

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zakat, infaq, dan shadaqah merupakan amal ibadah yang dianjurkan untuk dilakukan dalam ajaran agama Islam, dengan cara memberikan sesuatu yang dapat bermanfaat bagi orang lain. Zakat, infaq, shadaqah adalah suatu kegiatan mengeluarkan sebagian harta baik dalam bentuk uang atau barang yang dimiliki oleh seorang muslim. Zakat lebih rinci lagi memiliki fungsi untuk mensucikan diri seorang muslim selama sebulan penuh melaksanakan puasa Ramadhan. Zakat, infaq dan shadaqah memiliki peranan penting dalam kesejahteraan umat, menjalin persaudaraan dan mewujudkan toleransi dalam kehidupan bermasyarakat. Terdapat 8 golongan orang yang berhak menerima yaitu fakir, miskin, riqab, gharim, muallaf, fisabilillah, ibnu sabil, dan amil zakat. BAZIS yang terdapat pada aplikasi ini adalah sistem dimana pembayaran zakat, infaq, dan shadaqah melalui suatu web *online*.

Dalam melakukan pembayaran zakat, infaq, dan shadaqah sebagian masyarakat mengalami kesulitan dikarenakan harus membayar ke tempatnya langsung. Dengan adanya aplikasi yang akan dibangun maka dapat memudahkan masyarakat yang tidak memiliki banyak waktu jika harus membayar langsung ke tempat pembayaran. Sehingga masyarakat hanya perlu membayar melalui transfer secara *online* dan mengunggah bukti pembayaran serta akan dilakukan pemeriksaan pembayaran, kemudian masyarakat akan menerima notifikasi melalui *whatsapp* yang akan dikirimkan oleh pengelola zakat, infaq, dan shadaqah. Pada saat melakukan pembayaran zakat, infaq, dan shadaqah setiap orang tidak diwajibkan memiliki akun, sehingga dapat menggunakan akun yang sudah dimiliki oleh pengguna lain dengan catatan telah melakukan konfirmasi terlebih dahulu kepada pemilik akun yang dapat dipercaya. Dalam operasionalnya ada beberapa kendala diantaranya dari segi pembayaran dan pendataan muzzaki. Pada segi pendataan muzzaki seringkali

membayarkan zakat, infaq, dan shadaqah melalui transfer dan tanpa mengisi formulir karena kesibukan masing-masing muzaki dan hanya mengkonfirmasi melalui pesan. Hal ini terkadang jadi masalah ketika pengelola lupa mendata ketika terdapat banyak muzaki yang membayar. Hal ini mengakibatkan pendataan muzaki tidak berjalan maksimal.

Pada wawancara yang telah dilakukan di beberapa masjid yang ada di kota Bandung sistem penerimaan pembayaran zakat, infaq, dan shadaqah saat ini masih secara manual. Sehingga dengan adanya usulan pada aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam melakukan pembayaran zakat, infaq, dan shadaqah serta pencatatan laporan yang akan memudahkan pengelola zakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diambil rumusan permasalahan, diantaranya adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi penerimaan zakat, infaq, dan shadaqah berbasis web, termasuk pembayaran, notifikasi pembayaran?
2. Bagaimana pengelolaan notifikasi untuk zakat, shadaqah, infaq, mengingat proses pembayaran zakat tidak boleh mengabaikan hukum agama?
3. Bagaimana penyajian laporan zakat infaq shadaqah secara digital?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang diperoleh dari rumusan masalah tersebut adalah:

1. Menyajikan pembayaran yang dapat dilakukan secara *online* dan pembuatan pencatatan laporan mengenai zakat, infaq dan shadaqah.
2. Membuat aplikasi yang terdapat notifikasi akad penerimaan zakat, infaq, dan shadaqah sesuai hukum agama.
3. Membuat laporan penerimaan zakat, infaq, dan shadaqah yang dapat diunduh.

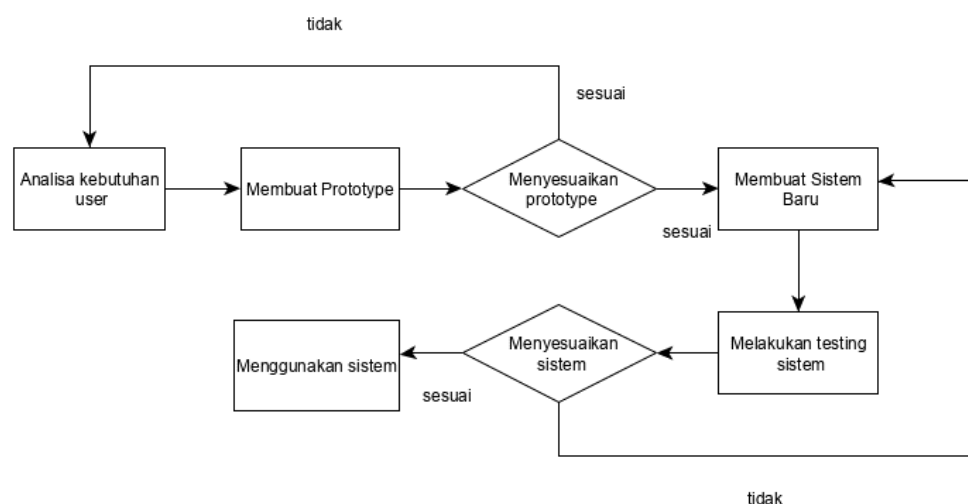
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek ini adalah:

1. Aplikasi yang akan dibuat ini dibatasi hanya masjid sekitar kota Bandung.
2. Aplikasi tidak mengelola donasi lain seperti donasi bencana alam dan lainnya.
3. Aplikasi tidak membahas mengenai pembayaran selain transfer.
4. Notifikasi diberikan hanya via *whatsapp*.
5. Aplikasi tidak membahas mengenai zakat fitrah.
6. Orang yang ingin membayar zakat, infaq dan shadaqah namun tidak memiliki akun pada aplikasi ini dapat menggunakan akun pengelola masjid.

1.5 Metode Pengerjaan

System Development Life Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Ada beberapa model SDLC. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah *prototyping*. Beberapa model lain SDLC misalnya *spiral*, *rapid prototyping*, *incremental*. Berikut adalah gambaran model SDLC model *prototyping* [1]:



Gambar 1. 1 Metode Prototyping

Dalam sebuah siklus SDLC, terdapat tujuh langkah. Jumlah langkah SDLC pada referensi lain mungkin berbeda, namun secara umum adalah sama. Langkah tersebut adalah:

- a. Analisa kebutuhan user, yaitu dimana pengembang dan pengguna melakukan diskusi untuk menjelaskan kepada pengembang mengenai kebutuhan sistem yang diinginkan.
- b. Membuat *prototype*, yaitu dimana pengembang membuat *prototype* dari suatu sistem yang akan dibangun sesuai yang telah dijelaskan oleh pengguna.
- c. Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan user, yaitu dimana pengembang menanyakan kepada pengguna atau pemilik sistem mengenai *prototype* yang telah dibuat, apakah sudah sesuai atau tidak dengan kebutuhan sistem.
- d. Membuat sistem baru, yaitu pengembang menggunakan *prototype* yang sudah dibuat untuk membuat sistem yang baru.
- e. Menyesuaikan dengan keinginan user, yaitu sistem disesuaikan dengan keinginan user dan kebutuhan sistem.
- f. Menggunakan sistem, yaitu dimana sistem yang dibangun telah siap digunakan oleh pengguna atau pemilik sistem.

Siklus SDLC dijalankan secara berurutan, mulai dari langkah pertama hingga langkah terakhir. Setiap langkah yang telah selesai harus dikaji ulang, terkadang bersama *expert user*, terutama dalam langkah spesifikasi kebutuhan dan perancangan sistem untuk memastikan bahwa langkah telah dikerjakan dengan benar dan sesuai harapan. Jika tidak maka langkah tersebut perlu diulang lagi atau kembali ke langkah sebelumnya.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah jadwal pengerjaan yang dilakukan dalam penyusunan proyek ini, yang meliputi Analisa kebutuhan dan membuat *prototype* hingga tahap akhir.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	2020																		
		Januari			Februari			Maret			April			Mei						
1	Analisa kebutuhan																			
2	Membuat <i>prototype</i>																			
3	Membuat sistem baru																			
4	Melakukan testing sistem																			
5	Menyesuaikan sistem																			