

Perancangan Sistem Fundraising Online LAZ DASI NTB Menggunakan Metode Zachman

Design of the LAZ DASI NTB Online Fundraising System Using the Zachman Method

Ahmad Fatoni Dwi Putra^{1)*}, Syahrani Lonang²⁾, Yuan Sa'adati¹⁾, Nuraqilla Waidha Bintang Grendis²⁾

¹⁾ [Ilmu Komputer, Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu]

²⁾ [Teknologi Informasi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu]

*Corresponding Author: ahmadfatoni@uniqhba.ac.id,

Diterima pada 2 Agustus 2025, Direvisi pertama pada 1 September 2025, Disetujui pada 10 Oktober 2025, Diterbitkan daring pada 01 November 2025

Abstract: This article discusses the background, methods, and results of applying the Zachman Method in designing an online fundraising system. The Zachman Method is a framework that provides a holistic approach to system design by considering different perspectives, such as what, how, where, who, when, and why. By applying this method, system developers can better understand user needs and design a more effective and efficient fundraising system. The article discusses the importance of clarifying user needs, selecting the most efficient technology, improving the effectiveness of schedules and timelines, and providing more detailed information to increase user trust. Overall, using the Zachman Method can help system developers make better decisions and create a more effective, efficient, and beneficial fundraising system for the community. In conclusion, applying the Zachman Method in designing an online fundraising system can help system developers create a system that meets user needs and fundraising goals more effectively. This method provides a useful framework for making better decisions and considering different perspectives in system design. The resulting system can help organizations achieve their fundraising goals and provide greater benefits to the community.

Keywords: Fundraising, LAZ DASI NTB, Zachman Method

Abstrak: Artikel ini membahas tentang latar belakang, metode, dan hasil penerapan Metode Zachman dalam perancangan sistem penggalangan dana online. Metode Zachman adalah kerangka kerja yang memberikan pendekatan holistik untuk desain sistem dengan mempertimbangkan perspektif yang berbeda, seperti apa, bagaimana, di mana, siapa, kapan, dan mengapa. Dengan menerapkan metode ini, pengembang sistem dapat lebih memahami kebutuhan pengguna dan merancang sistem penggalangan dana yang lebih efektif dan efisien. Artikel tersebut membahas pentingnya mengklarifikasi kebutuhan pengguna, memilih teknologi yang paling efisien, meningkatkan efektivitas jadwal dan timeline, serta menyediakan informasi yang lebih detail untuk meningkatkan kepercayaan pengguna. Secara keseluruhan, penggunaan Metode Zachman dapat membantu pengembang sistem membuat keputusan yang lebih baik dan menciptakan sistem penggalangan dana yang lebih efektif, efisien, dan bermanfaat bagi masyarakat. Kesimpulannya, penerapan Metode Zachman dalam perancangan sistem penggalangan dana online dapat membantu pengembang sistem membuat sistem yang memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan penggalangan dana secara lebih efektif. Metode ini memberikan kerangka kerja yang berguna

untuk membuat keputusan yang lebih baik dan mempertimbangkan perspektif yang berbeda dalam desain sistem. Sistem yang dihasilkan dapat membantu organisasi mencapai tujuan penggalangan dananya dan memberikan manfaat yang lebih besar kepada masyarakat.

Kata kunci: Fundraising, LAZ DASI NTB, Zachman Method

I. INTRODUCTION (HEADING 1)

Perancangan sistem fundraising online merupakan sebuah proses yang memerlukan pemikiran dan perencanaan yang matang untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Metode Zachman merupakan salah satu metode perancangan sistem yang dapat digunakan untuk mengembangkan konsep dan arsitektur sistem dengan mempertimbangkan berbagai sudut pandang dan kebutuhan pengguna.

Metode Zachman sendiri adalah sebuah framework atau kerangka kerja yang digunakan dalam perancangan sistem informasi. Kerangka kerja ini membagi perancangan sistem menjadi enam perspektif, yaitu perspektif what, how, where, who, when, dan why. Setiap perspektif memberikan pandangan yang berbeda-beda terhadap perancangan sistem dan memiliki peran penting dalam pengembangan sistem secara keseluruhan. Dengan menggunakan Zachman Framework dapat diperoleh informasi secara detail tentang bagaimana sistem informasi itu dirancang, segala kebutuhan baik data, sumber daya manusia dan infrastruktur yang mendukung berjalannya sistem informasi tersebut [1].

Dalam perancangan sistem fundraising online menggunakan metode Zachman, perspektif what akan fokus pada apa yang akan diproses dalam sistem, seperti jenis donasi yang diterima dan metode pembayaran yang akan digunakan. Perspektif how akan fokus pada teknologi dan infrastruktur yang akan digunakan dalam sistem, seperti platform online dan database yang digunakan. Perspektif where akan fokus pada lokasi fisik dan geografis dari sistem, seperti server yang digunakan dan lokasi pengguna.

Penelitian sebelumnya mencoba merancang sistem informasi keuangan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi keuangan disekolah [2]. Perspektif who akan fokus pada pengguna dan peran masing-masing dalam sistem, seperti donatur, pengelola donasi, dan petugas administrasi. Perspektif when akan fokus pada jangka

waktu dan jadwal dalam penggunaan sistem, seperti jadwal pencairan dana dan jangka waktu pengumpulan donasi. Terakhir, perspektif why akan fokus pada tujuan dan manfaat dari sistem fundraising online tersebut. Pengembangan sistem informasi menggunakan Zachman framework mampu memberikan perspektif-perspektif yang mampu membantu proses Pengembangan sistem informasi penggalan berbasis website [3].

Dengan menggunakan metode Zachman dalam perancangan sistem fundraising online, dapat membantu pengembang dalam memahami kebutuhan pengguna dan menganalisis perspektif yang berbeda-beda dalam sistem secara komprehensif. Dengan demikian, sistem yang dihasilkan dapat lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan fundraising yang diinginkan.

II. METODE

A. Zachman

Metode Zachman adalah sebuah kerangka kerja atau framework yang digunakan dalam perancangan sistem informasi. Kerangka kerja ini ditemukan oleh John Zachman pada tahun 1987, dan telah menjadi salah satu metode perancangan sistem yang paling populer dan efektif.

Metode Zachman membagi perancangan sistem ke dalam enam perspektif yang berbeda, yaitu what, how, where, who, when, dan why. Setiap perspektif memiliki pertanyaan kunci yang harus dijawab dalam proses perancangan sistem. Berikut ini adalah penjelasan lebih detail mengenai setiap perspektif dalam metode Zachman:

- Perspektif *What*

Perspektif What berkaitan dengan apa yang akan diproses dalam sistem, seperti jenis donasi yang diterima dan metode pembayaran yang akan digunakan. Analisis pada perspektif ini akan

membantu pengembang sistem untuk memahami kebutuhan pengguna terkait jenis donasi yang akan diterima dan metode pembayaran yang paling efektif.

- Perspektif *How*

Perspektif *How* berkaitan dengan teknologi dan infrastruktur yang akan digunakan dalam sistem, seperti platform online dan database yang digunakan. Analisis pada perspektif ini akan membantu pengembang sistem untuk memilih teknologi dan infrastruktur yang paling sesuai dan efisien dalam sistem fundraising online.

- Perspektif *Where*

Perspektif *Where* berkaitan dengan lokasi fisik dan geografis dari sistem, seperti server yang digunakan dan lokasi pengguna. Analisis pada perspektif ini akan membantu pengembang sistem untuk memilih lokasi yang paling efisien dan terjangkau dalam sistem fundraising online.

- Perspektif *Who*

Perspektif *Who* berkaitan dengan pengguna dan peran masing-masing dalam sistem, seperti donatur, pengelola donasi, dan petugas administrasi. Analisis pada perspektif ini akan membantu pengembang sistem untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang fitur yang sesuai dengan peran masing-masing pengguna.

- Perspektif *When*

Perspektif *When* berkaitan dengan jangka waktu dan jadwal dalam penggunaan sistem, seperti jadwal pencairan dana dan jangka waktu pengumpulan donasi. Analisis pada perspektif ini akan membantu pengembang sistem untuk merancang jadwal yang efektif dan efisien dalam penggunaan sistem fundraising online.

- Perspektif *Why*

Perspektif *Why* berkaitan dengan tujuan dan manfaat dari sistem fundraising online tersebut. Analisis pada perspektif ini akan membantu pengembang sistem untuk memahami tujuan

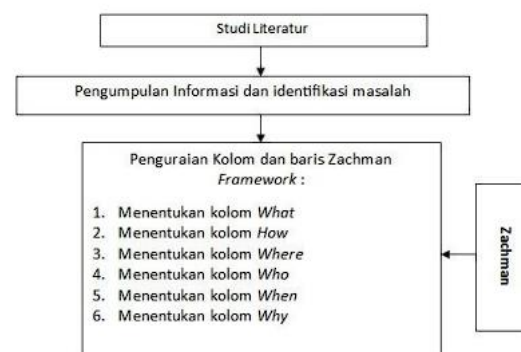
penggalangan dana yang ingin dicapai dan merancang sistem yang paling sesuai dengan tujuan tersebut.

Dalam penggunaan metode Zachman, setiap perspektif akan dipertimbangkan dalam perancangan sistem secara terintegrasi dan holistik. Dengan cara ini, pengembang sistem akan dapat memahami kebutuhan pengguna dan merancang sistem yang lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

B. Sistem Fundraising Online

Perkembangan dunia charity sudah mulai memasuki era digital, dimana semua lembaga filantropi sudah melirik penggalangan dana sudah tidak terlalu maksimal dengan cara tradisional. Kini penggalangan dana untuk kemanusiaan sudah mulai bertransisi ke dunia digital dengan mengembangkan platform untuk melakukan penggalangan dana. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam menjangkau masyarakat milenial, penelitian dengan tujuan untuk mengetahui peran Teknologi digital dalam fundresing [4] untuk mengetahui factor keberhasilan fundresing melalui Teknologi digital.

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem adalah menggunakan framework Zachman yang akan dijabarkan dalam masing-masing kolomnya yang terdiri dari What, How, Where, Who, When dan Why. Pada penelitian ini yang akan dijabarkan hanya dari sudut pandang Planner dan Owner. Untuk lebih jelasnya alur penelitian disajikan seperti pada gambar



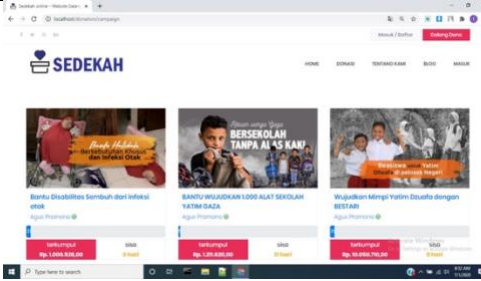
Gambar 1.1 Metode Penelitian

III. RESULT & DISCUSSION

Sebagai hasil dari penerapan Metode Zachman dalam perancangan sistem fundraising online, terdapat beberapa hasil dan diskusi yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

A. Klasifikasi Kebutuhan Pengguna

Dalam perancangan sistem fundraising online menggunakan Metode Zachman, pengembang sistem dapat mempertimbangkan setiap perspektif secara holistik, sehingga dapat lebih memahami kebutuhan pengguna dalam penggalangan dana. Misalnya, pada perspektif Who, pengembang sistem dapat mengidentifikasi kebutuhan donatur, pengelola donasi, dan petugas administrasi dalam penggunaan sistem. Hal ini akan membantu pengembang sistem untuk merancang fitur dan fungsionalitas yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Abstraksi / Perspektif	WHO
Planner	Yang berperan penting dalam proses tersebut adalah donatur
Owner	Kepala bidang media Programmer Tim konten
Designer	Yang bertugas untuk membangun sistem adalah programmer
Builder	 Gambaran Interface yang akan dibangun
Sub Kontraktor	Kepala bidang media Programmer Tim konten

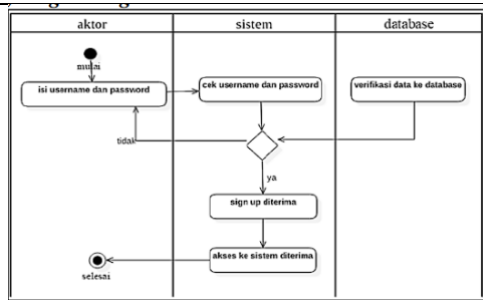
Function enterprise	Donatur
---------------------	---------

B. Pemilihan Teknologi

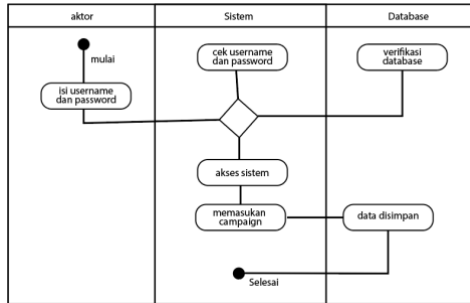
Dalam perspektif How, pengembang sistem dapat mempertimbangkan teknologi dan infrastruktur yang paling sesuai dengan sistem fundraising online. Dalam pemilihan teknologi, pengembang sistem dapat mempertimbangkan faktor-faktor seperti keamanan, skalabilitas, dan kemudahan integrasi dengan sistem lain. Dengan cara ini, pengembang sistem dapat memilih teknologi yang lebih efisien dan efektif dalam penggunaan sistem fundraising online.

Pada kolom How membahas bagaimana proses yang terjadi dalam berbagai perspektif dan abstraksi.

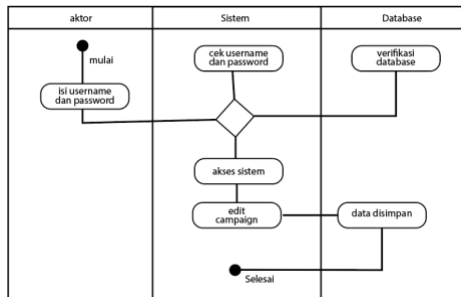
Abstraksi/ perspektif	HOW
Planner	Proses utama yang diandalkan oleh sistem: 1. Proses donasi mudah dan cepat 2. Proses penerimaan kabar terbaru untuk user 3. Proses pengolahan Data untuk optimasi campaign
Owner	Penjabaran proses utama : 1. User yang sudah melakukan registrasi akan dengan sangat menemukan donasi yang diinginkan sesuai dengan kategori yang dipilih. 2. Proses pembayaran dan verifikasi donasi mudah dan cepat. 3. User akan menerima kabar terbaru dari campaign yang sudah didonasikan 4. Admin mengelola data user untuk memperkuat dan memberikan pengalaman yang lebih baik untuk user dalam berdonasi.
Designer	Diagram aktivitas perilaku sistem a. Aktifitas Login



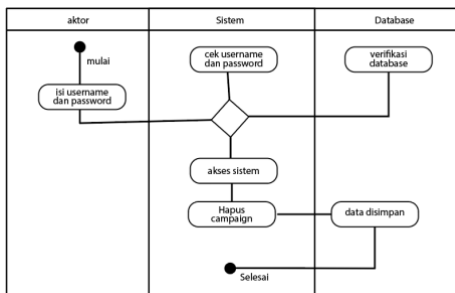
b. Aktivitas menambahkan campaign oleh admin



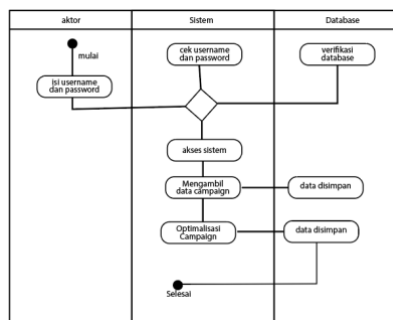
c. Aktivitas mengedit campaign oleh admin



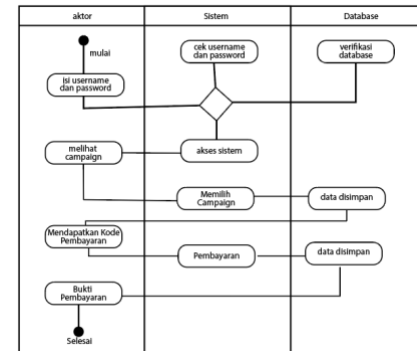
d. Aktivitas menghapus campaign



e. Aktivitas Optimalisasi Campaign Oleh Admin



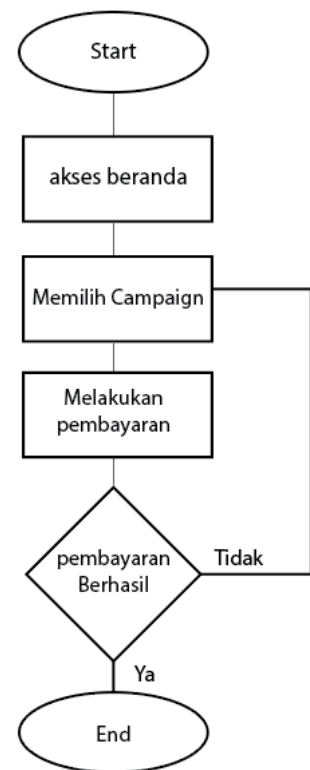
f. Aktivitas Donasi User



Builder

Squence Diagram

Sub Contractor



Proses penggunaan wesite

Funtion Enterprise

- Proses memilih campaign dan melakukan pembayaran
- Proses optimasi campaign oleh admin

C. Peningkatan Efektifitas Jadwal dan Waktu

Dalam perspektif When, pengembang sistem dapat mempertimbangkan jadwal pencairan dana dan jangka waktu pengumpulan donasi yang lebih efektif. Dalam menentukan jadwal, pengembang sistem dapat

mempertimbangkan faktor-faktor seperti kecepatan pencairan dana dan waktu yang tepat dalam pengumpulan donasi. Hal ini akan membantu pengembang sistem untuk meningkatkan efektivitas jadwal dan waktu dalam penggunaan sistem fundraising online.

terperinci, pengguna akan lebih memahami jenis donasi apa yang diterima dan bagaimana donasinya akan digunakan. Hal ini akan membantu meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap sistem fundraising online.

Kolom What Menjelaskan tentang data dari sudut pandang Planner, Owner, Designer, dan Builder. Selengkapnya dapat dilihat pada table dibawah ini

Abstraksi / Perspektif	WHEN																																																																																																																												
Planner	Kegiatan yang dilakukan adalah terus melakukan penambahan dan optimalisasi campaign yang dilakukan secara berkala.																																																																																																																												
Owner	Jadwal pembangunan sistem <table><tr><th rowspan="2">No</th><th rowspan="2">Rencana Kegiatan</th><th rowspan="2">Target Output</th><th colspan="2">April</th><th colspan="2">Mei</th><th colspan="4">juni</th><th colspan="2">juli</th></tr><tr><th>3</th><th>4</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>1</th><th>2</th></tr><tr><td>1</td><td>Kegiatan Proyek</td><td>Pendefinisian masalah</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>Penetapan jadwal proyek</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td rowspan="4">2</td><td rowspan="4">Fase Analisis dan Penerapan kedalam Zachman Framework</td><td>Pengambilan data</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kebutuhan sistem</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Membuat prototype permasalahan dengan matriks zachman kolom what, who, where, how, when, why</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>Implementasi</td><td>Memberikan prototype aplikasi</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	No	Rencana Kegiatan	Target Output	April		Mei		juni				juli		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	Kegiatan Proyek	Pendefinisian masalah															Penetapan jadwal proyek													2	Fase Analisis dan Penerapan kedalam Zachman Framework	Pengambilan data													Kebutuhan sistem													Membuat prototype permasalahan dengan matriks zachman kolom what, who, where, how, when, why																										3	Implementasi	Memberikan prototype aplikasi												
No	Rencana Kegiatan				Target Output	April		Mei		juni				juli																																																																																																															
		3	4	1		2	3	4	1	2	3	4	1	2																																																																																																															
1	Kegiatan Proyek	Pendefinisian masalah																																																																																																																											
		Penetapan jadwal proyek																																																																																																																											
2	Fase Analisis dan Penerapan kedalam Zachman Framework	Pengambilan data																																																																																																																											
		Kebutuhan sistem																																																																																																																											
		Membuat prototype permasalahan dengan matriks zachman kolom what, who, where, how, when, why																																																																																																																											
3	Implementasi	Memberikan prototype aplikasi																																																																																																																											
Designer	Detail jadwal perancangan <table><tr><th rowspan="2">No</th><th rowspan="2">Event</th><th colspan="3">Juni</th><th>Juli</th></tr><tr><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>1</th></tr><tr><td>1</td><td>Penentuan Entitas</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>Perancangan Usecase Diagram</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>Perancangan Activity Diagram</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>Perancangan Database</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>Perancangan Antar muka</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	No	Event	Juni			Juli	2	3	4	1	1	Penentuan Entitas					2	Perancangan Usecase Diagram					3	Perancangan Activity Diagram					4	Perancangan Database					5	Perancangan Antar muka																																																																																								
No	Event			Juni			Juli																																																																																																																						
		2	3	4	1																																																																																																																								
1	Penentuan Entitas																																																																																																																												
2	Perancangan Usecase Diagram																																																																																																																												
3	Perancangan Activity Diagram																																																																																																																												
4	Perancangan Database																																																																																																																												
5	Perancangan Antar muka																																																																																																																												
Builder	Detail jadwal perancangan aplikasi <table><tr><th rowspan="2">No</th><th rowspan="2">Event</th><th colspan="3">Juni</th><th>Juli</th></tr><tr><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>1</th></tr><tr><td>1</td><td>Pembuatan Database</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>Desain Antar muka desain</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>Pembuatan Kode Program</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	No	Event	Juni			Juli	2	3	4	1	1	Pembuatan Database					2	Desain Antar muka desain					3	Pembuatan Kode Program																																																																																																				
No	Event			Juni			Juli																																																																																																																						
		2	3	4	1																																																																																																																								
1	Pembuatan Database																																																																																																																												
2	Desain Antar muka desain																																																																																																																												
3	Pembuatan Kode Program																																																																																																																												
Sub Kontraktor	Waktu pengkodean website																																																																																																																												
Function Enterprise	Waktu perancangan, desain, pengkodean, implementasi, testing, dan perilsan website																																																																																																																												

Abstraksi / Perspektif	WHAT
Planner	Data Donatur
Owner	
Designer	
Builder	
Sub Contractor	Detail dari tabel data yang saling berelasi: 1. User 2. Campaign 3. Admin
Function Enterprise	Data yang terdapat di dalam sistem: 1. User 2. Campaign

D. Penyediaan Informasi

Dalam perspektif What dan Why, pengembang sistem dapat mempertimbangkan jenis donasi yang diterima dan tujuan penggalangan dana yang ingin dicapai. Dalam menyediakan informasi yang lebih

Abstraksi / Perspektif	WHY
Planner	LAZ DASI NTB memulai kiprahnya pada tahun 2002 untuk membantu pemerintah menanggulangi masalah sosial dan

	kesejahteraan di NTB. Saat ini LAZ DASI NTB telah menjadi organisasi filantropi Islam yang menghimpun dana masyarakat terbesar di Provinsi NTB dan telah merealisasikan program-programnya melalui kerjasama dan rekanan dengan organisasi lokal, Nasional maupun Internasional. LAZ DASI NTB adalah lembaga zakat resmi di wilayah Nusa Tenggara Barat dengan SK Ijin LAZ Provinsi NTB Oleh Dirjen Bimas Islam, Kementrian Agama RI Nomor 819 Tahun 2021.
Owner	Dengan dibuatnya sistem penggalangan dana online ini diharapkan: 1. Bisa memudahkan para donatur untuk berdonasi 2. Memudahkan donatur dalam melihat berita terbaru dari campaign yang telah didonasikan 3. Menjangkau lebih banyak donatur yang ada di seluruh Indonesia 4. Memudahkan LAZ DASI untuk mengoptimalkan campaign dengan pengolahan data
Desaigner	Batasan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan sistem adalah perlindungan data donatur.
Builder	Dalam pengembangannya sistem informasi yang dibuat menggunakan reuse software development dan cloud computing.
Sub Kontrak tor	Untuk menjangkau dan mempermudah donatur dalam berdonasi
Funtion Enterpri se	Untuk menjangkau dan mempermudah donatur dalam berdonasi tidak mengenal ruang dan waktu karena bisa di akses dimana saja dan kapan saja.

Dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Zachman dalam perancangan sistem fundraising online dapat membantu pengembang sistem untuk lebih memahami kebutuhan pengguna dan merancang sistem yang lebih efektif dan efisien. Penggunaan metode ini dapat membantu pengembang sistem dalam mempertimbangkan setiap perspektif secara holistik dan terintegrasi, sehingga

dapat menghasilkan sistem yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan yang ingin dicapai.

IV. CONCLUTION

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode Zachman dalam perancangan sistem fundraising online dapat membantu pengembang sistem untuk merancang sistem yang lebih efektif dan efisien dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan yang ingin dicapai. Dalam penerapan metode ini, pengembang sistem dapat mempertimbangkan setiap perspektif secara holistik dan terintegrasi, sehingga dapat memastikan bahwa sistem fundraising online yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan penggalangan dana yang ingin dicapai.

Dalam menyusun sistem fundraising online, pengembang sistem juga dapat mempertimbangkan pemilihan teknologi yang tepat dan penyediaan informasi yang lebih terperinci untuk meningkatkan kepercayaan pengguna. Dalam hal ini, Metode Zachman dapat menjadi panduan yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan yang lebih baik dan efektif dalam perancangan sistem fundraising online.

Dengan demikian, penggunaan Metode Zachman dapat membantu pengembang sistem dalam menghasilkan sistem fundraising online yang lebih efektif dan efisien, sehingga dapat membantu organisasi dalam mencapai tujuan penggalangan dana mereka dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat.

REFERENCES

- [1] ADE WISANDRA, "PEMODELAN SISTEM INFORMASI SENAYAN LIBRARY MANAGEMENT SYSTEM (SLIMS) DENGAN FRAMEWORK ZACHMAN," *Ensiklopedia of Journal*, vol. 1, No 2, Jan 2019.
- [2] R. Fahmi dan S. Bahri, "Penerapan Zachman Framework Dalam Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Sekolah," *Jurnal TEKNO KOMPAK*, vol. 15 No 1, hlm. .55-66, 2021.
- [3] Mira Siti Riani, "PENERAPAN ZACHMAN FR AMEWORK PADA ARSITEKTUR SIST EM

PENGGAJIAN (STUDI KASUS: PT. AN UGERAH MITRA MULIA),” *JURSI STEKNI (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, vol. 2 No 1, hlm. 19–32, Jan 2020.

ZAKAT, INFAK, DAN SEDEKAH (ZIS) PADA LAZNAS MIZAN AMANAH ULUJAMI JAKARTA SELATAN,” UIN syarif hidayatullah Jakarta, 2020.

[4] WINDIKA WULANDARI, “PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM FUNDRAISING