

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berzakat adalah bagian dari rukun Islam, zakat sendiri memiliki dua dimensi yaitu, dimensi horizontal dan vertikal. Zakat memiliki kedudukan sebagai ibadah yang mempresentasikan ketaatan umat Islam kepada Tuhanya yakni Allah S.W.T, inilah yang disebut dengan dimensi vertikal. Sedangkan dari dimensi horizontal zakat merupakan kewajiban kepada sesama manusia yang bertujuan untuk mengimplementasikan asas keadilan dalam sistem ekonomi Islam.

Dalam berzakat seseorang harus menghitung nishab zakatnya terlebih dahulu dan menentukan waktu berzakat atau batas haulnya, kemudian membayar zakat dengan cara datang langsung ke lembaga pengelola zakat atau juga dapat dilakukan dengan menggunakan via transfer ATM.

Seiring dengan kemajuan teknologi pada saat ini, perangkat mobile mengalami peningkatan yang cukup tinggi dalam mendominasi kebutuhan manusia sehari-hari dengan berbagai macam fasilitas yang ditawarkan. Salah satu fasilitas yang ditawarkan adalah berbagai macam aplikasi pada smartphone/Tablet PC berbasis android. Saat ini terdapat ribuan aplikasi Android yang ditawarkan oleh Android *Market* secara gratis hingga berbayar. Mulai dari aplikasi yang dapat membantu pekerjaan sehari-hari, aplikasi game, aplikasi pendidikan, aplikasi multimedia, aplikasi ibadah, aplikasi jejaring sosial, dan masih banyak lagi.

Untuk mempermudah melakukan aktivitas perhitungan zakat, pengingat waktu berzakat dan transfer zakat, penulis mencoba membuat “Aplikasi Zakat Berbasis Android” sebagai alat bantu aktivitas berzakat untuk para pengguna android tanpa harus menghitung zakat dengan cara manual dan datang ke lembaga pengelola zakat atau ke ATM untuk membayarkan zakat, dimanapun dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, diperoleh rumusan masalah diantaranya :

- a. Bagaimana membantu seseorang agar mudah dalam menghitung zakat sesuai dengan jenis zakatnya?
- b. Bagaimana membantu seseorang untuk membayar zakat tanpa harus datang ke tempat pengelola zakat?
- c. Bagaimana mengingatkan seseorang waktu untuk berzakat?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penyusunan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat aplikasi berbasis Android yang dapat membantu seseorang dalam menghitung zakat.
- b. Membuat aplikasi berbasis Android yang dapat mentransfer zakat dengan pemanfaatan layanan *sms banking* perbankan.
- c. Membuat aplikasi berbasis Android yang dapat mengingatkan waktu untuk berzakat.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan proyek akhir ini terdapat batasan masalah sebagai berikut:

- a. Jenis zakat yang dapat dihitung adalah zakat profesi dan zakat harta tunai.
- b. Aplikasi terintegrasi dengan fasilitas *sms banking* dalam melakukan transfer zakat.
- c. Nomor *handpone* yang digunakan dalam mentransfer zakat harus sudah terdaftar pada layanan *sms banking*.
- d. Rekening pengelola zakat yang terintegrasi dengan aplikasi adalah Rumah Zakat, Badan Amil Zakat Nasional (BASNAS), Dompot Dhuafa, Pos Keadilan Peduli Ummat (PKPU), dan Dompot peduli Umat Daruttauhiiit (DPU DT).
- e. Konfirmasi transfer zakat ke badan pengelola zakat dilakukan secara manual oleh user.

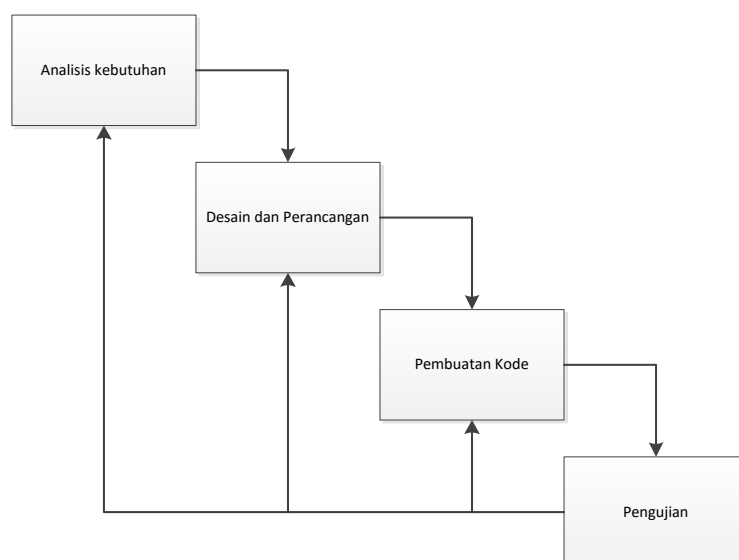
- f. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi adalah bahasa Indonesia.
- g. Aplikasi ini dibangun dengan Android versi 2.3 (GingerBread)

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi ini adalah aplikasi *mobile* berbasis android, aplikasi ini dapat membantu penggunanya dalam menghitung zakat profesi dan zakat harta tunai, selain itu pengguna juga akan dibantu untuk diingatkan waktu berzakat berdasarkan bulanan atau tahunan, serta pengguna juga dapat melakukan transfer zakat dari perangkat mobile ke rekening pengelola zakat.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini dengan melalui tahapan waterfall. Disebut dengan waterfall karena tahap-tahap yang akan dilalui tidak akan dilalui sebelum tahap sebelumnya selesai dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahapan pembuatan kode tidak akan dikerjakan sebelum tahapan analisis kebutuhan dan tahapan desain perancangan diselesaikan. Secara umum tahapan pada model waterfall dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. 1 Waterfall Model

- a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, bertujuan untuk mempelajari teori-teori dasar sebagai referensi pembuatan proyek akhir. Mencari informasi kepada yang ahli dalam bidang Android dan zakat.
- b. Desain dan Perancangan

Pada tahap desain dan perancangan, melakukan perancangan aplikasi dengan membuat model bisnis dan kebutuhan perancangan sistem yang akan berjalan. Membuat alur navigasi, UML, dan diagram *usecase*.
- c. Pembuatan Kode

Pada tahap Pembuatan Kode, dilakukan proses pembangunan aplikasi melalui pengkodean dengan referensi hasil desain analisis kebutuhan. Aplikasi ini dibangun dengan bahasa pemrograman java dan SDK Android sebagai emulatoarnya serta pemanfaatan fasilitas *sms banking* yang disediakan oleh perbankan.
- d. Pengujian

pengujian dilakukan secara langsung menggunakan smartphone/Tablet PC berbasis android dengan berbagai macam spesifikasi device. Serta melakukan pengumpulan data responden untuk mengetahui sejauh mana aplikasi berjalan dengan baik dan benar dengan menyebarkan kuisisioner. Jika terdapat kekurangan akan dilakukan perbaikan dan revisi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	bulan pada tahun 2014-2015																			
	Desember				Januari				Februari				Maret				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
analisis kebutuhan	■	■	■																	
desain dan perancangan		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
pembuatan kode													■	■	■	■	■	■	■	■
pengujian																				
dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■