BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Pendirian salah satu masjid raya di kota kembang ini tak bisa dilepaskan dari sosok dua orang ulama besar, yakni Alm. KH EZ Muttaqien dan Alm. KH Rusyad Nurdin. Di masa hidupnya kiprah kedua tokoh ini tak hanya dikenal di lokal Bandung saja, namun juga di tingkat nasional. Alm.KH EZ Muttaqien pernah menjadi ketua Majelis Ulama Indonesia (MUI), sedangkan KH. Rusyad Nurdin dikenal sebagai tokoh Masyumi dan Dewan Dakwah Islamiyah Indonesia (DDII).

Sebelum menempati lokasi yang sekarang, rumah ibadah yang lokasinya juga dekat dengan Gedung Sate ini awalnya hanyalah sebuah masjid kecil di pasar Cihapit Bandung. Di era 60-an tempat ibadah yang satu ini dipindahkan ke lokasi di sekitar Taman Citarum.

Sekitar tahun 1968 mulailah berdiri Yayasan Istiqamah yang digagas oleh sejumlah ulama dan tokoh masyarakat kota Bandung. Istiqamah yang awalnya hanya sebagai tempat ibadah biasa saja aktivitasnya menjadi kian berkembang bahkan melebar ke dunia pendidikan. Diawali dengan pendirian Taman Kanak-

kanak (TK) di pertengahan dekade 80-an, lalu Sekolah Dasar (SD) pada 1992, dan SLTP lima tahun kemudian.

3.1.2 Visi dan Misi Yayasan Istiqamah

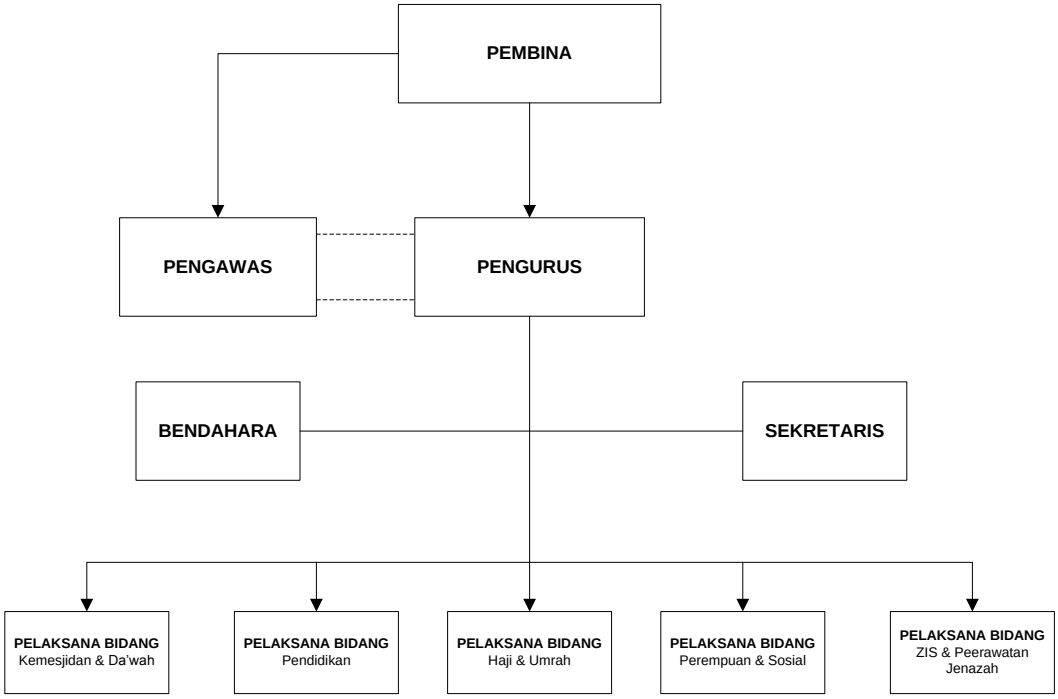
Visi :

Terwujudnya Yayasan Istiqamah Bandung sebagai pusat kegiatan ibadah dan da'wah yang sesuai dengan Al-Qur'an dan As-Sunnah, serta terbangunnya generasi yang beriman, bertakwa, cerdas, berakhlakul karimah, menguasai ilmu dan teknologi menuju masyarakat Islami.

Misi:

1. Menyelenggarakan ibadah rutin.
2. Menyelenggarakan da'wah, pengembangan dan pengamalan nilai-nilai Islam.
3. Memelihara dan memperbaiki sarana dan prasarana kerja, serta aset dan inventaris.
4. Menyelenggarakan haji dan umrah.
5. Menyelenggarakan penitipan Zakat, Infaq, Shadaqah (ZIS) dan hewan qurban serta kegiatan sosial lainnya.
6. Menyelenggarakan pendidikan formal plus (TK, SD, SMP, SMA) yang berbasis Islam.
7. Menyelenggarakan pendidikan non formal dan pembinaan generasi muda sebagai kader pemimpin umat masa depan.
8. Menyelenggarakan pelayanan pengurusan jenazah sesuai syari'ah

3.1.3 Struktur Organisasi Yayasan Istiqamah



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Yayasan Istiqamah

3.1.4 Deskripsi Tugas

A. Sekretais

1. **Kesekretariatan**

   a. Menyusun administrasi dan mekanisme kerja Pengurus.

   b. Menyusun administrasi pengadaan barang dan jasa.

   c. Menfasilitasi rapat pembina.

   d. Menyelenggarakan rapat tahunan.

2. **Personalia**

   a. Menata administrasi dan kesejahteraan pegawai.

   b. Menertibkan standar gaji/upah dan tunjangan pegawai.

   c. Optimalisasi fungsi Satpam dan *Cleaning Service*.

d. Pembinaan dan pengembangan SDM.

3. Pemeliharaan dan Pengembangan

a. Menertibkan dan memanfaatkan wakaf.

b. Mengamankan aset serta barang investasi.

c. Membuat aturan pengadaan barang dan jasa.

d. Menyelenggarakan pemeliharan dan pembangunan

e. Pemeliharaan dan pengadaan air bersih.

4. Umum dan Rumah Tangga

a. Menyelenggarakan kegiatan umum.

b. Menyelenggaerakan rumah tangga Yayasan.

c. Memelihara ketertiban dan kebersihan di lingkungan Yayasan.

d. Pengelolaan perparkiran.

B. Bendahara

1. Menata administrasi dan manajemen keuangan, secara tertib dan benar.
2. Menertibkan pembukuan dan pertanggung jawaban keuangan.
3. Intensifikasi dan entensifikasi penerimaan serta efesiensi pengeluaran.
4. Membuka sistem keluar masuk uang satu pintu.

C. Bidang Kemesjidan dan Da'wah

1. Menyelenggarakan da'wah yang sesuia dengan Al-Qur'an dan Al-Sunah.
2. Menyelenggarakan ibadah rutin.
3. Menertibkan izin pengguna aula dan plaza serta penyewaan.

4. Mengamankan uang kencleng.
5. Pembinaan generasi muda.

D. Bidang Pendidikan

1. Menyiapkan generasi yang beriman, bertakwa, cerdas, berakhlakul karimah, menguasai ilmu dan teknologi.
2. Menyiapkan kurikulum pendidikan yang Islami.
3. Menyiapkan sumber daya pendukung pendidikan yang memadai.
4. Optimalisasi SMA (pembangunan gedung SMA).
5. Menyiapkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

E. Bidang Haji dan Umrah

1. Meningkatkan kualitas dan kuantitas bimbingan ibadah haji dan umrah sesuai Qur'an dan Sunnah Rosulullah SAW.
2. Mempertahankan kemabruran haji dan umrah melalui bimbingan pasca haji dan umrah.
3. Mengemberangkatkan karyawan/khadam yang berprestasi untuk melaksanakan ibadah haji dan umrah.

F. Bidang Perempuan dan Sosial

1. Memberdayakan potensi, kualitas muslimah dalam da'wah dan pengembangan nilai-nilai Islam.
2. Menyelenggarakan pelayanan kesehatan.
3. Menyelenggarakan kegiatan sosial.

G. Bidang ZIS dan Perawatan Jenazah

1. Menyelanggarakan perawatan jenazah.
2. Menyelenggarakan manajemen Zakat, Infaq, dan Shadaqah yang profesional.
3. Menyalurkan bantuan sosial
4. Metode Penelitian

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Simulator Manasik Haji dan penyusun laporan skripsi ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data (*Data Gathering*)

   Mencari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan Aplikasi Simulator Manasik Haji.

2. Metode Wawancara

   Dilakukan terhadap Istiqamah Gaya Mubarakah Umrah dan Haji dengan Drs. H. Syamsul Bachri Day, SH., MH.

3. Studi Kepustakaan

   Studi kepustakaan seperti mempelajari buku-buku referensi yang berhubungan dengan Android dan manasik haji untuk membantu dalam pembuatan Aplikasi Simulator Manasik Haji . Selain itu juga mempelajari web-web referensi seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

4. Analisa Sistem

   Menganalisa kebutuhan sistem dan mengidentifikasi kebutuhan informasi berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara serta studi pustaka yang telah dilakukan. Alat bantu analisis sistem yang digunakan pada sistem ini adalah *Use Case* Diagram, *Activity* Diagram, *Sequence* Diagram, *Class* Diagram, *Component* Diagram, *Deployment* Diagram.

5. Merancang dan Mengimplementasi

   Merancang dan mengimplementasi Aplikasi yang akan dikembangkan agar sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian untuk perancangan *Aplikasi Mobile* ini sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian menurut Moh. Nazir (2003:84) memaparkan bahwa desain Penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Dari definisi di atas maka dapat dikatakan bahwa desain penelitian untuk merancang *Aplikasi Mobile* merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian mulai dari perencanaan perancangan sistem berupa *Aplikasi Mobile* sampai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu tertentu.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah penelitian lapangan, dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung pada objek untuk mendapatkan data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Metode penelitian ini dilakukan langsung pada objek penelitian, data serta keterangan yang dikumpulkan dilakukan dengan cara :

1. Pengamatan (*Observation*)

   Dalam hal ini penyusun melakukan pengamatan pada Istiqamah Gaya Mubarokah Umrah dan Haji yang berada di Jl. Taman Citarum Bandung untuk mendapatkan data secara umum dengan melihat langsung dan mengamati.

2. Wawancara (*Interview*)

   Dalam hal ini penyusun melakukan wawancara untuk melengkapi bahan yang sudah ada selama observasi. penyusun melakukan tanya jawab kepada Drs. H. Syamsul Bachri Day, SH., MH.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumen)

Sumber data sekunder dilakukan dengan mengambil dokumen tentang manasik haji dari yang terdahulu yang bersangkutan dengan obyek yang diteliti, yang dimaksudkan sebagai bukti bahwa penelitian benar-benar dilakukan pada Istiqamah Gaya Mubarokah Umrah dan Haji yang berada di Jl. Taman Citarum Bandung.

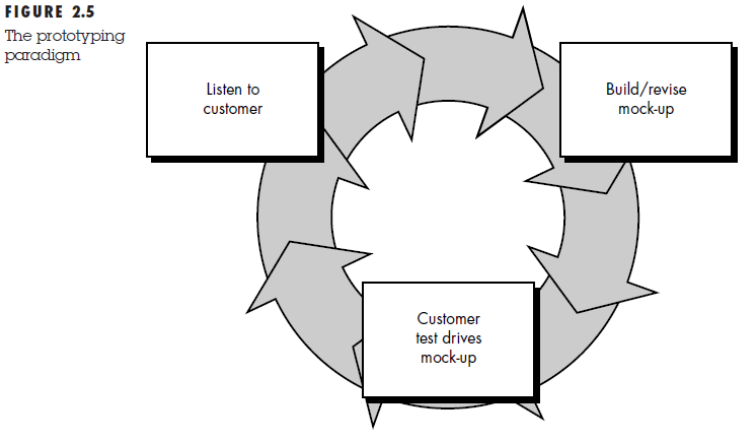
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem dapat dikatakan sebagai langkah awal yang dibuat sebelum melakukan pada tahap metode pengembangan sistem. Itu terlihat dari setiap permasalahan yang ditemukan pada sistem informasi yang ada, untuk dipecahkan dan menjadikan langkah-langkah pengembangan menjadi suatu sistem informasi yang baru. Dari pendekatan sistem dapat dilakukan pengembangan sistem untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Object Oriented Programming* yaitu merupakan pemrograman yang berorientasikan kepada objek, dimana semua data dan fungsi dibungkus dalam *class-class* atau *object-object*. Setiap *objec*t dapat menerima pesan, memproses data, mengirim, menyimpan dan memanipulasi data. Beberapa *object* berinteraksi dengan saling memberikan informasi satu terhadap yang lainnya. Masing-masing *object* harus berisikan informasi mengenai dirinya sendiri dan dapat dihubungkan dengan o*bject* yang lain.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem



Gambar 3.2 Metode Pengembangan Prototipe

(Sumber : Rosa A.S, M. Shalahuddin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Modula. Bandung).

Metode Pengembangan Sistem yang digunakan oleh penulis dalam perancangan Sistem Informasi ini yaitu menggunakan *Model Prototyping*. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan *metode prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Penulis menggunakan *metode Prototyping* dikarenakan pada metode ini penulis dan *user* dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem yang akan dibuat.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dengan metode pendekatan sistem yang berorientasi objek, maka penulis akan menggambarkan bagaimana karakteristik sistem tersebut dengan menggunakan pemodelan yang disebut *Unifield Modelling Language* (UML).

1. *Use Case* Diagram

Use case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case Diagram* menampilkan actor mana yang menggunakan *Use Case* mana, *Use Case* mana yang memasukan *Use Case* lain dan hubungan antara actor dan *Use Case.*

2. *Activity* Diagram

Diagram ini menjelaskan alur kerja suatu sistem. *Activity diagram* mirip dengan *state diagram* karena sejumlah aktifitas menggambarkan keadaan suatu proses dengan memperlihatkan urutan aktifitas yang dijalankan baik berupa pilihan maupun paralel. Diagram ini juga berfungsi untuk menganalisis sebuah *use case* dengan menggambarkan aksi-aksi yang diperlukan dan kapan aksi-aksi tersebut dijalankan. Selain itu, *activity diagram* dapat menjelaskan urutan algoritma yang kompleks dan memodelkan sejumlah aplikasi dengan proses paralel.

3. *Sequence* Diagram

Sequence diagram secara khusus menjabarkan *behavior* sebuah sekenario tunggal. *Sequence diagram* menunjukan sebuah objek contoh dan pasan-pesan yang melewati objek-objek dalam *use case.*

4. *Class* Diagram

Class diagram mendepkripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat diantara mereka. *Class diagram*

juga menunjukan property dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

5. *Component* Diagram

Component software merupakan bagian fisik dari sebuah sistem, karena menetap di komputer tidak berada di benak para analis. Komponen merupakan implementasi *software* dari sebuah atau lebih *class*. Komponen dapat berupa *source code*, komponent biner, atau *executable component*. Sebuah komponent berisi informasi tentang *logic class* atau *class* yang diimplementasikan sehingga membuat pemetaan dari *logical view* ke *component view*. Sehingga *component* diagram merepresentasikan dunia riil yaitu *component software* yang mengandung *component, interface* dan *relationship*.

6. *Deployment* Diagram

Menggambarkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware,* menunjukkan hubungan komputer dengan perangkat (*nodes*) satu sama lain dan jenis hubungannya. Di dalam *nodes, executeable component* dan *object* yang dialokasikan untuk memperlihatkan unit perangkat lunak yang dieksekusi oleh *node* tertentu dan ketergantungan komponen.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian merupakan proses menjalankan dan mengevaluasi sebuah perangkat lunak secara manual maupun otomatis dengan tujuan untuk menguji apakah perangkat lunak tersebut sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Ada

dua teknik pengujian yang dapat digunakan untuk menguji perangkat lunak, yaituk teknik pengujian *black box* dan teknik pengujian *white box* :

3.2.4.1 Pengujian *Black Box*

Dalam perancangan Aplikasi Simulator Manasik Haji Pada Perangkat Mobile Berbasis Android ini penyusun menggunakan pengujian Black Box, untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.

Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diiketahui kesalahan-kesalahannya. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi keluaran yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black bock berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2) Kesalahan interface.
3) Kesalahan kinerja.
4) Inisialisasi dan kesalahan terminasi.