

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masjid merupakan tempat ibadah umat muslim. Selain tempat ibadah masjid juga merupakan pusat kehidupan komunitas muslim dan adapun kegiatan perayaan hari besar, dan tempat untuk kegiatan beramal bagi orang-orang yang mampu. Tentunya ada pihak yang mengelola seluruh aktivitas masjid yang biasa disebut DKM (Dewan Kemakmuran Masjid) yang didalamnya terdiri dari ketua DKM, Sekertaris, bendahara (pengurus keuangan) dan anggota. Setiap masjid yang terkelola dengan baik memiliki DKM (Dewan Kemakmuran Masjid) dengan struktur masing-masing, biasanya pembagian kerja terbagi menjadi tiga bidang diantaranya ada Bidang 'idarah (administrasi manajemen masjid), bidang 'imarah (aktivitas memakmurkan masjid) dan bidang Ri'ayah (pemeliharaan fisik masjid).

Bendahara masjid umumnya memiliki tugas untuk melakukan pengelolaan keuangan seperti infak, pengelolaan gaji marbot yang termasuk di dalamnya mengelola seluruh asset yang berada di masjid dan dijadikan pelaporan keuangan. Dalam mengurus keuangan masjid dan keuangan zakat biasanya dibedakan karena tujuan dari penggunaan keuangan yang berbeda. Pada saat ini dibeberapa masjid untuk bendahara melakukan pembukuan dan pencatatan data keuangan masih dilakukan secara manual dan ada juga masjid dalam pengelolaan keuangan sudah menggunakan computer dengan Microsoft Office Excel akan tetapi data tersebut belum tersimpan secara database di dalamnya.

Masjid Permata Iman merupakan masjid yang beralamat di komplek Permata Buah Batu Blok C No 6A, Lengkong, kecamatan Bojongsoang. Sumber pemasukan di masjid permata iman berasal dari rutinitas infaq warga di komplek Permata Buah batu dan juga ada pemasukan hari-hari besar seperti idul adha, serta shadaqah yang ada di media kotak amal baik, ada juga kegiatan dana kas masuk dari hari-hari tertentu dan digunakan untuk kegiatan ibadah tertentu. Salah satunya adalah kas masuk dari zakat fitrah di bulan Ramadhan, donasi untuk pembelian hewan qurban untuk hari raya idul Adha, dan donasi perlengkapan ataupun peralatan masjid.

Zakat merupakan harta yang wajib dikeluarkan oleh seorang muslim, untuk disalurkan kepada golongan yang berhak menerimanya. Ada berbagai banyak jenis zakat pembayaran zakat, seperti Zakat Fitrah, Zakat Mal dsb.

Infaq merupakan mengeluarkan sebagian harta dengan sukarela yang dilakukan oleh seseorang, setiap kali kita memperoleh *rezki*, sebanyak yang kita inginkan. Shadaqoh atau sedekah merupakan pemberian sesuatu kepada orang yang berhak memberikannya, diluar kewajiban zakat, infaq dan shadaqah di Masjid permata iman dapat dilakukan dengan cara memberikan harta yang dimiliki, seperti uang atau barang yang masih layak terpakai, agar dapat disalurkan kepada yang membutuhkan. Qurban merupakan binatang ternak yang disembelih pada hari-hari idul Adha untuk menyemarakkan hari raya dalam rangka beribadah kepada Allah SWT. Berqurban merupakan salah satu syiar islam yang disyariatkan berdasarkan Al-Quran.

Pencatatan keuangan di Masjid Permata Iman masih dilakukan secara manual dengan menggunakan excel, bendahara selalu melakukan *sharing information* transaksi terbaru infaq ataupun shadaqah melalui *whats'app* ke group RT/RW maupun group DKM Permata Iman, hal tersebut menyebabkan terjadinya kehilangan catatan laporan keuangan dan transaksi yang sudah dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah yang dapat didefinisikan adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan perhitungan dan pencatatan penerimaan zakat di DKM Permata Iman?
- b. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan pencatatan penerimaan Infaq, Shadaqah di DKM Permata Iman?
- c. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan Perhitungan dan pencatatan penerimaan pembayaran Qurban dan tabungan Qurban di DKM Permata Iman?
- d. Bagaimana membuat aplikasi Dapat melakukan pencatatan pengeluaran Operasional, Qurban dan Penyaluran Zakat?
- e. Bagaimana pengurus DKM Permata Iman dapat menghasilkan laporan arus kas secara terkomputerisasi?
- f. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan *sharing* informasi by *WhatsApp*?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Dapat melakukan perhitungan dan pencatatan penerimaan zakat di DKM Permata Iman.
2. Dapat melakukan pencatatan penerimaan Infaq, Shadaqah di DKM Permata Iman.
3. Dapat melakukan Perhitungan dan pencatatan penerimaan pembayaran Qurban dan tabungan Qurban di DKM Permata Iman.
4. Dapat melakukan pencatatan pengeluaran Operasional, Qurban dan Penyaluran Zakat.
5. Dapat menghasilkan laporan arus kas secara terkomputerisasi.
6. Dapat melakukan *sharing* informasi by *WhatsApp*.

1.4 Batasan Masalah

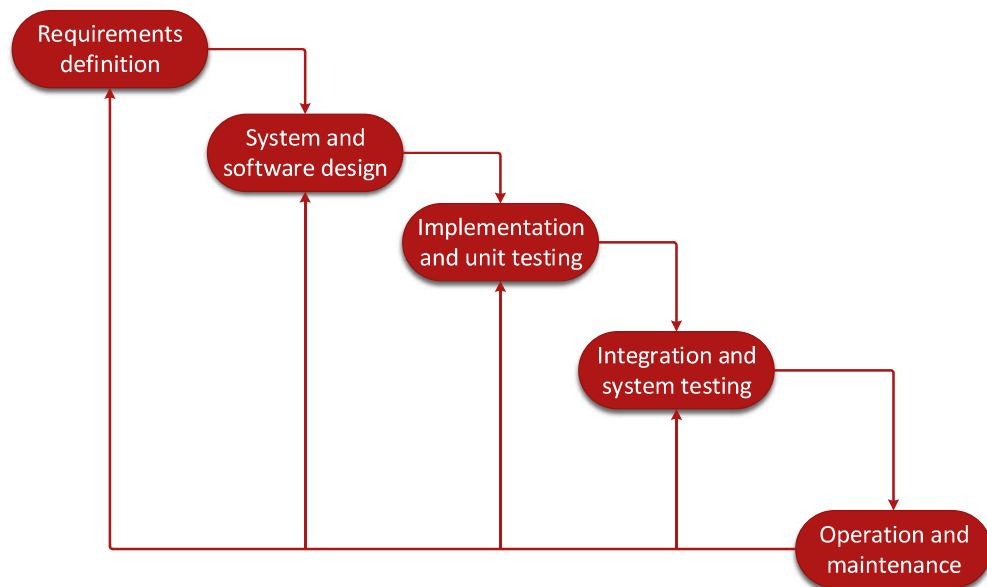
Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Hanya mengelola penerimaan Zakat dalam bentuk Zakat fitrah, Zakat Mal, Zakat penghasilan.
- b. Hanya mengelola penerimaan *Infaq*, *Shadaqah* dan *Qurban* dalam bentuk tunai.
- c. Hanya mengelola penerimaan dan pengeluaran Kas secara tunai.
- d. Aplikasi tidak membahas laporan Waqaf dan Fidyah.
- e. Hanya mengelola penerimaan kas secara tunai.
- f. Penerimaan zakat fitrah hanya berupa *cash/uang*.
- g. Tidak mengelola kupon pembagian qurban.
- h. Hanya mengelola laporan arus kas dari aktivitas operasional
- i. Tahap pengembangan perangkat lunak hanya sampai ke tahap pengujian.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pengerjaan kasus ini menggunakan berorientasi data atau terstruktur yaitu SDLC air terjun (*waterfall*). *Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang

digunakan orang dalam mengembangkan sistem-sistem sebelumnya. Berikut adalah gambaran tahapan SDLC model air terjun (*waterfall*) :



Gambar 1 - 1 Model Waterfall

A. *Requirements definition*

Pada tahap ini adalah mengumpulkan seluruh data dan informasi dengan membandingkan serta melakukan pengamatan terhadap suatu objek sehingga dapat dipahami dan menggambarkan kebutuhan sistem. Dalam tahap analisis, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca literasi buku-buku maupun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik proyek akhir ini. Adapun sumber pustaka yang didapat adalah buku-buku dan penelitian-penelitian terdahulu di perpustakaan *Open library* Telkom University, buku-buku dari Google Book.

2. Observasi

Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada obyek yang diamati. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambaran nyata kondisi yang ada di lokasi pengamatan dan mengamati seluruh transaksi.

3. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab terhadap narasumber secara langsung yang bernama Bapak Satrio yang menjabat sebagai bendahara DKM di masjid permata iman. Pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan mengenai data keuangan masjid maupun metode pencatatan seluruh transaksi di dalam masjid yang berkaitan dengan topik proyek akhir ini di rumah Bapak Satrio pada hari kamis tepatnya pada malam hari jumat.

B. *System and software design*

Tahap desain menggunakan pemodelan berorientasi objek. Perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) adapun diagram yang digunakan yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, untuk mendesain kebutuhan perangkat lunak berdasarkan analisis tahap sebelumnya. Perancangan basis data menggunakan ER diagram. Perancangan antar muka menggunakan balsamiq.

C. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ketiga desain akan diimplementasikan ke dalam kode-kode program. Hasil dari tahap ini adalah aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman *framework* berbasis Code Igniter dan MySQL sebagai sistem manajemen basis data. Dan untuk *User interface* memakai *framework* bootstrap.

D. *Integration and System testing*

Pengujian dilakukan untuk menguji aplikasi yang telah dibuat pada tahap ketiga dan memastikan fungsionalitasnya sesuai dengan yang sudah dibuat. Pengujian program yang telah dibuat dengan menggunakan *black box testing* dan *User Acceptance Test* (UAT), yaitu cara pengujiannya dengan cara melakukan eksekusi pada program, dan mengamati apakah fungsionalitas sudah berjalan sesuai dengan desain awal yang telah dibuat.

E. *Operating and maintenance*

Pada tahapan ini dilakukan untuk menjalankan Aplikasi di DKM Permata Iman, dan juga melakukan pemeliharaan terhadap Aplikasi jika terjadi Error, bug, yang tidak ditemukan ketika tahap pengujian Aplikasi. Tetapi dalam Proyek Akhir ini, tahap *maintenance* tidak dilakukan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan dalam mengerjakan tugas akhir.

Tabel 1 - 1 Tabel Pengerjaan

| Kegiatan | 2019 | | | | | | | | | | | | | | | | 2020 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|------|---|---|---|---|---|---|---|
| | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Juni | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| <i>Requirements definition</i> | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>System and software design</i> | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Implementation and unit testing</i> | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| <i>Integration and System Testing</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| <i>Dokumentation</i> | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |