**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Zakat adalah salah satu kewajiban bagi umat Islam sebagai implementasi pelaksanaan Rukun Islam yang ketiga, termasuk Sedekah dan Infaq. Dengan semakin meningkatnya kesadaran masyarakat muslim untuk berzakat dan diimbangi dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, maka dibutuhkan pula pelayanan yang cepat dan akurat mengenai sistem informasi zakat dan penyaluran zakat, sesuai dengan pedoman Al-Quran dan As-Sunnah (Cahyanto, 2009). Dalil yang menunjukkan kewajiban zakat adalah sebagai berikut :

“Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan mendo'alah untuk mereka. Sesungguhnya do'a kamu itu ketenteraman jiwa bagi mereka. Dan Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui.” (Q.S. At-Taubah : 103).

Zakat adalah sejumlah harta yang wajib dikeluarkan oleh pemeluk agama Islam untuk diberikan kepada golongan yang berhak menerima, seperti fakir miskin dan semacamnya, sesuai dengan yang ditetapkan oleh syariah. Zakat termasuk ke dalam rukun Islam dan menjadi salah satu unsur yang paling penting dalam menegakkan syariat Islam. Oleh karena itu hukum zakat adalah wajib bagi setiap muslim yang telah memenuhi syarat-syarat tertentu. (Cermati, 2015).

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan (Sutabri, 2014).

Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Penyatuan berbagai fungsi dari alat-alat komunikasi telah menyatu dalam sebuah alat komunikasi yang bernama *smartphone*. Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam *smartphone* tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan sms saja, namun dibekali dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi *mobile* di dalamnya (Daeng, Mewengkang and Kalesaran, 2017).

Sistem informasi yang sudah ada pada LAZISMU Kabupaten Pekalongan saat ini sudah semi terkomputerisasi hanya saja masih menggunakan aplikasi *Microsoft office.* Selain itu informasi mengenai bagaimana tata cara menunaikan zakat, infaq, dan sedekah dan kemana dana yang terkumpul itu di salurkan belumlah ada, padahal informasi ini sangatlah penting bagi *muzzaki*. Karena dengan informasi itulah *muzzaki* dapat mengetahui tata cara menunaikan zakat, barang apa saja yang wajib dizakati, berapa kadar zakat yang harus dikeluarkan dan hukum-hukum mengenai hal ini yang sesuai dengan Al-qur’an dan Sunnah. Hal ini berefek pada kurangnya minat masyarakat untuk berzakat.

Melihat realita diatas, maka dibutuhkan Sistem Informasi berbasis Android. Sehingga *muzzaki* dapat dengan mudah mengakses Sistem Informasi ini melalui perangkat Android. Mereka dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun selama mereka terhubung dalam jaringan internet. Selain itu, dengan sistem informasi ini, diharapkan para *muzakki* yang ingin mengetahui informasi mengenai layanan apa saja yang ada pada LAZISMU Kabupaten Pekalongan tidak merasa kesulitan dalam mencari informasi tersebut.

Dari uraian diatas penulis mengambil judul Sistem Informasi LAZISMU Kabupaten Pekalongan berbasis Android dengan tujuan untuk memudahkan *muzzaki* dalam mendapatkan informasi tentang tata cara menunaikan zakat, infaq, dan sedekah, informasi penyaluran dana zakat, infaq, dan sedekah, dan informasi layanan yang ada pada LAZISMU Kabupaten Pekalongan.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditemukan beberapa permasalah sebagai berikut :

1. Kurangnya informasi tentang tata cara membayar zakat, infaq dan sedekah di LAZISMU Kabupaten Pekalongan.
2. Belum adanya Sistem informasi untuk membayar dan memperoleh informasi zakat,infaq, dan sedekah pada LAZISMU Kabupaten Pekalongan.
3. Belum adanya Sistem Informasi LAZISMU Kabupaten Pekalongan yang dikembangkan secara *Online* dan berbasis Android.
   1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menyajikan informasi tentang tata cara menbayar zakat, infaq dan sedekah di LAZISMU Kabupaten Pekalongan.
2. Bagaimana membangun sistem informasi untuk membayar dan memperoleh informasi zakat, infaq, dan sedekah pada LAZISMU Kabupaten Pekalongan.
3. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi LAZISMU Kabupaten Pekalongan yang dikembangkan secara *Online* dan berbasis Android.
   1. **Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan sistem informasi Lazismu Kabupaten Pekalongan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di LAZISMU Kabupaten Pekalongan.
2. Sistem informasi LAZISMU menampilkan informasi tata cara dan cara pembayaran Zakat, Infaq dan Sedekah melalui LAZISMU Kabupaten Pekalongan, serta peminjaman ambulan LAZISMU.
3. Sistem Informasi ini dikembangkan secara *Online* dan berbasis android.
   1. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
      1. **Tujuan**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah membuat Sistem Informasi LAZISMU Kabupaten Pekalongan berbasis Android.

* + 1. **Manfaat**

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan penulis yang di dapat di bangku kuliah dengan mata kuliah Aplikasi Pemprograman dan Sistem Basis Data yang di implementasikan kedalam lingkungan masyarakat.

2. Bagi pengguna aplikasi

Sebagai media untuk mencari informasi tentang zakat dan tata caranya dan member informasi kemana zakat disalurkan.

3. Bagi Politeknik Muhammadiyah Pekalongan

Sebagai bahan tambahan referensi di perpustakaan Politeknik Muhammadiyah Pekalongan dan dapat dijadikan referensi tugas akhir untuk mahasiswa angkatan selanjutnya.

* 1. **Metode Pengumpulan Data**

Metode yang akan digunakan untuk merancang dan menganalisa sistem dalam penelitian ini adalah :

1. Metode Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikhologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiono, 2015). Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung di LAZISMU Kabupaten Pekaongan pada tanggal 5 April 2018 sampai 9 April 2018, sehingga diperoleh data dan informasi tentang sarana, prasarana dan fasilitas yang ada pada objek tersebut dan kemudian diambil suatu kesimpulan.

1. Metode Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikontruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiono, 2015). Metode ini dilakukan melalui dialog serta tanya jawab dengan Saudara Miftahudin selaku Manajer Penghimpunan dan Pemasaran di LAZISMU Kabupaten Pekalongan pada tanggal 10 April 2018 sampai 12 April 2018, sehingga diperoleh data tentang program kerja, informasi tentang zakat dan sistem yang sedang berjalan pada Lazismu Kabupaten pekalongan untuk kemudian menentukan sebuah desain yang akan dibuat.

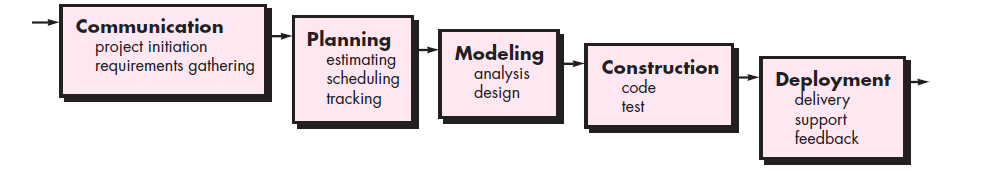
1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran, dan literatur lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori (Sugiono, 2015). Dari definisi tersebut maka penulis mencari sumber-sumber bahan yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian ini diantaranya dengan membaca buku dan membuka *website* yang ada di *internet*.

* 1. **Metode Pengembangan Sistem**

Dalam pengembangan sistem ini, penulis menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall.* Metode *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model”. Model ini sering disebut juga dengan “classic life cycle” atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Pressman, 2015). Pada perancangan dan pembangunan Sistem Informasi LAZISMU Kabupaten Pekalongan ini, penulis sampai pada tahap *Deployment (Delivery, Support, Feedback)* namun pemeliharaan, perbaikan, evaluasi*,* dan pengembangan *software* belum di lakukan.

Secara umum, tahapan-tahapan pengembangan sistem pada metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1. Metode *Waterfall*

(Sumber: Pressman, 2015)

Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan yang dilakukan di dalam metode *waterfall* :

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dan informasi di LAZISMU Kabupeten Pekalongan dengan melakukan observasi dan wawancara kemudian menganalisa data dan informasi tersebut. Tujuan dari kegiatan pengumpulan persyaratan ini adalah untuk mengumpulkan semua informasi yang relevan mengenai sistem yang akan dikembangkan dengan maksud untuk memahami dengan jelas kebutuhan pengguna sistem.

1. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem. Pada tahap ini penulis membuat perencanaan mengenai Aplikasi apa yang akan di gunakan untuk membuat program, menentukan *database* dan membuat estimasi waktu dalam pembuatan sistem.

1. *Modeling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan. Pada tahap ini penulis membuat *design* aplikasi sesuai kebutuhan dari data dan informasi yang di dapat pada tahap sebelumnya, pembuatan *design* dibuat menggunakan program android studio.

1. *Construction (Code & Test)*

Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki. Pada tahap ini *coding* di masukan ke dalam *design* yang telah dibuat, kemudian di *build* untuk melihat adanya kesalahan pada *coding* yang dimasukkan. Setelah itu aplikasi diInstall pada *Handphone* atau *Android Emulator* untuk melihat apakah program sesuai dengan kebutuhan atau adanya kesalahan *coding* pada program.

Selama *unit testing*, setiap modul diuji secara terpisah karena ini adalah cara yang paling efisien untuk mengidentifikasi kesalahan pada program.

1. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software,* dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya. namun penulis hanya melakukan implementasi *softwere* ke *customer,* pemeliharaan, perbaikan, evaluasi*,* dan pengembangan *software* belum di lakukan.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam penulisan laporan tugas akhir ini, maka sistematika penulisan dibagi dalam lima bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengembangan sistem, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka terdahulu dan definisi dari teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum Politeknik Muhammadiyah Pekalongan, serta menguraikan analisis sistem akademik yang sedang berjalan dan perancangan sistem akademik yang diusulkan yang mencakup DFD, ERD, dan rancangan basis data.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang perancangan sistem akademik yang meliputi perancangan tampilan sistem dan hasil rancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini mengulas tentang kesimpulan dan saran.