BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Awal Dari Judul

Prototype Website Pusdai Jawa Barat ini merupakan sistem informasi yang menjadi media alternatif penyedia informasi mengenai keislaman dan keummatan, dimulai dengan pembuatan *layout*, *coding*, menentukan prosedur atau langkah-langkah dalam penyediaan informasi bagi masyarakat tentang islam, khususnya muslimin secara langsung yang terintegrasi dengan teknologi *World Wide Web*, sehingga dalam penerimaan informasinya menjadi lebih efektif karena tidak memakan biaya besar untuk biaya operasional pencetakan *bulletin* mingguan, dan lebih mengefisiensikan waktu dalam proses penyampaiaan dan penerimaan informasi, terutama dalam aktifitas dakwah, konsultasi, serta pembayaran zakat yang dilakukan di Pusdai Jawa Barat.

2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi

Untuk dapat memahami dalam perancangan sistem informasi maka perlu dipahami mengenai konsep dasar dari sistem informasi itu sendiri.

2.2.1 Definisi Sistem

Suatu sistem mempunyai maksud tertentu, ada yang menyebutkan maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai suatu tujuan *(goal)* dan ada yang menyebutkan untuk mencapai suatu sasaran *(objectives)*. *Goal* biasanya

dihubungkan dengan ruang lingkup yang sempit. Bila merupakan suatu sistem utama, seperti misalnya sistem bisnis, maka istilah *goal* lebih tepat digunakan.

"Sistem adalah suatu jaringan kerja prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu" [Jog05].

Menurut Reymon Mcleod, "Sistem adalah himpunan dari unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh dan terpadu" [Jog05].

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan dari berbagai bagian atau komponen atau subsitem yang bersifat fisik atau non fisik yang saling berintegrasi dan berelasi satu sama lainnya dan bekerjasama secara bersamaan sehingga mencapai suatu tujuan tertentu berdasarkan sebuah keputusan diawal untuk penyelesaian suatu masalah dengan meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2.2.2 Klasisfikasi Sistem

Menurut [Jog05], "Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa alternatif pandangan, antara lain adalah sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*Abstract Sistem*) dan sistem fisik. Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*Natural Sistem*) dan sistem buatan manusia (*Human Made Sistem*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Sistem buatan adalah sistem yang dirancang oleh manusia.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*Deterministic Sistem*) dan sistem tak tentu. Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi interaksi diantara bagian-bagian dapat di deteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya diprediksi karena mengandung unsur probalitas.
4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*Closed sistem*) dan sistem terbuka. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luar. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luar."

2.2.3 Karakteristik Sistem

Menurut [Jog05], "Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, antara lain adalah sebagai berikut :

1. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi artinya saling bekerjasama membentuk sistem.

2. Batas Sistem (*boundary*)

   Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau lingkungan luar.

3. Lingkungan Luar Sistem

   Lingkungan luar sistem (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun yang diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung Sistem

   Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lain.

5. Masukan Sistem

   Masukan sistem (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem, masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran sistem

6. Keluaran Sistem

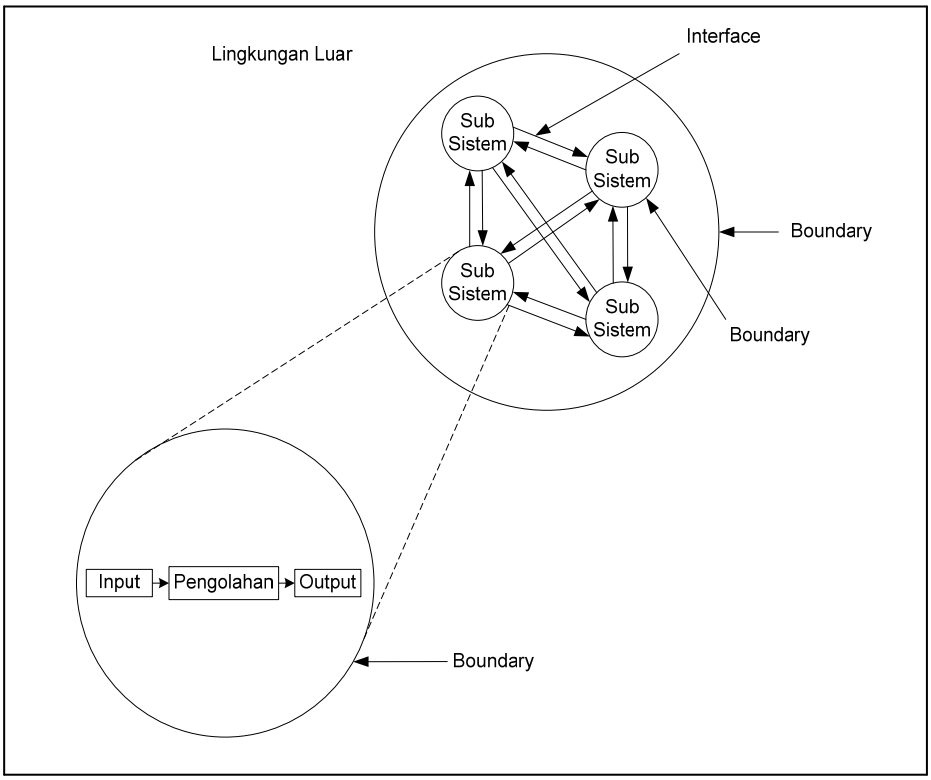
   Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dari sisa pembuangan.

7. Pengolah Sistem

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) dan sasaran, suatu sistem dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran dan arah tujuan dari sistem tersebut.”



Gambar 2.1 Karakteristik Sistem
(Sumber: Jogiyanto 2005)

2.2.4 Definisi Informasi

"Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya" [Jog05].

Menurut Reymon Mcleod "Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang" [Jog05].

Sedangkan data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian–kejadian dan kesatuan yang nyata. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi suatu bentuk yang lebih baik dan berguna, juga lebih berarti bagi yang menerimanya.

2.2.5 Definisi Sistem Informasi

"Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan" [Jog05].

Pengertian sistem informasi secara umum adalah : "Komponen yang saling berhubungan dan bekerjasama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian dan untuk memberikan gambaran aktivitas didalam perusahaan".

Berdasarkan pemahaman sistem informasi [Jog05] berpendapat bahwa "Dalam membangun suatu sistem informasi diperlukan penggabungan elemen-elemen pendukung tersebut antara lain :

1. *Software,* merupakan suatu program komputer, struktur data, dan dokumen yang saling berhubungan yang digunakan dalam mengolah metode logika dan prosedur yang dibutuhkan.
2. *Hardware,* merupakan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk melakukan proses komputerisasi.
3. *User,* adalah orang-orang yang menggunakan serta mengoperasikan sistem tersebut.
4. Data, sekumpulan fakta berupa salinan-salinan *manual* dan deskripsi informasi yang menggambarkan operasi sistem.

5. *Prosedure* atau kebijakan yaitu kebijakan baik *manual* ataupun komputerisasi."

Adapun kegiatan sistem informasi adalah sebagai berikut :

1. *Input*, yaitu menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan/memasukkan data untuk diproses.
2. Proses, yaitu menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang mempunyai nilai tambah.
3. Penyimpanan, yaitu suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.
4. *Output*, yaitu suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari suatu proses informasi.
5. Kontrol, yaitu suatu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Sedangkan komponen sistem informasi terdiri dari :

1. Perangkat keras *(hardware),* terdiri dari komputer, printer, jaringan.
2. Perangkat lunak *(software).*
3. Data, merupakan komponen dasar informasi.
4. Manusia *(user).*

2.3 Sistem Informasi Pusdai

Sistem informasi Pusdai adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan dalam kegiatan dakwah yang bertujuan mengumpulkan, memproses,

menyimpan, serta menyebarkan informasi tentang masalah keislaman dan keummatan.

Pusdai itu sendiri merupakan singkatan dari Pusat Dakwah Islam, istilah asingnya *Islamic Center*. Kegiatan utama dari Pusdai yaitu dakwah yang merupakan suatu kegiatan menyampaikan informasi yang berhubungan dengan kebutuhan rohani, dalam konteksnya yaitu agama yang disampaikan berdasarkan syariat-syariat yang telah ada dan tetap aturannya. Sebagai pusat informasi disini Pusdai menjadi suatu tolak ukur untuk pengembangan kegiatan Islami terutama di Jawa Barat.

Banyak kegiatan-kegiatan dari Pusdai dimana semuanya itu dimasukkan ke dalam sistem informasi Pusdai secara keseluruhan. Dari semua sistem informasi yang ada di Pusdai itu saling berhubungan satu sama lainya, namun sistem informasi yang akan dibangun pada penelitian ini hanya berkaitan kepada sistem informasi yang berhubungan kepada sistem informasi penyedia informasi keislaman dan keummatan, konsultasi dan sistem pembayaran zakat.

Sistem informasi penyedia informasi keislaman dan keummatan secara *online* adalah sistem informasi berbasis *website* yang menyediakan informasi-informasi mengenai keislaman dan keummatan diantaranya sebagai berikut:

1. Aktualita, berisi informasi dan kajian keislaman dan keummatan teraktual
2. Tafsir Hadits, berisi kajian tafsir hadits dari pakar dibidangnya
3. Tafsir Quran, berisi kajian tafsir Al-Quran dari pakar dibidangnya

4. Konsultasi, berisi tanya jawab dengan masyarakat mengenai permasalahan keislaman dan keummatan yang diolah tim konsultasi Pusdai di Bagian KIK.
5. Opini, berisi artikel telaah/analisis masalah keislaman dan keummatan dari berbagai penulis.
6. Info Pusdai, berisi informasi tentang kegiatan, agenda, dan kegiatan di Pusdai Jawa Barat.
7. Dunia Islam, berisi informasi berita-berita teraktual dunia Islam baik didalam negeri maupun mancanegara.
8. Wawancara, berisi informasi wawancara berita atau biografi dengan tokoh Islam di Jawa Barat.

2.3.1 Zakat

Zakat merupakan salah satu rukun Islam, dan menjadi salah satu unsur pokok bagi tegaknya syariat Islam. Oleh sebab itu hukum zakat adalah wajib (fardhu) atas setiap muslim yang telah memenuhi syarat-syarat. Zakat termasuk dalam kategori ibadah (seperti shalat, haji, dan puasa) yang telah diatur secara rinci dan paten berdasarkan Al-Qur'an dan As Sunnah, sekaligus merupakan amal sosial kemasyarakatan dan kemanusiaan yang dapat berkembang sesuai dengan perkembangan ummat manusia.

2.3.1.1 Pengertian Zakat

Pengertian Zakat secara bahasa berarti : “tumbuh; berkembang dan berkah“ [HR. At-Tarmidzi] atau dapat pula berarti “membersihkan atau mensucikan” [QS At-Taubah : 103]. Seorang yang membayar zakat karena

keimanannya niscaya akan memperoleh kebaikan yang banyak. Allah SWT berfirman : “Ambilah zakat dari sebagian harta mereka dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka.” [QS : At-Taubah : 103].

Sedangkan menurut terminologi syari'ah zakat berarti kewajiban atas harta atau kewajiban atas sejumlah harta tertentu untuk kelompok tertentu dalam waktu tertentu.

2.3.1.2 Hikmah Zakat

Zakat merupakan ibadah yang memiliki nilai dimensi ganda, *trasendental* dan *horizontal*. Oleh sebab itu zakat memiliki banyak arti dalam kehidupan ummat manusia, terutama Islam. Zakat memiliki banyak hikmah, baik yang berkaitan dengan Allah SWT maupun hubungan sosial kemasyarakatan di antara manusia, seperti yang dikutip dari [www.pkpu.co.id] antara lain :

1. Menolong, membantu, membina dan membangun kaum dhuafa yang lemah dengan materi sekedar untuk memenuhi kebutuhan pokok hidupnya. Dengan kondisi tersebut mereka akan mampu melaksanakan kewajibannya terhadap Allah SWT.
2. Memberantas penyakit iri hati, rasa benci dan dengki dari diri orang-orang di sekitarnya berkehidupan cukup, apalagi mewah. Sedang ia sendiri tak memiliki apa-apa dan tidak ada uluran tangan dari mereka (orang kaya) kepadanya.
3. Menjadi unsur penting dalam mewujudakan keseimbanagn dalam distribusi harta (*social distribution*), dan keseimbangan tanggung jawab individu dalam masyarakat.

4. Dapat menunjang terwujudnya sistem kemasyarakatan Islam yang berdiri atas prinsip-prinsip: *Ummatan Wahidan* (ummat yang satu), *Musawah* (persamaan derajat, dan kewajiban), *Ukhuwah Islamiyah* (persaudaraan Islam) dan *Takaful Ijti'ma* (tanggung jawab bersama).
5. Dapat mensucikan diri (pribadi) dari kotoran dosa, memurnikan jiwa (menumbuhkan akhlaq mulia menjadi murah hati, peka terhadap rasa kemanusiaan) dan mengikis sifat *bakhil* (kikir) serta serakah. Dengan begitu akhirnya suasana ketenangan bathin karena terbebas dari tuntutan Allah SWT dan kewajiban kemasyarakatan, akan selalu melingkupi hati.
6. Zakat adalah ibadah *maaliyah* yang mempunyai dimensi dan fungsi sosial ekonomi atau pemerataan karunia Allah SWT dan juga merupakan perwujudan solidaritas sosial, pernyataan rasa kemanusian dan keadilan, pembuktian persaudaraan Islam, pengikat persatuan ummat dan bangsa, sebagai pengikat bathin antara golongan kaya dengan yang miskin dan sebagai penimbun jurang yang menjadi pemisah antara golongan yang kuat dengan yang lemah.
7. Mewujudkan tatanan masyarakat yang sejahtera dimana hubungan seseorang dengan yang lainnya menjadi rukun, damai dan harmonis yang akhirnya dapat menciptakan situasi yang tentram, aman lahir bathin. Dalam masyarakat seperti itu takkan ada lagi kekhawatiran akan hidupnya kembali bahaya komunisme, atheis dan paham atau ajaran yang sesat dan menyesatkan. Sebab dengan dimensi dan fungsi ganda zakat, persoalan yang dihadapi kapitalisme dan sosialisme dengan sendirinya sudah

terjawab. Akhirnya sesuai dengan janji Allah SWT, akan terciptalah sebuah masyarakat yang *Baldatun thoyibun wa Rabbun Ghafur*.

2.3.1.3 Syarat-Syarat Wajib Zakat

Untuk dapat melaksanakan zakat ada syarat-syarat wajib zakat yang harus dipenuhi, yaitu :

1. Muslim,
2. Aqil Baligh,
3. Milik Sempurna,
4. Cukup Nisab,
5. Cukup Haul.

2.3.1.4 Hukum Zakat

Zakat merupakan salah satu rukun Islam, dan menjadi salah satu unsur pokok bagi tegaknya syariat Islam. Oleh sebab itu hukum zakat adalah wajib (fardhu) atas setiap muslim yang telah memenuhi syarat-syarat tertentu. Zakat termasuk dalam kategori ibadah (seperti shalat, haji, dan puasa) yang telah diatur secara rinci dan paten berdasarkan Al-Qur'an dan As Sunnah, sekaligus merupakan amal sosial kemasyarakatan dan kemanusiaan yang dapat berkembang sesuai dengan perkembangan ummat manusia.

2.3.1.5 Jenis Zakat

Ada beberapa jenis zakat yang dibayarkan oleh masyarakat muslim, diantaranya:

1. Zakat Fitrah memiliki ketentuan sebagai berikut:
    a. Besar zakatnya 2,5 Kg (Makanan Pokok/Beras)

b. Waktu mengeluarkan zakat fitrah boleh dikeluarkan di awal Ramadhan tetapi wajibnya zakat fitrah diberikan menjelang sholat idul fitri atau tenggelamnya matahari di akhir bulan Ramadhan.

2. Fidyah, dibayarkan bagi ornag yang berhalangan (udzur) yang dibolehkan secara *syar'i* (sakit, sudah sepuh). Pembayaran fidyah sesuai dengan jumlah hari tidak puasa dikalikan dengan biaya makan sehari-hari.
3. Zakat Maal, menurut terminologi bahasa (lughat) harta adalah segala sesuatu yang diinginkan sekali oleh manusia untuk memiliki, memanfaatkan dan menyimpannya. Sedangkan menurut terminologi syari'ah (istilah syara'), harta adalah segala sesuatu yang dapat dimiliki (dikuasai) dan dapat digunakan (dimanfaatkan) menurut ghalibnya (lazim). Sesuatu dapat disebut dengan maal (harta) apabila memenuhi 2 (dua) syarat, yaitu:
    a. Dapat dimiliki, dikuasai, dihimpun, disimpan
    b. Dapat diambil manfaatnya sesuai dengan ghalibnya. Misalnya rumah, mobil, ternak, hasil pertanian, uang, emas, perak, dll.
4. Zakat Profesi/Pendapatan, zakat profesi adalah zakat yang dikeluarkan dari penghasilan profesi (hasil profesi) bila telah mencapai nisab. Profesi dimaksud mencakup profesi pegawai negeri atau swasta, konsultan, dokter, notaris, akuntan, artis, wiraswasta, dll. Memiliki ketentuan sebagai berikut:
    a. Mencapai nishab, setara dengan 85 gram emas
    b. Besar zakatnya 2,5%

c. Perhitungan : (Pendapatan Total – Pengeluaran Perbulan)x 2,5%

Contoh : Iwan Darsawan adalah seorang karyawan swasta yang berdomisili di kota Bekasi, memiliki seorang istri dan 2 orang anak. Penghasilan bersih perbulan Rp. 1.500.000,-. Bila kebutuhan pokok keluarga tersebut kurang lebih Rp. 625.000 per bulan maka kelebihan dari penghasilannya = (1.500.000 - 625.000) = Rp. 975.000 perbulan. Apabila saldo rata-rata perbulan 975.000 maka jumlah kekayaan yang dapat dikumpulkan dalam kurun waktu satu tahun adalah Rp. 11.700.000 (lebih dari nishab). Dengan demikian Akbar berkewajiban membayar zakat sebesar 2.5% dari saldo. Dalam hal ini zakat dapat dibayarkan setiap bulan sebesar 2.5% dari saldo bulanan atau 2.5 % dari saldo tahunan.

2,5% x Rp 11.700.000 = Rp 292.500,-

Nisab zakat pendapatan / profesi setara dengan nisab zakat tanaman dan buah-buahan sebesar 5 wasaq atau 652,8 kg gabah setara dengan 520 kg beras, kadar zakatnya sebesar 2,5 %. Waktu untuk mengeluarkan zakat profesi pada setiap kali menerima diqiyaskan dengan waktu pengeluaran zakat tanaman yaitu setiap kali panen. Nisab sebesar 520 kg beras, asumsi harga beras 2000 jadi nilai nisab sebesar 520 x 2000 = 1.400.000. Jumlah pendapatan perbulan Rp 2.000.000. Zakat atas pendapatan (karena telah mencapai nisab) 2,5 % x 2.000.000,- = 50.000,-

5. Zakat uang simpanan, memiliki ketentuan sebagai berikut:
    a. Mencapai nishab, setara dengan 85 gram emas
    b. Mencapai haul
    c. Besar zakatnya 2,5%
    d. Hitungannya : (Saldo Akhir-Bagi Hasil/Bunga)x 2,5%

Tabel 2.1 Contoh Data Buku Tabungan

Tanggal	Masuk	Keluar	Saldo
01/03/99	20.000.000		20.000.000
25/03/99		2.000.000	18.000.000
20/05/99		5.000.000	13.000.000
01/06/99	200.000*		13.200.000
12/09/99		1.000.000	12.200.000
11/10/99	2.000.000		14.200.000
31/02/00	1.000.000		15.200.000

Jumlah saldo terakhir dalam tabel di atas adalah 15.200.000 telah melebihi nisab (asumsi 1 gr emas Rp 75.000, nisab sebesar Rp 6.375.000) dan genap satu tahun. Tahun haul menurut contoh di atas 01/03/99 - 31/02/00.. uang bagi hasil ini dikeluarkan terlebih dahulu sebelum perhitungan zakat.

- Tahun haul : 01/03/99 - 31/02/00
- Nisab : Rp 6.375.000,-
- Saldo terakhir : Rp 15.200.000 - Rp 200.000 = Rp 15.000.000,-

Maka zakat yang harus dikeluarkan sebesar :

2,5 % x Rp 15.000.000 = Rp 375.000,-

Bila seseorang mempunyai beberapa tabungan maka semua buku dihitung setelah dilihat haul dan saldo terendah dari masing-masing buku.

- Haul : 01/03/99 - 31/02/00
- Saldo terakhir:

  Buku 1: 5.000.000

  Buku 2: 3.000.000

  Buku 3: 2.000.000

  Jumlah total : Rp 10.000.000

Maka zakat yang harus dikeluarkan sebesar :

2,5% x Rp 10.000.000 = Rp 250.000,-

Seseorang mempunyai deposito di awal penyetoran tanggal 01/04/99 sebesar Rp 10.000.000 dengan jumlah bagi hasil 300.000 setahun. Haul wajib zakat adalah tanggal 31/03/00, nisab sebesar 6.375.000. Maka setelah masa haul tiba zakat yang harus dikeluarkan sebesar :

2,5% x Rp 10.000.000 = Rp 250.000

Bila seseorang mempunyai beberapa simpanan deposito maka seluruh jumlah simpanan deposito dijumlahkan. Bila mencapai nisab dengan masa satu tahun kadar zakatnya sebesar 2,5 % dengan perhitungan seperti di atas.

6. Zakat emas/perak memiliki ketentuan sebagai berikut:
   a. Mencapai nishab, setara dengan 85 gram emas
   b. Mencapai haul

c. Besar zakatnya 2,5%

d. Perhitungan zakat emas dan perak :

Contoh emas yang dipakai :

Seseorang mempunyai 90 gr emas. Harga 1 gr emas 70.000. Maka besarnya zakat yang dikeluarkan sebesar :

90 x 70.000 x 2,5 % = Rp 157.500,-

Contoh emas yang tidak dipakai :

Emas yang dipakai adalah dalam kondisi wajar dan tidak berlebihan. Jadi bila seorang wanita mempunyai emas 120 gr, dipakai dalam aktivitas sehari-hari sebanyak 15 gr. Maka zakat emas yang wajib dikeluarkan oleh wanita tersebut adalah 120 gr - 15 gr = 105 gr. Bila harga emas 70.000 maka zakat yang harus dikeluarkan sebesar :

105 x 70.000 x 2,5 % = Rp 183.750,-

7. Zakat Investasi

Zakat investasi adalah zakat yang dikenakan terhadap harta yang diperoleh dari hasil investasi. Diantara bentuk usaha yang masuk investasi adalah bangunan atau kantor yang disewakan, saham, rental mobil, rumah kontrakan, investasi pada ternak atau tambak, dll.

Dilihat dari karakteristik investasi, biasanya modal tidak bergerak dan tidak terpengaruh terhadap hasil produksi maka zakat investasi lebih dekat ke zakat pertanian. Pendapat ini diikuti oleh ulama modern seperti Yusuf Qordhowi, Muhammad Abu Zahrah, Abdul Wahab Khalaf, Abdurahman Hasan, dll.

a. Zakat yang dibayarkan adalah pengahasilan dari hasil yang diinvestasikan, tidak termasuk modal.
b. Mencapai nishab, setara dengan 85 gram emas
c. Besar zakatnya yang dikeluarkan sebesar 5% untuk penghasilan kotor
d. Besar zakatnya yang dikeluarkan sebesar 10% untuk penghasilan bersih

8. Zakat hadiah dan sejenisnya memiliki ketentuan sebagai berikut:
   a. Hadiah/kuis yang tidak mengandung unsur judi
   b. Karena diiedentikkan dengan harta temuan (rikaz) maka besr zakat 20%.
   c. Jika hadiah tersebut terkait dengan gaji maka ketentuannya sama dengan zakat profesi/pendapatan. Dikeluarkan pada saat menerima dengan kadar zakat 2,5 %.
   d. Jika komisi, terdiri dari 2 bentuk :

      pertama, jika komisi dari hasil prosentasi keuntungan perusahaan kepada pegawai, maka zakat yang dikeluarkan sebesar 10% (sama dengan zakat tanaman).

      kedua, jika komisi dari hasil profesi seperti makelar, dll maka digolongkan dengan zakat profesi. Aturan pembayaran zakat mengikuti zakat profesi.
   e. Jika berupa hibah, terdiri dari dua kriteria:

pertama, jika sumber hibah tidak diduga-duga sebelumnya, maka zakat yang dikeluarkan sebesar 20%.

kedua, jika sumber hibah sudah diduga dan diharap, hibah tersebut digabung kan dengan kekayaan yang ada dan zakat yang dikeluarkan sebesar 2,5 %.

9. Zakat perniagaan atau zakat perdagangan memiliki ketentuan sebagai berikut: “Rasulullah SAW memerintahkan kami agar mengeluarkan zakat dari semua yang kami persiapkan untuk berdagang.” [HR. Abu Dawud].
    a. Mencapai nishab, setara dengan 85 gram emas
    b. Mencapai haul
    c. Besar zakatnya 2,5%
    d. Dapat dibayar dengan uang atau barang, dikenakan pada perdagangan maupun perseroan. Perhitungan Zakatanya sebagai berikut: (Modal diputar + Keuntungan + piutang yang dapat dicairkan) - (hutang + kerugian) x 2,5 %

       Contoh Sebuah perusahaan meubel pada tutup buku per Januari tahun 1995 dengan keadaan sbb :

       - Sofa atau Mebel belum terjual 5 set Rp 10.000.000
       - Uang tunai Rp 15.000.000
       - Piutang Rp 2.000.000
       - Jumlah Rp 27.000.000
       - Utang & Pajak Rp 7.000.000
       - Saldo Rp 20.000.000

Maka zakat yang harus dikeluarkan sebesar :

2,5 % x Rp 20.000.000,- = Rp 500.000,-

2.3.2 Sistem Pembayaran Zakat Online

Sistem pembayaran zakat secara *online* adalah sistem dimana nantinya masyarakat yang ingin membayarkan zakat secara langsung baik dimanapun dan kapanpun dengan penyediaan aplikasi *web* yang akan menangani pembayaran zakat tersebut. Dengan mendaftar terlebih dahulu menjadi *user* dan memanfaatkan fasilitas yang ada di tampilan *user* maka pembayaran zakat dapat dilakukan yaitu pada zakat *online*. Masyarakat nantinya hanya akan memanfaatkan pendaftaran pembayaran zakat secara *online* dimana pada proses pembayaran zakatnya dapat langsung ditransfer melalui bank yang dipercaya menerima zakat, ataupun dapat memanfaatkan penjemputan zakat baik ke rumah ataupun kantor dari masyarakat yang akan membayar zakat.

2.3.3 Sistem Konsultasi *Online*

Konsultasi adalah kegiatan tanya jawab terhadap sesuatu hal yang dibahas berdasarkan kebutuhan akan suatu pemecahan masalah. Sistem konsultasi *online* diaplikasikan didalam sebuah *website* dimana sistem infromasinya dapat diakses secara langsung oleh pengguna atau masyarakat pada umumnya dengan mendaftarkan terlebih dahulu menjadi *user* dan memanfaatkan fasilitas yang ada di tampilan *user* tersebut yaitu konsultasi *online*.

Berdasarkan pelayanannya, konsultasi *online* disini adalah menjawab setiap pertanyaan *user* berdasarkan periode waktu penggunaan fasilitas aplikasi konsultasi *online*, dimana pelayanan tersebut pada sistem yang akan dibuat yaitu

First In First Service (FIFS) yang berarti bahwa setiap konsultasi yang dilakukan pada periode waktu tertentu akan dibandingkan dengan konsuttasi lainnya. Beberapa aturan pada sistem yang berjalan sebelumnya pun masih digunakan yaitu *delay* waktu menjawab kurang lebih 30 menit setelah pertanyaan diterima bagian KIK, itu pun bergatung pada narasumber yang ada di Pusdai Jawa Barat, lalu setelah itu jawaban ada yang langsung dijawab dengan mengirimkan langsung ke *user* atau nanti ditampilkan pada edisi *bulletin* mingguan berdasarkan kompleksnya pertanyaan yang diajukan sehingga memakan ruang, atau membutuhkan media yang lebih leluasa. Maka dengan adanya konsultasi *online* dapat menyediakan media alternatif yang lebih efektif dalam penyampaian informasi berupa jawaban pertanyaan yang diajukan oleh masyarakat, kedepannya yaitu *user* yang terdaftar sebagai member di *website* Pusdai.

2.4 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi terdiri dari pengertian jaringan komputer, Jenis-jenis jaringan komputer, topologi jaringan komputer, dan manfaat jaringan komputer.

2.4.1 Pengertian Jaringan Komputer

"Jaringan komputer adalah sekumpulan komputer *autonomous* berjumlah banyak yang terpisah-pisah akan tetapi saling berhubungan dalam melaksanakan tugasnya." [http://www.ilmukomputer.com].

Tujuan dibangunnya suatu jaringan komputer adalah membawa informasi secara tepat dan tanpa adanya kesalahan dari sisi pengirim (*transmisi*) menuju ke sisi penerima (*receiver*) melalui media komunikasi.

2.4.2 Jenis-Jenis Jaringan Komputer

Adapun jenis-jenis dari jaringan computer yang terbagi atas :

1. *Local Area Network* (LAN) merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. [http://www.ilmukomputer.com]
2. *Metropolitan Area Network* (MAN) merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya memakai teknologi yang sama dengan LAN. [http://www.ilmukomputer.com]
3. *Widel Area Network* (WAN) merupakan sebuah jaringan yang memiliki jarak yang sangat luas, karena radiusnya mencakup sebuah negara dan benua. [http://www.ilmukomputer.com]
4. Wireless, merupakan jaringan tanpa kabel yang terhubung melalui sinyal atau gelombang yang dipancarkan dari pemancar antena yang diteruskan oleh satelite lalu dipancarkan kembali dan dapat mencakup hampir keseluruhan dunia, dan bersifat *mobile* dapat diakses dimana saja. [http://www.ilmukomputer.com]

2.4.3 Manfaat Jaringan Komputer

Banyak manfaat yang didapat dari pembangunan jaringan komputer, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *Sharing resources*, bertujuan agar seluruh program, peralatan/ periperal lainnya dapat dimanfaatkan oleh setiap orang yang ada pada jaringan komputer tanpa terpengaruh oleh lokasi maupun pengaruh dari pemakai. Dengan kata lain, seorang pemakai yang letaknya jauh sekalipun dapat

memanfaatkan data maupun informasi yang lainnya tanpa mengalami kesulitan. [http://www.ilmukomputer.com]

2. Media komunikasi, jaringan komputer memungkinkan terjadinya komunikasi antara pengguna, baik untuk *teleconference* maupun untuk mengirim pesan informasi yang penting lainnya. [http://www.ilmukomputer.com]
3. Integrasi data, pembangunan jaringan komputer dapat mencegah ketergantungan pada komputer pusat. Setiap proses data tidak harus dilakukan 1 komputer saja, melainkan dapat didistribusikan ke tempat lainnya oleh sebab inilah maka dapat terbentuk data yang terintegrasi sehingga dengan demikian memudahkan pemakai untuk memperoleh dan mengolah informasi setiap saat. [http://www.ilmukomputer.com]
4. Pengembangan dan Pemeliharaan, dengan adanya jaringan komputer ini, maka perkembangan peralatan dapat dilakukan dengan mudah dan menghemat biaya. Jaringan komputer bisa memudahkan pemakai dalam merawat *harddisk* dan peralatan lainnya. Misalnya untuk memberikan perlindungan dari serangan *virus* maka pemakai cukup memusatkan perhatian pada *harddisk* yang ada di komputer pusat. [http://www.ilmukomputer.com]
5. Keamanan Data, sistem jaringan komputer memberikan perlindungan terhadap data jaminan keamanan data tersebut di berikan melalui pengaturan hak akses para pemakai dan password, serta teknik

perlindungan terhadap harddisk sehingga data mendapatkan perlindungan yang efektif. [http://www.ilmukomputer.com]

6. Sumber Daya Lebih Efisien dan Informasi Terkini, dengan adanya pemakaian sumber daya secara bersama-sama maka pemakai bisa mendapatkan hasil dengan maksimal dan kualitas yang tinggi. Selain itu data atau informasi yang di akses selalu terbaru, karena setiap ada perubahan yang terjadi dapat secara langsung di ketahui oleh setiap pemakai. [http://www.ilmukomputer.com]

2.5 Pengertian *Internet*

Internet adalah jaringan komputer global yang terdiri dari beberapa komputer yang berhubungan yang dapat menjangkau seluruh dunia, hanya saja ruang lingkup terbatas hanya pada suatu wilayah tertentu atau hanya bersifat *Local Network* seperti halnya pada organisasi perusahaan dan lembaga-lembaga atau dalam suatu gedung. Adanya internet pada suatu sistem informasi yang dulu sulit diperoleh, kini semuanya bisa diperoleh hanya dalam beberapa saat saja. Bahkan bukan tidak mungkin, pada masa yang akan datang, dengan semakin berkembangnya Internet, semua orang diseluruh dunia akan saling bertukar informasi hanya dalam sekejap. Untuk itu patut di ingat, bahwa dunia informasi kelak akan sangat bergantung kepada internet dan ini berarti Internet tidak akan perah mundur apalagi punah, sebaliknya Internet akan semakin terus berkembang dan berkembang tanpa dibatasi. [http://www.ilmukomputer.com]

2.5.1 Fasilitas Yang Ada Pada *Internet*

TCP/IP (Trasmission Control Protocol/Internet Protocol) merupakan protokol standard internet yang digunakan untuk melakukan koneksi ke internet protokol. TCP/IP memiliki beberapa subyek protocol yang berbeda yang beroperasi pada lapisan yang berbeda dan mempunyai tugas masing-masing. Berkat adanya protokol ini setiap komputer dapat berhubungan secara fleksibel dengan host-host yang terkoneksi.

Setiap Network Interface yang tergabung ke TCP/IP *(Transmission Control Protocol/Internet Ptotocol) Network* didefinisikan melalui *IP-Address*. Suatu nama (disebut *host name*) juga dapat diberikan kepada setiap device yang memiliki *IP-Address* (*Service, router, terminal* dsb). Perangkat lunak jaringan tidak memerlukan nama untuk berhubungan. Namun demikian, manusia sebagai pengguna *network* memelukannya karena lebih mudah diingat dan diketik dengan tepat dibandingkan nomor (*IP-Address*) yang dipergunakan komputer. Penamaan setiap komputer yang terhubung ke *network* sangat membantu manusia dalam berhubungan satu sama lain.

Pada Internet setiap mesin diberi nama informatif, dengan melihat nama suatu mesin, minimal orang dapat membayangkan di mana mesin berada service apa yang diberikannya. Bentuk *hostname* yang dipakai pada Internet mirip dengan *IP-Address*, yakni terdiri dari segmen berupa hirarki/tingkatan.

Contoh *hostname* :

1. dns.itb.ac.id.
2. dns.inkom.lipi.go.id.

3. dns.unikom.ac.id.

Komponen-komponen yang ada dalam internet beraneka ragam menurut sifat maupun manfaatnya. Komponen yang dimaksud bisa berarti layanan Internet, Piranti, *Utility* atau suatu sistem tertentu di internet. Sejalan dengan berkembangnya internet, komponen-komponen ini pun berubah-ubah jumlahnya setiap saat. Beberapa contoh komponen internet diantaranya adalah, Telnet, E-mail, FTP, Wais WWW, dan Shell. Setiap komponen Internet mempunyai ciri atau karakter yang kadang berbeda kadang juga hampir mirip, dimana dalam penggunaannya pun kadang tumpang tindih. Tiga komponen utama yang paling banyak dipakai adalah Telnet, FTP dan Mail. [http://www.ilmukomputer.com]

2.5.2 Peralatan Yang Diperlukan Untuk Koneksi Internet

Untuk bergabung dalam jaringan internet beberapa perangkat tambahan selain komputer yaitu :

a. Perangkat Hardware
    1. Modem, perangkat yang menghubungkan komputer dengan jaringan komputer lainnya ke server.
    2. HUB dan *Switch*, sebuah perangkat yang menyatukan kabel-kabel network dari tiap-tiap workstation, server atau perangkat lain. Switch merupakan sebuah konsentrator sama dengan HUB.
    3. *Repeaters*, alat untuk menguatkan sinyal.
    4. *Bridges* / Jembatan dan *Routers*, Perangkat yang membagi satu jaringan komputer menjadi dua buah jaringan komputer.
b. Perangkat Software

1. Software untuk mengakses ke Internet
2. Netscape, Microsoft Explorer, E-links, Mosaic dll

c. Penyedia Akses

Provider dimana anda mendaftar menjadi anggota

2.5.3 Istilah-Istilah *Internet*

Beberapa istilah di dunia *internet:*

1. *ARPANET*, *Advanced Research Projects Administration Network.* Salah satu badan tempat bermulanya internet.
2. *Bandwith*, Jumlah data yang dapat ditransfer melalui jaringan dalam jangka waktu tertentu, biasanya ditentukan dalam *megabytes* per *second* (Mb/s).
3. *Browser*, Sebuah program yang digunakan untuk dapat mengakses *World Wide Web*, dan fasilitas lainnya.
4. *Cracker*, Seseorang yang memaksa masuk ke sistem jaringan orang lain yang resmi, yang biasanya mencoba menjebol fasislitas password.
5. *Dial-Up*, Proses komunikasi antara komputer dengan ISP yang terhubung dengan modem.
6. *ISP, Internet Service Provider* ialah perusahaan yang menyediakan jasa layanan koneksi ke internet.
7. *Link,* Sesuatu yang dapat anda klik di dalam web untuk pindah ke halaman lain.

8. *Modem,* Hardware yang memungkinkan komputer dapat bertukar informasi dengan mnggunakan saluran telopon biasa.
9. *TCP/IP, Transmission Control Protocol/Internet Protocol* ialah satu set protokol jaringan yang digunakan untuk bertukar informasi di internet. TCP/IP bekerja dengan membagi informasi menjadi beberapa bagian, dan mengirimkan bagian-bagian tersebut ke seluruh internet, kemudian menyusunkannya kembali ketika tiba di tempat tujuan.
10. *World Wide Web* (WWW), salah satu fasilitas bagiman kita dapat berukar informasi di internet atau Website.
11. Website, Kumpulan halaman web yang berhubungan satu sama lainnya.

Dikutip dari artikel-artikel [Bud05] mengenai jaringan komputer dan http://www.ilmukomputer.com.

2.6 Aplikasi Dan Teknologi Web

Aplikasi yang diterapkan pada sistem informasi berbasis web :

1. *Client Server, Client* adalah sisi pengguna dari sebuah sistem *client/server*. Ketika seseorang *login* pada sebuagh *server*, *client* dapat berupa orang tersebut, komputernya, atu perangkat lunak yang dijalankan. Sedangkan *Server* adalah merupakan sebuah komputer pusat yang menyediakan informasi, file, halaman Web, atau layanan lainnya kepada *client* yang harus *login* terlebih dahulu. Istilah *server* juga digunakan untuk perangkat

lunak atau sistem operasi yang dirancang untuk menjalankan perangkat keras *server*. [http://www.ilmukomputer.com]

2. MySQL termasuk termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management Sistem*). MySQL digunakan banyak di portal-portal internet sebagai basis data dari informasi yang ditampilkan pada situs web. Komponennya yang mudah digunakan, cepat secara kinerja, dan mencukupi untuk kebutuhan basis data perusahaan-perusahaan skala menengah dan kecil. Istilah seperti tabel, baris, dan kolom tetap digunakan dalam MySQL. Sebuah basis data yang terdapat dalam MySQL mengandung satu atau beberapa tabel yang terdiri dari sejumlah baris dan kolom. [http://www.ilmukomputer.com]

2.7 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

2.7.1 Macromedia Dreamwaeaver 2004

Software aplikasi yang diluncurkan oleh perusahaan macromedia yang tepatnya saat ini sudah dibeli lisensinya oleh perusahaan Adobe yaitu software Macromedia Dreamweaver ini, dimana sebuah web dapat didesign berdasarkan bahasa pemograman web seperti HTML, PHP, CSS, XHTML, dll. Aplikasi ini merupakan aplikasi pembangun web dengan *coding* tapi juga dengan tampilan *visual*, sehingga mempermudah dalam membuat layout yang diinginkan.

2.7.2 Bahasa Pemograman PHP (Personal Home Page)

PHP dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994, pada awalnya tidak untuk didistribusikan dan hanya digunakan pada *homepage* pribadinya. Pada tahun 1995 dikeluarkan versi pertama yang dapat digunakan oleh umum dengan nama Personal Home Page Tools. Ditulis kembali pada pertengahan-1995 dan diberi nama sebagai PHP/FI Version 2. FI berasal dari paket Rasmus yang mana merupakan html interpreter untuk data form. Pada hasil kombinasi tersebut juga ditambah dukungan terhadap MySQL. PHP/FI terus berkembang dan banyak orang mulai memberikan kontribusi dalam pengembangannya.

Pada tahun 1996 PHP/FI diperkirakan telah digunakan 15,000 situs web didunia, dan pada pertengahan 1997 jumlah ini berkembang melebihi 50,000. Pada pertengahan 1997 juga terjadi perubahan pada PHP dimana berubah menjadi proyek yang didukung oleh team yang lebih terorganisasi. Parsernya ditulis ulang oleh Zeev Suraski dan Andi Gutmans dan parser baru inilah yang membentuk basis untuk PHP versi 3. Banyak kode *utility* dari PHP/FI yang di masukkan ke PHP dan banyak diantaranya telah selesai ditulis kembali. Sekarang baik PHP/FI atau PHP telah diikutsertakan dalam sejumlah produk komersil seperti C2's StrongHold web server dan RedHat Linux. Suatu perkiraan yang konservatif didasarkan dari hasil ekstrapolasi terhadap angka yang diperoleh dari NetCraft, PHP diperkirakan telah digunakan oleh lebih dari 150,000 situs diseluruh dunia. Dan secara perspektif, angka ini lebih besar dibandingkan dengan server yang menjalankan Netscape's flagship Enterprise server di Internet.

Adapun Sintak PHP yang dituliskan dalam format PHP dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya adalah sebagai berikut:

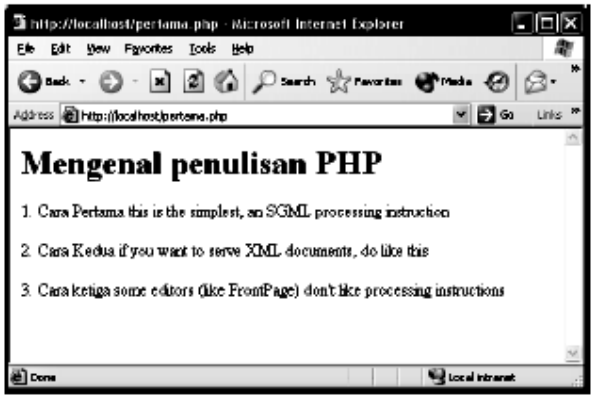
Kode Program pertama.PHP

```
<html>
<h1>Mengenal penulisan PHP
</h1>
<?
  echo ("<p>1. Cara Pertama this is the simplest, an SGML processing instruction\n");
?>

<?php echo("<p>2. Cara Kedua if you want to serve XML documents, do like this\n");
?>
<script language="php">
    echo ("<p>3. Cara ketiga some editors (like FrontPage) don't
          like processing instructions");
</script>
<%
  echo ("<p>4. Cara Keempat You may optionally use ASP-style tags");
%>
   <%= $variable; # This is a shortcut for "<%echo .." %>
```

Akhir program pertama.PHP

Gambar 2.2 Penulisan Kode Pada PHP Coder
Sumber [http://www.ilmukomputer.com]



Gambar 2.3 Hasil Output dari Penulisan Kode Pada PHP Coder
Sumber [http://www.ilmukomputer.com]

2.7.3 MySQL

MySQL adalah database yang cepat dan tangguh, sangat cocok jika digabungkan dengan PHP, dengan database kita bisa menyimpan, mencari dan mengklasifikasikan data dengan lebih akurat dan professional. MySQL menggunakan SQL *language* (Structur Query Language) artinya MySQL

menggunakan query atau bahasa pemrograman yang sudah standar di dalam dunia database.

Ada beberapa kelebihan dari database MySQL, diantaranya sebagai berikut:

1. Dari segi performa, MySQL tidak bisa diragukan, pemprosesan database sangat cepat.
2. Open source.
3. Mudah untuk dipelajari.
4. Kompabilitas dengan berbagai system operasi dan web server yang ada.

Keandalan suatu sistem database (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja Optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibanding *database server* lainnya dalam *query* data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *query* MySQL bisa sepuluh kali lipat lebih cepat dari *PostgreSQL* dan lima kali lebih cepat dibanding Interbase. [http://www.ilmukomputer.com]

2.7.4 Apache

Apache adalah web browser *open source* yang tersedia di berbagai platform, termasuk Linux dan Windows. Apache dikembangkan berdasarkan kode-kode dan ide dari NCSA httpd 1.3. apache merupakan server HTTP yang paling terkenal pada awal tahun 1995. Nama apache merupakan singkatan dari "*A PATCHY SERVER*" yang kira-kira berarti server yang dibangun dari kode-kode

yang telah ada dan file patch. Menurut *Neteraft* survey, Apache saat ini adalah server yang paling popular dipakai di internet. [http://www.ilmukomputer.com]

2.7.5 Javascript

Bahasa ini diperkenalkan pertama kali oleh Brendan Eich dari perusahaan *Netscape Corporation* dengan nama awal Mocha kemudian berubah menjadi *LiveScript* namun diganti akhirnya menjadi *Javascript. Javascript* merupakan sosok pemrograman *modern*, yaitu bahasa pemrograman berorientasi script (*object-oriented scripting language*), yang berbasis kepada konsep *prototype* dan sekarang bahasa ini banyak dikenal di dalam lingkungan *website.* [http://www.ilmukomputer.com]

2.7.6 Rational Rose Enterprise Edition

Rational rose adalah *software* yang memiliki perangkat-perangkat pemodelan secara visual untuk membangun suatu solusi dalam rekayasa *software* dan pemodelan bisnis. Selain itu *Rational Rose* memiliki kemampuan membuat solusi *Client/Server*, yang kemudian dapat diterapkan dan didistribusikan dalam lingkungan perusahaan atau instansi.

Rational Rose dikeluarkan oleh perusahaan *Software* bernama *Rational Software*, perusahaan yang mencetuskan ide bagi perusahaan-perusahaan yang memakai standar UML sebagai bahasa pemodelan di perusahaannya.

Alat-alat bantu yang ada memudahkan dalam penggambaran diagram yang relasional, sehingga pemodelan yang dibuat menjadi lebih baik dan mudah untuk didefinisikan. [Ar08]