

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini perlu diterapkan di segala bidang kehidupan termasuk dalam proses bisnis dalam suatu Lembaga Amil Zakat Infaq Shadaqah atau LAZIS. *Zakat* merupakan salah satu dari lima rukun Islam yang mempunyai status dan fungsi penting dalam syariat Islam. Pentingnya melaksanakan *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya, maka perlu diimbangi dengan adanya pelayanan sistem informasi yang mampu mengelola penyaluran dana dan barang tersebut sesuai dengan pedoman Al-Qur'an dan Sunnah.

Lembaga Amil Zakat Infaq Shadaqah Muhammadiyah (LAZISMU) Mujahidin Bandung merupakan lembaga pengelola dana *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya yang bersifat nirlaba dan berorientasi penuh pada nilai dasar ibadah. LAZISMU Mujahidin berdiri pada tahun 1992 bersamaan dengan berdirinya Masjid Raya Mujahidin Bandung yang terletak di Jalan Sancang Nomor 6 Bandung. LAZISMU Mujahidin bertugas pada pemberdayaan masyarakat melalui pendayagunaan dana dan barang secara produktif dari dana *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya baik perseorangan, lembaga, perusahaan dan instansi lainnya. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh LAZISMU Mujahidin dalam penyaluran dana dan barang yaitu Program Pengembangan Pendidikan, Program Pemberdayaan Ekonomi, Pemberdayaan Pertanian, Kemanusiaan dan Dakwah. Untuk melakukan penyaluran dana dan barang yang dibagi dalam beberapa kegiatan, adapun proses perhitungan penyaluran dana dengan rumus presentase masing-masing kegiatan dikali dengan jumlah pendapatan dana. Sedangkan untuk penyaluran barang sesuai dengan barang yang diterima maka barang tersebut yang akan disalurkan.

Adapun penyaluran dana dan barang yang dilakukan oleh LAZISMU Mujahidin dibagi menjadi dua yaitu, dana yang dikeluarkan untuk internal LAZISMU seperti dana untuk kebutuhan *amilin* dan dana operasional serta dana maupun barang yang dikeluarkan untuk eksternal LAZISMU yaitu, dana dan barang yang disalurkan kepada orang yang berhak menerima *zakat* dan program-program yang ada di LAZISMU Mujahidin. Berikut adalah tabel yang menunjukkan pembagian presentase dana di LAZISMU.

**Tabel 1 - 1**  
**Presentase Program Penyaluran Dana**

Nama Program	Presentase Alokasi Dana
Program Dakwah	30% dari total dana masuk
Program Pendidikan	20% dari total dana masuk
Program Kemanusiaan	10% dari total dana masuk
Program Pemberdayaan Ekonomi	5% dari total dana masuk
Insidental	20% dari total dana masuk
Amilin	12,5% dari total dana masuk
Operasional	2,5% dari total dana masuk

Dalam proses penyaluran dana yang dilakukan oleh LAZISMU Mujahidin masih menggunakan *Microsoft Excel* dalam pencatatan pengeluaran dana dan pencatatan laporan keuangan yang ada belum sesuai dengan aturan standar akuntansi. Mengingat dana *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya merupakan amanah yang penting, maka diperlukan adanya laporan yang transparan tentang dana dan barang yang dikeluarkan oleh LAZISMU Mujahidin, selama ini pemberian informasi pengeluaran dana *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya kepada donatur tidak optimal atau hanya terbatas pada suatu perusahaan saja, sehingga donatur yang bersifat individu tidak mendapatkan informasi mengenai dana yang disumbangkan.

Oleh karena itu untuk mengatasi masalah yang ada pada LAZISMU Mujahidin akan dibuatkan sebuah aplikasi pengelolaan penyaluran dana dan barang untuk mengetahui dana dan barang yang dikeluarkan teridentifikasi dengan jelas serta menampilkan laporan dana dan barang yang dikeluarkan, serta laporan dana dan barang tersebut akan diinformasikan kepada donatur. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis akan membuat aplikasi dengan judul **“Aplikasi LAZISMU Untuk Mengelola Penyaluran Dana dan Barang Berbasis Web Pada Lembaga Amil Zakat, Infaq, dan Shadaqah Muhammadiyah Mujahidin Bandung”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana cara membuat aplikasi pencatatan penyaluran dana dan barang?
- b. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengetahui jumlah dana yang dialokasikan secara otomatis?
- c. Bagaimana cara membuat penyajian laporan pengeluaran dana *zakat*, *infaq*, dan *shadaqah*?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat.

- a. Melakukan pencatatan penyaluran dana dan barang, serta mengelola penyaluran dana sesuai dengan proposal yang diajukan,
- b. Mengetahui alokasi dana secara otomatis,
- c. Menyajikan catatan akuntansi yang terdiri dari jurnal, buku besar serta menghasilkan laporan pengeluaran dana.

### 1.4 Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup dalam pembahasan proyek akhir ini perlu adanya batasan-batasan masalah yang diuraikan sebagai berikut.

- a. Pengajuan dana hanya dapat dilakukan oleh anggota yang sudah mendaftar,
- b. Total alokasi dana tidak dapat ditambah, *fix* dari sistem
- c. Aplikasi ini hanya sampai tahap pengujian,
- d. Catatan akuntansi yang dihasilkan yaitu jurnal, buku besar, dan laporan penyaluran dana dan barang,

### 1.5 Definisi Operasional

- a. Aplikasi Berbasis *Web*

Aplikasi yang dibangun pada LAZISMU Mujahidin yaitu aplikasi penyaluran dana dan barang dengan menggunakan Sistem Manajemen Basis Data MySQL yang ditujukan untuk membantu mencatat proses penyaluran dana dan barang, pengajuan dana, serta mengelola laporan penyaluran dana dan barang.

- b. Penyaluran Dana dan Barang

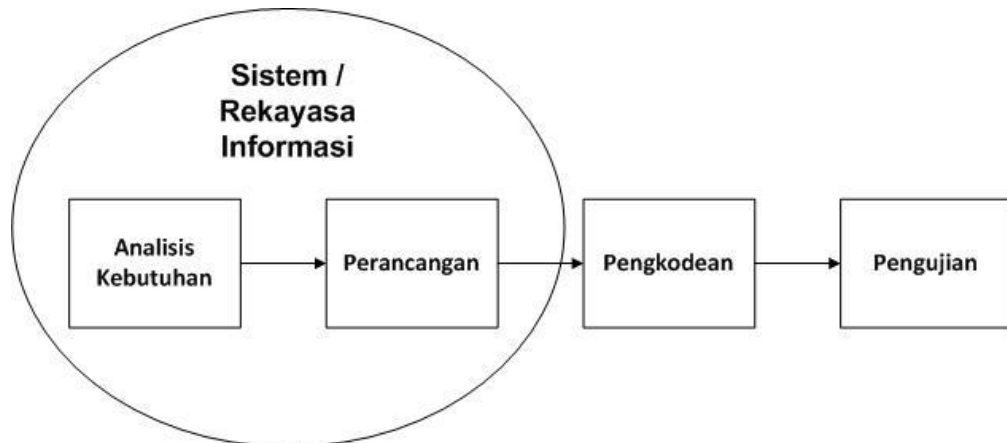
Penyaluran dana dan barang merupakan proses mencatat dan menyalurkan dana dan barang *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya. Penyaluran

dana dan barang di LAZISMU dibagi menjadi dua, yaitu penyaluran dana internal LAZISMU dimana dana yang disalurkan untuk kebutuhan *amilin* (Orang yang mengelola *zakat*) dan operasional LAZISMU dan penyaluran dana serta barang eksternal LAZISMU dimana dana dan barang yang disalurkan kepada mustahik (Orang yang berhak menerima *zakat*) dan untuk program kerja yang ada di LAZISMU.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah metode terstruktur dan metode *Software Development Cycle* (SDLC) dengan metode *waterfall* sebagai model pengembangan perangkat lunak yang akan digunakan dalam membangun aplikasi ini. Dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, dan pengujian program.

Berikut gambar metode *waterfall* [1].



Gambar 1 - 1  
Metode *Waterfall*

Tahapan-tahapan menggunakan metode *waterfall* adalah sebagai berikut.

**a. Analisis Kebutuhan**

Tahap analisis bertujuan untuk memperoleh cakupan dari proyek pengembangan sistem, dasar-dasar untuk kendali dan mengumpulkan data.

Adapun urutan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Wawancara

Melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara kepada staf LAZISMU mengenai proses bisnis dan data-data lain yang dibutuhkan dalam menyelesaikan laporan proyek akhir.

2) Studi Literatur

Melakukan studi literatur yang berkaitan dengan objek penelitian yang bersumber pada buku pedoman, literatur yang disusun oleh para ahli, yang ada hubungannya dengan maksud dan tujuan masalah yang diperlukan dalam penulisan dan pembuatan aplikasi.

**b. Perancangan**

Tahap perancangan bertujuan untuk mengimplementasikan kebutuhan dan rancangan fungsionalitas yang didapat dari tahap pertama ke dalam bentuk *flowmap* dan *Data Flow Diagram* (DFD) yang menggambarkan aliran data dari proses bisnis serta *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan relasi antar entitas yang digunakan dalam basis data.

**c. Pengodean**

Tahap pengodean bertujuan untuk melakukan proses *coding* atau pembuatan kode dengan menggunakan PHP dan Sistem Manajemen Basis Data MySQL yang mengacu pada proses desain sistem yang telah dilakukan.

**d. Pengujian**

Tahap pengujian ini merupakan tahap pengujian aplikasi yang telah dibuat, bertujuan untuk mengetahui kesalahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

**Tabel 1 - 2**  
**Jadwal Pengerjaan**

No	Kegiatan	2015				2016																							
		November				Desember				Januari			Februari			Maret			April			Mei							
1	Penganalisan	█																											
2	Pendesainan					█																							
3	Pengodean													█															
4	Pengujian																												
5	Pendokumentasian	█																											