

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Panti Asuhan Ulul Azmi merupakan lembaga sosial yang bergerak di bidang pengasuhan anak dari kaum dhuafa, yatim, piatu, maupun yatim piatu untuk dididik dilingkungan panti serta pembiayaan pendidikan anak dari keluarga kurang mampu di sekitar lingkungan panti. Panti asuhan ini mempunyai visi dan misi untuk menjadi lembaga terpercaya dalam pengelolaan amanah, media syiar, pendidikan kesehatan dan ekonomi untuk membangun kemandirian umat di Indonesia. Panti asuhan ini dibiayai oleh donatur baik yang tetap maupun tidak tetap serta beberapa usaha mandiri dari panti asuhan itu sendiri. Panti Asuhan ini berada di daerah Cimahi, terletak di Jalan Cimekar No.14. Jumlah anak dipanti asuhan ini kurang lebih sekitar 120 anak yang terdiri dari laki-laki sebanyak 70 anak dan perempuan 50 anak. Jumlah ini meningkat dibandingkan tahun sebelumnya yang sekitar 80 anak .

Salah satu bentuk partisipasi masyarakat dan donatur terhadap panti adalah pemberian santunan maupun pengadaan kegiatan kemanusiaan seperti buka puasa bersama dengan anak-anak panti , do'a bersama anak panti, dan kegiatan-kegiatan yang melibatkan partisipasi dari anak Panti Asuhan Ulul Azmi. Pada saat-saat tertentu misalnya di bulan Ramadhan ada banyak kegiatan yang dilakukan masyarakat dan donatur terhadap panti untuk mengadakan kegiatan buka bersama dan lain-lain. Masih ada masyarakat yang tidak mengetahui informasi mengenai kegiatan yang dilakukan oleh panti karena kurangnya media yang dimiliki oleh panti untuk menyampaikan informasi kegiatan yang berada di panti. Oleh karena itu panti asuhan membutuhkan sebuah media yang dapat menyampaikan sebuah informasi mengenai kegiatan yang berada di panti agar masyarakat dan donatur dapat mengetahui kegiatan apa saja yang berada di panti.

Dari hasil wawancara dengan narasumber dalam menerima donasi panti asuhan ulul azmi masih menggunakan sistem *konvensional*, dalam hal ini para donatur harus

datang ke panti asuhan untuk melakukan donasi. Hal ini menyebabkan penyampaian informasi tentang donasi yang dilakukan oleh pihak panti asuhan belum mampu mencakup seluruh donatur, padahal panti asuhan ulul azmi memiliki beberapa donatur yang berasal dari luar kota.

Dalam melakukan pengelolaan laporan donasi dan data anak panti masih dilakukan dengan cara pencatatan atau *manual*. Hal ini memungkinkan terjadinya faktor non teknis seperti buku catatan yang hilang atau rusak, sehingga sangat sulit untuk mendapatkan data tersebut kembali.

Selain itu dalam melakukan penghitungan zakat penghasilan, para donatur masih melakukan penghitungan secara mandiri, sehingga terkadang para donatur tidak tau cara penghitungan zakat penghasilan yang harus dikeluarkannya.

Oleh karena itu dalam Proyek Akhir ini dibangun sebuah aplikasi Panti Asuhan yang nantinya mampu meminimalisi masalah yang ada serta meningkatkan identitas Panti Asuhan agar dikenal oleh masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada sub bab Latar Belakang, dalam Proyek Akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar memfasilitasi panti dalam pengelolaan data kegiatan ?
2. Bagaimana cara agar memfasilitasi panti dalam pengelolaan data donasi?
3. Bagaimana cara agar memfasilitasi panti dalam pengelolaan data anak panti?
4. Bagaimana cara agar memfasilitasi panti dalam mengelola laporan donasi?
5. Bagaimana cara agar memfasilitasi donatur dalam melakukan penghitungan zakat penghasilan?

1.3 Tujuan

Untuk memberikan solusi bagi masalah-masalah yang telah dipaparkan pada sub bab Rumusan Masalah, maka dapat dirumuskan bahwa tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membangun sebuah Aplikasi pengolahan data donatur dan anak asuh di Panti Asuhan Ulul Azmi:

1. Menyediakan fitur yang dapat mengelola data kegiatan, sehingga memberikan informasi kegiatan yang ada di panti.
2. Membuat fitur yang dapat mengelola data donasi.
3. Membuat fitur yang dapat mengelola data anak panti.
4. Membuat fitur yang dapat mengelola laporan donasi.
5. Membuat fitur yang dapat menghitung zakat penghasilan.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam Proyek Akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis web yang menggunakan PHP dan memanfaatkan basis data mysql untuk penyimpanan datanya.
2. Pengguna aplikasi terdiri dari 2 pengguna yaitu pengurus panti dan masyarakat/donatur.
3. Aplikasi tidak tersedia fitur chatting antar user.
4. Penginputan bukti transfer berupa foto dengan tipe *jpg* dan *png*.
5. Aplikasi ini hanya bisa digunakan di Panti Asuhan Ulul Azmi.
6. Data kegiatan di panti asuhan hanya sekedar informasi yang sudah dilakukan di panti asuhan

7. Kalkulator zakat hanya menghitung zakat penghasilan.
8. Kemunculan grafik hanya bisa dilihat per-tahun.

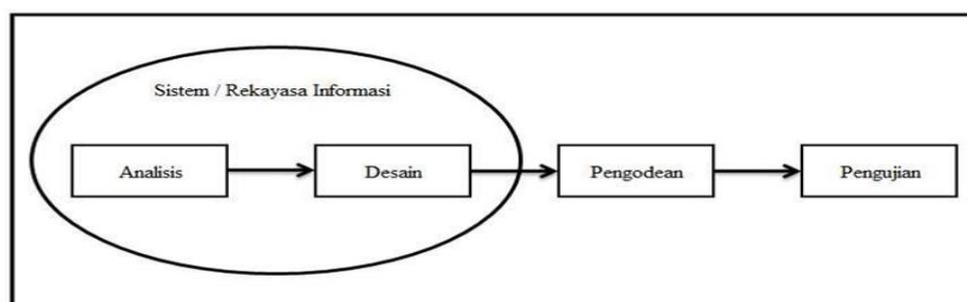
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi penegelohan data donatur dan anak asuh berbasis web adalah aplikasi yang dibuat khusus untuk Panti Asuhan Ulul Azmi dalam mengelola data donatur ,informasi panti ,profil anak asuh. Aplikasi ini dibuat berdasarkan analisis dan desain dengan model proses waterfall. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan pemograman terstruktur. Aplikasi ini dibuat dengan Script Php dan Html dan MySQL yang akan digunakan sebagai pengolahan basis data.

Pengguna dari aplikasi ini adalah 2 user yakni kepala yayasan dan donatur atau masyarakat. Kepala yayasan dapat melakukan *update* informasi dan kegiatan terbaru di panti. Masyarakat bisa melakukan registrasi atau pendaftaran untuk menjadi donatur . Dengan adanya aplikasi ini memudahkan masyarakat untuk melakukan donasi dan mengetahui informasi mengenai panti .

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah dengan menggunakan *Waterfall Model*. *Waterfall* adalah model sekuensial linier atau dapat disebut juga alur hidup klasik. Model *waterfall* menggunakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial linier atau proses yang dilakukan dilakukan secara terurut dimulai dari proses Analisis, Desain, Pengodean, dan Pengujian.. Adapun tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode waterfall dapat dilihat pada gambar 1.1 [1] :



Gambar 1 .1 Metode WaterFall

a. Analisis

Analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap ini dilakukan wawancara langsung dengan kepala yayasan di panti asuhan ulul azmi untuk mendapatkan data-data apa saja yang dibutuhkan dan mengidentifikasi masalah yang ada.

b. Desain

Pada tahap desain sistem dilakukan perancangan antara lain :

1. Perancangan Proses

Rancangan proses berupa *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram* berdasarkan hasil wawancara.

2. Perancangan Basis Data

Perancangan yang dimaksud dalam tahap ini adalah menentukan dan menunjukkan hubungan antara *entity* dan relasinya (*Entity Relationship Diagram*) berdasarkan data-data yang ada di Panti Asuhan Ulul Azmi.

3. Perancangan Antarmuka

Perancangan Antarmuka berupa tampilan pada halaman aplikasi yang akan digunakan oleh kepala yayasan, pengurus yayasan, donatur dan masyarakat.

c. Pengodean

Desain harus di implementasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Implementasi halaman *web* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan database *MySQL* dan menggunakan *Framework Codeigniter*.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing*, Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tampilan pada tabel 1.1 adalah Jadwal Pembuatan Proyek Akhir yang telah dirancang.

Tabel 1 .1 Jadwal Pembuatan Proyek Akhir

		Tahun 2017/2018																																					
No	Kegiatan	Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Juni				Juli	
		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				
1	Analisis	■	■	■	■																																		
2	Desain					■	■	■	■	■	■	■	■																										
3	Pengodean													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■						
4	Pengujian																																	■	■				
5	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				