

# E-Commerce Berbasis Donasi Menggunakan Grabbing

Noni Novita<sup>1</sup>, Zulfan Khairil Simbolon<sup>2\*</sup>, Amirullah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe  
Jln. B.Aceh Medan Km.280 Buketrata 24301 INDONESIA

<sup>1</sup>noninovita21@gmail.com

<sup>2\*</sup>zulfan69@gmail.com (penulis koresponden)

<sup>3</sup>amir@pnl.ac.id

**Abstrak**—Penggalangan dana adalah proses pengumpulan kontribusi sukarela dalam bentuk uang atau sumber daya lain dengan meminta donasi dari individu, perusahaan, yayasan, atau lembaga pemerintah. Pengumpulan donasi ini tidaklah cepat dan mudah, terutama organisasi atau kegiatan sosial yang dimana sebagian besar donasinya diperoleh dari masyarakat. Kendala lain yang biasanya dihadapi oleh pencari donasi adalah kesulitan sarana publikasi. Publikasi sangat berperan dalam pengumpulan donasi karena dapat meningkatkan jumlah donasi yang didapat, dan pada umumnya hasil yang didapat dari pengumpulan donasi berupa uang yang nantinya pada saat donasi tersebut disalurkan kepada orang-orang yang tertimpa musibah tidaklah lagi berupa uang melainkan berupa bahan pangan ataupun obat-obatan. Tujuan dari penelitian ini untuk membantu mitra sebagai media publikasi penggalangan dana untuk membantu korban bencana alam. Penelitian ini juga bertujuan untuk membantu donatur untuk menyalurkan donasinya sesuai dengan pengumpulan donasi yang sedang berlangsung. Para donatur menyalurkan donasinya kepada korban yang tertimpa musibah dalam bentuk bahan pangan, obat-obatan yang dibeli, pada sistem e-commerce ini donatur juga bisa mendonasikan uang. Untuk mendapatkan informasi-informasi tentang bencana alam yang terjadi digunakan metode grabbing. E-Commerce merupakan sebuah kegiatan jual beli secara elektronik yang dimana penjual dan pembeli tidak bertatap muka langsung. Sedangkan metode grabbing merupakan suatu teknik untuk mengambil teks atau bagian yang diinginkan dari suatu website yang nantinya akan dipergunakan untuk mendapatkan data dari tampilan website lain untuk ditampilkan pada website yang dibangun. Hasil dari penelitian ini adalah adanya sebuah media yang digunakan sebagai tempat untuk melakukan penggalangan dana dan sebuah e-commerce untuk melakukan transaksi donasi yang dimana barang-barang yang dibeli akan didonasikan ke tempat-tempat yang terjadi musibah sesuai dengan pengumpulan donasi yang dilakukan, yang dimana informasi tentang tempat-tempat yang terjadi musibah didapatkan dari hasil penggunaan metode grabbing yang disimpan pada database, yang kemudian akan muncul pada daftar inputan pengumpulan donasi atau penggalangan dana pada halaman mitra sebagai penyelenggara pengumpulan donasi. Pada sistem e-commerce berbasis donasi ini tingkat keakuratan penggunaan metode grabbing untuk mengambil dan menyimpan data pada database yang sesuai dengan tag-tag yang digunakan sehingga tingkat akurasi mencapai 100%.

**Kata kunci**—e-commerce, grabbing, donasi, donatur, musibah.

**Abstract**—Fundraising is the process of collecting voluntary contributions in the form of money or other resources by soliciting donations from individuals, companies, foundations, or government agencies. Collecting donations is not quick and easy, especially social organizations or activities where most of the donations are obtained from the community. Another obstacle that is usually faced by donation seekers is the difficulty of publications. Publication plays a very important role in collecting donations because it can increase the number of donations obtained, and in general, the results obtained from collecting donations are in the form of money which later when the donations are distributed to people affected by the disaster are no longer in the form of money but in the form of food or medicines. The purpose of this research is to assist partners as a medium for fundraising publications to help victims of natural disasters. This research also aims to help donors to channel their donations by the ongoing donation collection. Donors channel their donations to victims who have been hit by disaster in the form of foodstuffs, purchased medicines, in this e-commerce system donors can also donate money. The grabbing method is used to obtain information about natural disasters. E-Commerce is an electronic buying and selling activity in which the seller and buyer do not meet face to face. While the grabbing method is a technique to retrieve the desired text or part of a website that will be used to obtain data from other websites to display on the website that was built. The results of this study are the existence of a media that is used as a place to raise funds and e-commerce to conduct donation transactions where the items purchased will be donated to places where the disaster occurs by the collection of donations made, which is where information about the places where the disaster occurs is obtained from the use of the grabbing method which is stored in the database, which will then appear on the list of donations or fundraising on the partner page as the organizer of collecting donations. In this donation based e-commerce system, the accuracy of the grabbing method is used to retrieve and store data in a database that matches the tags used so that the accuracy rate reaches 100%.

**Keywords**—e-commerce, grabbing, donation, donor, disaster

## I. PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial yang saling membantu untuk melengkapi kebutuhan sehari-hari dengan proses hubungan antar sesama manusia seperti kegiatan transaksi untuk mendapatkan keuntungan seperti perdagangan dan kegiatan komersial lainnya. Selain itu manusia juga

menjalankan fungsinya di kegiatan sosial. Kegiatan sosial yang dilakukan seperti penggalangan dana untuk membantu korban yang tertimpa musibah sering dilakukan oleh lembaga-lembaga kemanusiaan dan penanganan korban bencana alam. Untuk mendapatkan informasi tentang tempat yang tertimpa musibah secara online perlu mengetahui alamat website yang terdapat informasi tentang bencana alam. Teknik yang digunakan untuk mendapatkan informasi tersebut digunakan teknik grabbing. Teknik grabbing merupakan suatu teknik untuk mengintegrasikan semua informasi yang terdapat di website untuk mengambil data dari tempat atau dari sumber lain[1], sehingga teknik grabbing digunakan mempermudah untuk mengambil halaman-halaman website yang berhubungan dengan informasi bencana alam, maka dengan adanya transaksi jual beli yang barangnya sudah terjual akan didonasikan untuk korban yang tertimpa musibah secara tidak langsung dapat mempengaruhi keputusan masyarakat dalam berdonasi secara online. Sebelumnya pernah ada penelitian yang menggunakan teknik grabbing, penelitian tersebut membahas tentang penggunaan metode grabbing untuk mendapatkan informasi. beasiswa, dari penelitian ini disimpulkan bahwa metode grabbing berhasil diterapkan dalam mengambil informasi beasiswa dari berbagai website penyedia beasiswa dan metode grabbing sangat efektif digunakan dalam website penyedia beasiswa dimana informasi yang terdapat dalam website lain dapat diambil sebagian maupun keseluruhan isi yang kemudian dapat ditampilkan dalam satu website yang lain[2].

E-commerce merupakan transaksi jual beli secara elektronik yang dimana penjual dan pembeli tidak bertatap muka langsung saat melakukan transaksi tersebut. Sehingga metode grabbing juga dapat digunakan pada sistem e-commerce berbasis donasi untuk menampilkan informasi tentang bencana-bencana alam yang terjadi, dimana e-commerce merupakan sebuah media jual beli secara elektronik yang kegiatannya terjadi tidak dengan bertatap muka langsung antara penjual dan pembeli. Sistem e-commerce berbasis donasi ini dapat dimanfaatkan untuk menggalang donasi sosial, kemanusiaan, dan penanganan korban bencana alam. Barang yang telah terjual akan didonasikan untuk korban yang tertimpa musibah bencana alam ditempat yang jauh dari tempat kita berada, sehingga kita tidak perlu harus terjun langsung untuk menyalurkan bantuan.

Pengumpulan donasi tidaklah cepat dan mudah, terutama organisasi atau kegiatan sosial yang dimana sebagian besar donasinya diperoleh dari donasi masyarakat. Kendala lain yang biasanya dihadapi oleh pencari dana adalah kesulitan sarana publikasi. Publikasi sangat berperan dalam penggalangan dana karena dapat meningkatkan jumlah dana yang didapat[3].

Berdasarkan katalog Statistik E-commerce 2019, selama tahun 2018 jumlah transaksi dari 13.485 usaha e-commerce sebanyak 24.821.916 transaksi dengan nilai transaksi yang mencapai 17,21 triliun rupiah. Dari data tersebut bisa dikatakan bahwa rata-rata setiap usaha e-commerce melakukan transaksi selama tahun 2018 sebanyak 1.841 kali dengan rata-rata nilai transaksinya sebanyak 694 ribu

rupiah[4]. Sehingga e-commerce dapat digunakan untuk mempermudah melakukan pendonasian dan dapat menarik minat masyarakat untuk melakukan donasi secara online. Dan pada sistem yang akan dibangun e-commerce digunakan untuk menyediakan bahan-bahan pangan yang akan didonasikan sehingga para donatur dapat dengan mudah untuk melakukan pendonasian.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini akan membuat sebuah sistem e-commerce berbasis donasi dan pada sistem ini digunakan metode grabbing untuk memberikan informasi tentang tempat-tempat yang terjadi bencana, dimana pada sistem ini memberikan batas waktu untuk berdonasi yang dimana pemberian batas waktu ini bertujuan agar setelah sampai batas waktu berdonasi yang telah ditentukan, barang yang telah dibeli untuk berdonasi dapat dikirimkan ke tempat-tempat yang sedang tertimpa musibah. Pada sistem e-commerce berbasis donasi ini hanya ditangani oleh satu pengelola yang bertanggung jawab untuk semua transaksi yang terjadi pada sistem ini. Pada sistem e-commerce ini pembayaran dilakukan dengan sistem transfer bank, yang dimana pembayaran akan ditransfer ke rekening pengelola sistem e-commerce. Donasi-donasi yang telah terkumpul disalurkan ke tempat-tempat musibah dengan bekerja sama dengan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM).

Barang yang dijual pada sistem ini berupa bahan pangan dan obat-obatan yang disediakan oleh pihak pengelola sistem e-commerce berbasis donasi ini, pada sistem ini donatur dapat mendonasikan produk-produk yang dijual pada sistem ini dan dapat juga berdonasi dalam bentuk uang.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

### A. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian sistem e-commerce berbasis donasi menggunakan grabbing melalui beberapa tahap yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) *Tahap persiapan*: tahap identifikasi masalah, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan studi pustaka. Identifikasi masalah merupakan tahapan dalam melakukan pengenalan masalah dan sejauh mana sistem yang akan dibuat untuk banyak orang. Latar belakang masalah merupakan bagian yang memberikan informasi yang terkait dengan masalah yang akan diteliti setelah dilakukan pengenalan masalah. Rumusan masalah merupakan tahapan dalam merumuskan permasalahan yang didapatkan dari latar belakang masalah. Tujuan merupakan tahapan pencapaian sistem yang akan dilakukan berdasarkan rumusan masalah. Studi pustaka merupakan tahapan dengan membaca dan memahami materi dari penelitian kepustakaan yang berdasarkan pada buku-buku serta sumber lain yang berhubungan dengan judul serta bisa juga dengan pencarian informasi di internet yang terkait dengan penelitian dengan cara mengakses sumber informasi yang ada di internet. Kedua hal tersebut dimaksudkan untuk memperoleh salah satu referensi teori yang akan dibahas oleh peneliti.
- 2) *Perancangan sistem*: merupakan tahapan dalam melakukan perancangan-perancangan terhadap sistem

yaitu perancangan diagram konteks, database, Unified Modeling Language (UML) dan user interface. Diagram konteks merupakan proses yang dapat dilakukan oleh sistem. Database merupakan tabel-tabel penyimpanan yang berisi data-data yang digunakan oleh sistem. Perancangan user interface merupakan tampilan- tampilan antar muka dari sistem. Perancangan pengujian sistem merupakan suatu pengujian dari sistem secara fungsional dan struktural.

- 3) *Pembuatan sistem*: merupakan tahapan pengimplementasian dari sistem yang telah selesai dirancang, pada tahapan ini merupakan tahap pembuatan database, pembuatan user interface dan pembuatan sistem informasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman.
- 4) *Pengujian sistem*: merupakan tahapan yang meliputi proses evaluasi atau pengujian kinerja sistem.
- 5) *Kesimpulan dan saran*: merupakan bagian kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

**B. Analisa Kebutuhan Sistem**

Sistem yang dibangun dalam penelitian ini merupakan sebuah aplikasi e-commerce donasi yang berbasis web. Terkait dengan kebutuhan sistem dalam penelitian ini, terdiri dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).

- 1) *Perangkat keras (hardware)*: yang digunakan sebagai sarana penunjang dalam pembuatan sistem ini yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

TABEL I  
PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	Komputer	Laptop TOSHIBA, Processor Intel Core i3-2 Memory RAM 4 GB

- 2) *Perangkat lunak (software)*: yang digunakan untuk mendukung dan merancang pembuatan media informasi berbasis web harus sesuai dengan kebutuhan. Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

TABEL II  
PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)

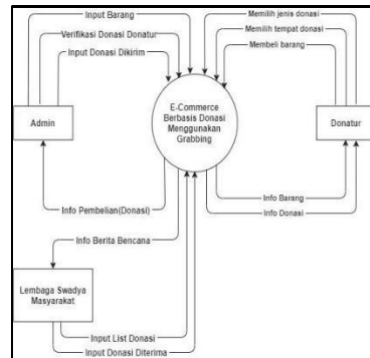
No	Perangkat Lunak	Fungsi
1	Microsoft Windows 7	Sistem Operasi
2	Subline Text 3	Script PHP
3	Draw.io	Perancangan Sistem
4	XAMPP	Web Server PHP Server MySQL Server
5	Google Chrome	Web Browser

**C. Perancangan Sistem**

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah melakukan analisa sistem. Perancangan sistem bertujuan

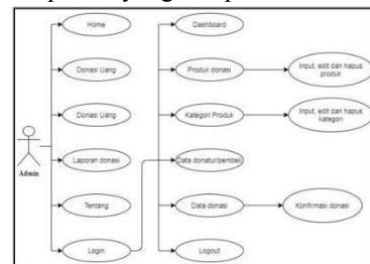
untuk memberikan gambaran mengenai alur proses dari sistem yang dibangun.

- 1) *Diagram konteks (context diagram)*: suatu diagram yang terdiri dari suatu proses saja, proses ini mewakili dari seluruh sistem. Diagram konteks ini menjelaskan gambaran umum sistem E-commerce berbasis donasi menggunakan grabbing. Tampilan Diagram konteks sebagai berikut:

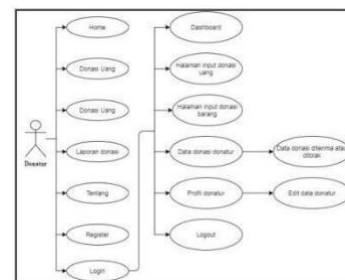


Gambar 1. Diagram konteks

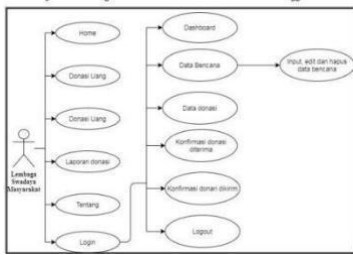
- 2) *Perancangan Unified Modeling Language (UML)*: perancangan UML ini terdapat dua perancangan yaitu perancangan use case diagram masing-masing untuk admin, donatur dan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) atau mitra. Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharap dari sebuah sistem yaitu “apa” yang diperbuat sistem dan “bagaimana”. Sedangkan activity diagram digunakan untuk menganalisa proses yang ada pada sistem.



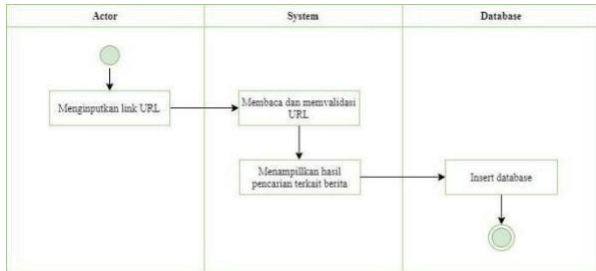
Gambar 2. Use Case Diagram Admin



Gambar 3. Use Case Diagram Donatur



Gambar 4. Use Case Diagram LSM



Gambar 5. Activity Diagram grabbing

3) *Perancangan database*: perancangan database adalah deskripsi tentang perancangan tabel yang akan dibuat sesuai dengan data yang akan disimpan. Pada sistem ini terdapat beberapa tabel seperti tabel admin, tabel pembeli, tabel donasi, tabel bencana, tabel penyerahan donasi, tabel kategori, tabel penerimaan donasi dan tabel bencana grabbing. Berikut merupakan beberapa deskripsi tabel yang akan dirancang pada database.

TABEL III  
TABEL BENCANA

Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
bencana_id	Integer	11	Primary Key
bencana_nama	Integer	11	Foreign Key
bencana_lokasi	Varchar	50	-
bencana_tanggal	Date	-	-
bencana_status	Integer	11	-
bencana_status_p enyerahan	Integer	11	-
bencana_status_p enerimaan	Integer	11	-
bencana mitra	Varchar	50	-

TABEL IV  
TABEL PRODUK

Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
produk_id	Integer	11	Primary Key
produk_nama	Varchar	50	-
produk_harga	Integer	11	-
kategori_id	Integer	11	Foreign Key
produk_gambar	Varchar	255	-
produk deskripsi	Text	-	-

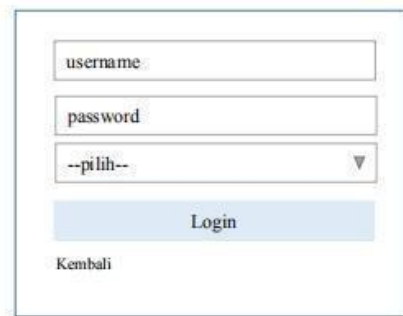
TABEL V  
TABEL GRABBING

Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
id	Integer	11	Primary Key
judul	Text	-	-

4) *Perancangan interface*: merupakan tampilan sistem yang bertujuan untuk memudahkan admin dan user dalam menggunakan sistem yang dibangun. Dari sistem yang dibangun ini, dirancang interface untuk kebutuhan admin, donatur dan mitra dalam menggunakan sistem.



Gambar 6. Perancangan Halaman Menu Utama

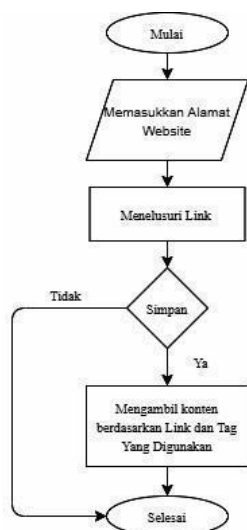


Gambar 7. Perancangan Halaman Login



Gambar 8. Perancangan Halaman Penggalangan Dana

5) *Perancangan Metode Grabbing*: adalah deskripsi tentang perancangan flowchart metode yang akan dibuat sesuai dengan fungsi dari metode ini dan rancangan pengujian dari metode grabbing. Berikut merupakan rancangan flowchart dan pengujian dari metode grabbing. Perancangan flowchart-metode grabbing dapat dilihat pada gambar 6.



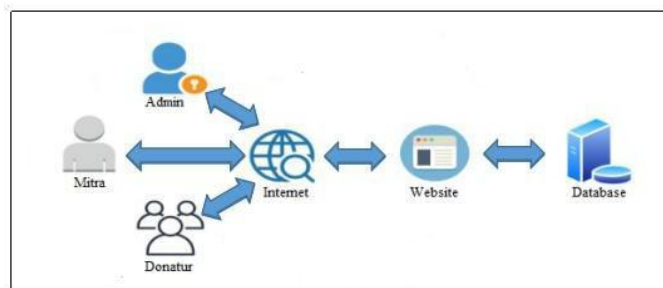
Gambar 9. Metode *Grabbing*

- 6) *Perancangan pengujian*: merupakan hal terpenting untuk memeriksa apakah sistem yang dibangun dapat dijalankan sesuai dengan perancangan yang dibuat. Pengujian juga bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan kekurangan pada sistem yang diuji. Adapun teknik pengujian yang dilakukan yaitu pengujian *black-box* dan pengujian *white-box*. *Black Box Testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengujian pada spesifikasi fungsional program. *Black Box Testing* bukanlah solusi alternatif dari *White Box Testing* tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *White Box Testing*[5]. *White Box Testing* adalah salah satu cara untuk menguji suatu aplikasi atau software dengan cara melihat modul untuk dapat meneliti dan menganalisa kode dari program yang dibuat ada yang salah atau tidak. Kalau modul yang telah dan sudah dihasilkan berupa output yang tidak sesuai dengan yang diharapkan, maka akan dikompilasi ulang dan dicek kembali kode-kode tersebut hingga sesuai dengan yang diharapkan [6].

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Cara Kerja Sistem

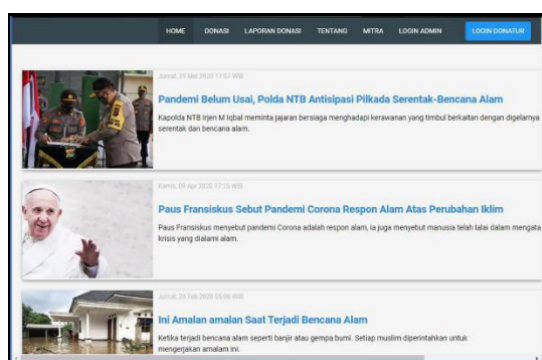
Terdapat 3 pengguna dalam sistem e-commerce berbasis donasi ini yaitu admin, mitra dan donatur atau pembeli. Untuk mengakses ke dalam sistem ketiga pengguna tersebut harus terlebih dahulu terkoneksi ke internet. Setelah semua pengguna terhubung ke internet maka ketiga pengguna harus login terlebih dahulu. Kemudian ketiga pengguna tersebut akan dialihkan ke halaman Dashboard masing-masing sesuai dengan hak aksesnya masing-masing pengguna, kemudian sistem mengecek ke server database untuk melihat data yang diperlukan oleh admin, mitra dan donatur.



Gambar 10. Cara kerja sistem

#### B. Tampilan Halaman Home

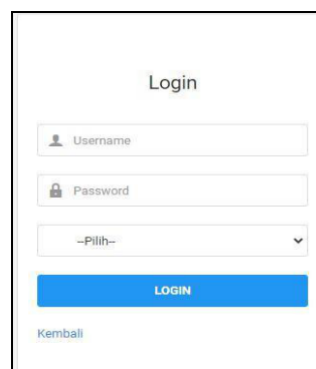
Halaman *home* merupakan halaman utama yang dapat dilihat oleh donatur, mitra dan admin. Pada halaman ini terdapat beberapa menu seperti donasi, laporan donasi, tentang, mitra dan *login*. Pada halaman ini juga menampilkan berita-berita yang mengenai bencana alam.



Gambar 11. Halaman Home

#### C. Tampilan Halaman Login

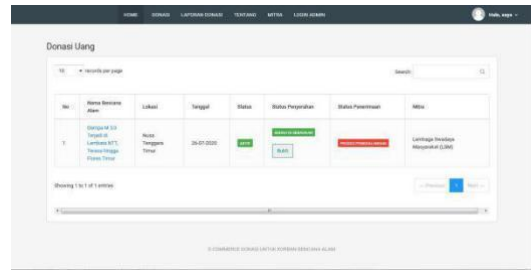
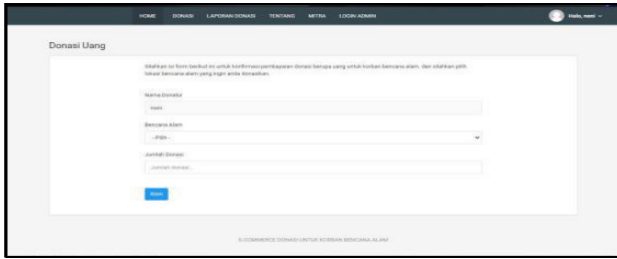
Halaman *login* merupakan halaman awal sistem yang digunakan oleh *user* untuk masuk ke sistem. *User* harus mengisi username dan password sehingga dapat mengakses sistem sesuai dengan hak aksesnya masing-masing.



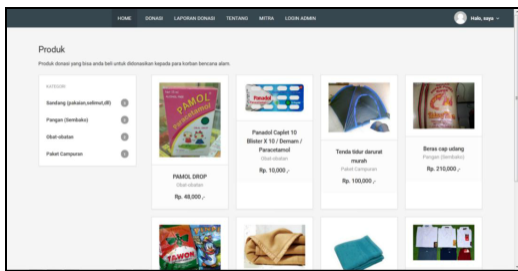
Gambar 12. Halaman login

#### D. Tampilan Halaman Donasi

Halaman donasi merupakan halaman dimana donatur dapat mendonasikan uang ataupun membeli barang yang dijual untuk didonasikan.



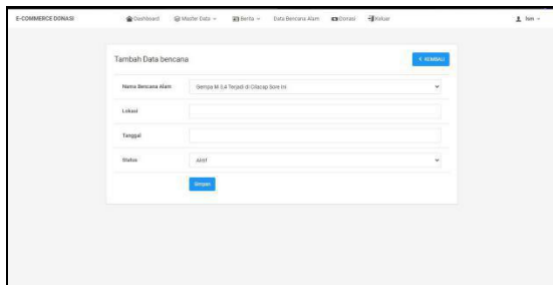
Gambar 15. Halaman Laporan Donasi



Gambar 13. Halaman Donasi

### E. Tampilan Halaman Input Penggalangan Donasi

Halaman inputan penggalangan dana ini menampilkan halaman dimana mitra dapat menginputkan informasi tentang penggalangan dana yang ingin dilaksanakan oleh pihak mitra, yang dimana pada halaman ini list nama bencana alam didapatkan dari hasil grabbing website *detik.com* yang disimpan pada database dan ditampilkan pada sistem yang telah dibangun sebagai sarana berdonasi membantu korban-korban yang terdampak bencana alam.



Gambar 14. Halaman input penggalangan donasi

### F. Tampilan Halaman Laporan Donasi

Halaman laporan donasi ini merupakan halaman yang menampilkan semua tentang data-data laporan donasi yang telah diterima dan disalurkan ke tempat-tempat yang dilakukan penggalangan dana. Data tersebut terdiri dari nama bencana alam, lokasi, tanggal, status penggalangan dana, status penyerahan, status penerimaan dan mitra.

### G. Metode *Grabbing*

Metode *Grabbing* merupakan suatu teknik untuk mengintegrasikan semua informasi yang terdapat di website untuk mengambil data dari tempat atau dari sumber lain. Dalam PHP script, metode *grabbing* diimplementasikan dengan menggunakan perintah *StrPos* (*string character*). Hasil dari fungsi ini menyatakan sebuah karakter dalam string. Bila argument ketiga *StrPos* tidak diberikan, maka nilainya dianggap sama dengan 0 (pencarian dimulai dari awal *string*). Dengan metode *grabbing*, informasi yang ada dalam beberapa halaman *website*, dapat diakses melalui satu halaman *website* saja sehingga akan memberikan kemudahan bagi *user* untuk memperoleh informasi dengan cepat dan akurat. Beberapa kasus yang menerapkan metode *grabbing* di dalamnya diantaranya website penerbangan, website bank, website kereta api dan lain-lain [2].

Berikut merupakan *script* metode *grabbing* yang digunakan untuk mengambil informasi bencana alam pada *website www.detik.com* :

```

<?php
function urai_url($url){
    // inisialisasi CURL
    $data = curl_init();
    // setting CURL

    curl_setopt($data,

    // menjalankan CURL untuk membaca isi file

$hasil = curl_exec($data);
    curl_close($data
    ); return
    $hasil;
}

$link_url =

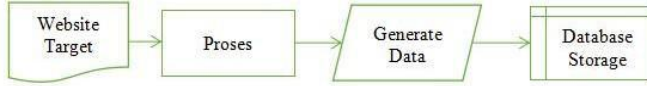
urai_url('https://www.detik.com/tag/bencana-
alam?tag_from=bencana');
$specah = explode('<div
class="list media_rows list-berita">',
$link_url);

$specahLagi =
explode('</div>', $specah[1]);
echo "<div
class='box_berita'>".$specahLagi[0];

?>

```

Alur Kerja Penggunaan Metode *Grabbing*



Gambar 16. Alur kerja grabbing

Berikut merupakan penjelasan dari alur metode pada gambar 16 :

- 1) Menentukan *website* target, pada penelitian ini detik.com digunakan sebagai *website* target.
- 2) Menentukan bagian mana yang ingin diambil dari *website* target yang ingin diambil datanya.
- 3) Mengubah *string* html menjadi model objek dokumen.
- 4) Menyimpan hasil *grabbing* pada *database*.

H. Pengujian Metode *Grabbing*

TABEL V  
TABEL GRABBING

No	Berita Pengujian	Tag Yang Digunakan	Aksi yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Nilai
1	Bencana Alam	Bencana Alam, Banjir, Gempa	Menyimpan n 5 berita percobaan tentang bencana alam	5/5	5
2	Banjir		Menyimpan n 5 berita percobaan tentang banjir	5/5	5
3	Gempa		Menyimpan n 5 berita percobaan tentang gempa	5/5	5
4	Olahraga		Tidak menyimpan n 5 berita percobaan tentang olahraga	0/5	5
5	Politik		Tidak menyimpan n 5 berita percobaan tentang politik	0/5	5

Dari data hasil pengujian metode *grabbing* pada tabel V maka dapat dihitung tingkat akurasi keakuratan dari metode *grabbing* yang diambil dari nilai keberhasilan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Akurasi} &= \frac{(\text{hasil\_bencana\_alam} + \text{hasil\_banjir} + \text{hasil\_gempa} + \text{hasil\_olahraga} + \text{hasil\_politik})}{\text{Total\_pengujian}} * 100\% \\
 &= \frac{(5+5+5+5+5)}{25} * 100\% \\
 &= \frac{25}{25} * 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *grabbing* pada e-commerce berbasis donasi ini memiliki persentase keakuratan 100%, sehingga metode ini cocok digunakan pada sistem yang dibangun. Dimana data-data yang disimpan pada database hanya data-data yang sesuai dengan tag yang digunakan

IV. KESIMPULAN

Sistem e-commerce berbasis donasi ini berhasil dirancang dan dibangun dengan menggunakan metode *grabbing* dan telah dilakukan pengujian menggunakan whitebox testing dan blackbox testing. Metode *grabbing* pada sistem e-commerce berbasis donasi ini berhasil menyimpan dan menampilkan informasi seperti gambar, judul beserta potongan dari isi berita yang didapatkan dari situs atau website lain yang dijadikan target pengambilan berita. Pada sistem e-commerce berbasis donasi ini tingkat keakuratan penggunaan metode *grabbing* untuk mengambil dan menyimpan data pada database yang sesuai dengan tag-tag yang digunakan mencapai 100%.

REFERENSI

- [1] Benny. (2011). Sistem Informasi Aktual Berbasis WAP Dengan *Grabbing* Method.
- [2] Dauni, P., Ferdiana, E., Slamet, C., & Atmaja, A. R. (2018). Implementasi Metode *Grabbing* Pada Web Penyedia Informasi Beasiswa. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(2), 183–190. <https://doi.org/10.15408/jti.v10i2.6823>
- [3] Rosalina, Rosalina, et al. "Aplikasi Crowdfunding Sebagai Perantara Penggalangan Dana Berbasis Website Dan Facebook Application." *Jurnal Infra*, vol. 3, no. 2, 2015..
- [4] Badan Pusat Statistik Indonesia, 2019. *Statistik E-Commerce 2019* Jakarta : Badan Pusat Statistik Indonesia.
- [5] Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., Rahmadi, H.(2015) PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOXTESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS(Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* Volume I, No 3.a.
- [6] Nidhra, Srinivas, and Dondeti, Jagruthi, 2012, Blackbox and Whitebox Testing Techniques - A Literature Review, *International Journal of Embedded Systems and Applications (IJESA)* Vol.2, No.2, June 2012
- [7] Febriantoro, W. (2018). Kajian Dan Strategi Pendukung Perkembangan E-Commerce Bagi Umkm Di Indonesia. *Jurnal MANAJERIAL*,17(2), 184. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.10441>
- [8] Irmawati, D. (2011). Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis. *Orasi Bisnis*, VI(November), 95–112.
- [9] I.A. Aziz, Nurwahidin, I.Chailis. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Masyarakat Menyalurkan Donasi Melalui Platform Crowdfunding Berbasis Online, 94–108.
- [10] Susandi, D., & Sukisno, S. (2017). Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 4, 5–8. <https://doi.org/10.30656/jsii.v4i0.368>