

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masjid adalah tempat atau bangunan yang didirikan untuk menjalankan ibadah, terutama shalat berjamaah [1]. Penyebaran pembangunan masjid tersebut sampailah di Indonesia, sesuai dengan informasi yang kami dapatkan dari situs resmi Direktorat Jenderal Bimas Islam Kementerian Agama Islam tercatat bahwa jumlah masjid di Indonesia sebanyak 242.823 Masjid [2]. Dan data jumlah masjid yang berada di kota Bandung berada pada angka 2.266 Masjid [3]. Angka tersebut tidak bisa lagi dikatakan sebagai angka yang kecil sebagai fasilitas untuk melakukan rutinitas kegiatan keislaman.

Akan tetapi, zaman sekarang masjid tidak hanya digunakan untuk melakukan kegiatan seperti shalat, mengaji, dan kajian saja. Seiring berkembangnya zaman masjid sekarang masjid bisa menjadi pusat kegiatan berbagai hal, contohnya seperti melakukan diskusi, belajar, melakukan workshop, dan masih banyak kegiatan positif lainnya yang dapat dilakukan di masjid.

Salah satu masjid yang berada di Bandung yaitu Masjid Syamsul 'Ulum, masjid kampus dari Universitas Telkom. Masjid yang jamaahnya notabene adalah mahasiswa yang sedang melanjutkan jenjang pendidikan di Universitas Telkom. Masjid ini sudah menjadi fasilitator, khususnya sebagai tempat untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan mahasiswa, dan tidak hanya menjadi tempat ibadah saja.

Ibadah wajib sampai yang sunnah sudah menjadi program kerja rutin bagi pengurus Masjid, seperti shalat berjamaah, taman pendidikan alquran, buka bersama, kajian rutin sampai tabligh akbar. Masjid yang seharusnya menjadi pusat peradaban disuatu daerah, dan juga menjadi pusat ilmu pengetahuan.

Tidak menutup kemungkinan juga Masjid Syamsul Ulum digunakan untuk non-Pengurus masjid, seperti LDK (Lembaga Dakwah Kampus), dosen, dan ORMAWA (Organisasi Mahasiswas) kampus. Hal tersebut mengharuskan mereka yang ingin meminjam terlebih dahulu melakukan beberapa proses administrasi agar dapat menyelesaikan prosedur peminjaman tempat, yang dimana sampai sekarang pengelolaan tersebut masih secara manual atau offline. Dampak terbesar yang dirasakan ialah adanya jadwal yang bertabrakan dikarenakan pengelolaan yang tidak maksimal.

Sistem peminjaman secara online, diharapkan dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi, karena semua data terpusat pada sistem yang akan dikelola oleh pengurus masjid. Sistem informasi berbasis web yang akan dibuat tidak hanya untuk peminjaman saja tetapi juga bisa menjadi wadah personal branding syiar islam dan sebagai platform yang informatif khususnya untuk para mahasiswa dan civitas akademika telkom university.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan di bahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun sistem informasi peminjaman ruangan Masjid Syamsul Ulum yang efektif?
- b. Bagaimana membangun sistem informasi peminjaman ruangan Masjid Syamsul Ulum dengan menggunakan desain tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan sistem dalam proyek akhir ini di batasi pada hal-hal sebagai berikut :

- a. Target utama pengguna ialah Civitas Akademika Telkom University dan Masyarakat Umum.
- b. Sistem yang dibangun berdasarkan kualifikasi dari pihak yang terkait, seperti jenis ruangan, jumlah, serta data lainnya.
- c. Aplikasi yang dibangun berbasis *website* menggunakan *framework Laravel* untuk *back-end* dan *framework Bootstrap* untuk *front-end*.
- d. Aplikasi ini ditujukan untuk masyarakat umum dan Civitas Akademika Telkom University yang ingin meminjam ruangan di Masjid Syamsul Ulum.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Membangun sistem informasi peminjaman ruangan yang sistematis dengan data yang *real time* sehingga mampu memudahkan pengguna untuk melakukan proses peminjaman ruangan.
- b. Membangun sistem informasi peminjaman ruangan dengan menggunakan desain tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah yang digunakan pada pembuatan Sistem Informasi Peminjaman Ruangan Masjid Syamsul Ulum adalah *prototype*. Penulis akan membuat *prototype* dari produk yang diminta. Kemudian mempresentasikan kepada pihak Saymsul Ulum agar dapat mengevaluasi serta memberikan masukan. Kemudian dilakukan pembenajhan pada *prototype* hingga mencapai titik kesepakatan dengan pihak yang bersangkutan. Tahapan tahapan prses pengembangan model *prototype* adalah[10] :

a. Pengumpulan kebutuhan

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir dalam bentuk buku, jurnal, paper, dan lain-lain. Selain itu mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

b. Membangun Prototype

Tahap pembuatan *prototype* sesuai kebuthan yang telah di sepakati.

c. Evaluasi Prototype

Evaluasi akan dilakukan oleh pihak Syamsul Ulum dan bagian pengelolaan Sistem Informasi. Apabila sudah sesuai dengan kebutuhan maka akan masuk ke tahap selanjutnya, tetapi jika belum sesuai maka kembali pada proses pembangunan *prototype*.

d. Mengkode Sistem

Prototype yang sudah disepakati kemudian diterjemahkan ke bahasa pemrograman

e. Tahap Pengujian dan Analisis

Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian tersebut.

f. Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pihak Syamsul Ulum siap untuk digunakan.

g. Tahap Pembuatan Laporan

Membuat laporan tugas akhir yang berbentuk buku, dengan berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut merupakan pembagian tugas tim proyek :

a. Muh. Panji Reza

Peran : *Programmer* dan *Analyst*

Tanggung Jawab :

- Back end programmer
- Konfigurasi database
- Pembuatan buku

b. Agung Setiawan Syam

Peran : *Programmer* dan *Desainer*

Tanggung Jawab :

- Front end programmer
- Membuat desain *mock-up*
- Pembuatan *prototype*
- Pembuatan buku