

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lembaga Amil Zakat Infak Shadaqoh Syamsul Ulum atau LAZISSU. Sejarah berdirinya Lembaga ini adalah Baitul Maal Wa Tanmil (BMT) Al-Amin. Lalu pada tahun 2012, BMT Al-Amin bertransformasi menjadi Zakat, infak, dan Shadaqoh yang dinamakan LAZISSU. Saat ini, LAZISSU telah menjadi Lembaga Amil Zakat yang fokus pada program bantuan sosial masyarakat. Lembaga hadir untuk membantu masyarakat yang kurang mampu agar ada kemajuan dalam *life of quality* [1].

Lembaga adalah aturan di dalam suatu kelompok masyarakat atau organisasi yang memfasilitasi koordinasi antar anggotanya untuk membantu mereka dengan harapan di mana setiap orang dapat bekerja sama atau berhubungan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan bersama yang diinginkan [2]. Pengertian amil zakat adalah:

- a. Seseorang atau sekelompok orang yang diangkat oleh pemerintah untuk mengelola pelaksanaan ibadah zakat.
- b. Seseorang atau sekelompok orang yang dibentuk oleh masyarakat dan disahkan oleh pemerintah untuk mengelola pelaksanaan ibadah zakat [3].

Lembaga Amil Zakat adalah lembaga yang dibentuk oleh masyarakat yang memiliki tugas membantu pengumpulan, pendistribusian, dan pendayagunaan zakat [4]. Infak terikat merupakan penerimaan atas dana yang ditentukan programnya atau peruntukannya oleh munfiq. Sedangkan infak tidak terikat merupakan penerimaan dana infak yang tidak ditentukan peruntukannya oleh munfiq. Infak terikat dan infak tidak terikat ini harus dibedakan karena ini berhubungan dengan amanah, antara *munfiq*, *lazis*, dan *mustahiq*. Lazissu belum memiliki aplikasi untuk mengelola dana infak terikat dan infak tidak terikat yang menggunakan teknologi *Application Programming Interface Whatsapp*.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dari penyusunan proyek akhir ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat aplikasi pengelolaan dana infak terikat dan infak tidak terikat.
- b. Bagaimana membantu LAZISSU mengelola dana infak terikat dan tidak terikat.
- c. Bagaimana memanfaatkan teknologi *Application Programming Interface Whatsapp* dalam aplikasi Lazissu.

1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah diatas, tujuan pembuatan proyek ini adalah sebagai berikut:

- a. Membangun aplikasi yang dapat membantu LAZISSU dalam proses penghimpunan dana infak terikat dan tidak terikat.
- b. Membangun aplikasi yang dapat membantu LAZISSU dalam mengelola dana infak terikat dan tidak terikat.
- c. Memanfaatkan teknologi *Application Programming Interface Whatsapp* dalam aplikasi Lazissu untuk mengirim bukti transaksi infak kepada donatur.

1.4 Batasan Masalah

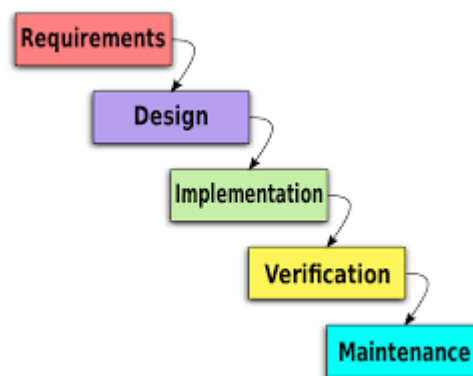
Batasan masalah dapat berisi:

- a. Aplikasi ini hanya dapat di akses oleh Admin LAZISSU
- b. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Database MySQL*.
- c. *Application Programming Interfacae Whatsapp* dalam aplikasi Lazissu hanya bisa mengirim bukti transaksi infak kepada donatur, serta hanya bisa mengirim 100 pesan setiap hari.

- d. Keterkaitan dengan Radhifri Fallah selaku anggota kelompok adalah bukti transaksi yang dibuat oleh Radhifri Fallah, dikirimkan oleh penulis melalui API Whatsapp kepada donatur.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan perangkat lunak ini adalah menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC), di dalam metode SDLC terdapat lima tahapan pada metode *waterfall* [5].



Gambar 1 - 1 Metode *Waterfall*

a. *Requirement Analysis* (Analisis Kebutuhan Sistem)

Pengembang perangkat lunak mengumpulkan informasi dengan cara melakukan diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data mengenai kebutuhan pengguna atas perangkat lunak yang akan dikembangkan [5].

b. *System and Software Design* (Pembuatan Desain)

Informasi yang diperoleh dari tahap *Requirement Analysis* di Analisa di tahap ini untuk diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan [5].

c. *Implementation and Unit Testing* (Implementasi dan Unit Testing)

Tahap ini merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan pada tahap

berikutnya. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat [5].

d. *Integration and System Testing* (Integrasi dan Pengujian Sistem)

Setelah seluruh modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi kemudian diintegrasikan ke dalam sistem. Setelah selesai diintegrasikan, kemudian dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem [5].

e. *Operation and Maintenance* (Operasi dan Pemeliharaan)

Pada tahap akhir ini perangkat lunak yang sudah jadi, dioperasikan oleh pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan penyesuaian sistem sesuai kebutuhan [5].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan tabel jadwal pengerjaan proyek akhir ini.

Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2022			2023								
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags	Sep
Analisis Kebutuhan												
Pembuatan Desain												
Implementasi												
Integrasi dan Pengujian Sistem												
Operasi dan Pemeliharaan												