BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah awal (suatu permasalahan) yang harus ditentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penlitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah dicapai.

Objek penelitian merupakan tempat dilakukannya penelitian yakni pada Sistem Informasi zakat, infaq dan shodaqoh di badan Amil Zakat, Infaq dan Shodaqoh DKM Iqr'a. Dalam objek penelitian ini terdapat beberapa poin diantaranya yaitu sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas.

3.1.1 Sejarah Singkat

Badan Amil Zakat, Infaq dan Shodaqoh DKM Iqr'a semula dibentuk untuk melayani keperluan zakat di lingkungan RW 13 Kelurahan Rancaekek Kencana saja, akan tetapi seiring berjalanya waktu banyak warga – warga di luar lingkungan RW 13 Kelurahan Rancaekek Kencana yang menunaikan zakat di lembaga tersebut. Dibentuk oleh pimpinan Dewan Keluarga Masjid (DKM) Iqra pada tahun 1996 dan

sejak saat itu setiap tahunnya melayani lebih dari 350 kepala keluarga yang hendak menunaikan zakat.

Adapun tujuan dari Badan Amil Zakat, Infaq dan Shodaqoh DKM Iqr'a adalah sebagai berikut :

1. Mengelola zakat, infaq dan shodaqoh secara professional, efektif dan efisien.
2. Meningkatkan kontribusi dalam meningkatkan pelayanan zakat infaq dan shadaqoh demi kesejahteraan umat.
3. Memberikan transparansi pengolahan zakat (Penitipan dan Distribusi Zakat) demi terciptanya kepercayaan antar umat muslim.
4. Membantu warga muslim untuk memberikan Infaq dan Shodaqohnya.

Untuk mencapai maksud dan tujuan tersebut, Badan Amil Zakat, Infaq dan Shodaqoh DKM Iqr'a melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan kegiatan penitipan Zakat, Infaq dan Shodaqoh.
2. Mendistribusikan Zakat kepada warga masyarakat yang membutuhkan.
3. Menyelenggarakan kegiatan untuk memberitahukan pentingnya zakat, infaq dan shodaqoh utntuk kesejahtraan bersama.

Sesuai dengan ketentuan Majelis Ulama Indonesia (MUI) ketetapan wajib zakat yang dibayar perjiwa ditentukan oleh MUI.

3.1.2 Visi dan Misi

Visi dan Misi Badan Amil Zakat, Infaq dan Shodaqoh DKM Iqr'a adalah sebagai berikut :

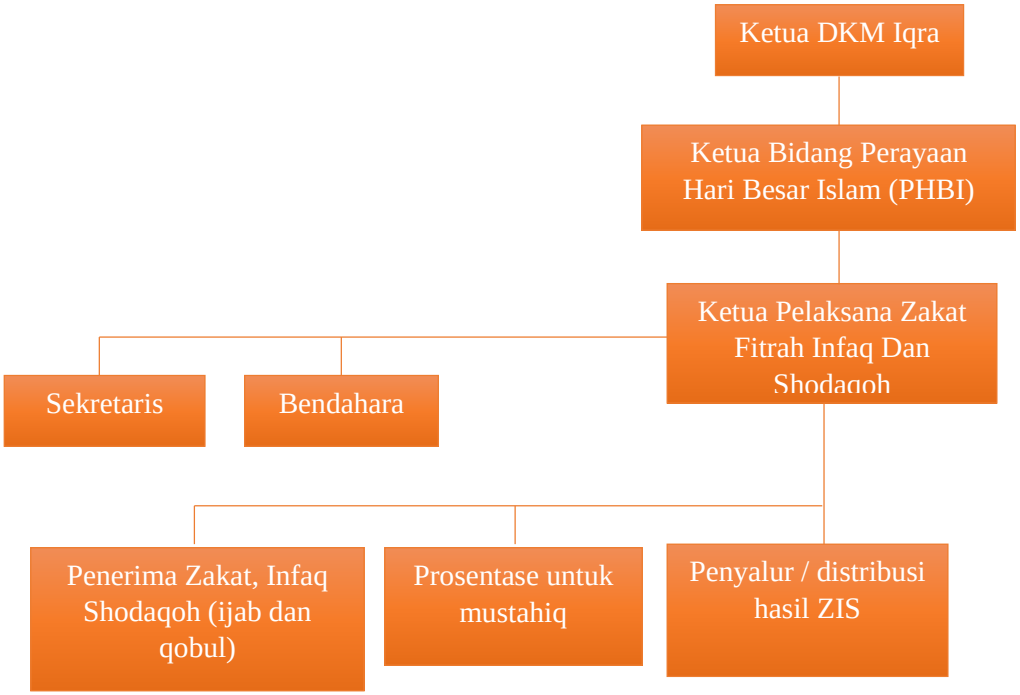
a) Visi

Menjadi badan amil zakat terpercaya dan bermanfaat bagi seluruh umat muslim.

b) Misi

Mnjalankan kegiatan Zakat, Infaq dan Shodaqoh secara transparan dan professional berdasarkan syariat islam.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Badan Amil Zakat, Infaq dan Shodaqoh DKM Iqr'a

(Sumber: Dokumen Laporan Pertanggungjawaban Zakat, Infaq dan Shodaqoh 1433 H)

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Ketua DKM Iqr'a

   Mengawasi kinerja Organisasi

2. Ket Bid Perayaan Hari Besar Islam

   Mengatur Acara peringatan hari besar islam

3. Ketua Pelaksana ZIS

   Mengatur jalannya proses penitipan hingga distribusi Zakat, Infaq dan Shodaqoh.

4. Sekertaris

   Mengatur segala keperluan yang berkaitan dengan bidang kesekretariatan.

5. Bendahara

   Mengatur segala keperluan yang berkaitan dengan manajement keuangan.

6. Penerima Zakat, Infaq Shodaqoh (ijab dan qobul)

   Melayani proses penitipan Zakat, Infaq dan Shodaqoh. Serta membimbing Muzaqi untuk mengucapkan Ijab dan Qobul.

7. Prosentase untuk mustahiq

   Mengatur data Muzaqi baik dari luar maupun dari dalam.

8. Penyalur / distribusi hasil ZIS

   Mengatur proses pengiriman dan penerimaan hasil dari Zakat, Infaq dan Shodaqoh kepada Mustahiq dan yang membutuhkan.

3.2. Metode Penelitian

Metode adalah suatu kerangka kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang patut (relevant) dengan maksud dan tujuan tertentu.

3.2.1. Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian, agar peneltian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksaan penelitian, dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriftif dan penelitian tindakan.

Penelitian deskriptif ialah penelitian yang mempelajari masalah dalam masyarakat, tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi, sikap, dan fenomena yang terjadi dalam masyarakat. Peneliti menegmbangkan konsep, menghimpun fakta, tapi tidak menguji hipotesis.

Penelitian tindakan (Action Research) ialah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual (lapangan). Peneliti memecahkan permasalahan yang ada dilapangan dengan mencari dan memilih (choice) alternatif yang tepat.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari pengamatan langsung (observasi) dan wawancara, sedangkan data sekunder yakni dokumen dokumen yang ada di Badan Amil Zakat, Infaq dan shodqoh DKM Iqr'a.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara kepada bagian Peringatan Hari Raya Besar Islam (PHBI) DKM Iqr'a.

1. Pengamatan Langsung (Observasi)

Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada instansi terkait. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (observasi) di kantor Badan Amil Zakat, Infaq dan shodqoh DKM Iqr'a.

2. Wawancara (Interview)

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara lisan dengan orang-orang yang berhubungan dengan penelitian. Peneliti mengumpulkan data dan menggali informasi dengan mengajukan Tanya jawab secara lisan dengan pimpinan maupun staf Bagian Peringatan Hari Raya Besar Islam (PHBI) DKM Iqr'a, khususnya bidang Zakat, Infaq dan Shodaqoh.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (Badan Amil Zakat, Infaq dan shodqoh DKM Iqr'a). Data sekunder yang diperoleh dari instansi terkait seperti struktur organisasi, uraian tugas dan fungsi dari sruktur organisasi (job deskription), laporan rekapitulasi zakat, infaq dan shodaqoh.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai panduan bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan berorientasi objek dan untuk mengembangkan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan model prototype, hal ini diambil sesuai masalah yang dipecahkan dan kemampuan dari penulis.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem Berorientasi Objek

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan yang berorientasi objek, yang mencakup analisis dan desain yang disebut OOAD (Object Oriented Analysis and Design).

Object-oriented analysis adalah metode analisis yang memeriksa requirements (syarat / keperluan yang harus dipenuhi suatu sistem) dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan. Sedangkan Object-oriented analysis adalah metode untuk

mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem.

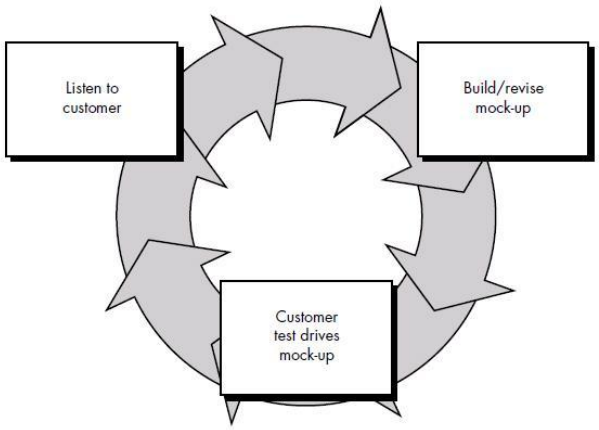
Dalam metode pendekatan berorientasi objek dibantu oleh sebuah alat yang disebut Unified Modelling Language (UML), yang didalamnya tertapat diagram – diagram yang membantu proses pendekatan sistem. Diantaranya :

1. Use case diagram
2. Class diagram
3. Statechart Diagram
4. Activity Diagram
5. Sequence Diagram
6. Collaboration Diagram
7. Component Diagram
8. Deployment Diagram

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah menggunakan model prototype, karena model ini dianggap cocok dengan pendekatan beorientasi objek. Metode ini memungkinkan pemakai ikut serta dalam menentukan kebutuhan dan menentukan sistem apa yang akan di kerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Prototype di gunakan untuk mengembangkan kebutuhan pemakaian yang sulit di definisikan untuk melancarkan proses SDLC, Prototype paling baik di gunakan untuk mengembangkan sistem yang kurang di definikan kurang baik dan cocok untuk menerapkan sistem kecil dan unik.



Gambar 3.2 : Metode Prototype

(Sumber : Pressman, S. Roger, 2001)

Proses pada gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan, developer dan klient bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian – bagian yang akan dibutuhkan berikutnya pada awalnya tidak dibahas secara mendetail tentang sepesifikasi kebutuhan.
2. Perancangan, dilakukan cepat dan rancangan mewakili seluruh bagian software yang diketahui, dan menjadi dasar pembuaatan prototype
3. Evaluasi, klient mengevaluasi prototype yang dibuat dan digunakanuntuk memperjelas kebutuhan software.

3.2.3.3. Alat Pengembangan Sistem Informasi Berorientasi Objek

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk

merancang model sebuah sistem dengan berfokus pada objek. UML mendefinisikan berbagai diagram.

Bahasa yang menggunakan didalam suatu metodologi umumnya berupa suatu perancangan dan gambar atau grafik, diagram. Alat-alat yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi yang berorientasi kepada object oriented sistem perangkat lunak (software).

UML merupakan standar yang relatif terbuka yang dikontrol oleh Object Management Group (OMG), UML menyediakan delapan jenis diagram yang dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya, apakah statis atau dinamis. Berikut ini adalah delapan jenis diagram didalam UML:

1. Use case diagram

Diagram Use Case menggambargan fungsionalitas yang di harapkan dari dari suatu sistem, dengan menekan aspek apa yang di lakukan sistem dan bukan bagaimana sistem melakukanya. Sebuah Use case mempresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem.

2. Class diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

Diagram Class yang menggambarkan struktur dan deskripsi class, package, dan objek berserta hubungan satu sama lain separti Contaiment, pewarisan, asosiasi.

3. Statechart Diagram

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu state ke state lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya statechart diagram menggambarkan class tertentu (satu class dapat memiliki lebih dari satu statechart diagram).

4. Activity Diagram

Diagram ini adalah sebagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana aliran awal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana aliran terakhir, serta aktivitas yang terjadi secara parallel. Diagram ini adalah Statechart dengan penambahan pemicu suatu activity.

5. Sequence Diagram

Diagram ini menggambarkan interaksi antara objek di dalam sistem dan objek yang di interaksi dengan objek, berupa message yang di gambarkan terhadap waktu. Diagram Sequence terdiri dari dimensi vertical (waktu 0 dan dimensi horizontal objek yang terkait).

Diagram Sequence di gunakan untuk menggambarkan scenario atau rangkaian langkah-langkah yang di lakukan oleh respon dari suatu event untuk

menghasilkan autput tertentu. Di awali dari pemicu aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal.

6. Collaboration Diagram

Diagram Collaboration adalah diagram interksi antara objek-objek seperti diagram Sequence, tetapi menekankan pada peran dari masing-masing objek. Setiap massege memiliki Sequence number, berdasarkan level penyampaian message.

7. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi code, baik berisi source code maupun binary code, baik library maupun executable, baik yang muncul pada compile time, link time, maupun run time.

8. Deployment Diagram

Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Sebuah node adalah server, workstation, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam lingkungan sebenarnya.

3.3. Pengujian Software

Faktor pengujian software yang digunakan dalam penelitian ini adalah black box. Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode peracangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Faktor Pengujian Black Box :

1. Reliability

Menekankan bahwa aplikasi akan dilaksanakan dalam fungsi sesuai yang diminta dalam periode waktu tertentu. Pembetulan proses tersangkut kemampuan sistem untuk memvalidasi proses secara benar.

2. Access control

Menekankan sumberdaya sistem harus dilindungi dari kemungkinan modifikasi, pengrusakan, penyalahgunaan dan prosedur keamanan harus dijalankan secara penuh untuk menjamin integritas data dan program aplikasi.

3. Correctness

Menjamin pada data yang dimasukkan, proses dan output yang dihasilkan dari aplikasi harus akurat dan lengkap. Kelengkapan dan akurasi akan dicapai melalui kontrol transaksi dan elemen data.