

**Z-FUNDRAISING PROJECT RESEARCH DEVELOPMENT (ZFORD)
SEBAGAI MEDIA CROWDFUNDING**

Mochamad Sukrisno Mardiyanto¹
Untung Rahardja²
Ely Susanti³

Alumni Doktor Institut Teknologi Bandung¹, Alumni Magister Teknologi Informasi Universitas
Indonesia², STMIK Raharja Jurusan Teknik Informatika³
Jl. Ganessa 10 Bandung 40132 Jawa Barat – Indonesia
Email: sukrisno@informatika.org,²untung@raharja.info,³elysusanti@raharja.info

ABSTRAK

Hibah penelitian merupakan salah satu hal yang dibutuhkan untuk mendukung terwujudnya sebuah ide baru menjadi terealisasi terutama bagi mahasiswa tingkat akhir di Perguruan Tinggi Raharja karena hibah menjadi salah satu penilaian objektif jika tidak terpenuhi maka sebagian nilai pada penilaian obyektif sidang akan hilang. ZFord merupakan sebuah platform yang menyediakan tempat untuk proyek-proyek yang memerlukan dukungan dana dalam pengembangan proyeknya, Teknologi saat ini merupakan suatu hal yang sudah tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap orang di era globalisasi ini sehingga dengan adanya website crowdfunding ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk lebih mudah mendapatkan hibahnya secara online. Dalam penelitian ini digunakan metode analisa SWOT yang menggunakan 4 (empat) aspek yang dikelompokkan menjadi 2 (dua) faktor yakni faktor internal dan eksternal. ZFord berfungsi sebagai media untuk mengumpulkan hibah Penelitian bagi mahasiswa yang membutuhkan dengan metode crowdfunding. Dengan memanfaatkan ZFord menjadi media crowdfunding maka terlihat peran ZFord sebagai tempat proses crowdfunding dilakukan sesuai dengan waktu yang ditentukan, berperan juga sebagai perantara antara creator dengan donatur yang ingin memberikan dukungannya. Penelitian ini akan mengumpulkan sumbangan dana (funded) bagi setiap proyek kreatif dengan promosi menarik yang dilakukan selama waktu yang ditentukan, jumlah funded yang telah didapat pun dapat di-claim sebagai hibah oleh creator.

Kata kunci: ZFord, Fundraising, Crowdfunding

ABSTRACT

Research grant is one thing that is needed to support the realization of a new idea be realized, especially for a graduate student at the College of Prog as grants become one of objective assessment, if not met then the most value on an objective assessment of the trial will be lost. ZFord is a platform that provides a place for projects that require financial support in the development of the project, technology today is a matter that can not be separated from the life of every person in this era of globalization so that the website crowdfunding is expected to help students to more easy to get grants online. This study used a SWOT analysis method that uses 4 (four) aspects are grouped into two (2) factors of internal and external factors. ZFord serves as a medium for collecting research grants for students who need the crowdfunding method. By utilizing the crowdfunding media ZFord be seen as a role ZFord crowdfunding process carried out in accordance with the specified time, also acts as an intermediary between the creator with donors who want to give their support. This study will collect donations (funded) for any creative project

with exciting promotions conducted during the specified time, the amount funded has been obtained can be in the claim as a grant by the creator.

Keywords: ZFord, Fundraising, Crowdfunding

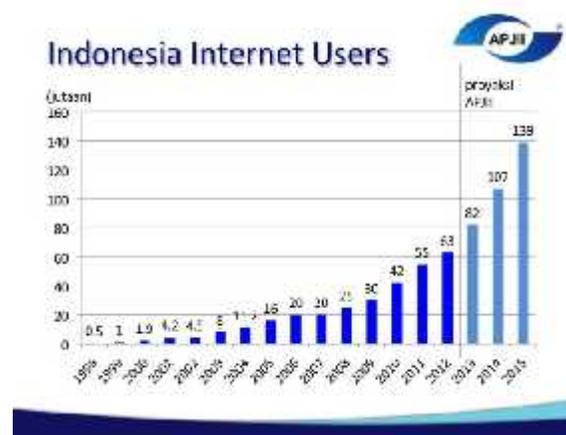
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju dan hampir setiap orang menggunakannya, terutama internet. Banyak hal yang saat ini dapat dilakukan dengan teknologi yang semakin canggih ini. Salah satunya ialah Pengumpulan Dana atau yang sering kita sebut dengan *Fundraising* maupun *Crowdfunding*. Tidak dapat kita pungkiri bahwa semakin hari perkembangan dan kemajuan dari teknologi komunikasi sangatlah pesat, semakin banyak masyarakat Indonesia yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi ini khususnya internet. Begitu pula dengan Perguruan Tinggi Rahrarja yang saat ini telah banyak menggunakan teknologi internet ini untuk setiap produk IT yang diciptakan sehingga dapat diakses secara online dimana saja dan kapan saja. Salah satunya ialah *ZFord* yang merupakan sebuah wadah atau tempat yang dapat digunakan untuk mencari dukungan finansial untuk setiap proyek kreatif dan inovatif yang bergabung dengan mempromosikan proyeknya secara berkala melalui *ZFord*, *ZFord* juga merupakan media *crowdfunding* pertama yang diterapkan di Perguruan Tinggi Rahrarja yang diharapkan nantinya mampu membantu bagi mahasiswa yang kesulitan mencari hibah untuk penelitiannya.

ZFord juga termasuk ke dalam *FIR* yang ada di Perguruan Tinggi Rahrarja. *FIR* (*Future IT Rahrarja*) merupakan sebuah tempat yang menjadi rumah bagi setiap produk IT yang diciptakan di Perguruan Tinggi Rahrarja yang nantinya setelah produk tersebut lulus uji coba maka akan diusulkan untuk dapat bergabung dengan

TPI (*Ten Pilar iLearning*) yang menjadi 10 pilar utama di Perguruan Tinggi Rahrarja.

Kemajuan dalam banyaknya pengguna internet di seluruh dunia tentu sudah pasti mencapai angka yang luar biasa banyak. Bahkan di Indonesia sekalipun telah sangat pesat perkembangannya dari tahun ke tahun, dikutip dari kompas.com Kepala Humas Kominfo Ismail Cawidu mengatakan, pengguna Internet di Indonesia saat ini mencapai sedikitnya 73 juta atau sekitar 29 persen dari total populasi.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Pengguna Internet di Indonesia (Sumber: APJII)

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa peningkatan pengguna internet di Indonesia semakin meningkat disetiap tahunnya. Dengan demikian sangat memungkinkan jika banyak hal ingin dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan internet. Salah satunya yang saat ini ingin Perguruan Tinggi Rahrarja kembangkan ialah kegiatan *Fundraising* yang ingin dilakukan secara *online* bukan manual lagi demi mendukung karya kreatif

dan inovatif para *civitas* di Perguruan Tinggi Raharja melalui sebuah *website Fundraising* yang sedang dikembangkan yang selanjutnya akan kita kenal sebagai *Z-Fundraising Project Research Development* atau yang disingkat menjadi *ZFord*.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan 2 metode, yaitu :

1. Observasi

Adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian. Penelitian *ZFord* ini dilakukan di Perguruan Tinggi Raharja.

2. Studi Pustaka

Adalah upaya yang dilakukan untuk menghimpun segala informasi tertulis yang relevan dengan masalah yang diteliti. Pada metode ini didapatkan informasi dengan mempelajari literature yang ada, baik dari Journal maupun internet.

3. Wawancara

Adalah upaya yang dilakukan dengan melakukan percakapan antara dua orang atau lebih antara narasumber dan pewawancara guna mendapatkan suatu informasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

LANDASAN TEORI

Definisi *Crowdfunding*

Definisi *crowdfunding* pertama kali dijelaskan oleh Sullivan (2006), namun sebenarnya istilah dan konsep *crowdfunding* menurut Hemer (2011) diambil dari istilah serupa yang sudah lebih dulu dikenal luas, yaitu *crowdsourcing*, seperti pernyataannya berikut ini:

The term crowdfunding is derived from the better known term crowdsourcing, which describes the process of outsourcing tasks to a large, often anonymous number of individuals, a crowd of people (here: the Internet community) and drawing on their assets, resources, knowledge or expertise. In the case of crowdfunding, the objective is to obtain money.” (Istilah *crowdfunding* merupakan turunan dari istilah yang lebih populer yaitu *crowdsourcing*, yang menggambarkan proses alih daya (*outsource*) suatu pekerjaan kepada sejumlah individu, sekerumunan orang (komunitas internet) dan mengandalkan pada aset, sumber daya, pengetahuan atau keahlian mereka. Dalam kasus *crowdfunding*, tujuannya adalah untuk mendapatkan dana).

Menurut Kitabisa.com (2015) *Crowdfunding* berasal dari kata ‘*crowd*’ yang berarti ramai dan ‘*funding*’ yang artinya pendanaan, dengan kata lain *crowdfunding* sendiri merupakan metode pengumpulan dana secara patungan. Hal ini memungkinkan orang-orang untuk mendapatkan dana tanpa melalui pinjaman sama sekali. *Crowdfunding* sendiri secara konsep bukan merupakan hal yang baru. Apabila istilah *crowdfunding* masih terdengar asing mungkin itu terletak pada perkembangan teknologi dan pola pikir yang menggunakan konsep lama namun dengan istilah baru, yakni *crowdfunding* suatu metode pengumpulan dana secara patungan-konsep lama dengan istilah baru.

Definisi Hibah

Menurut Suparman (2011) Hibah adalah pemberian yang dilakukan oleh seseorang kepada pihak lain yang dilakukan ketika masih hidup dan pelaksanaan pembagiannya biasanya dilakukan pada waktu penghibah masih hidup. Biasanya pemberian-pemberian tersebut tidak akan pernah dicela oleh sanak keluarga yang tidak

menerima pemberian itu, oleh karena pada dasarnya seseorang pemilik harta kekayaan berhak dan leluasa untuk memberikan harta bendanya kepada siapapun.

Menurut Permendagri Nomor 32 Tahun 2011 Hibah adalah: “pemberian uang/barang atau jasa dari pemerintah daerah kepada pemerintah atau pemerintah daerah lainnya, perusahaan daerah, masyarakat dan organisasi kemasyarakatan, yang secara spesifik telah ditetapkan peruntukannya, bersifat tidak wajib dan tidak mengikat, serta tidak secara terus menerus yang bertujuan untuk menunjang penyelenggaraan urusan pemerintah daerah”.

Menurut *General Financial Statistics (GFS)* (dalam Deddy Nordiawan dan Ayuningtyas Hertianti, 2010:77): “hibah (grants) merupakan pemberian yang sifatnya tidak wajib yang dilakukan oleh satu unit pemerintahan satu pada unit pemerintahan lain atau organisasi internasional dalam bentuk capital atau *current*”..

Definisi Donatur

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015) Donatur adalah orang yang secara tetap memberikan sumbangan berupa uang kepada suatu perkumpulan dan sebagainya, penyumbang tetap, penderma tetap.

Menurut (www.sekolah-dhuafa.org, 2010) Definisi secara umum dari donatur ini adalah perorangan atau kelompok maupun lembaga yang mempunyai minat dan potensi untuk memberikan bantuan khususnya masalah *financial*.

LITERATURE REVIEW

1. Penelitian mengenai *crowdfunding* sejauh ini masih belum banyak, di

Indonesia baru dilakukan pada tahun 2013 oleh Gunarsa, Ramadhan, dan Saputra dari Universitas Bina Nusantara dengan judul Analisis Dan Perancangan Sistem Aplikasi Basis Data *Crowdfunding* Berbasis Web. Penelitian mereka lebih mengarah dalam pembuatan sistem aplikasi basis data *crowdfunding* di internet. Sistem yang akan digunakan oleh situs *crowdfunding* dalam menerapkan *platform* ini.

2. Sedangkan penelitian di luar negeri mengenai *crowdfunding*, oleh Hemer dari Fraunhofer ISI (2011) dengan judul *A Snapshot on Crowdfunding*, penelitian yang dilakukan Hemer adalah melihat *crowdfunding* secara keseluruhan dan lebih melihat *crowdfunding* yang berfungsi kepada pengusaha baru, karena *crowdfunding* menjadi sumber pendanaan awal suatu proyek dan dilihat sebagai model bisnis. Tapi meskipun begitu Hemer telah mengkategorisasikan *type* proyek yang bisa diajukan ke *crowdfunding* menjadi 3, yaitu a) *not-for-profit*; b) *for profit*; dan c) *intermediate*. Untuk kategori *not-for-profit*, dikatakan bahwa “*the proyek is intended to be non-profit with societally important goals for instance in the area of public health care, public infrastructure, foreign development aid, general charity, public research projects, opensource software etc.*” (proyek yang dimaksudkan adalah nirlaba dengan tujuan kepentingan masyarakat dalam lingkup area kepedulian terhadap kesehatan masyarakat, infrastruktur umum, pembangunan dari hibah asing, amal, proyek penelitian umum, perangkat lunak sumber terbuka dan sebagainya).
3. Penelitian lain oleh Harms dari Vrije Universiteit Amsterdam (2007) dengan judul *What Drives Motivation to Participate Financially in a*

- Crowdfunding Community?* Penelitian ini menjadikan donatur sebagai objek penelitiannya, karena Harms mau melihat motivasi dari para donatur untuk berpartisipasi menyumbang terhadap proyek-proyek melalui pendanaan *crowdfunding*. Penelitian Harms dilakukan secara kuantitatif berdasarkan kerangka teori nilai konsumsi dan identifikasi 10 pendorong motivasi yang dikategorisasikan dalam 5 dimensi nilai. Dan fokus dari penelitiannya adalah lebih kepada proyek *crowdfunding* yang bertujuan untuk mendanai suatu kreasi/penemuan baru. Hasil dari penelitian ini adalah mendapatkan 5 nilai yang mendorong motivasi untuk berpartisipasi dalam *crowdfunding*, yaitu: a) *financial value*; b) *functional utility*; c) *social value*; d) *epistemic value*; dan e) *emotional value*. Ketiga penelitian tersebut termasuk menjadi acuan dalam penelitian kali ini.
4. Penelitian lain oleh Catur Ciptaningtyas Rahayu (2013) dengan judul Penggalangan Dana Model *Crowdfunding* di Indonesia. Dalam penelitian ini setiap masyarakat dapat berpartisipasi di dalamnya baik sebagai pemilik proyek atau sebagai donatur (pendukung). *Crowdfunding* ini dilakukan secara *online* dari sebuah situs dan disebar ke media sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, desain deskriptif. Hasil penelitian memberikan gambaran bagaimana *crowdfunding* diterapkan di Indonesia oleh Patungan.net dan faktor-faktor pendukung serta penghambat pelaksanaannya. Patungan.net melakukan inovasi dengan melakukan secara *offline* dan memberikan syarat tertentu bagi proyek yang diajukan. Selama ini, *crowdfunding* yang diterapkan Patungan.net bermanfaat untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat.
 5. Menurut penelitian oleh Rebecca (2014) dengan judul *Rent a crowd? Crowdfunding Academic Research*. Dalam penelitian ini membahas penggunaan *crowdfunding platform* untuk mendanai penelitian akademis. Mencari khusus dipenggunaan kampanye *Pozible* untuk mengumpulkan dana untuk penelitian percontohan kecil ke pendidikan rumah di Australia, laporan kertas pada keberhasilan dan permasalahan menggunakan *platform*. Hal ini juga meneliti *crowdsourcing* pencarian sastra sebagai bagian dari paket. Makalah ini melihat realitas menggunakan jenis *platform* untuk mendapatkan dana *start-up* untuk sebuah proyek dan berpendapat bahwa keluarga dan teman-teman yang mungkin menjadi pendukung terbesar. Temuan bahwa keluarga dan teman-teman cenderung menjadi pendukung tertinggi mendukung kerja sama dalam komunitas seni yang secara tradisional dilayani oleh *crowdfunding platform*. Makalah ini berpendapat bahwa, dengan pengecualian, *platform* ini bisa menjadi sumber penghasilan di masa di mana akademisi yang menemukan itu semakin sulit untuk sumber pendanaan pemerintah untuk proyek-proyek.
 6. Penelitian oleh Abdul Rachman Pambudi (2014) dengan judul “*Pengembangan Dan Analisis Kualitas Situs Crowdfunding Sebagai Media Penghubung Alumni Dan Civitas Akademika*”. Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan website *crowdfunding* sebagai wadah donasi alumni terhadap penelitian mahasiswa PTE UNY, dan mengetahui kualitas *website crowdfunding* berdasarkan

standar kualitas perangkat lunak ISO 9126. Penelitian dilakukan dengan metode *Research and Development (R&D)*. *Website* dikembangkan berdasarkan model pengembangan *software Waterfall*. Hasil penelitian diketahui bahwa: *functionality website* mendapat nilai 1 (Baik) dan telah memenuhi standar keamanan *website*, *reliability website* mendapatkan nilai 1 (Baik) dari dua *tool* instrumen pengujian, *usability* mendapat prosentasi persetujuan sebesar 79% (Tinggi) dari responden dengan nilai internal konsistensi Alpha-Cronchbach 0,945 (*Excellent*), *efficiency* untuk semua halaman *website* mendapat *grade A* dari standar YSlow dan *Page Speed* dengan waktu respon maksimal selama 2 detik (dibawah toleransi maksimal selama 10 detik), *maintainbaility* ketiga modul program berada pada tingkat medium dan tinggi (mudah diperbaiki), *website* dapat kompatibel dengan lima jenis *browser (portable)*.

7. Penelitian oleh Michael Pape (2015) dengan judul *Perticipatory Mechanisms in Crowdfunding*. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki konvergensi *crowdsourcing* dan *crowdfunding* praktek mempengaruhi kegiatan *co-desain* antara pendiri proyek dan *user-investor* melalui *crowdfunding* berbasis imbalan. Untuk itu, mengkaji 600 sukses desain yang berpusat pada proyek *Kickstarter* dari kategori proyek Desain, Teknologi, *Games*, dan *fashion* untuk mengklasifikasikan dan mengukur berbagai jenis partisipasi *leveraged* oleh pendiri proyek dalam sampel. Kami mendefinisikan lima 'mekanisme partisipatif' di mana pendiri dapat memanfaatkan banyak, dan lebih lanjut menemukan bahwa konteks proyek 'dan hasil yang diusulkan secara signifikan

terkait dengan partisipasi. Dalam sampel kami, mekanisme partisipatif yang paling sering diamati dalam Teknologi dan Permainan kategori, dan perangkat lunak dan perangkat keras proyek.

Dari literature penelitian sebelumnya dapat diketahui bahwa banyak sekali manfaat yang dapat diambil dari cara pengumpulan dana dengan *crowdfunding* ini, di indonesia sendiri masih sangat jarang sekali penelitian mengenai *platform* yang menyediakan fasilitas *crowdfunding* terutama disegmen Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, untuk menindaklanjuti penelitian sebelumnya seperti yang dikemukakan diatas, maka dilakukan penelitian untuk *Z-Fundraising Project Research Development (ZFORD)* Pada Perguruan Tinggi Rahaerja

HASIL DAN PEMBAHASAN

PERMASALAHAN

Permasalahan yang saat ini dihadapi ialah belum adanya *website crowdfunding* yang dapat digunakan untuk menampung proyek kreatif ini selama melakukan penggalangan dana khususnya di Perguruan Tinggi Rahaerja. Dimana mahasiswa harus mempromosikan proyek secara langsung kepada Donatur untuk mendapatkan sumbangan dana atau yang lazim disebut sebagai Hibah, jika promosi tidak berhasil dilakukan di satu tempat perusahaan maka si *creator* harus melakukan promosi yang sama ke berbagai perusahaan atau instansi pemerintah yang lain hingga proyeknya berhasil mendapatkan sumbangan dana.

Hal ini biasanya tidak bisa dilakukan dalam satu kali pertemuan, biasanya *creator* harus bolak balik datang untuk memastikan perkembangan dari promosi yang diajukan. Sehingga perlu adanya sebuah *website*

crowdfunding yang nantinya mampu menampung proyek kreatif ini selama melakukan pengumpulan dana untuk mendukung proyeknya.



Gambar 2. Mind Mapping ZFord

Prosedur sistem yang sedang berjalan saat ini pada proses pengumpulan dana untuk hibah yang terdapat pada Perguruan Tinggi Raharja masih berjalan secara *manual*, yaitu seperti melakukan pengajuan ke perusahaan maupun pemerintahan dengan mendatangi secara langsung tempat-tempat tersebut. Yang mana pengajuan masih menggunakan dokumen yang dicetak kemudian dibawa ke donatur untuk diajukan menjadi hibah.

Tidak efektif dan efisiennya waktu serta biaya menjadikan cara ini tidak lagi relevan bagi civitas Perguruan Tinggi Raharja dalam mendapatkan hibah untuk penelitiannya, disamping perlunya sistem yang cepat dan akurat serta dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, kesibukan civitas Perguruan Tinggi Raharja juga menjadi alasan untuk pencarian dana ini baiknya dibuat secara online.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengapa perlu merancang sebuah

website crowdfunding pada Perguruan Tinggi Raharja, apakah dengan adanya *website crowdfunding* ini dapat membantu mahasiswa Perguruan Tinggi Raharja dalam mendapatkan dukungan finansial untuk membantu proyeknya, apakah efektif menggunakan ZFord sebagai media *crowdfunding* pencarian hibah, apakah kelebihan yang dimiliki oleh ZFord sehingga lebih menguntungkan saat digunakan.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi maka tujuan yang ingin dihasilkan adalah menciptakan sebuah metode pengumpulan dana baru yang akan digunakan pada Perguruan Tinggi Raharja, merancang sebuah website penggalangan dana online yang akan digunakan pada Perguruan Tinggi Raharja, memberikan dampak efektifitas yang nyata dalam melakukan *crowdfunding* pada Perguruan Tinggi Raharja, mampu menunjukkan keunggulan/kelebihan yang dimiliki sehingga bermanfaat saat digunakan pada Perguruan Tinggi Raharja

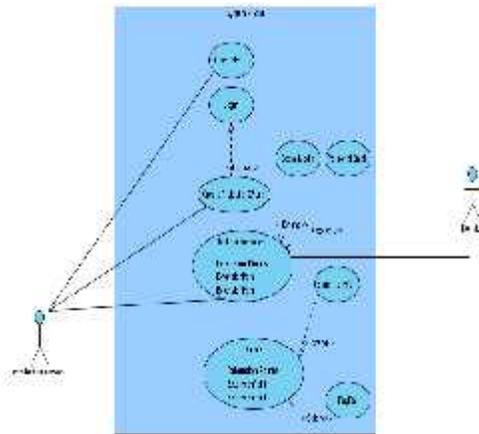
Adapun manfaat dari penelitian ini adalah memudahkan mahasiswa dalam mempromosikan proyek kreatifnya di dalam *website*, memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan dukungan finansial melalui *website* penggalangan dana yang baru, memudahkan mahasiswa dalam melakukan *crowdfunding* sehingga menjadi lebih efektif dan tidak menghabiskan banyak waktu, dengan keunggulan/kelebihan yang dimiliki mampu memberikan kemudahan dalam melakukan *crowdfunding*.

PEMECAHAN MASALAH

Mengapa perlu dirancang sebuah *website Crowdfunding*? Karena dengan adanya sebuah sistem yang diberi nama ZFord (*Z-Fundraising Project Research Development*) ini maka diharapkan *creator*

tidak perlu menghabiskan banyak waktu, tenaga dan biaya untuk mempromosikan proyek yang sedang dikerjakan. Bahkan si *creator* dapat melakukannya dimana saja dan kapan saja tidak terbatas tempat dan waktu karena promosi ini dilakukan secara *online* dengan menggunakan sebuah sistem yang telah menyediakan sebuah tempat untuk menampung dan membantu dalam melakukan promosi secara *online*.

Untuk merancang sistem yang berjalan, pada penelitian ini digunakan program *Visual Paradigm for UML 6.4. Enterprise Edition* untuk menggambarkan *use case diagram*.



Gambar 3. Use Case Sistem Berjalan Zford

Dari *Use Case* diatas yang dilakukan *creator* adalah membuka *website* kemudian *create an account* jika belum memiliki *account* kemudian lakukan login untuk bisa *create* proyek yang ingin dipromosikan untuk mendapatkan donasi dari para donatur dengan promosi yang gencar dilakukan melalui sosial media dan mengirimkan beberapa email personal sebagai promosi kepada orang-orang yang mungkin pasti akan memberikan donasinya untuk proyek kita bisa siapa saja yang kita kenal, tidak terbatas jumlahnya mulai dari keluarga, teman, atau siapa saja yang kita kenal, yang mana donasi tersebut dapat diberikan

melalui bank transfer maupun paypal oleh si donatur.

Untuk mempermudah pengguna dalam mengakses *ZFord* ini maka dibuat beberapa strategi berikut :

STRATEGI ZFord	
ZFord1	Membuat Akun ZFord
ZFord2	Membuat Akun ZFord
ZFord3	Membuat Akun ZFord
ZFord4	Membuat Akun ZFord
ZFord5	Membuat Akun ZFord
ZFord6	Membuat Akun ZFord
ZFord7	Membuat Akun ZFord
ZFord8	Membuat Akun ZFord
ZFord9	Membuat Akun ZFord
ZFord10	Membuat Akun ZFord
ZFord11	Membuat Akun ZFord
ZFord12	Membuat Akun ZFord
ZFord13	Membuat Akun ZFord
ZFord14	Membuat Akun ZFord
ZFord15	Membuat Akun ZFord
ZFord16	Membuat Akun ZFord
ZFord17	Membuat Akun ZFord
ZFord18	Membuat Akun ZFord
ZFord19	Membuat Akun ZFord
ZFord20	Membuat Akun ZFord

Gambar 4. Strategy Zford

Strategi ini digunakan untuk mempermudah bagi pengguna *ZFord* jika merasa kebingungan dalam pengaksesan *ZFord* maka dari itu dibuatlah beberapa strategi *ZFord* ini sehingga dapat membantu pengguna dan membuat tampilan awal *ZFord* lebih menarik dan mudah dipahami.

Tentu dengan hadirnya *website Crowdfunding* ini dapat sangat membantu bagi para mahasiswa untuk lebih mudah mendapatkan hibahnya, terutama bagi mahasiswa yang bekerja yang super sibuk dengan sekian banyak aktivitas yang tidak memungkinkannya melakukan pencarian hibah secara manual, *Crowdfunding* yang dilakukan secara online ini tentu akan sangat membantunya sekali.

Pengertian efektif sendiri yakni tidak menyita terlalu banyak waktu, sejalan dengan *ZFord* yang mana sistemnya

berjalan secara online sehingga dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun selama waktu senggang karena tidak membutuhkan waktu yang lama setiap melakukan promosinya.

ZFord merupakan sebuah website Crowdfunding dimana penggalangan dana dilakukan secara online, yang memudahkan untuk melakukan promosi dimanapun dan kapanpun tidak terbatas tempat dan waktu selama terdapat koneksi internet untuk mengakses website dan mempromosikannya kemana saja.

IMPLEMENTASI

Sampai saat ini telah ada sebanyak 5 (lima) proyek yang bergabung dengan ZFord dan sedang melakukan promosi untuk mendapatkan *funding*nya, proyek tersebut antara lain :

1. Proyek *Zorilia* yang mengimplementasikan konsep *Gamification* di dalamnya
2. Proyek ZFord yang bertujuan untuk membantu mendapatkan *crowdfunding* hibah penelitian
3. Proyek *RhjFox* merupakan sebuah forum *online* milik Perguruan Tinggi Raharja
4. Proyek *Rooster* merupakan sistem pelayanan informasi dengan menggunakan tiket yang akan diberikan kepada pihak terkait
5. Proyek Alumni Raharja merupakan *website* alumni yang digunakan untuk informasi data alumni

Selain ada 5 (lima) proyek yang telah bergabung dan sedang berusaha mendapatkan *funding*nya, ada 2 (dua) proyek yang telah berhasil mendapatkan *funding* untuk proyeknya, yaitu ZPreneur dan *AufuTweet*.

1. Prototype Proyek ZPreneur yang dibuat untuk tujuan pembelajaran tentang *entrepreneurship*



Gambar 5. Tampilan Prototype Proyek Zpreneur

Gambar ini menunjukkan bahwa ZPreneur telah bergabung dengan ZFord dan telah mendapat 6 % *funding* yang berjumlah \$10 dan masih tersisa waktu 99 hari lagi sampai hari terakhir kampanye dilakukan.



Gambar 6. Tampilan Prototype Crowdfunding Info untuk ZPpreneur

Gambar diatas menjelaskan bahwa saat ini *funding* yang telah diterima sejumlah \$10 atau 6% dari total *goal* yang masih tersisa waktu 99 hari sebelum waktu yang ditentukan habis. Dan untuk menyumbang dapat dilakukan dengan melakukan klik pada *INVEST IN THIS PROJECT*.



Gambar 7. Tampilan Prototype Funded untuk ZPpreneur

Gambar diatas menjelaskan bahwa *funded* yang telah diperoleh dari 2 (dua) orang *Anonymous* yang masing-masing menyumbangkan \$5 uangnya.

2. Proyek *AUFUTWEET* merupakan sebuah aplikasi *reminder* otomatis yang tersambung dengan *Tweeter*



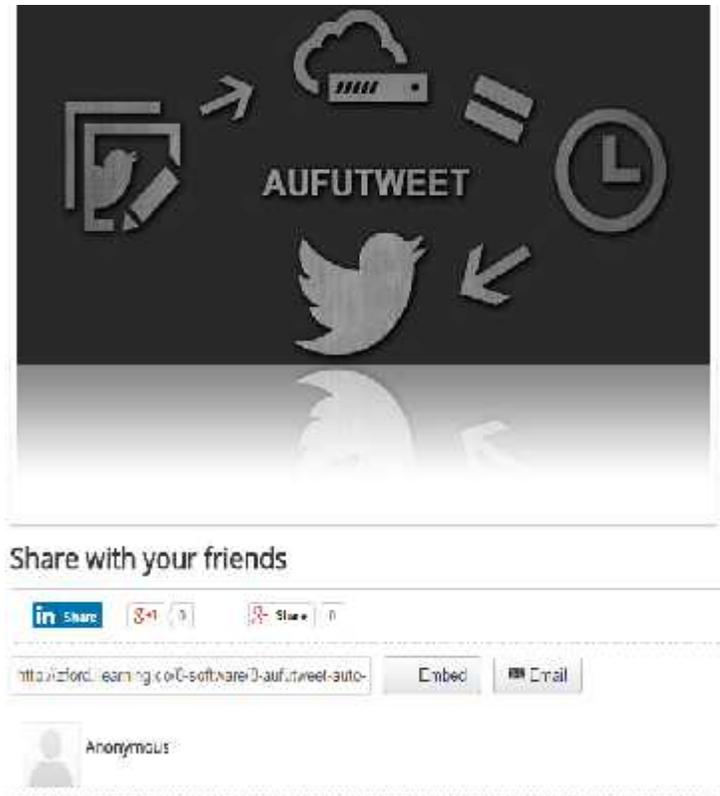
Gambar 8. Tampilan Prototype Proyek AUFUTWEET

Gambar ini menunjukkan bahwa *Aufutweet* telah bergabung dengan *ZFord* dan telah mendapat 10 % *funding* yang berjumlah \$5 dan masih tersisa waktu 93 hari lagi sampai hari terakhir kampanye dilakukan.



Gambar 9. Tampilan Prototype Crowdfunding info

Gambar diatas menjelaskan bahwa sumbangan untuk *AufuTweet* yang telah berhasil terkumpul sebesar \$5 atau 10% dari *goal* yang ditentukan dengan sisa waktu 93 hari lagi dan untuk melakukan *funding* dapat klik pada *INVEST IN THIS PROJECT*.



Gambar 10. Tampilan Prototype Funded yang diterima *AufuTweet*

Gambar diatas menjelaskan bahwa *Aufutweet* telah berhasil mendapatkan *funding* sebesar \$5 oleh seorang *Anonymous*

Dengan adanya *ZFord* ini memudahkan bagi *creator* maupun mahasiswa yang ingin mencari *funding* untuk proyeknya juga dapat digunakan sebagai hibah penelitian. Dengan sumbangan yang telah terkumpul diharapkan dapat dimanfaatkan dengan bijaksana oleh si pemilik proyek sampai proyek yang diajukan bisa terdani dan lebih berkembang, sehingga dapat dilaporkan secara rinci digunakan untuk apa sajakah dana yang telah terkumpul sehingga dapat dilaporkan kepada donatur secara berkala setiap perkembangan penggunaan dana tersebut.

KESIMPULAN

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa dengan adanya sistem yang berjalan perihal sistem penggalangan dana maupun pencarian hibah pada Perguruan Tinggi Raharja saat ini yaitu melalui cara langsung maupun melalui *hibah.ilearning.me*. Namun masih dikatakan bahwa sistem tersebut belum optimal, hal tersebut dikarenakan sistem pencarian dana yang masih manual dan tidak menyeluruh (tidak *update*), sehingga menyebabkan kesulitan dalam proses pencarian dana.

Pada sistem yang berjalan terlihat bahwa masalah yang muncul dari sistem yang berjalan saat ini yaitu belum adanya *website crowdfunding* yang dapat digunakan untuk menampung proyek kreatif mahasiswa selama melakukan penggalangan dana khususnya di Perguruan Tinggi Raharja. Dimana mahasiswa harus mempromosikan proyek secara langsung kepada si Donatur untuk mendapatkan sumbangan dana atau yang lazim disebut sebagai Hibah, jika promosi tidak berhasil dilakukan di satu tempat perusahaan maka si *creator* harus melakukan promosi yang sama ke berbagai perusahaan atau instansi pemerintah yang lain hingga proyeknya berhasil mendapatkan sumbangan dana.

Dengan adanya sebuah sistem yang diberi nama *ZFord (Z-Fundraising Project Research Development)* ini maka diharapkan *creator* tidak perlu menghabiskan banyak waktu, tenaga dan biaya untuk mempromosikan proyek yang sedang dikerjakan. Bahkan si *creator* dapat melakukannya dimana saja dan kapan saja tidak terbatas tempat dan waktu karena promosi ini dilakukan secara *online* dengan menggunakan sebuah sistem yang telah menyediakan sebuah tempat untuk menampung dan membantu dalam melakukan promosi secara *online*.

Tentu dengan hadirnya *website Crowdfunding* ini dapat sangat membantu bagi para mahasiswa untuk lebih mudah mendapatkan hibahnya, terutama bagi mahasiswa yang bekerja yang super sibuk dengan sekian banyak aktivitas yang tidak memungkinnya melakukan pencarian hibah secara manual, *Crowdfunding* yang dilakukan secara online ini tentu akan sangat membantunya sekali.

Pengertian efektif sendiri yakni tidak menyita terlalu banyak waktu, sejalan dengan *ZFord* yang mana sistemnya berjalan secara online sehingga dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun selama waktu senggang karena tidak membutuhkan waktu yang lama setiap melakukan promosinya. Dengan menerapkan sistem *ZFord (Z-Fundraising Project Research Development)* ini tentunya sangat efektif, karena proses pelayanan dapat dilakukan secara *online* sehingga memudahkan *creator* dalam mendapatkan dukungan finansial yang dibutuhkan, tentunya dimanapun dan kapanpun.

Adapun Kelebihan dari *ZFord (Z-Fundraising Project Research Development)*, diantaranya memiliki kemampuan dalam hal pelayanan secara *online* dan terpusat, memiliki keefektifan dan kemampuan dalam mendukung pencarian hibah mahasiswa yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, *ZFord* ini pun dapat dikatakan mudah dalam penggunaannya karena tidak membutuhkan banyak alat atau media cukup dengan *PC* maupun *Mobile Phone* yang terkoneksi dengan internet, *ZFord* juga lebih murah karena tidak membutuhkan biaya yang banyak selama melakukan pengumpulan dana dan promosi proyek, *ZFord* juga sangat menghemat waktu karena dengan dilakukan secara *online* maka dapat dilakukan dalam waktu yang singkat dan terlalu lama.

SARAN

Kelemahan yang terdapat pada sistem ini adalah sistem masih belum dapat melakukan *broadcast* pemberitahuan project yang baru masuk kepada seluruh member sehingga masih harus dilakukan secara manual, diharapkan untuk pengembangan selanjutnya hal ini dapat dilakukan secara otomatis sehingga tidak menghabiskan banyak waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hemer, Joachim. (2011). A snapshot on crowdfunding. Karlsruhe: Franhoufer ISI.
- [2] Kita Bisa. 2015. Definisi Crowdfunding. diakses pada 4 Juni 2015
- [3] Eman Suparman, 2011. *Hukum Waris Indonesia*. Yang Menerbitkan PT Refika Aditama : Bandung.
- [4] Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 32 Tahun 2011 tentang Pedoman Pemberian Hibah dan Bantuan Sosial yang Bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah. diakses pada 12 Juni 2015
- [5] Nordiawan, Deddi dan Ayuningtyas Hertianti. 2010. *Akuntansi Sektor Publik*. Edisi 2. Jakarta: Salemba Empat.
- [6] Sekolah Dhu'afa. 2010. Definisi Donatur. diakses pada 15 Juni 2015.
- [7] Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2015. 2015.
- Definisi Donatur.. diakses pada 11 Juni 2015.
- [8] Gunarsa, B., & Ramadhan, R. F., & Saputra, R. I. (2013). Analisis dan perancangan sistem aplikasi basis data crowdfunding berbasis web. Universitas Binus. diakses pada 27 Juni 2015.
- [9] Hemer, Joachim. (2011). A snapshot on crowdfunding. Karlsruhe: Franhoufer ISI. diakses pada 27 Juni 2015.
- [10] Harms, Michael. (2007). What drives motivation to participate financially in a crowdfunding community? Vrije Universiteit Amsterdam. Crowdfunding.org. diakses pada 28 Juni 2015.
- [11] Catur Ciptaningtyas Rahayu (2013) dengan judul Penggalangan Dana Model Crowdfunding di Indonesia. diakses pada 20 Mei 2015.
- [12] Rebecca (2014) dengan judul Rent a crowd? Crowdfunding Academic Research. diakses pada 20 Mei 2015.
- [13] Abdul Rachman Pambudi (2014) dengan judul PENGEMBANGAN DAN ANALISIS KUALITAS SITUS CROWDFUNDING SEBAGAI MEDIA PENGHUBUNG ALUMNI DAN CIVITAS AKADEMIKA. diakses pada 20 Mei 2015.
- [14] Michael Pape (2015) dengan judul Perticipatory Mechanisms in Crowdfunding. diakses pada 20 Mei 2015.