

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

lembaga zakat, infaq dan sedekah muhammadiyah (LAZISMU) Kabupaten Kendal merupakan lembaga pengelolaan dana zakat, infaq, sedekah yang berkhidmat dalam pemberdayaan masyarakat, proses pendayagunaan dilakukan secara produktif dari dana zakat, infaq, wakaf dan dana kedermawanan lainnya seperti perseorangan, lembaga, perusahaan dan instansi lainnya yang bersifat nirlaba, dan meningkatkan manfaat dana dari para donatur untuk mewujudkan kesejahteraan pada masyarakat. Berdirinya LAZISMU terdiri dari dua faktor. Pertama, fakta Indonesia yang masih berselimut dengan kemiskinan yang terus menerus meluas, kebodohan, dan indeks sumber daya manusia yang masih tergolong rendah rendah. Hal tersebut disebabkan karena tatanan keadilan sosial yang lemah. Kedua, zakat diyakini mampu dalam mendorong keadilan sosial, pembangunan sumber daya manusia, dan mampu mengentaskan kemiskinan.

Di jaman yang sudah *modern* seperti saat ini, dengan memanfaatkan media elektronik maka peralihan dari proses yang awalnya dengan program bermetode kaleng 3S (sehari seribu saja) akan sangat menguntungkan dan memudahkan baik dari sisi Lazismu Kendal dan Donatur. Maka dari itu penulis memilih salah satu objek Lazismu Kendal untuk melakukan pengembangan agar di buat sistem infomasi, dimana sistem informasi ini nantinya akan mempermudah dari segi pengelolaan dan pembayaran infaq & sedekah. Dalam pembahasan kali ini

membahas tentang pengelolaan keuangan agar lebih mudah dan efisien sebagaimana pada dalam pengelolaannya yang terfokus kepada lembaga amil zakat, infaq, sedakah Muhammadiyah (Lazismu). Mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat dan pentingnya merancang sistem ini serta untuk memudahkan dalam mendapatkan informasi tentang Infaq & Sedekah, pengelolaan dan pembayaran infaq & sedekah sebagai media alternatif dalam syi'ar Islam, dan untuk mengatasi sistem pengelolaan pada lazismu yang masih cenderung manual untuk kemudian dijadikan digitalisasi.

Salah satu cara untuk memudahkan proses pembayaran infaq & sedekah dalam berbagai layanan lainnya yang disediakan oleh lazismu adalah dengan membuat fitur Infaq & sedekah online. Pada aplikasi yang akan dirancang sehingga akan memudahkan dalam pengelolaan dan pembayarannya dengan menggunakan cara transfer rekening online LAZISMU. Sehingga orang-orang yang akan melakukan pembayaran tersebut sudah tidak menggunakan kaleng lagi dalam program 3S(sehari seribu saja) yang sudah menjadi member dalam melakukan pembayaran cukup hanya dengan melakukan transfer terhadap rekening LAZISMU baik melalui Anjungan Tunai Mandiri(ATM) maupun dari *e-banking*. Selain dengan menggunakan pembayaran dengan cara transfer bisa dibayar secara tunai demi menjaga kepercayaan donatur dengan memasukan nominal yang akan di infaqkan atau di sedekahkan pada aplikasi tersebut, pada beberapa hari kemudian akan datang badan eksekutif dari lazismu datang untuk mengambil dana infaq & sedekah dalam menjalin kepercayaan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis melakukan penelitian terhadap Lazismu Kendal agar dibuat sebuah aplikasi berbasis mobile tersebut dengan desain yang mudah dipahami dalam skripsi dengan judul “Aplikasi Infaq dan Sedekah Berbasis Mobile Pada Lembaga Amil Zakat, Infaq dan Sedekah Muhammadiyah Kendal (LAZISMU KENDAL)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka adapun rumusan masalah pada pengembangan sistem informasi ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi infaq & sedekah pada lazismu kendal dari yang sebelumnya dengan cara manual menggunakan kaleng dengan program 3S kemudian dijadikan digitalisasi ?
2. Bagaimana mrmbuat aplikasi sistem yang transparan dan dapat meningkatkan kepercayaan bagi para donatur
3. Bagaimana membuat suatu sistem yang dapat digunakan para donatur dalam bentuk dana non tunai/uang digital

1.3 Batasan Masalah

Dalam mempertimbangkan terbatasnya waktu, pengembangan membatasi permasalahan yang ada, adapapun batasan masalah ada pada penelitian ini antarlain sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya digunakan untu para donatur infaq dan sedekah program 3S
2. Sistem informasi ini hanya diterapkan pada aplikasi lazismu Kendal

3. Sistem ini juga menghasilkan output saldo donatur dan pengeluaran/penyaluran dana

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk merancang aplikasi Infaq & Sedekah pada Lazismu Kabupaten Kendal ini agar dijadikan sebuah aplikasi berbasis mobile yang dapat mempermudah bagi para donatur untuk melakukan pembayaran dalam program infaq & sedekah 3S dengan secara online.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dari perancangan system informasi ini yaitu sebagai berikut:

1. Memudahkan proses infaq dan sodaqoh terhadap lazismu Kendal menggunakan fitur infaq & sedekah yang ada didalam apikasi lazismu kendal
2. Menambahkan unsur *user* experience pada layout aplikasi lazismu kendal agar mudah dipahami dan digunakan oleh orang awam.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data yang di perlukan maka metode yang di gunakan dalam pengembangan system informasi ini menggunakan beberapa metode , antara lain :

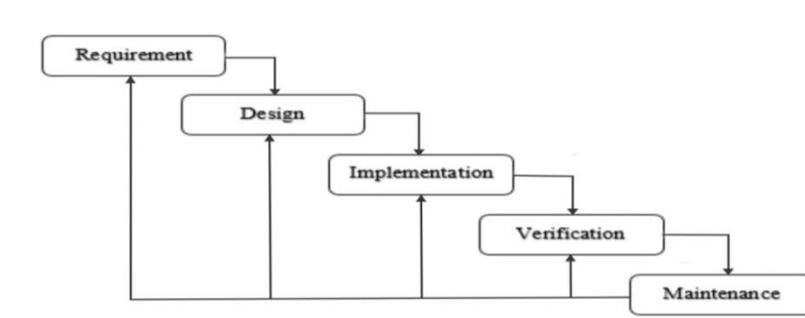
1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Observasi

Aktivitas pengumpulan data secara langsung terhadap suatu objek penelitian guna mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian dalam pengembangan sistem informasi.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pada pengembangan ini yaitu dengan menggunakan metode waterfall. Metode *waterfall* adalah proses pengembangan sistem informasi berurutan. Metodenya mengalir ke bawah seperti air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik yang sederhana keluaran dari tahap sebelumnya kemudian masuk ke tahap yang berikutnya dengan berurutan. Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. 1 Model Waterfall

Tahapan Metode *Waterfall*

Dalam pengembangannya dengan metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement*, *design system*, *implementasi*, *verification* dan *maintenace*. Penerapan tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. Requirement

Pada tahap ini dilakukan analisis dengan tujuan dapat memahami kebutuhan sistem yang sesuai dengan apa yang pengguna harapkan. Kebutuhan sistem dapat diperoleh melalui beberapa cara seperti wawancara, diskusi atau survei langsung.

2. Design

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan sistem sesuai dari hasil analisis kebutuhan melalui pengumpulan data yang akan digunakan dengan tujuan membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementation

Pada tahap ini sistem pertama kali di implementasikan dan dikembangkan sesuai dari hasil perancangan yang sudah ditentukan. Pada proses implementasi dilakukan juga pembuatan materi-materi yang menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

4. Verification

Dalam tahap ini sistem yang dikembangkan pada tahap implementasi akan diverifikasi secara keseluruhannya termasuk dari segi data guna melihat kesiapan sistem di dunia nyata.

5. Operation & Maintenance

Pada tahap ini sistem yang sudah jadi akan dijalankan kembali lalu dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan tersebut termasuk untuk

memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaiki implementasi unit sistem dan peningkatan kinerja serta kualitas perangkat sebagai kebutuhan baru.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, yang berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, membahas tentang uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkannya dengan masalah penelitian yang sedang di teliti.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang langkah-langkah pemecahan masalah berdasarkan deskripsi sistem dan pengembangannya secara terperinci.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini, membahas tentang rencana penerapan sistem dan implementasi yang akan memberikan gambaran sistem yang akan di kembangkan.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, tentang hasil pembahasan dari sistem yang sudah dibuat dan dikembangkan membahas bagaimana rancangan tersebut diimplementasikan, pengujian system, serta tampilan yang sudah dibuat.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini, berisi menguraikan kesimpulan dan saran dari pembahasan sistem yang telah dikembangkan.