

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masjid memainkan peran penting dalam masyarakat Muslim sebagai pusat kegiatan keagamaan, pendidikan, dan sosial. Masjid berfungsi sebagai tempat ibadah dan pusat berbagai kegiatan komunitas. Di Indonesia ada lebih dari 800.000 masjid[1]. Khususnya di Bandung yang memiliki sekitar 2.908 masjid[2]. Jumlah yang besar ini menunjukkan potensi yang sangat besar untuk memanfaatkan kolaborasi antar-masjid. Kolaborasi yang dimaksud adalah sumbangan antar-masjid, di mana setiap masjid yang memiliki kemampuan lebih diwajibkan menyumbang dana setiap minggu. Dana ini kemudian dapat digunakan untuk membantu masjid-masjid yang kurang mampu. Masjid yang membutuhkan dapat mengajukan dana untuk berbagai keperluan, seperti perbaikan fasilitas yang rusak, misalnya keran wudhu rusak, atap bocor, atau fasilitas lain yang sudah tidak layak. Dengan kolaborasi ini, masjid-masjid yang lebih mampu dapat mendukung masjid yang kekurangan, sehingga kebutuhan bersama dapat terpenuhi secara merata.

Namun, salah satu hambatan dalam memaksimalkan kolaborasi dan keterlibatan antar-masjid adalah penyampaian informasi saat ini masih kurang efektif karena informasi masih disebarkan melalui speaker masjid[3]. Selain itu, penyampaian informasi secara lisan melalui speaker juga dapat menyebabkan jemaah salah menangkap informasi atau bahkan tidak mendengar dengan jelas, terutama ketika kondisi lingkungan di sekitar masjid tidak mendukung atau jika jemaah tidak berada di lokasi saat pengumuman dilakukan[3].

Oleh karena itu, untuk mengatasi hambatan dalam penyampaian informasi dan memaksimalkan potensi kolaborasi antar-masjid, dikembangkanlah aplikasi berbasis Android yang disebut MasjidHub. Aplikasi ini bertujuan membangun jaringan kerja sama antar-masjid secara lebih terstruktur dan efisien. MasjidHub dirancang untuk memperkuat hubungan antar-masjid dan mendorong kolaborasi yang lebih efektif dengan menghubungkan berbagai entitas masjid, seperti pengurus DKM dan jemaah.

Dengan adanya aplikasi ini, komunikasi dan koordinasi antar-masjid dapat berjalan lebih lancar, memungkinkan masjid-masjid untuk saling mendukung, baik dalam berbagi informasi maupun dalam hal penggalangan dana untuk keperluan bersama.

1.2 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana dapat merumuskan solusi agar dapat membangun jaringan kerja sama antar-Masjid?
2. Bagaimana menciptakan platform yang memudahkan jaringan kerja sama antar-masjid dijalankan dengan lebih efisien?
3. Bagaimana menciptakan platform yang dapat mempermudah jemaah untuk melihat informasi kegiatan masjid yang akan diadakan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya berbasis android.
2. Aplikasi ini lebih difokuskan pada kolaborasi antar-masjid dan penyampaian informasi kegiatan masjid.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Membangun platform yang memudahkan jaringan kerjasama antar-masjid.
2. Mempermudah jamaah untuk melihat informasi kegiatan masjid yang akan diadakan.
3. Agar meningkatkan hubungan antar-Masjid yang lebih efektif dengan menghubungkan berbagai Entitas, seperti Lembaga Koordinasi Masjid (DKM), jamaah masjid, dan masyarakat umum.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Wawancara
Mewawancarai pihak-pihak yang relevan untuk diwawancarai, seperti pengurus DKM, jamaah masjid melalui beberapa pertanyaan untuk mengetahui data dan apa saja yang kira-kira dibutuhkan.
2. Analisis Kebutuhan
Setelah wawancara dengan pihak-pihak yang relevan, selanjutnya identifikasi masalah, data, dan fitur yang dibutuhkan.
3. Membuat Prototype Aplikasi
Setelah merinci tantangan dan merancang konsep aplikasi MasjidHub, selanjutnya dalam penyelesaian masalah ini adalah pembuatan prototype aplikasi. Dengan mengimplementasikan konsep secara nyata melalui prototype, kami dapat menguji fungsionalitas dasar aplikasi, merapatkan desain antarmuka pengguna, dan mendapatkan umpan balik awal dari pengguna potensial. Pembuatan prototype ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi perbaikan, memvalidasi kebutuhan pengguna, dan memastikan bahwa aplikasi ini dapat secara efektif memenuhi tujuannya.
4. Perancangan Aplikasi
Melakukan perancangan aplikasi MasjidHub berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

5. Pengujian Aplikasi

Melakukan pengujian aplikasi terhadap responden setelah perancangan sudah selesai.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Ardiya Malik Jaelani

Peran : Mobile Developer (Backend), System Analyst

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Merancang *logic* aplikasi
- Membuat rancangan database
- Membuat dokumen

b. Adam Labib Mirza

Peran : Mobile Developer (Frontend), UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

- Membuat *mockup* aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat poster
- Membuat dokumen