

Pemanfaatan Crowdfunding Untuk Optimalisasi Penggalangan Dana Digital Di Panti Asuhan Insan Madani Ponorogo

Mohammad Bhanu Setyawan¹, Fauzan Masykur², Adi Fajaryanto Cobantoro³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Mohammad Bhanu Setyawan

E-mail: m.banu@umpo.ac.id

Abstrak

Tujuan dari artikel ini membantu Panti Asuhan Insan Madani Ponorogo mengembangkan potensi perolehan dana secara digital dengan platform Crowdfunding berbasis Web. Permasalahan mitra saat ini adalah menurunnya donasi sampai 50% dari donatur karena adanya pembatasan sosial yang menyebabkan aktifitas menjadi terbatas imbas dari covid-19 dan kampanye donasi yang tidak maksimal karena membutuhkan biaya relatif besar. Dibutuhkan terobosan untuk memperluas kampanye donasi yang bisa menjangkau donatur dimanapun dengan efisien dan juga pengelolaan dana donatur yang transparan dengan menggunakan teknologi web. Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan cara membuat aplikasi pengumpulan dana digital, mempersiapkan infrastruktur IT untuk mendukung berjalannya aplikasi dan melatih relawan dari Insan Madani dalam menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil kegiatan yang dilaksanakan para peserta menerima pelatihan ini dengan sangat baik.

Kata kunci – Panti Asuhan, Insan Madani, Donasi, Donatur, Crowdfunding

Abstract

The purpose of this article is to support the Insan Madani Ponorogo Orphanage develop its potential for obtaining funds digitally with a Web-based Crowdfunding platform. The partner's current problem is that donations have decreased by up to 50% from donors due to social restrictions which have limited activities due to the impact of Covid-19 and donation campaigns that are not optimal because they require relatively large funds. A breakthrough is needed to expand donation campaigns that can efficiently reach donors anywhere and also transparent management of donor funds using web technology. The method of implementing community service is carried out by developing a digital fundraising application, preparing IT infrastructure to support the running of the application and training civil servant volunteers to use the application. Based on the results of the activities carried out, the participants received this training very well.

Keywords – orphanage, Insan Madani, Donation, Donor, Crowdfunding

PENDAHULUAN

Panti asuhan adalah Lembaga sosial yang bertujuan untuk melayani, merawat dan memelihara anak-anak yang tidak punya keluarga atau tidak tinggal bersama keluarga (Karyadiputra, 2019; Nafisah, 2018). Panti Asuhan Insan Madani merupakan salah satu Lembaga sosial yang lokasinya berada di Kabupaten Ponorogo. Tujuan dari panti asuhan adalah merawat dan memelihara anak yatim, piatu, kurang mampu yang ada disekitaran Kecamatan kauman dan Ponorogo. Anak-anak ini di didik oleh dan dibimbing oleh pengasuh Panti dengan harapan bisa menjadi yang baik, bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Saat ini panti asuhan Insan Madani menampung anak-anak yatim dari keluarga yang kurang mampu sebanyak 35 putra dan 15 putri dengan tingkat pendidikan dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Keberlangsungan aktifitas panti seperti kebutuhan pokok, biaya sekolah, dan kebutuhan lainnya sangat tergantung sekali dari sumbangan para donatur. Sumber pendanaan diperoleh dari donatur tetap, donatur insidental dan kotak-kotak amal yang di sebar di toko ataupun warung makanan. Masa pandemi covid-19 yang sudah berlangsung selama 2 tahun sejak 2020 dan belum bisa diprediksi kapan akan berakhir sangat mempengaruhi pemasukan dari para donatur (Irwani & Fadhilah, 2023) . Donasi dari para donatur mengalami penurunan sebesar 50%, sehingga pihak panti harus bekerja keras untuk mendapatkan dana dan harus melakukan pengiritan agar kebutuhan dasar anak panti tetap terpenuhi meskipun jauh dari kata berkualitas. Berdasarkan analisa kami dengan calon mitra ada beberapa penyebab yang menjadikan menurunnya donasi dari para donatur. Pertama, pembatasan sosial menyebabkan kunjungan donatur ke panti asuhan menjadi terbatas, penjemputan donasi ke donatur tetap dengan cara *door to door* mengalami kendala karena donatur juga membatasi kunjungan dari pihak panti ke rumahnya, Pembatasan jam operasional warung dan toko juga mempengaruhi jumlah dana yang masuk kedalam kotak-amal. Kendala kedua saat ini pencatatan donasi dari para donatur masih menggunakan kartu manual (meskipun bisa langsung donasi dengan cara transfer via bank) terkadang pihak pengurus terkadang lupa mencatat dalam buku besar. Pengolahan data seperti ini tentu akan menyulitkan pengurus dan tidak ada transparansi dana dalam penyajian laporan karena membutuhkan waktu yang relatif lama yang biasanya di sertakan saat pembagian majalah ke para donatur, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pengelolaan data.

Pihak mitra sudah melakukan upaya untuk mendapatkan sumber dana dari para donator dengan aktif melakukan kampanye donasi melalui pendistribusian majalah insan madani sebanyak 1000 eksemplar yang dibagikan secara gratis di fasilitas publik seperti di masjid. Tujuannya selain sebagai media promosi agar para donatur mau memberikan bantuan terhadap program panti juga sebagai bentuk laporan penggunaan dana panti. Tetapi penggunaan media juga membutuhkan biaya yang besar, untuk mencetak 1000 eksemplar membutuhkan dana Rp.4.000.000, sehingga pengeluaran ini semakin membebani operasional panti asuhan. Pada akhirnya majalah tidak diterbitkan tiap bulan yang mengakibatkan penyampaian informasi program dan penggunaan dana kepada donatur dan masyarakat menjadi berkurang.

Diperlukan sebuah digitalisasi sistem yang bisa membantu mengatasi permasalahan mitra dengan teknologi internet yang disebut sebagai *crowdfunding* (Romansyah et al., 2019). *Crowdfunding* merupakan bentuk pengumpulan pendanaan alternatif dalam bentuk kampanye, proyek atau bisnis dengan melibatkan teknologi internet dengan bentuk web 2.0 (Hidayanto et al., 2022; Short et al., 2017). Harapannya dengan adanya aplikasi *crowdfunding* dapat membantu mendapatkan donatur lebih banyak dan memberikan transparansi dana masuk dan keluar sehingga memudahkan donatur tetap memberikan donasi tanpa perlu harus datang maupun didatangi

Berdasarkan survei dan wawancara langsung dengan pengurus Panti Asuhan Insan Madani terungkap beberapa keluhan yang disampaikan untuk mengimplementasikan aplikasi donasi secara online: Pertama, belum ada pengurus Panti Asuhan yang menguasai betul cara penggunaan aplikasi *crowdfunding* sesuai level tanggung jawabnya seperti admin, officer, bendahara dan donatur. Kedua ,

untuk implementasi aplikasi secara online membutuhkan infrastruktur IT dan tenaga IT berpengalaman yang tidak dimiliki oleh Panti Asuhan

Tiga hal penting yang menjadi harapan dari mitra adalah:

1. Mitra mempunyai keinginan bisa mendapatkan perolehan dana dari donatur secara maksimal dan menjangkau lebih banyak donatur.
2. Mitra berkeinginan untuk menguasai dan mengimplementasikan aplikasi crowdfunding .
3. Mitra berkeinginan untuk bisa memenuhi infrastuktur IT yang dibutuhkan untuk mendukung donasi online

Jalan keluar dari pengabdian ini adalah untuk menyelesaikan kendala ataupun kebutuhan Panti Asuhan Insan Madani dilakukan partiiipasi dan kerjasama semua pihak. Berikut diberikan beberapa solusi untuk mengatasi kendala dan kebutuhan, diantaranya:

- a. Pelatihan dan pendampingan oleh tim ahli dalam menggunakan aplikasi crowdfunding. Untuk pelatihan ini membutuhkan empat sesi: yaitu sesi khusus admin, bendahara, officer dan donatur.
- b. Menyediakan sarana dan prasaran IT yang mendukung aplikasi crowdfunding sebagai bantuan program kemitraan masyarakat dengan spesifikasi: aplikasi crowdfunding, hak guna hosting dan domain dengan nama "http://madani.suksesnet.com/

METODE

Permasalahan Pada Komunitas sosial PANTI ASUHAN INSAN MADANI dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. PANTI ASUHAN INSAN MADANI belum menguasai penggunaan aplikasi crowdfunding
2. PANTI ASUHAN INSAN MADANI tidak mempunyai sarana dan prasaran IT untuk kampanye donasi online dalam mendukung kegiatan pengumpulan dana.

Metode dan tahapan dalam penerapan teknologi kepada Mitra bisa dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1.
Strategi Pemecahan Masalah

N o	Permasalahan	Metode	Strategi	Langkah-langkah	Pelaksanaan Kegiatan
1	Aplikasi Crowdfunding	Pembuatan aplikasi crowdfunding sebagai bantuan program PKM	Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi crowdfunding	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatihan penggunaan aplikasi crowdfunding khusus admin. 2. Pelatihan penggunaan aplikasi crowdfunding khusus bendahara. 3. Pelatihan penggunaan aplikasi crowdfunding khusus officer 4. Pelatihan aplikasi crowdfunding khusus officer 	Dilakukan pelatihan dan pendampingan oleh M. Bhanu Setyawan dan Adi Fajaryanto Coabantoro selaku Dosen Teknik Informatika dibantu dengan tiga mahasiswa

2	Pengadaan infrastruktur IT	Pemesanan domain komunitas Panti Asuhan Insan http://madani.suksesnet.com/ s dan sewa hosting vps selama satu tahun	Pendampingan dan pelatihan pendaftaran domain dan penyewaan VPS.	1. Pelatihan mendaftarkan domain insan http://madani.suksesnet.com/ 2. Pelatihan instalasi aplikasi crowdfunding di VPS dan juga setting VPS yang sudah di sewa.	Dilakukan pelatihan dan pendampingan oleh Fauzan Masykur
---	----------------------------	--	--	--	--

Bentuk partisipasi dan keaktifan mitra adalah mengirinkan relawan sebanyak 10 personil dengan tugas sebaagai berikut: 1 orang sebagai admin, 1 orang sebagai operator bendahara, 1 orang sebagai officer dan 5 orang sebagai donatur. Jalannya pelaksanaan program dievaluasi dan diukur dengan cara memberikan feedback berupa kuisisioner tingkat kepuasan peserta pelatihan terhadap kegiatan yang diikuti oleh peserta.

Keberlanjutan program setelah kegiatan ini adalah bekerjasama dengan startup finance seperti gopay, link. Ovo atau sejenis untuk memudahkan donatur menyalurkan donasi melalui mekanisme Top Up.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan di sekolah Laboratorium Komputer Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan dihadiri oleh 10 relawan PANTI ASUHAN INSAN MADANI. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 15-16 Juli 2023. Waktu yang dibutuhkan untuk pelatihan idelanya adalah 16 jam efektif yang dipecah menajdi dua hari. Untuk Evaluasi dilakukan dengan mengadakan kuisisioner tentang pelaksanaan pelatihan dan jug amenguji penggunaan aplikasi kepada relawan PANTI ASUHAN INSAN MADANI.

Metode yang digunakan untuk pelaksanaan peltihan aplikasi crowdfunding adalah sebagai berikut :

1. Persiapan

Pada fase ini memastikan adanya kerjasama antara kedua belah pihak yaitu PANTI ASUHAN INSAN MADANI, dalam hal ini diwakili oleh Ketua komunitas PANTI ASUHAN INSAN MADANI dengan tim pengabdian LPPM Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

2. Tempat Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan di laksanakan pada tanggal 15-16 Juli 2023 di laboratorium komputer Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

3. Materi pelatihan

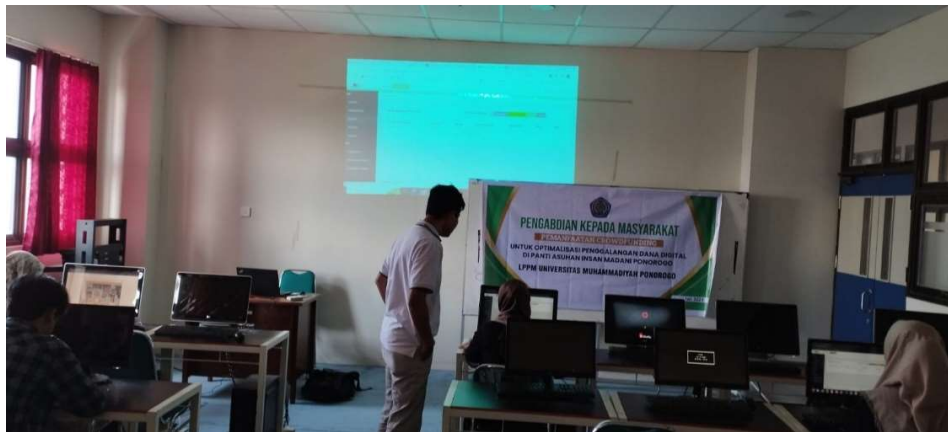
- a. Hari pertama diberikan materi Pelatihan registrasi domain Insan <http://madani.suksesnet.com/>. Setelah registrasi domain selesai dilanjutkan lagi dengan mengupload source aplikasi crowdfunding ke VPS dan proses instalasi aplikasi crowdfunding agar bisa diakses melali websiste oleh semua orang.



Gambar 1.

Pelatihan Upload Domain dan VPS Aplikasi Crowdfunding

- b. Hari kedua ada empat sesi pelaksanaan pelatihan aplikasi crowdfunding, sesi 1: pelatihan penggunaan aplikasi crowdfunding yang dikhususkan untuk admin yang mengelola aplikasi crowdfunding. Sesi kedua dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi yang ditunjukkan khusus untuk bendahara yang nantinya mengelola administrasi dan laporan dana yang masuk dan dana yang keluar untuk kepentingan donasi. Sesi ketiga dan keempat pelatihan penggunaan aplikasi crowdfunding khusus officer dan relawan donatur.



Gambar 2.

Pelatihan penggunaan aplikasi Crowdfunding Insan Madani

4. Hasil Pelatihan

Evaluasi perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengabdian yang sudah dilaksanakan oleh tim pengabdian. Evaluasi berupa kuisioner yang diberikan kepada peserta yang mengikuti pelatihan ini. Responden yang dijadikan target sebanyak 10 peserta dan yang terkumpul sebanyak 10 responden dengan cara mengisi kuisioner menggunakan google form. Ada 10 pertanyaan umum yang harus dijawab oleh peserta seperti yang ditunjukkan pada tabel 2:

Tabel 2.

Pertanyaan Evaluasi Pelatihan Instalasi VPS Domain dan Aplikasi Crowdfunding

No	Pertanyaan	Buruk Sekali	Buruk	Sedang	Baik	Baik Sekali
1	Materi pelatihan mudah dan jelas untuk di ikuti	0	0	0	2	8
2	Materi yang diberikan relevan dengan kondisi saat ini yang dibutuhkan oleh peserta	0	0	0	0	10
3	Penguasaan materi oleh instruktur	0	0	0	1	9
4	Menurut anda bagaimana gaya penyampian materi oleh instruktur	0	0	0	2	8
5	Insstruktur menyampaikan materi pelatihan dengan sangat jelas	0	0	0	3	7
6	Instruktur mampu untuk menjawab semua pertanyaan peserta.	0	0	0	1	9
7	Tempat pelatihan mendukung Kenyamanan dalam belajar Kenyamanan dalam belajar di dukung dengan tempat pelatihan yang representatif	0	0	0	1	9
8	Sajian coffe break/snack	0	0	0	2	8
9	Sajian Makan Siang	0	0	0	2	8
10	Kesimpulan Umum Secara Keseluruhan	0	0	1	1	8

Interpretasi Skor Perhitungan

Y = skala tertinggi likert x jumlah responden

X = skala terendah likert x jumlah responden

Jumlah skala tertinggi untuk item "Sangat Setuju" adalah $5 \times 10 = 50$, sedangkan skala terendah untuk item "Sangat Tidak Setuju" adalah $1 \times 10 = 10$.

Setelah nilai Y diketahui, selanjutnya menghitung nilai Index dengan tujuan mengetahui rentang jarak (interval) penilaian dengan metode mencari Interval skor persen (I). Rumus index diberikan pada rumus 1

Rumus Interval

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$$

Maka $= \frac{100}{5} = 20$

Hasil (I) = 20 (hasil interval jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%)

Berikut adalah kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval :

- Angka 0% - 19,99% = Buruk Sekali
- Angka 20% - 39,99% = Buruk
- Angka 40% - 59,99% = Sedang
- Angka 60% - 79,99% = Baik
- Angka 80% - 100% = Baik Sekali

Pengolahan Kuesioner Evaluasi Pelatihan penggunaan aplikasi crowdfunding pada komunitas pakis Terdapat 10 pernyataan dengan tiap pernyataan diisi oleh 10 responden. Maka keseluruhan bagian ini berhasil mengumpulkan 100 respon. Masing-masing yang menjawab menjawab SEDANG

adalah 1 responden, yang menjawab BAIK adalah 15 responden dan yang menjawab BAIK SEKALI adalah 88

Tabel 3.

Sebaran Respon yang didapat responden

SKALA JAWABAN	FREKUENSI
Buruk Sekali	0
Buruk	0
Sedang	1
Baik	2
Baik Sekali	7

a. Rumus $T \times P_n$

Tabel 4.

Olah Kuesioner

SKALA JAWABAN	$T \times P_n$	HASIL
Buruk Sekali	0×1	0
Buruk	0×2	0
Sedang	1×3	3
Baik	2×4	8
Baik Sekali	7×5	35

Keterangan :

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angka skor Likert

b. Perhitungan Akhir

Dari hasil diatas maka total perhitungan skornya adalah $3+8+35=46$.

$$\begin{aligned} \text{Rumus Index } 100\% &= \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100 \\ &= \frac{46}{50} \times 100 \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data perhitungan terakhir yang diperoleh dari 10 responden, maka pelatihan aplikasi crowdfunding yang diberikan kepada 10 responden dengan 10 pernyataan, didapatkan persentase 92 % tergolong SANGAT BAIK artinya responden bisa mendapatkan pelatihan penggunaan aplikasi crowdfunding dengan SANGAT BAIK.

KESIMPULAN

Pada pelaksanaan pelatihan terhadap Personel Insan Madani telah berjalan dengan lancar. Antusias dari para relawan juga cukup baik meskipun ada beberapa peserta yang kesulitan dalam mengoperasikan komputer ketika pelatihan namun dapat mengikuti materi dengan baik. Sehingga materi yang disampaikan dapat diterima secara keseluruhan dengan sangat baik..

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah membantu menjadi sponsor dalam kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Panti Asuhan Insan Madani Ponorogo yang telah bersedia menjadi obyek pengabdian pada tahun 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayanto, S., Zakiah Tofani, A., Pratiwi, A. P., Rahmah, S., Alfurqaan, D., & Christian, P. (2022). MEDIA INFLUENCER SEBAGAI AKTOR DALAM CROWDFUNDING DI MEDIA SOSIAL. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan*, 4(1), 13–29.
- Irwani, M. F., & Fadhillah, H. A. (2023). Bagaimana panti asuhan bertahan pada masa pandemi COVID-19? *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 6(1), 139–150. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v6i1.19467>
- Karyadiputra, E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Asuh Berbasis Ti Dalam Menanamkan Nilai Wirausaha Pada Asrama Putera Panti Asuhan Yatim Piatu Dan Dhu'afa Yayasan AL-ASHR Banjarmasin. *Jurnal Al-Ikhlas*, 4(2), 186–190.
- Nafisah, S. J. (2018). ARTI KEHIDUPAN ANAK ASUH PANTI ASUHAN. *Jurnal Penelitian Pendidikan (JPP)*, Universitas Pendidikan Indonesia, 8(1), 33–41.
- Romansyah, J., Mulyani, A., & Kurniadi, D. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penggalangan Dana Sosial Panti Asuhan Berbasis Web*. <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>
- Short, J. C., Ketchen, D. J., McKenny, A. F., Allison, T. H., & Ireland, R. D. (2017). Research on Crowdfunding: Reviewing the (Very Recent) Past and Celebrating the Present. In *Entrepreneurship: Theory and Practice* (Vol. 41, Issue 2, pp. 149–160). Blackwell Publishing Inc. <https://doi.org/10.1111/etap.12270>