

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewan Kemakmuran Masjid (DKM) Syamsul 'Ulum merupakan lembaga keagamaan sektor publik yang termasuk kedalam entitas nirlaba nonpemerintahan. Entitas nirlaba ini dapat diartikan bahwa sumber daya entitas berasal dari para penyumbang dengan tidak mengharapkan nilai komersial. Masjid Syamsul 'Ulum ini terletak di kompleks kampus *Telkom University* yang didirikan pada tanggal 28 September 1994. Luas bangunan masjid ini yaitu 1.128,90 m^2 dengan daya tampung sekitar 2000 orang jemaah. Selain menjadi pusat ibadah bagi umat muslim, Masjid ini juga memiliki beberapa kegiatan-kegiatan yang bersifat pelayanan umat yang dilakukan oleh mahasiswa, seperti Gerakan Kakak Asuh, Taman Pendidikan Al Quran, Majelis Taklim Ibu-Ibu, dan Baitul Maal wa Tamwil (BMT) Al Amin. Sumber dana yang didapat untuk Masjid ini berasal dari *Infaq*, *Shadaqah*, Donatur, dan Program atau kegiatan yang dibuat oleh DKM Syamsul 'Ulum ini.

Dengan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh DKM Syamsul 'Ulum, dana adalah salah satu entitas pendukung utama dalam kelancaran setiap kegiatan yang berlangsung. Bendahara DKM Syamsul 'Ulum harus dapat mengelola sumber dana yang didapat dari beberapa kegiatan seperti *Infaq*, *Shadaqah*, dan Donatur yang jumlah nominalnya ditaksirkan Rp 30.000.000,- hingga Rp 50.000.000,- untuk setiap tahunnya. Kesulitan mengelola data donatur juga menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bendahara DKM Syamsul 'Ulum, dimana donatur terdiri dari dua jenis yaitu donatur tetap (reguler) dan donatur tidak tetap (insidental). Selama ini dana yang bersumber dari donatur tidak diketahui data lengkapnya, sehingga tidak adanya *feedback* kepada donatur tetap. Untuk itu perlu adanya pengelolaan data donatur tetap dengan baik sehingga adanya *feedback* secara langsung kepada donatur tetap berupa informasi mengenai pengelolaan dana contohnya melalui *email* atau *sms gateway*.

Selain itu, terdapat permintaan dana yang sering diajukan oleh sebuah kepanitiaan baik internal maupun eksternal DKM Syamsul 'Ulum demi kelancaran acara atau kegiatan. Proses untuk mendapatkan dana yaitu pertama, dengan mengajukan proposal selanjutnya proposal diproses oleh bendahara dan ketua merealisasikan dana dan kemudian dana disetujui oleh pihak DKM Syamsul 'Ulum. Pada Bendahara DKM Syamsul 'Ulum ini sering terjadinya kelalaian dalam pengelolaan dokumen proposal tersebut, sehingga jika suatu waktu ingin mencari suatu proposal yang sudah pernah diajukan pihak DKMSU sering mengalami kesulitan dalam mencari dokumen tersebut. Ditambah lagi kurangnya melibatkan teknologi sebagai jembatan antara pemohon dalam mengajukan proposal dengan DKM Syamsul 'Ulum membuat komunikasi menjadi tidak efisien.

Sebagai lembaga publik nonprofit, pertanggungjawaban menjadi salah satu kewajiban utama bendahara DKM Syamsul 'Ulum dalam mengelola keuangan yang nantinya dapat disampaikan pada setiap pengurus internal dan *jamaah* masjid. Selama ini bendahara hanya melaporkan dengan pencatatan yang sifatnya jauh dari standar laporan keuangan sektor publik dalam arti kata laporan tersebut tidak dapat digunakan oleh pihak eksternal seperti *jamaah* masjid yang setiap minggu melakukan *infaq*. DKM Syamsul 'Ulum tidak banyak melibatkan penggunaan teknologi informasi khususnya aplikasi berbasis *web* yang dapat membantu beberapa kegiatan yang ada di DKM Syamsul 'Ulum. Laporan yang dilakukan sejauh ini hanya bersifat seremonial di setiap minggunya pada pelaksanaan ibadah shalat jumat. Pengelolaan penerimaan dan pengeluaran dilakukan menggunakan Microsoft Excel yang datanya tidak dapat disimpan dengan aman dan dapat dirubah sewaktu-waktu oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

Selama ini proses pengelolaan keuangan belum dapat dikategorikan melibatkan teknologi yang mempermudah pekerjaan bendahara DKM Syamsul 'Ulum. Kendati dana yang dikelola belum terlalu banyak tetapi ini menjadi masalah apabila dana yang dikelola mencapai milyaran rupiah dimana sektor publik harus dapat mempertanggungjawabkan segala dana yang dihimpun dari publik dan dapat menyajikan pertanggungjawabannya dengan harapan tidak menyulitkan publik

yang memberikan kepercayaan penuh terhadap DKM Syamsul 'Ulum atas penggunaan dana secara jelas dan transparan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam pembuatan proyek akhir adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara menangani data donatur tetap DKM Syamsul 'Ulum?
2. Bagaimana cara mengelola transaksi penerimaan dana dari *Infaq, Shadaqah, Program/kegiatan, dan Donatur*?
3. Bagaimana menyampaikan informasi kepada donatur tetap dan pihak eksternal yang ingin mengajukan dana kepada DKM Syamsul 'Ulum ?
4. Bagaimana cara mengelola transaksi pengeluaran DKM Syamsul 'Ulum?
5. Bagaimana membuat dan menyajikan laporan keuangan untuk pihak internal maupun pihak eksternal DKM Syamsul 'Ulum?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah menghasilkan aplikasi yang dapat menangani hal-hal sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi yang dapat menangani data Donatur tetap DKM Syamsul 'Ulum.
2. Membuat pencatatan transaksi penerimaan dana DKM Syamsul 'Ulum yang bersumber dari *Infaq, Shadaqah, Program/kegiatan, dan Donatur* dan menampilkan data ke dalam laporan penerimaan dana.
3. Menghasilkan fitur yang dapat menyampaikan informasi dan pengelolaan dana kepada pihak eksternal menggunakan fitur *sms gateway*.
4. Membuat pencatatan transaksi pengeluaran dana pada DKM Syamsul 'Ulum dan menampilkan data ke dalam laporan pengeluaran dana.

5. Menghasilkan aplikasi yang dapat membuat dan menyajikan laporan keuangan seperti pencatatan jurnal, buku besar, dan laporan perubahan dana untuk pihak internal maupun pihak eksternal DKM Syamsul 'Ulum.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini menyediakan hak akses untuk ketua dan bendahara DKM Syamsul 'Ulum serta pemohon dalam transaksi pengajuan dana.
2. Aplikasi ini tidak dapat menampilkan detail identitas donatur kepada pihak eksternal DKM Syamsul 'Ulum.
3. Aplikasi ini tidak menangani pencatatan dan pelaporan pada penerimaan dana *shadaqah* dalam bentuk barang.
4. Aplikasi ini tidak menangani pencatatan daftar pengeluaran untuk bendahara.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi yang dibangun pada DKM Syamsul 'Ulum yaitu aplikasi pengelolaan keuangan berbasis *web* dengan menggunakan database MySQL yang ditujukan untuk mempermudah bendahara dalam mengelola penerimaan dan pengeluaran dana pada DKM Syamsul 'Ulum.

2. Pengelolaan

Pengelolaan adalah proses mengkoordinasikan dan mengintegrasikan semua sumber dana untuk mencapai berbagai tujuan khusus yang ditetapkan dalam suatu organisasi. Pada DKM Syamsul 'Ulum ini proses pengelolaan dana penerimaan dan pengeluaran akan dilakukan pada setiap transaksi per kegiatannya yang diadakan oleh DKM Syamsul 'Ulum, mengelola laporan keuangan untuk pihak internal maupun pihak eksternal DKM Syamsul 'Ulum dengan tujuan laporan tersebut dapat digunakan oleh pihak internal dan eksternal secara jelas dan transparan. Selain itu, adanya fitur tambahan

menggunakan *sms gateway* juga menjadi jawaban atas *feedback* yang diberikan kepada donatur tetap dan digunakan juga untuk pemohon dalam transaksi pengajuan dana.

3. Keuangan

Keuangan merupakan ilmu dan seni dalam mengelola uang yang mempengaruhi kehidupan setiap orang dan setiap organisasi. Pada DKM Syamsul 'Ulum, keuangan menjadi salah satu elemen yang harus dikelola dengan baik dan benar.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk pedoman dalam membuat aplikasi ini yaitu metode penelitian dan metode pengembangan.

1.6.1 Metode Penelitian

1. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada ketua, bendahara, dan petugas masjid DKM Syamsul 'Ulum. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat untuk kebutuhan aplikasi.

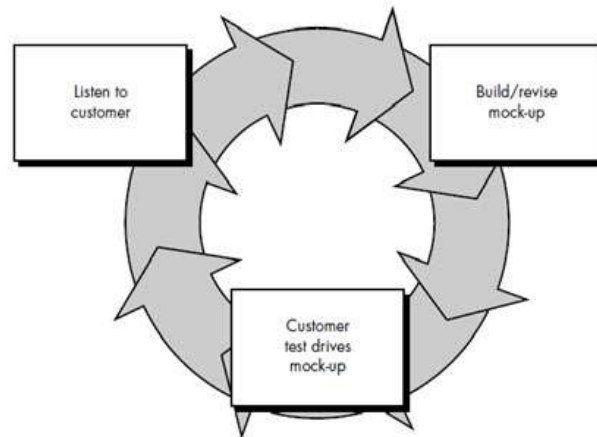
2. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari beberapa dokumen elektronik ataupun fisik yang diberikan oleh Bendahara DKM Syamsul 'Ulum, membaca literatur terkait dengan maksud dan tujuan masalah yang diperlukan untuk penulisan dan pembuatan aplikasi.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah dengan menggunakan metode *prototype*. Model *prototype* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan Lazis Syamsul 'Ulum terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Program *prototype* biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program *prototype*

ini dievaluasi oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau *user* [1].



Gambar 1 - 1
Ilustrasi Model *Prototype*

Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi, desain ataupun keperluan lain. Sebuah *mock-up* disebut sebagai *prototype* perangkat lunak jika menyediakan atau mampu mendemonstrasikan sebagian sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak. Interaksi terjadi pada pembuatan *prototype* sampai sesuai dengan keinginan pelanggan (*customer*) atau *user*.

Seiring dengan mengembangkan *prototype* maka sistem perangkat lunak yang sebenarnya di kembangkan juga sehingga sesuai dengan kebutuhan *user*. Model *Prototype* cocok digunakan untuk menjabarkan kebutuhan *User* secara lebih detail, untuk mengantisipasi agar proyek berjalan sesuai dengan target waktu dan biaya diawal maka sebaiknya spesifikasi kebutuhan sistem harus sudah disepakati oleh pengembang dengan pelanggan secara tertulis. Dokumen tersebut akan menjadi patokan agar spesifikasi kebutuhan sistem masih dalam ruang lingkup [1].

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	2014				2015				2015				2015				2015				2015							
	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
Studi Literatur	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Basic Requirement Identification	■	■	■	■	■	■	■	■																				
Developing the Initial Prototype									■	■	■	■	■	■	■	■												
Review of the Prototype																	■	■	■	■	■	■	■	■				
Revise and enhance the Prototype																					■	■	■	■	■	■	■	■