

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1.1. Sejarah Rumah Yatim Dhuafa Rydha**

Berawal dari kepedulian sosial para pemuda Desa Tegal Kunir Lor karena melihat ketidakseimbangan rasa kebahagiaan menjelang Lebaran Idul Fitri, orang yang berkecukupan memiliki rasa kebahagiaan yang amat besar, sedangkan untuk orang yang kekurangan memiliki rasa sedih yang amat dalam, dikarenakan kepada keterbatasan ekonomi. Pada tahun 1994 melihat fenomena sosial seperti itu para pemuda Desa Tegal Kunir Lor yang dipelopori oleh Bapak Aziz Hady, Bapak Syamsul Arifin dan Bapak Muizzuddin membentuklah sebuah Badan Penyantun Yatim Dhuafa, bila disingkat menjadi (BPYD). Gerakan BPYD pada saat itu masih hanya sebatas waktu tertentu saja, seperti Kegiatan Keagamaan, Peringatan Hari Besar Islam dan pada Bulan Ramadhan, penghimpunan dana pun sebatas warga Banyu Asih Tegal Kunir Lor dan penyaluran juga di distribusikan kepada anak yatim Bayu Asih Tegal Kunir Lor, dan pada saat itu pula lokasi pendistribusian bertempat di Masjid At-Taqwa.

Pada tahun 2000 BPYD mengganti nama menjadi Yayasan Penyantun Yatim Dhuafa (YPYD), karena dari dukunngan warga sekitar yang berada pada Desa Bayu Asih Tegal Kunir Lor dan manajemennya pun masih sama seperti BPYD, hanya sebatas penghimpunan dan penyaluran pada warga Banyu Asih Tegal Kunir Lor. Kemudian pada tahun 2003 karena kurang pas dengan nama YPYD, YPYD mengganti nama menjadi Yayasan Rumah Yatim Dhuafa Hifzul Amanah (Yayasan RYDHA) pada tanggal 17 September 2003 dengan Legal Formal:

**Akta Notaris : Iksan, SH No.7 Tanggal 17 September 2003**

**Keputusan Menkumham RI : No. C-115.HT. 01. 02. TH 2004**

**SK Domisili : No. 007/195ba/x/2003**

**TDY Orsos : No. 464.024.09.2003**

**NPWP : 02.288.534.7 – 411.000**

**Surat Rekomendasi : No. 420/114-Kec.Mk/2015**

**Akta Perubahan : No. 4 Tanggal 10 Desember 2015**

Rumah Yatim Dhuafa adalah Lembaga Filantropi pengelola zakat, infaq, sedekah dan wakaf (ZISWAF). Dengan mempunyai tiga moto yaitu Menyayangi Yatim, Memberdayakan dhuafa dan Mencetakinsan sukses mulia. Tiga moto ini direalisasikan dengan 5 program utama Rydha yaitu peduli yatim, peduli pendidikan, peduli ekonomi, peduli kemanusiaan dan kesehatan, dan wakaf tunai. Dengan tagline “ Sedekah itu Memuliakan dan Membahagiakan “. Memuliakan artinya saling memuliakan, mulia untuk para donator yang sudah menitipkan rezekinya untuk umat melalui Rumah Yatim Dhuafa Rydha dan mulia bagi kami untuk selalu mendoakan para donatur agar selalu diberi kebaikan, keberkahan dan lindungan Allah Subhanahu wa Ta’ala. Dan membahagiakan artinya saling membahagiakan, bahagia karena para donatur didoakan oleh para penerima manfaat dari Rumah Yatim Dhuafa Rydha dan kami bahagia telah menjadi peranan untuk menyalurkan donasi serta penerima manfaat pun bahagia telah menerima donasi dari para donatur.

#### **1.1.1. Visi dan Misi**

##### **Visi**

Menjadi Lembaga Amil Zakat Nasional sehingga lebih berperan dalam membentuk insan sukses mulia dalam skala nasional

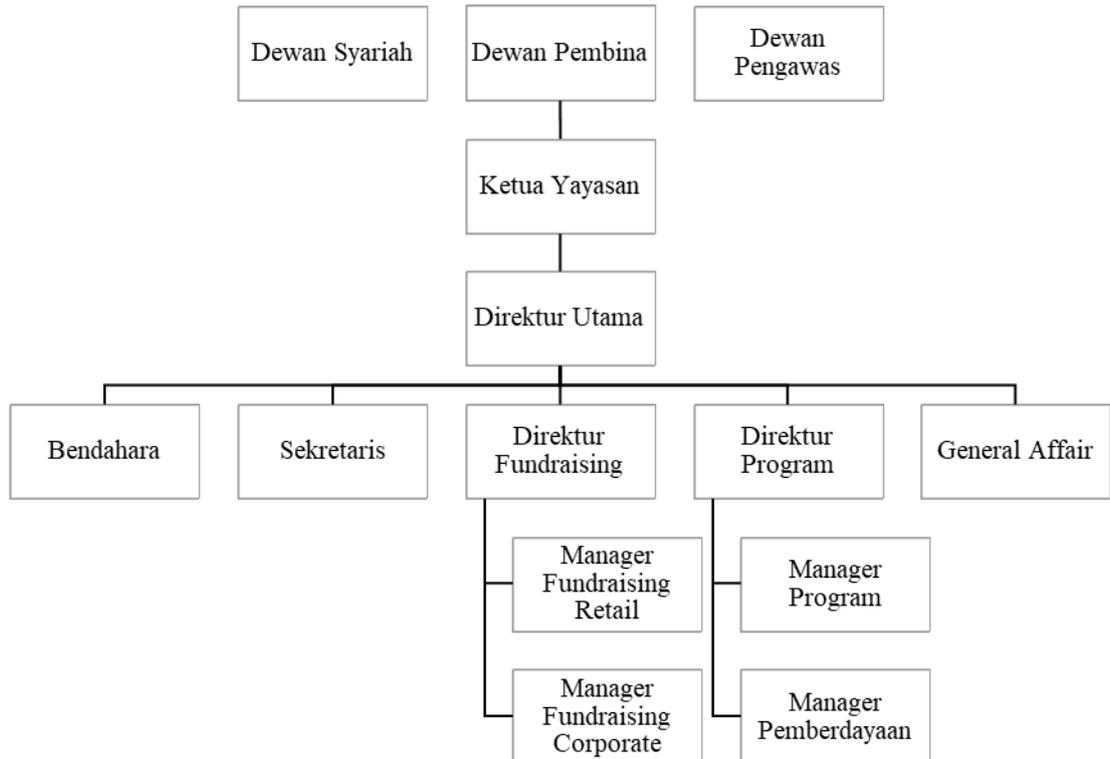
##### **Misi**

Misi merupakan rangkaian rangkaian kalimat yang menyatakan tujuan atau alasan eksistensi organisasi yang memuat apa yang disediakan oleh perusahaan kepada masyarakat, baik berupa produk ataupun jasa. Adapun visi dibangunnya Rumah Yatim Dhuafa Rydha adalah :

1. Menyayangi yatim dan memberdayakan dhuafa
2. Memberikan Pelayanan di bidang pendidikan, kesehatan, kemandirian yang terbaik bagi yatim dan dhuafa
3. Menjadi fasilitato bagi yatim dan dhuafa yang amanah dan berintegritas tinggi
4. Istiqomah dalam kebaikan, jujur, amanah professional dan lebih bermanfaat
5. Memperluas jejaring dan bekerja sama untuk menjadi agen kebaikan

### 1.1.2. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional untuk mencapai suatu tujuan. Berikut adalah struktur organisasi untuk setiap bidang pada Rumah Yatim Dhuafa Rydha.



**Gambar 2.1 Struktur Organisasi Rumah Yatim Dhuafa Rydha**

### 1.1.3. Logo Rumah Yatim Dhuafa Rydha

Berikut adalah logo dari Rumah Yatim Dhuafa Rydha dapat dilihat pada gambar 2.2.



**Gambar 2.2 Logo Rumah Yatim Dhuafa Rydha**

## **1.2. Landasan Teori**

### **1.2.1. Website**

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser[3].

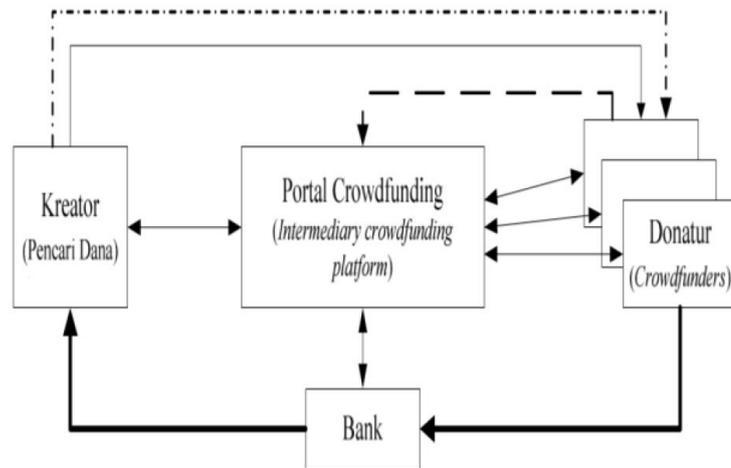
Fungsi website diantaranya yaitu sebagai media promosi, media pemasaran, media informasi, media pendidikan, dan media komunikasi.

### **1.2.2. Crowdfunding**

Praktik *crowdfunding* pada dasarnya sudah banyak digunakan oleh masyarakat jauh sebelum istilah *crowdfunding* digunakan. Praktik *crowdfunding* sendiri sebenarnya sudah ada dan telah dipraktikkan jauh sebelum masehi, yaitu berupa kontribusi masyarakat dalam pengumpulan dana sumbangan untuk berbagai macam kegiatan amal[4].

Istilah “*crowdfunding*” belum memiliki terjemah kata dalam Bahasa Indonesia yang baku. Jika dipelajari dari padanan kata yang digunakan maka *crowdfunding* memiliki makna “pendanaan oleh khalayak” sedangkan bagi banyak platform *crowdfunding* di Indonesia mengartikan *crowdfunding* dengan arti “urun daya”. Definisi umum dari *crowdfunding* dapat disamakan dengan penggalangan dana yang sering dilakukan oleh kelompok masyarakat secara tradisional. Indonesia sudah sejak lama mengenal *crowdfunding* dengan kata “patungan” atau kata “urunan” sebagai istilah dari pengumpulan dana yang bernominal kecil dari banyak kelompok individu. *Crowdfunding* sebagai suatu proses pengumpulan dana atau modal yang biasanya dilakukan melalui media internet, untuk keperluan pendanaan proyek usaha dengan mekanisme pengumpulan uang kecil dari banyaknya peserta donatur dana yang umumnya memiliki minat dan ideologi yang sama.

Penggalangan dana *crowdfunding* biasanya dapat dilakukan oleh siapapun yang mau menjadi kreator pada platformnya. Sedangkan platform web *crowdfunding* hanya dijadikan sebagai wadah sekaligus media penghubung yang juga membantu mengkampanyekan proyek. Pada umumnya mekanisme *crowdfunding* dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2.3 Mekanisme Crowdfunding**

Pemeran utama yang bertanggung jawab dalam mekanisme *crowdfunding* adalah kreator atau penggalang dana yang menggagas penggalangan dana, sedangkan portal *crowdfunding* bergerak sebagai media penghubung (intermediary), dan masyarakat sebagai donatur atau penyandang dana. Pada tahap awal seorang kreator harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk mendaftarkan dirinya dan proyek yang akan digagasnya. Setelah melakukan pendaftaran registrasi, kreator mengajukan proposal yang didalamnya mengandung maksud dan tujuan penggalangan dana untuk pembiayaan suatu proyek kepada platform *crowdfunding*. Platform *crowdfunding* bersamaan dengan itu menyeleksi proposal yang dikirimkan dengan menentukan layak atau tidaknya proyek didanai.

Apabila usulan diterima, maka pihak pengelola platform akan memberitahukan kepada kreator bahwa proyek penggalangan dana telah berhasil ditampilkan untuk selanjutnya ide penggalangan dana tersebut akan diiklankan dan ditampilkan pada beranda portal web dan selama berjalannya periode penggalangan dana pada halaman platform *crowdfunding* yang umumnya berjalan antara 30 sampai 90 hari, pihak pengelola platform *crowdfunding* maupun kreator berusaha melakukan kampanye dan sosialisasi untuk mengiklankan penggalangan dana melalui media sosial maupun secara langsung kepada donatur.

Masyarakat yang tertarik pada proyek penggalangan dana dapat berpartisipasi untuk menjadi donatur dengan cara mengikuti langkah-langkah donasi yang diatur

oleh platform. Pengiriman dana dapat dilakukan melalui media transfer antar bank atau uang elektronik ke rekening milik platform *crowdfunding*. Apabila sampai habis waktu penggalangan dana target terkumpul, maka dana dapat dicairkan oleh kreator dan dana akan ditransfer ke rekening kreator proyek, tetapi bila dana yang dikumpulkan tidak mencapai target, atau terdapat kendala lain selama masa penggalangan dana, maka dana tersebut akan dikembalikan kepada donatur atau dana akan dialihkan kepada proyek lain yang juga sedang ditampilkan pada halaman platform *crowdfunding*. Jika memandang *crowdfunding* dari latar komersial, ternyata dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam, antara lain; not for profit (nirlaba), for profit (usaha) dan intermediate[5].

Beberapa tahun belakang ini, *crowdfunding* sedang marak dilakukan oleh berbagai individu masyarakat ataupun kelompok organisasi melalui media web di Indonesia. *Crowdfunding* adalah suatu praktik penggalangan dana untuk berbagai jenis usaha, baik berupa ide produk, bisnis atau kegiatan yang dananya diperoleh dari sumbangan masyarakat umum atau kelompok [6]. Konsep *crowdfunding* dapat diimplementasikan dimasa kini karena beberapa faktor [7] yaitu ;

1. Semakin banyak orang mempercayai metode pembayaran secara daring atau dalam jaringan melalui media massa online.
2. Jaringan sosial semakin memungkinkan orang untuk saling berkomunikasi kepada koneksinya dengan mudah.
3. Teknologi yang ada sekarang ini memungkinkan pembayaran secara online dilakukan dengan aman.
4. Komunitas dapat dengan mudah bersamasama bertemu secara online untuk menginisiasi suatu proyek atau inisiasi tertentu.
5. Semakin banyak kisah sukses terkait proyek atau inisiatif yang didanai dengan *crowdfunding*.

Dari lima konsep tersebut *crowdfunding* memiliki beberapa model. Membedakan *crowdfunding* menjadi lima kategori , yaitu[8];

1. Situs model donasi

Kontributor dalam situs donasi tidak mengharapkan imbalan atas kontribusinya. Biasanya model donasi ini diterapkan pada insitusi amal atau non-profit

2. Situs model penghargaan (reward) atau

Pra pembelian model penghargaan menawarkan pada kontributor imbalan atas kontribusinya, tapi tidak tertarik terhadap hasil atau keuntungan dari produksi. Sedangkan model pra pembelian yaitu kontributor tidak mendapat bagian keuntungan dari produksi akan tetapi mendapatkan produk yang dibuat.

### 3. Situs model pinjaman

Situs yang menggunakan model pinjaman kontributor hanya menyediakan pendanaan untuk sementara dan mengharapkan pengembalian atas dana yang dipinjamkan. Dalam beberapa kasus kontributor menerima bunga atas dana yang dipinjamkan.

### 4. Situs ekuitas

Situs model ekuitas memberikan bunga kepada kontributor atas pengembalian usaha yang mereka bantu.

Pada tahun awal 2018 situs website crowdfunding diindonesia juga merilis data statistik dari pencapaian pada tahun 2017 dimana lebih dari 12.000 kampanye galang dana dibuat ditahun 2017. Total donasi yang terkumpul selama tahun 2014- 2017 situs website kitabisa.com semakin meningkat, statistik peningkatan donasi yang terkumpul dan dilakukan dari berbagai pihak dan kalangan yang berperan aktif dalam membantu sesama [9].

### 1.2.3. Application Programming Interface (API)

*Application programming interface (API)* merupakan suatu dokumentasi yang terdiri dari *interface*, fungsi, kelas, struktur dan sebagainya untuk membangun sebuah perangkat lunak. Dengan adanya API ini, maka memudahkan programmer untuk “membongkar” suatu *software*, kemudian dapat dikembangkan atau diintegrasikan dengan perangkat lunak yang lain. API dapat dikatakan sebagai penghubung suatu aplikasi dengan aplikasi lainnya yang memungkinkan programmer menggunakan sistem *function*. Proses ini dikelola melalui sistem operasi. Keunggulan dari API ini adalah memungkinkan suatu aplikasi dengan aplikasi lainnya dapat saling berhubungan dan berinteraksi [10]

Secara umum API merupakan ekspresi terfokus keseluruhan fungsional dalam suatu modul *software* yang dapat diakses oleh orang yang membutuhkan dengan cara yang telah ditentukan layanan. Representasi terfokus dari fungsi yang dideklarasikan dalam API dimaksudkan untuk menyediakan rangkaian layanan yang spesifik untuk target tertentu. Jika dalam satu modul memiliki API ganda, hal ini sudah menjadi hal yang umum karena setiap API dimaksudkan untuk penggunaan yang spesifik dari modul terkait[11].

Secara struktural, API merupakan spesifikasi dari suatu data structure, objects, functions, beserta parameter-parameter yang diperlukan untuk mengakses resource dari aplikasi tersebut. Seluruh spesifikasi tersebut membentuk suatu interface yang dimiliki oleh aplikasi untuk berkomunikasi dengan aplikasi lain, dan API dapat digunakan dengan berbagai bahasa programming, ataupun hanya dengan menggunakan URL (*Uniform Resource Locator*) yang telah disediakan oleh suatu website.

*API* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, hal ini dilihat dari abstraksi apa yang dideskripsikan di dalam sistem. Kategori-kategori ini diantaranya:

Tabel 2.1 Kategori API

<i>Kategori API</i>	<i>Deskripsi</i>	<i>Contoh</i>
<i>Operating System</i>	<i>API yang digunakan untuk fungsi dasar yang dapat dilakukan oleh komputer. Seperti proses I/O, eksekusi program.</i>	<i>API for MS Windows</i>
<i>Programming Languages</i>	<i>API yang digunakan untuk memperluas kapabilitas dalam melakukan eksekusi terhadap suatu bahasa pemrograman.</i>	<i>Java API</i>
<i>Application Services</i>	<i>API yang digunakan untuk mengakses data dan layanan yang disediakan dari suatu aplikasi</i>	<i>API for mySAP (BAPI/Business Application Programming Interface)</i>
<i>Infrastructure Services</i>	<i>Digunakan untuk mengakses infrastruktur dari suatu komputer. Infrastruktur disini adalah komputer beserta peripheral seperti storage, aplikasi, dan lain-lain.</i>	<i>Amazon EC2 (Elastic Compute Cloud) untuk akses untuk virtual computing dan Amazon S3 (Simple Storage Service) untuk menyimpan data dalam jumlah besar.</i>
<i>Web Services</i>	<i>API yang digunakan untuk mengakses content dan layanan yang disediakan oleh suatu web application.</i>	<i>Facebook Graph API yang digunakan untuk mengakses informasi yang dapat dibagikan.</i>

#### **1.2.4. Payment Gateway**

*Payment gateway* adalah salah satu cara untuk memproses transaksi elektronik. *Payment gateway* menyediakan alat – alat untuk memproses pembayaran antara *customer*, *businesses* dan bank. *Payment gateway* merupakan bagian terpenting dari suatu transaksi antar *customer*, *business*, dan lembaga – lembaga perbankan yang keduanya digunakan. *Payment Gateway* digunakan

untuk memfasilitasi transaksi elektronik. Beberapa fitur – fitur utama dari *payment gateway* meliputi[12]:

1. Aplikasi perangkat lunak dirancang khusus untuk *ecommerce*, walaupun bisa digunakan juga untuk mengotorisasi pembayaran dalam bisnis tradisional batu bara dan semen (*brick and mortar*).
2. Enkripsi pembayaran dan data pribadi.
3. Komunikasi antara lembaga – lembaga keuangan yang terkait, *business* dan *customer*.
4. Otorisasi pembayaran.

Beberapa *tools* mempunyai fitur *payment gateway* yang dapat membantu pelanggan mengetahui biaya pengiriman dan penanganan, serta pajak penjualan. Ada juga pendeteksian untuk penipuan dan fitur – fitur lainnya yang dapat digunakan dengan *payment gateway*. Banyak *web host ecommerce* menawarkan *payment gateway* sebagai bagian dari paket *hosting*.

*Payment gateway* mengambil keuntungan dari internet untuk mengirim dan menerima informasi. *Payment gateway* aplikasi yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi transaksi pembelian. Banyak bisnis tradisional menggunakan aplikasi tersebut dengan baik, karena bisa lebih akurat dan merupakan media otorisasi untuk pembayaran. Koneksi internet diperlukan, karena kebanyakan *payment gateway* menggunakan saluran komunikasi yang tersedia di internet terutama VPN. VPN (*virtual private network*) adalah jaringan pribadi (bukan untuk akses umum) yang menghubungkan medium nonpribadi (misalnya internet) untuk menghubungkan antar *remote – site* secara aman. Dengan adanya VPN, maka resiko kebocoran informasi penting yang terjadi selama transaksi online bisa diminimalisir