

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki penduduk mayoritas beragama Islam yang mewajibkan penganutnya untuk membayar zakat. Pentingnya melaksanakan *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya sebaiknya diiringi dengan peningkatan sistem informasi berbentuk aplikasi untuk menangani pengelolaan penghimpunan dana atau barang *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya sesuai dengan hukum Islam yang berlaku.

Lembaga Amil Zakat Infaq Shadaqah Muhammadiyah (LAZISMU) Bandung merupakan lembaga pengelola dana atau barang *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana-dana kedermawanan lainnya yang bersifat nirlaba dan berorientasi penuh pada nilai dasar ibadah. LAZISMU bertugas pada pemberdayaan masyarakat melalui pendayagunaan dana secara produktif baik perseorangan, lembaga, perusahaan, dan instansi lainnya.

Penghimpunan dana atau barang umumnya dilakukan dengan donatur datang ke LAZISMU untuk membayarkan sejumlah uang tunai untuk didonasikan sesuai ketentuan Islam, kemudian pengurus LAZISMU menghitung dana atau barang yang diterima. Segala bentuk kegiatan penghimpunan dana tersebut dicatat pada buku dan disetiap bulannya akan direkap dan dipindahkan ke aplikasi *Microsoft Excel* oleh pengurus LAZISMU. Pelaporan penghimpunan dana atau barang dilakukan jika diminta oleh LAZISMU Pusat saja, tidak dilakukan secara rutin, mengingat hal tersebut adalah amanah yang dititipkan donatur untuk disalurkan dengan benar oleh pengurus. Selain itu, pengurus LAZISMU juga mengalami kesulitan untuk memberikan informasi kepada donatur. Informasi mengenai penerimaan donasi hanya disampaikan oleh orang-orang disekitaran LAZISMU. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi yang dapat memberikan informasi berupa iklan agar donatur dapat mengetahui kegiatan-kegiatan yang sedang berjalan di LAZISMU.

Untuk kegiatan penerimaan dana yang dilakukan oleh donatur secara transfer, petugas LAZISMU juga harus mengecek manual melalui rekening bank dan mengkonfirmasi dengan mengirim pesan singkat pribadi ke donatur yang bersangkutan jika donasi tersebut diketahui pendonasinya. Donatur juga tidak dapat melakukan perhitungan zakat sendiri dikarenakan tidak semua donatur mengetahui rumus perhitungan zakat. Donatur harus berkonsultasi dengan petugas LAZISMU dahulu jika ingin melakukan perhitungan zakat sebelum penyetoran zakat.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis berkeinginan untuk membuat aplikasi yang dapat melakukan pengelolaan penghimpunan dana atau barang *zakat*, *infaq*, *shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya berbasis *web* karena semua muslim wajib melaksanakan kegiatan tersebut jika sudah memenuhi syarat yang ditentukan agama Islam. Aplikasi ini akan menangani penerimaan, perhitungan, hingga pelaporan secara terkomputerisasi tanpa mengabaikan syariat Islam yang berlaku. Oleh karena alasan tersebut, dibutuhkan “Aplikasi LAZISMU untuk Mengelola Penghimpunan Dana dan Barang Berbasis *Web* di Lembaga Amil Zakat, Infaq, dan Shadaqah Muhammadiyah (LAZISMU) Bandung” yang berfungsi sebagai pengelola penghimpunan dana dan barang tersebut agar dapat berjalan sesuai kebutuhan dan fungsinya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang muncul yaitu:

- a. bagaimana mengelola iklan sebagai sarana penyampaian informasi kepada donatur?
- b. bagaimana melakukan perhitungan zakat sesuai dengan ketentuan yang diatur oleh Islam?
- c. bagaimana mengelola penghimpunan dana atau barang *zakat*, *infaq*, *shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya?
- d. bagaimana mengonfirmasi penyetoran donasi yang telah dilakukan oleh anggota dan melakukan pengingat untuk anggota agar melakukan pendonasian?

- e. bagaimana mengelola penyajian laporan penerimaan dana dan barang *zakat*, *infaq*, *shadaqah*, dan dana kederewanan lainnya?

1.3 Tujuan

Tujuan dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

- a. dapat mengelola iklan sebagai sarana penyampaian informasi kepada donatur;
- b. dapat melakukan perhitungan zakat sesuai ketentuan yang diatur oleh Islam dengan menggunakan fitur kalkulator zakat;
- c. dapat mengelola perhitungan dana atau barang *zakat*, *infaq*, *shadaqah*, dan dana kederewanan lainnya sesuai dengan ketentuan Islam;
- d. dapat mengonfirmasi penyetoran donasi yang telah dilakukan oleh anggota dan melakukan pengingat untuk anggota agar melakukan pendonasian dengan menggunakan *SMS gateway*;
- e. dapat mengelola penyajian catatan akuntansi berupa jurnal, buku besar, dan laporan penerimaan dana dan barang *zakat*, *infaq*, *shadaqah*, dan dana kederewanan lainnya.

1.4 Batasan Masalah

Aplikasi ini mempunyai batasan masalah sebagai berikut.

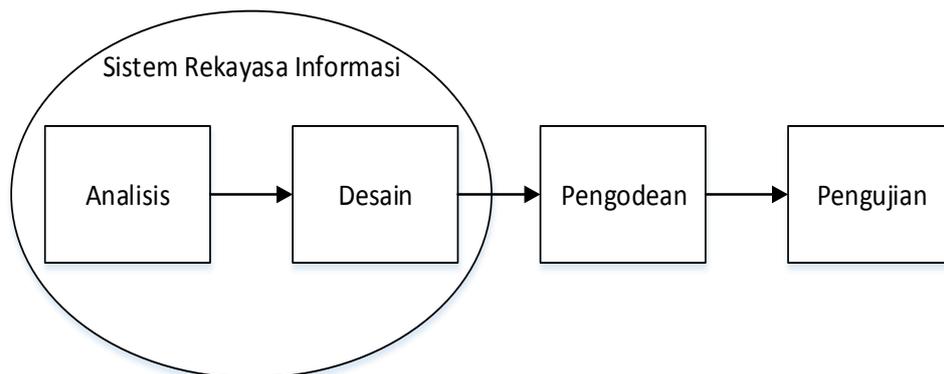
- a. Penerimaan melalui transfer hanya dapat dilakukan oleh anggota LAZISMU.
- b. Catatan akuntansi yang dihasilkan yaitu jurnal, buku besar dan laporan penghimpunan dana dan barang.
- c. Barang yang melalui proses pencatatan hanya berupa beras.
- d. Dana kederewanan lainnya yang dimaksud adalah waqaf dan *fidyah*.
- e. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP).
- f. Aplikasi ini menggunakan *My Structure Query Language* (MySQL) untuk penyimpanan datanya.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi LAZISMU untuk Mengelola Penghimpunan Dana dan Barang Berbasis *Web* di Lembaga Amil *Zakat, Infaq, dan Shadaqah* Muhammadiyah (LAZISMU) Bandung merupakan aplikasi berbasis *web* yang dirancang untuk membantu LAZISMU dalam mengelola dana dan barang penghimpunan dana *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya untuk menghasilkan laporan dana *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kedermawanan lainnya, dimana direktur, donatur, dan orang-orang yang berkepentingan lainnya dapat menerima laporan dana tersebut sebagai kebutuhan informasi. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan didukung dengan basis data *MySQL*.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi LAZISMU untuk Mengelola Penghimpunan Dana dan Barang Berbasis *Web* di Lembaga Amil *Zakat, Infaq, dan Shadaqah* Muhammadiyah (LAZISMU) Bandung ini adalah metode berbasis terstruktur *Software Development Life Cycle* dengan model *waterfall*. Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah, yaitu analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung [1].



Gambar 1-1
Model Waterfall

Berikut penjelasan dari tahapan model *waterfall*.

1. Analisis Kebutuhan Program

Analisis kebutuhan merupakan tahap pertama dalam pembuatan aplikasi ini. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk kebutuhan pembangunan aplikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada pengurus LAZISMU.

2. Perancangan Program

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi untuk diimplementasikan menjadi desain teknik. Perancangan aplikasi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Perancangan basis data

Perancangan basis data pada aplikasi yang akan dibuat menggunakan *Entity Relationship Diagram*.

b. Perancangan aplikasi

Perancangan proses aplikasi yang akan dibuat menggunakan *flowchart* dan *Data Flow Diagram*, sedangkan untuk mendesain tampilan aplikasi menggunakan *software Balsamics Mockup*.

3. Penulisan Kode Program

Pada tahap ini dilakukan penerjemahan dari desain model ke dalam aplikasi yang siap untuk digunakan oleh pengurus LAZISMU. Aplikasi yang akan dibuat adalah aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* dan *Database Management System* dengan menggunakan *MySQL*.

4. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan kegiatan mengevaluasi fungsionalitas aplikasi berbasis *web* untuk pengelolaan dan penghimpunan dana dan barang *zakat, infaq, shadaqah*, dan dana kederewanan lainnya yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan untuk memastikan fungsionalitas berjalan berdasarkan kebutuhan dan menghasilkan keluaran yang diharapkan.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Pada tahap penerapan program dan pemeliharaan dapat dilakukan kegiatan sebagai berikut.

a. Peningstalasian

Pada tahap ini melibatkan penyusunan aplikasi untuk instalasi dan penggunaan di lokasi pengguna, yaitu pengurus LAZISMU. Pengiriman aplikasi dilakukan melalui *internet* atau melalui metode yang manual, yaitu menggunakan *flashdisk* dan *harddisk*. Adanya revisi dalam aplikasi yang dibuat akan dilakukan pada tahap selanjutnya.

b. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan merupakan tahap akhir setelah melakukan proses instalasi aplikasi. Pada tahap ini dilakukan untuk memodifikasi aplikasi dan mengubah data atau meningkatkan kinerja dari aplikasi. Modifikasi yang muncul karena perubahan permintaan, keluhan dari pengguna atau adanya kesalahan yang ditemukan saat menggunakan aplikasi secara langsung.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan berdasarkan penjabaran kegiatan yang akan dilaksanakan.

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

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