.196>
- Firman, A., Wowor, H. F., & Najoan, X. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. In *Teknik Elektro dan Komputer* (Vol. 5, Issue 2).
- Fridayanthie, E. W., & Mahdiati, T. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Intranet(Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol.IV, 1–13. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/viewFile/1264/1029>
- Handojo, A., Wibowo, A., & Rosalina. (2015). *Aplikasi Crowdfunding Sebagai Perantara Penggalangan Dana Berbasis Website dan Facebook Application*.

- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, 6(1), 1-15. <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- Purnama Sari, D., Wijanarko, R., & Menoreh Tengah, J. X. (2019). *Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus Di Rumah Kamera Semarang)*. 2(1), 32-36.
- Supriadi. (2020). Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Pengembalian Uang Dalam Bentuk Donasi (Konsumen Minimarket Alfamart Almahera II Kelurahan Surabaya Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu) SKRIPSI.
- Tengland, P.-A. (2012). Behavior change or empowerment: on the ethics of health promotion strategies. *Public Health Ethics*, 5(2), 140-153. <https://doi.org/10.1093/phe/phs022>.
- Widarma, A., & Rahayu, S. (2017). Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada Pt. Pp London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate-Kabupaten Asahan. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2). <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/303/253>

TENTANG PENULIS

PENULIS 1

(Desi Sihamita)



Penulis yang bernama **Desi Sihamita** adalah perempuan kelahiran Bengkulu pada tanggal 17 Desember 2002 Merupakan anak ketiga dari 5 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Depok, tinggal bersama orang tua sampai kuliah.

Riwayat pendidikan dimulai dari, Mi Al-Muhajiriyah (tahun 2008-2014), SMP Utama (Tahun 2014-2017), SMKs Informatika Utama (Tahun 2017-2020), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2020-2024).

Saat ini aktif dalam kegiatan Organisasi BEM, membuat saya semakin cinta akan hidup sosial, membuat saya semakin yakin kalau hidup harus berguna untuk orang lain. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2020 Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satunya Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM). Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu mata kuliah untuk membuat aplikasi manajemen pertanian menggunakan java.

PENULIS 2

(Syahid Adli)



Penulis yang bernama Syahid Adli adalah laki-laki kelahiran Jakarta pada tanggal 27 Mei 2002 yang merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Menghabiskan masa kecilnya di Jakarta, tinggal bersama orang tua sampai kuliah.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK AL-Amjad (tahun 2007-2008), SDN 05 Pagi (tahun 2008-2014), SMP (2014-2017), SMA/SMK (tahun 2017-2020), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2020-2024).

Saat ini aktif dalam kegiatan Organisasi Majelis Permusyawaratan Mahasiswa (MPM), membuat saya semakin cinta akan hidup sosial, membuat saya semakin yakin kalau hidup harus berguna untuk orang lain. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2020. Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satunya Majelis Permusyawaratan Mahasiswa (MPM). Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Dalam mengembangkan ilmu pemrograman saya juga sering belajar pemrograman dari internet, karena menurut saya dari perkuliahan saja tidak cukup untuk memperdalam ilmu pemrograman.

PENULIS 3

Arisantoso



Penulis yang bernama Arisantoso, S.T., M.Kom lahir di Jakarta pada 17 September 1982 adalah anak kedua dari tiga bersaudara yang menamatkan sekolah dasar di SD Marsudi Luhur Jakarta, selanjutnya sekolah menengah pertama di SMPN 145 Jakarta. Pada tahun 1998 penulis menempuh perjalanan ke Kota Yogyakarta untuk melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Pancasakti yang terletak di Jalan Sompilan Keraton Yogyakarta. Setelah Lulus penulis kembali Ke Jakarta dan menempuh Pendidikan Tinggi di Universitas Islam Attahiriyah, Jakarta dan penulis berhasil meraih gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika pada Tahun 2005.

Setelah Lulus penulis mengabdikan diri untuk mengajar dengan diangkat sebagai Dosen Tetap Universitas Islam Attahiriyah serta diberikan tugas tambahan menjabat Kepala Laboratorium Komputer di Fakultas Teknik Universitas Islam Attahiriyah, Jakarta sampai Tahun 2011. Beberapa tahun kemudian penulis melanjutkan Studi Program Magister Ilmu Komputer (S2) di Universitas Budi Luhur dan berhasil menyelesaikan S2 pada Tahun 2013. Penulis diberi amanah untuk menjabat sebagai sekretaris Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2013 - 2018. Pada Tahun 2018 penulis diberi amanah oleh Yayasan Addiniyah Attahiriyah untuk menjabat sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Attahiriyah hingga Tahun 2020, dan saat itu juga mengajar sebagai Dosen Luar Biasa Tahun Akademik 2019/2020 di STMIK Nusa Mandiri (saat ini telah Menjadi Universitas Nusa Mandiri).

Selanjutnya penulis pindah homebase di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi (STTI) NIIT pada bulan Maret Tahun 2021 dan diberi amanah oleh Ketua STTI NIIT untuk menjabat sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika hingga sekarang. Di sela kesibukannya penulis masih sempat meluangkan waktunya untuk menulis, baik dengan dosen ataupun bersama Mahasiswa. Tulisan

yang telah diterbitkan berupa buku diantaranya Interaksi Manusia dan Komputer (Dulu, Kini, dan Masa Depan), Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Modul Komputer dan Masyarakat, Cara mudah membangun dan mengimplementasikan aplikasi portal rukun tetangga untuk meningkatkan kinerja pelayanan warga, Aplikasi Sistem Informasi Kepegawaian Indoportal Fintopia Berbasis Website, Perancangan Aplikasi Digital Arsip Kampus Dalam Meningkatkan Kuantitas Dan Kualitas Publikasi Karya Ilmiah Mahasiswa Dan Dosen Di Perguruan Tinggi, Perancangan Marketplace Koperasi Umkm Indonesia Sejahtera (Komindo), Aplikasi Jadwal Kajian Keagamaan Pada Platform Android Menggunakan Metode Waterfall. Selain aktif di perguruan tinggi penulis juga bekerja sebagai seorang sistem analis pada CV. Sigmatama Curup Tengah Kab. Rejang Lebong, Bengkulu sejak bulan februari 2020 hingga saat ini. Selanjutnya penulis juga bekerja sebagai Kepala Koordinator IT di Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Ligitasi Jakarta sejak bulan Agustus 2020 hingga sekarang.