

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu perwujudan dari era digital adalah media sosial. Media sosial adalah *platform* atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan berkomunikasi dengan orang lain melalui *internet*. [1] Saat ini banyak *platform* media sosial yang sangat populer seperti Facebook yang dikenal sebagai *platform* media sosial terbesar di dunia, Instagram yang didalamnya menyediakan konten berupa foto dan video pendek, TikTok yang menawarkan format video singkat yang banyak disukai generasi sekarang, dan juga YouTube sebagai *platform sharing* video terbesar dan menjadi sumber informasi serta hiburan utama bagi banyak orang.

Hadirnya media sosial juga ikut melahirkan orang-orang kreatif. Dengan adanya kreativitas, hadir pula profesi baru di kalangan para remaja yakni sebagai *content creator*. Tingkat kreativitas yang tinggi mutlak diperlukan apabila kita ingin berprofesi menjadi seorang *content creator*. [2]

Content creator merupakan *brand* yang menyebarkan data yang ditransformasikan kedalam suatu foto, video serta tulisan yang dapat disebut sebagai konten (Sundawa & Trigartanti, 2018). [3] Konten kreator sendiri sekarang tidak hanya berfungsi sebagai pembuat konten tetapi juga sebagai komunikator, penggerak, dan pemimpin opini di media sosial.

konten kreator dapat terus berinovasi dan berkembang, didukung oleh komunitas penggemar yang setia dan juga bersemangat. Salah satu cara penggemar menunjukkan apresiasi mereka terhadap karya konten kreator yang mereka sukai adalah melalui donasi. Misalnya, pada platform seperti TikTok, donasi memungkinkan penggemar untuk berkontribusi secara langsung kepada konten kreator dan mendukung konten kreator dalam perjalanan konten kreatif mereka.

Donasi penggemar adalah praktik di mana penggemar memberikan kontribusi finansial kepada konten kreator sebagai bentuk apresiasi atas konten yang mereka nikmati.[4] Cara orang untuk menghargai kreatifitas konten kreator dengan melakukan donasi online.[5]

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memberikan sebuah inovasi berupa perancangan Aplikasi Donasi *Online* Berbasis *Website* Menggunakan *API Payment Gateway*. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna memberikan donasi kepada konten kreator favorit, sehingga kreator dapat fokus mengembangkan konten berkualitas tanpa khawatir masalah finansial. Selain bermanfaat bagi kreator, aplikasi ini juga memberi kesempatan penggemar untuk mendukung karya konten kreator favoritnya. Aplikasi ini dibuat sebagai bagian dari *capstone project* dari mitra dicoding untuk program MSIB yang dipilih dari empat tema yang diberikan oleh mitra yaitu Peningkatan Sumber Daya Manusia Berkualitas. Terdiri dari tim yang beranggotakan tiga sampai empat orang dan merupakan salah satu syarat kelulusan dari mitra untuk program MSIB.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penentuan dari latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu : Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem donasi *online* dalam judul penelitian Aplikasi Donasi *Online* Berbasis *Website* Menggunakan *API Payment Gateway*.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah :

1. aplikasi untuk memberikan donasi kepada konten kreator.
2. sistem yang dibangun menggunakan *database MySQL*.
3. sistem yang dibangun berupa aplikasi *website* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan Aplikasi Donasi *Online* Berbasis *Website* Menggunakan *API Payment gateway*.

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. memberikan gambaran tentang Aplikasi Donasi *Online* Berbasis *Website* Menggunakan *API Payment gateway*.
2. memberikan akses kepada pengguna untuk memberikan donasi *online* kepada konten kreator.
3. meningkatkan kreativitas mahasiswa dibidang teknologi.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Adapun sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa bab dan sub-bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan isi laporan secara umum yang berisi lima sub-bab yaitu latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang penelitian yang terkait donasi *online* yang mengemukakan berbagai referensi atau tinjauan pustaka dan landasan teori yang mendukung kajian atau analisis dalam proses pengerjaan tugas akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan gambaran proses penelitian yang terdiri dari tiga sub-bab yaitu prosedur penelitian, metodologi pengumpulan data, dan tempat serta waktu penelitian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisa dan perancangan sistem, analisa kebutuhan sistem baik hardware maupun software serta perancangan sistem menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi aplikasi donasi *online* dan hasil pengujiannya.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian yang telah dilaksanakan dan saran untuk peningkatan dan perbaikan yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya untuk diimplementasikan dan dikembangkan.