SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN ZAKAT BERBASIS WEBSITE PADA PP PERSIS BANJARAN

Ahmad Faridluddin Anshari
10510320

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia

ABSTRACT

Advancement of information technology science very rapidly in modern times, has brought changes to all areas of human life, today almost every aspect of human life associated with information technology, each person is required to be able to use the technology that is relevant to the times. In contrast with the advances in information technology that brings a good impact, increasing the number of people each year, became a new problem for the government in the welfare of its people. It can not be denied again, with today's increasing population also increased poverty, especially in regions where the PP PERSIS sindangreret banjaran be . Zakat can actually be a proper solution to tackle poverty in sindangreret. However, most people are limited knowledge about the zakat, lack of awareness, lack of body in optimizing zakat alms collectors, as well as other factors, the population in poverty reduction will be difficult sindangreret course completed

The author uses the object as a method approach to system designing systems with tools such as usecase, activity diagrams,sequence diagrams, class diagrams, object diagrams, component diagrams, deployment diagrams. Moreover, the authors use as a prototyping approach to software development methods.

The study authors did produce system information payment of zakat website based supporting the passage in terms of data processing.

Keywords: system,information, website, zakat

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan ilmu teknologi informasi yang sangat pesat di zaman modern ini, telah membawa perubahan pada seluruh bidang kehidupan manusia, dewasa ini hampir setiap aspek dari kehidupan manusia berhubungan dengan teknologi informasi, maka setiap orang dituntut untuk dapat menggunakan teknologi yang sesuai dengan zaman.

Salah satu dari dampak kemajuan teknologi informasi adalah tuntutan efisiensi dalam bekerja, sehingga setiap pekerjaan dituntut lebih cepat dan tepat. Setidaknya teknologi yang harus dikuasai oleh setiap manusia saat ini adalah komputer.

Berbeda dengan kemajuan teknologi informasi yang membawa dampak baik, jumlah penduduk yang semakin meningkat tiap tahun, menjadi sebuah problema baru bagi pemerintah dalam mensejahterakan rakyatnya. Tak dapat dipungkiri lagi, dengan meningkatnya jumlah penduduk dewasa ini meningkat pula kemiskinan, khususnya pada daerah Sindangreret dimana PP PERSIS berada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ahmad Kosasih selaku Badan Kemakmuran Masjid Al-Huda, jumlah penduduk miskin dan hampir miskin mencapai angka 22,8 % dari jumlah penduduk sindangreret yang ada.

Setidaknya dalam kurun waktu 5 tahun kebelakang, penduduk sindangreret makin bertambah yang diiringi juga dengan kemiskinan.

Zakat sebenarnya dapat menjadi sebuah solusi tepat untuk menanggulangi kemiskinan di sindangreret. Kebanyakan penduduk sidangreret yang berprofesi sebagai petani, dapat menjadi potensi dalam pengambilan zakat. Akan tetapi, kebanyakan masyarakat yang terbatas pengetahuannya mengenai zakat, kurangnya kesadaran masyarakat, kurangnya badan amil zakat dalam mengoptimalkan zakat, serta faktor faktor lainnya, penanggulangan kemiskinan penduduk di sindangreret tentunya akan sukar di tuntaskan.

Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai zakat, berimbas pada susahnya pengumpulan zakat pada saat penarikan zakat. Kurangnya kesadaran masyarakat mengenai pentingnya zakat membuat masyarakat enggan mengeluarkan zakat, dengan berbagai macam alasan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis bermaksud menyusun skripsi dengan judul **"Sistem Informasi Pembayaran Zakat Berbasis Website Pada PP PERSIS Banjaran"**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang penelitian diatas adalah :

1. Belum adanya *website* PP PERSIS sebagai media simulasi zakat secara *online.*
2. Belum adanya fasilitas yang memberikan kemudahan bagi masyarakat Banjaran dalam menitipkan zakat ketika berada diluar kota.
3. Pembayaran zakat masih dilakukan dengan cara perhitungan manual sehingga menimbulkan permasalahan, seperti lamanya waktu dalam menghitung zakat, mencatat data dan pembuatan laporan zakat.
4. Belum adanya tempat untuk saling berdiskusi dalam membahas materi dakwah dan pembayaran zakat.

Berdasarkan identifikasi tersebut maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana merancang *website* yang dapat membantu pembayaran Zakat dan kegiatan dakwah secara *online* yang dapat di akses dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu.
2. Bagaimana melakukan pengujian terhadap perancangan sistem informasi berbasis *website.*
3. Bagaimana mengimplementasikan *website* yang memiliki fasilitas *e-zakat* pada PP PERSIS.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk perancangan *website* yang memiliki fasilitas *e-zakat* pada PP PERSIS Banjaran .

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun *website* yang dapat membantu proses dakwah secara *online* yang dapat di akses dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu.
2. Untuk melakukan pengujian terhadap perancangan *website* yang memiliki fasilitas *e-zakat* untuk masyarakat sekitar PP PERSIS Banjaran .
3. Untuk mengimplementasikan *website* dengan fasilitas *e-zakat* pada PP PERSIS Banjaran, sehingga dapat membantu proses pembayaran zakat.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membantu instansi dalam penyebaran materi zakat, pengumpulan zakat dan laporan pertanggungjawaban mengenai zakat.
2. Memudahkan masyarakat dalam menghitung zakat, dan menyalurkan zakat.
3. Dapat mempermudah amil zakat dalam pembuatan laporan penerimaan dan penyaluran zakat.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi akademis penelitian ini menambah pengetahuan bagi penulis dalam perancangan website.
2. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, diharapkan dapat menambah kekayaan ilmu terutama yang berkaitan dengan sistem informasi.
3. Bagi peneliti lain, menjadi acuan dan referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Website ini hanya berisi informasi mengenai PP PERSIS Banjaran saja.
2. Website ini menangani pengolahan Zakat Fitrah dan Zakat Maal.
3. Website ini hanya sebagai media untuk mengetahui besar zakat yang dikeluarkan. Pembayaran zakat dilakukan dengan cara transfer.
4. Laporan penerimaan dan penyaluran zakat hanya dapat diakses oleh admin.
5. Website ini dapat diakses oleh siapa saja, akan tetapi untuk masuk ke dalam sistem harus melalui proses login.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

2.1.1 Pengertian Sistem

Ada beberapa definisi tentang sistem, Menurut Mulyadi (2001:2) “sistem adalah sekolompok unsur yang mempunyai hubungan yang erat satu dengan yang lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu”.

Menurut Dr. Azhar Susanto (2007 : 18) “sistem adalah kumpulan/grup dari bagian atau komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis”.

2.1.2 Elemen Sistem

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu : tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan.

2.1.3 Karakteristik Sistem

Sistem memiliki karakteristik – karakteristik tersendiri yang membedakan elemen – elemen yang membentuk suatu sistem itu sendiri, karakteristik tersebut diantaranya adalah :

1. Batasan Sistem (*boundary*)
2. Lingkungan Luar Sistem *(environment)*
3. Subsistem
4. Masukan Sistem *(input)*
5. Keluaran Sistem *(output)*
6. Komponen Sistem *(component)*
7. Penghubung Sistem *(interface)*
8. Pengolahan Sistem *(Process)*
9. Sasaran Sistem *(Object)*
10. Penyimpanan Sistem *(Storage)*

2.2 Konsep Dasar Informasi

2.2.1 Pengertian Informasi

Terdapat beberapa definisi mengenai informasi.

Menurut Suyanto (2000: 6) "Data berupa catatan historis yang dicatat dan diarsipkan tanpa maksud dan segera diambil kembali untuk pengambilan keputusan. Data yang telah diletakkan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan di dalam pembuatan keputusan disebut informasi".

Menurut Indrajit dalam Zubair (2005:9) "Informasi adalah hasil pengolahan data yang secara prinsip memiliki nilai atau *value* yang dibandingkan dengan data mentah ".

2.2.2 Karakteristik Informasi

Karakteristik informasi diantaranya adalah :

1. Kepadatan Informasi
2. Luas Informasi
3. Frekuensi Informasi

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Al Bahra (2005:13) mengatakan bahwa "*Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu."*

2.4 Konsep Dasar Zakat

2.4.1 Pengertian Zakat

Zakat menurut bahasa berasal dari kata "zakaa" yang artinya membersihkan atau mensucikan, sedangkan menurut istilah zakat adalah Sejumlah harta yang wajib dikeluarkan oleh seorang muslim yang sudah baligh sesuai dengan nisab (ketentuan) yang diwajibkan oleh agama, untuk mensucikan harta dan dirinya.

2.4.2 Macam macam Zakat

1. Zakat Fitrah

   Adalah Zakat yang dikeluarkan oleh seorang muslim yang telah mencapai baligh pada waktu yang ditentukan (menjelang idul fitri) dengan ketentuan nisab tertentu.

2. Zakat Maal

   Menurut bahasa, zakat maal adalah harta yang diinginkan manusia untuk disimpan, dimiki, dan memanfaatkannya. Sedangkan menurut istilah, Zakat yang dikeluarkan oleh seorang muslim yang telah mencapai baligh yang mencakup harta penghasilan, pertanian, perhiasan, perniagaan, hasil tambang, dengan ketentuan nisab masing masing yang berbeda.

2.4.3 Orang yang berhak menerima Zakat

1. Fakir
2. Miskin
3. Amil Zakat
4. Hamba Sahaya
5. Ibnu Sabil
6. Gharimin
7. Mu'allaf
8. Fisabilillah

2.5 Website

Dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi baik berupa data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

2.6 Web Server XAMPP

XAMPP adalah *webserver* yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program dan merupakan perangkat lunak bebas (*Open Source*).Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

2.7 My SQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL dan sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis (*Open Source*) dibawah lisensi GPL (*General Public License*).Tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

2.8 PHP

PHP (*PHP : Hypertext Preprocessor*) adalah Bahasa pemograman web yang digunakan untuk membuat halaman web dinamis

2.9 Code Igniter

Adalah aplikasi berupa framework untuk membangun dan merancang website dinamis dengan menggunakan bahasa pemograman PHP. CodeIgniter bersifat open source, memudahkan developer dalam pengembangan aplikasi. CodeIgniter juga memudahkan developer dalam pembuatan aplikasi website dengan cepat dan mudah disbanding dengan membuatnya dari awal.

2.10 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak.UML merupakan suatu kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan sistem yang besar dan kompleks. UML tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sebuah kajian yang akan dijadikan fokus (kegiatan/benda/jasa) yang berada pada tempat dilakukannya penelitian Sistem Informasi Pembayaran Zakat pada PP PERSIS.

Penelitian dilaksanakan di PERSIS Banjaran , yang beralamat di Jl Sindangreret No. 11 Desa Sukasari Kecamatan Pameungpeuk KM. 14 Kota Banjaran Bandung. Objek penelitian penulis adalah Perancangan Website PERSIS Banjaran..

3.1.1 Sejarah

Berawal dari tahun 1977, PERSIS Banjaran hanyalah sebuah tempat pengajian yang dipimpin oleh seorang ulama bernama H. Mansyur. Melakukan kegiatan pengajian selama puluhan tahun yang kemudian berkembang karena banyaknya donatur yang memberikan sumbangan, sehingga lahirlah lembaga PERSIS Banjaran.

PERSIS Banjaran adalah sebuah lembaga organisasi yang bergerak dibidang dakwah islamiyyah. Organisasi yang mengabdikan kepada islam untuk melayani masyarakat sekitar dalam mengenal dan mengamalkan islam.

3.1.2 Visi dan Misi

Visi dari PERSIS Banjaran adalah "*Menjadi lembaga yang TENAR (Teladan, Eksis, Nyaman, Andal dan Religius)"*.

Misi dari PERSIS Banjaran adalah

1. Menjunjung tinggi, mengamalkan dan memberikan ketauladanan dalam kehidupan sehari hari atas dasar al Qur'an dan as Sunnah nabi Muhammad SAW.
2. Menumbuhkan semangat kebersamaan diantara warga dalam rangka menjaga kelangsungan dan kemajuan masyarakat sekitar.
3. Menyelenggarakan kegiatan kegiatan sosial keagamaan, sosial budaya, dalam membangun hubungan baik antara lembaga dan masyarakat.
4. Menciptakan lingkungan yang islami, bersih, tertib, indah dan asri.
5. Mengembangkan potensi masyarakat secara optimal melalui program program kelembagaan untuk memupuk disiplin dan mengembangkan kreatifitas.
6. Menciptakan pola pembinaan integritas dan interkoneksi sehingga regenerasi masyarakat tumbuh dengan watak kreatif, mandiri, dediktif, sekaligus religiuz.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada PP PERSIS dapat di lihat pada gambar 3.1 hal 15 .

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Metode Penelitian

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos’’ yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan. Metode merupakan cara kerja yg bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yg ditentukan.

3.2.2 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dan penelitian tindakan (action research). Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2006:72).

3.2.3 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mendapat informasi yang dibutuhkan guna merancang website agar sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Dalam kegiatan pengumpulan data ini penulis menggunakan data primer dan data sekunder.

3.2.3.1 Sumber Data Primer

Merupakan jenis data yang sumber datanya diperoleh dari pengamatan langsung dari responden ditempat yang akan diteliti, dengan metode pengumpulan datanya dapat berupa (observasi participan) dan wawancara untuk mengetahui data-data yang berhubungan dengan pembuatan website yang ada di PP PERSIS No. 70.

3.2.3.2 Sumber Data Sekunder

Merupakan jenis data yang diperoleh tidak secara langsung dari responden, tetapi data tersebut telah diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah data yang memiliki informasi yang berguna bagi yang memerlukannya. Data sekunder dari hasil penelitian ini diperoleh dari anggota dan pimpinan lembaga.

3.2.4 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.4.1 Metode Pendekatan Sistem

Kebutuhan fungsional dalam pembangunan aplikasi adalah pendekatan berorientasi objek. Pengertian “berorientasi objek” berarti bahwa kita mengorganisasi perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya.suatu langkah tertentu, maka proses selanjutnya tidak boleh mengeksekusi langkah sebelumnya.

3.2.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode prototype. Metode prototype adalah suatu proses iterative dalam pengembangan sistem dimana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja secara terus – menerus diperbaiki melalui kerjasama antar pengguna sistem dan analisnya.

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem adalah suatu ilmu yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan beberapa tindakan. Dalam ruang lingkup perkembangan sistem komputer, analisis sistem adalah suatu ilmu yang mempelajari beberapa aplikasi, biasanya untuk mendapatkan sistem yang baru.

3.3.1 Analisis Prosedur Sistem yang Berjalan

3.3.1.1 Use Case

Use Case sistem yang sedang berjalan dapat di lihat pada gambar 3.2 hal 15.

3.3.1.2 Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem.

3.3.2 Evaluasi Sistem yang Berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem yang lebih baik, dan evaluasi ini dilakukan setelah tahap proses analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang penulis temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga dapat berdampak terhadap kinerja sistem yang ada. Dan bila masalah-masalah itu ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. evaluasi sistem yang sedang berjalan dapat di lihat pada tabel 3.1 hal 20

IV. HASIL PENELITIAN

4.1 Perancangan Sistem

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dilakukan setelah tahap analisis sistem berjalan dikerjakan, dalam perancangan dilakukan penyesuaian terhadap model analisis dengan bahasa pemograman yang digunakan dalam penggunaan perangkat lunak.

Pada dasarnya tahap perancangan ini bertujuan untuk :

1. Memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.
2. Memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap tentang sistem yang akan dibuat.
3. Memberikan pemecahan masalah / solusi yang tengah dialami.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan yaitu dengan membuat sebuah software atau perangkat lunak yang fungsi – fungsinya.

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

4.1.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram yang menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Hal yang ditekankan pada diagram ini adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Secara garis besar sebuah use case merepresentasikan interaksi antara aktor dengan sistem. (Use Case Diagram sistem yang diusulkan dapat di lihat pada gambar 4.1 hal 16)

4.1.3.2 Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang aktifitas antara aktor dengan sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan activity diagram.

1. Registrasi
2. Login
3. Konfirmasi Transfer
4. Kelola Data Master
5. Kelola Data Zakat
6. Cetak Laporan Zakat

4.1.3.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya Sequence Diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek, kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar object juga interaksi antara object. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

4.1.3.4 Class Diagram

Class diagram bertujuan untuk menggambarkan struktur statis class di dalam sistem. Class berfungsi untuk merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dari proses-proses yang terjadi maka dapat dibuat Class Diagram (dapat dilihat pada gambar 4.2 hal 16)

4.1.3.5 Object Diagram

Object Diagram system yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 4.3 hal 17

4.1.3.6 Component Diagram

Component Diagram system yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 4.4 hal 18

4.1.3.7 Deployment Diagram

Deployment Diagram system yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 4.5 hal 19

4.1.4 Struktur File

1. Login
   Nama File : usr_login
   Primary Key : usr_name
   Jumlah Field : 3
   Panjang : 272 Byte
2. Group
   Nama File : usr_group
   Primary Key : kd_group
   Jumlah Field : 2
   Panjang : 27 Byte
3. Muzaki
   Nama File : muzaki
   Primary Key : noregistrasi
   Jumlah Field : 10
   Panjang : 278 Byte

4. Mustahiq
   Nama File : mustahiq
   Primary Key : idmustahiq
   Jumlah Field : 8
   Panjang : 219 Byte
5. Zakat
   Nama File : zakat
   Primary Key : kd_zakat
   Jumlah Field : 2
   Panjang : 32 Byte
6. Penerimaan Zakat
   Nama File : penerimaan
   Primary Key : nopenerimaan
   Jumlah Field : 5
   Panjang : 39 Byte
7. Penyaluran Zakat
   Nama File : penyaluran
   Primary Key : nopenyaluran
   Jumlah Field : 5
   Panjang : 15 Byte
8. Saldo
   Nama File : saldo
   Primary Key : -
   Jumlah Field : 3
   Panjang : 2 Byte
9. Konfirmasi
   Nama File : konfirmasi
   Primary Key : -
   Jumlah Field : 6
   Panjang : 21 Byte
10. Kategori
    Nama File : kategori
    Primary Key : idkategori
    Jumlah Field : 2
    Panjang : 32 Byte

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan perancangan tampilan proses input dan output yang bertujuan untuk menghasilkan suatu interface dari suatu sistem informasi yang akan dibangun.

4.2.1 Struktur Menu

Struktur menu menjelaskan bentuk rancangan menu pada sistem yang akan di buat. Struktur menu pada sistem informasi pembayaran zakat dapat dilihat pada gambar 4.6 hal 19

4.2.2 Perancangan Input

Perancangan *input* merupakan desain yang dirancang untuk menerima masukan dari user. Rancangan input harus dapat memberikan penjelasan bagi pemakainya, baik dari bentuk maupun dari masukan-masukan yang akan diisi.

1. Form Registrasi, untuk mendaftarkan diri user sebelum masuk dan terlibat kedalam system.
2. Form Login, menginput username dan password sebelum masuk kedalam halaman Admin ataupun muzaki.
3. Konfirmasi Transfer, untuk menginputkan data konfirmasi setelah mentransfer sejumlah uang.
4. Kelola Data Muzaki, untuk menginput data muzaki yang baru atau mengedit data muzaki yang lama.
5. Kelola Data Mustahiq**,** untuk menginput data mustahiq yang baru atau mengrdit data mustahiq yang lama.
6. Kelola Data Zakat, untuk mengisi data zakat yang telah diterima dan data zakat yang disalurkan.

4.2.2 Perancangan Output

Perancangan output merupakan rancangan tampilan berupa informasi yang dihasilkan dari suatu proses pengolahan data oleh suatu aplikasi. Berikut merupakan perancangan output dari sistem informasi pembayaran zakat.

1. Laporan Penerimaan Zakat, untuk mengetahui jumlah zakat yang diterima dalam satu periode.
2. Laporan Penyaluran Zakat, untuk mengetahui jumlah zakat yang didistribusikandalam satu periode.

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan yang akan di terapkan pada PP PERSIS menggunakan topologi star. Dimana terdapat satu computer server yang dikelola oleh admin dan komputer client yang harus memiliki koneksi internet untuk dapat mengakses website.

4.4 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap lanjut dari perancangan. Tahapan implementasi bertujuan untuk mengimplementasikan hasil dari perancangan Website PP PERSIS.

4.4.1 Implementasi Perangkat Lunak

1. Xampp
   Sebagai webserver lokal untuk menyimpan file website, koneksi ke database, dan sebagai penterjemah bahasa PHP.
2. Sublime Text
   Sebagai editor dalam sintak HTML, Javascript, dan PHP.
3. CodeIgniter
   Sebagai framework untuk membangun website dengan struktur file MVC (Model View Controller)
4. Mozila Firefox
   Digunakan sebagai media untuk menampilkan halaman website

4.4.2 Implementasi Perangkat Keras

Implementasi perangkat keras pada sistem informasi pembeyaran zakat adalah sebagai berikut :

1. Komputer Server
    a. Processor Core2 Duo @2.50 GHz
    b. RAM 4 Gb
    c. HDD 500 Gb
    d. OS Windows 7 Pro
    e. NIC/LAN Card 10/100 Mbps
    f. Mouse, Keyboard, Monitor, Printer
2. Komputer Client
    a. Processor Core2 Duo @2.50 GHz
    b. RAM 2 Gb
    c. HDD 500 Gb
    d. OS Windows Xp Pro
    e. NIC/LAN Card 10/100 Mbps
    f. Mouse, Keyboard, Monitor

4.4.3 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan implementasi yang berfungsi sebagai tampilan antar muka antara aplikasi dengan pengguna.

Berikut merupakan implementasi antar muka dari sistem informasi pembayaran zakat.

1. Implementasi Halaman Utama
   Halaman utama merupakan halaman penghubung dengan menu – menu lainnya.
2. Implementasi Login
   Implementasi login merupakan pintu masuk kedalam system informasi pembayaran zakat.
3. Implementasi Registrasi
   Implementasi registrasi merupakan proses pendaftaran muzaki untuk dapat bergabung ke dalam sistem.
4. Implementasi Halaman Muzaki
   Implementasi halaman muzaki ini terdiri dari menu konfirmasi transfer dan history transfer.
5. Implementasi Halaman Admin
   Implementasi halaman admin terdiri dari menu data muzaki, menu data mustahiq, menu data zakat, menu data kategori, menu data user, menu konfirmasi pembayaran, menu penerimaan zakat, menu penyaluran zakat, menu laporan penerimaan, dan menu laporan penyaluran zakat.

4.5 Pengujian

Pengujian ini di lakukan dengan tujuan untuk mengetahui sistem informasi pembayaran zakat yang telah dibangun dapat berfungsi dengan baik. Diharapkan dengan melakukan pengujian ini kesalahan – kesalahan pada program dapat di perbaiki sehingga program dapat berfungsi dengan baik.

4.5.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan di lakukan menggunakan jenis pengujian *black box*, berdasarkan kelas uji yang terdiri dari :

1. Login, dengan butir uji hak akses setiap user.
2. Registrasi, dengan butir uji input data pendaftaran.
3. Kelola Data Master, dengan butir uji pengolahan data muzaki, dan data mustahiq.
4. Kelola Data Zakat, dengan butir uji pengolahan data penerimaan zakat, dan penyaluran zakat.
5. Cetak laporan, dengan butir uji input periode.

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap pengujian proses login, pengujian proses registrasi, kelola data master, kelola data zakat, dan cetak laporan telah sesuai dengan yang di harapkan.

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Website PP PERSIS sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sistem Informasi Pembayaran Zakat Berbasis Website Pada PP PERSIS Banjaran merupakan perancangan dari sistem yang sedang berjalan di PP PERSIS. Berbagai permasalahan yang muncul telah diupayakan untuk dapat ditangani dengan sistem yang baru ini, adapun kesimpulan yang dapat diambil anatara lain :

1. Sistem yang dirancang ini adalah sistem informasi yang berbasis website yang dapat memberikan beberapa kelebihan dibandingkan dengan sistem yang sedang berjalan saat ini, yaitu efisiensi waktu dalam pembayaran Zakat dan pengefektifan dalam pengolahan dokumen kedalam databasse terintegrasi dimana sebelumnya merupakan berkas yang disimpan dalam folder acak. Sehingga terdapat kendala dalam melakukan pencarian data.
2. Hasil dari pengujian dari Sistem Informasi Pembayaran Zakat Berbasis Website PP PERSIS Banjaran sesuai dengan kebutuhan Amil Zakat dalam mengelola Zakat.
3. Dengan digunakannya Website, Intansi dapat membantu masyarakat sekitar dalam mamperoleh materi dakwah tentang Zakat, dan mempermudah masyarakat dalam membayar Zakat.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa pada Website PP PERSIS ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu apabila kedepannya penelitian ini akan dilanjutkan, penulis akan memberikan beberapa saran, yaitu :

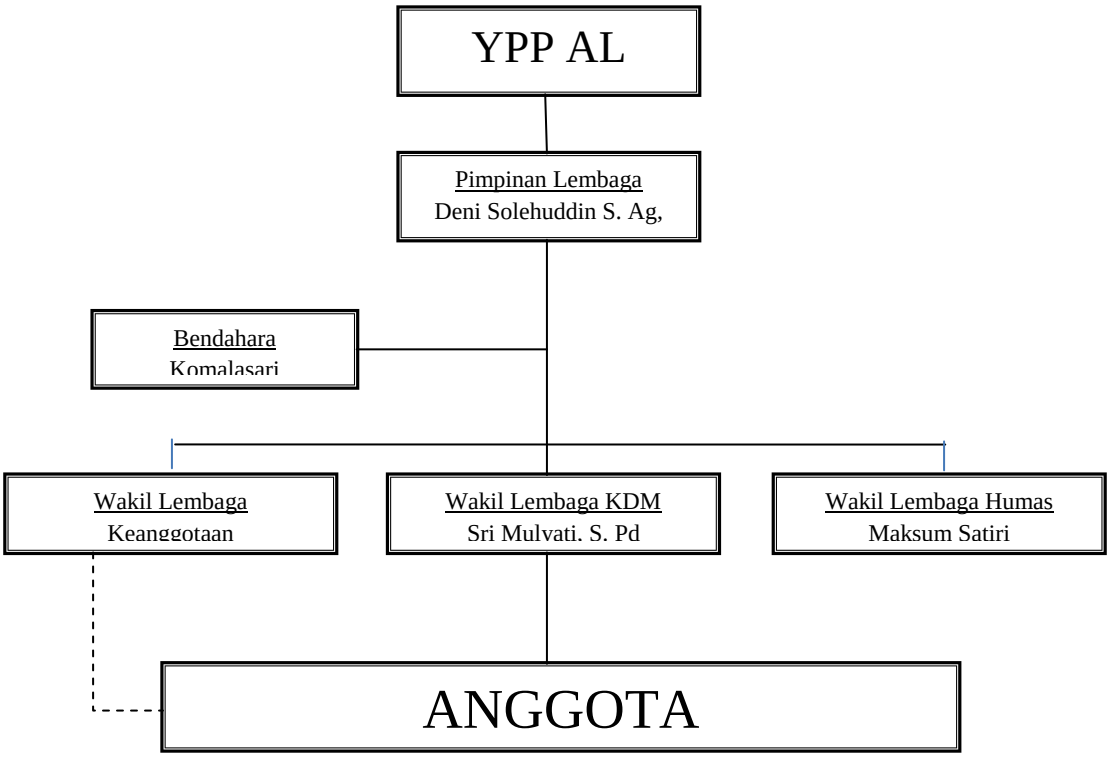
1. Dalam tahap pengembangan Website, disarankan agar dapat dibuka pada ponsel atau Mobile.

2. Perlu dilakukannya pengembangan dan pemeliharaan yang lebih baik terhadap Website yang telah dibuat. Baik dengan dimasukan nya materi materi yang baru untuk lebih meningkatkan pengetahuan masyarakat.

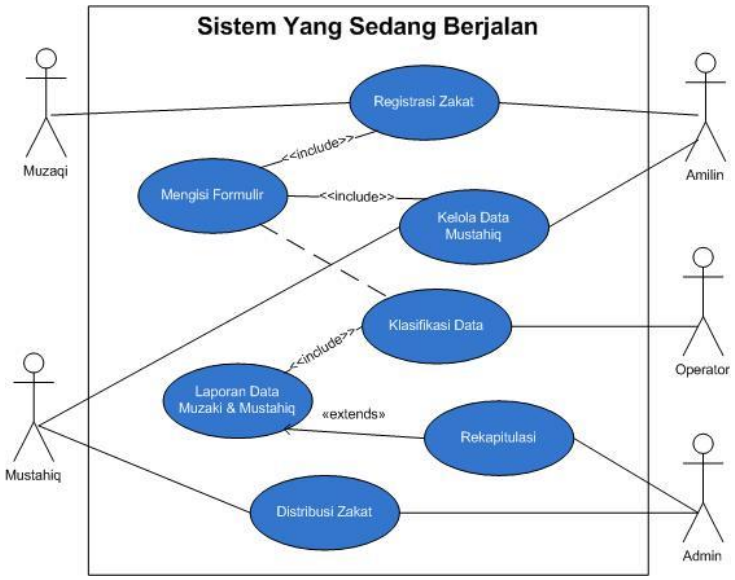
VI. DAFTAR PUSTAKA

Febrian, Jack, 2007, *Kamus Komputer & Teknologi Informasi*, Informatika. Bandung.
Hartono, Jogiyanto, 1989, *Analisis dan Desain*, ANDI 1989, Yogyakarta.
Holy Icun Yunarto dan Martinus Getty Santika, 2005. *Business Concept Implementation Series in Inventory Management*. Elex Media. Jakarta.
Kusrini, Andri Koniyo. 2007. *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi*
Rosa A.S dan M. Shalahuddin. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Modula 2011. Bandung.
Syafrizal, Melwin. 2005. *Pengantar Jaringan Komputer.* ANDI, Yogyakarta.
Sutanta, Edhy. 2003. *Sistem Informasi Manajemen.* Graha Ilmu. Yogyakarta.

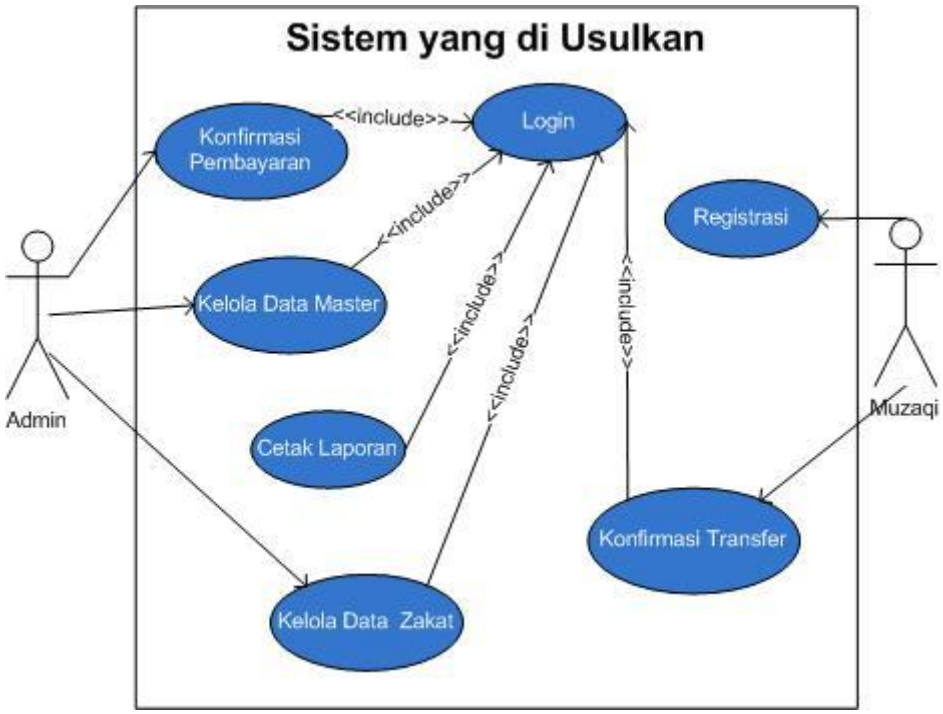
DAFTAR GAMBAR



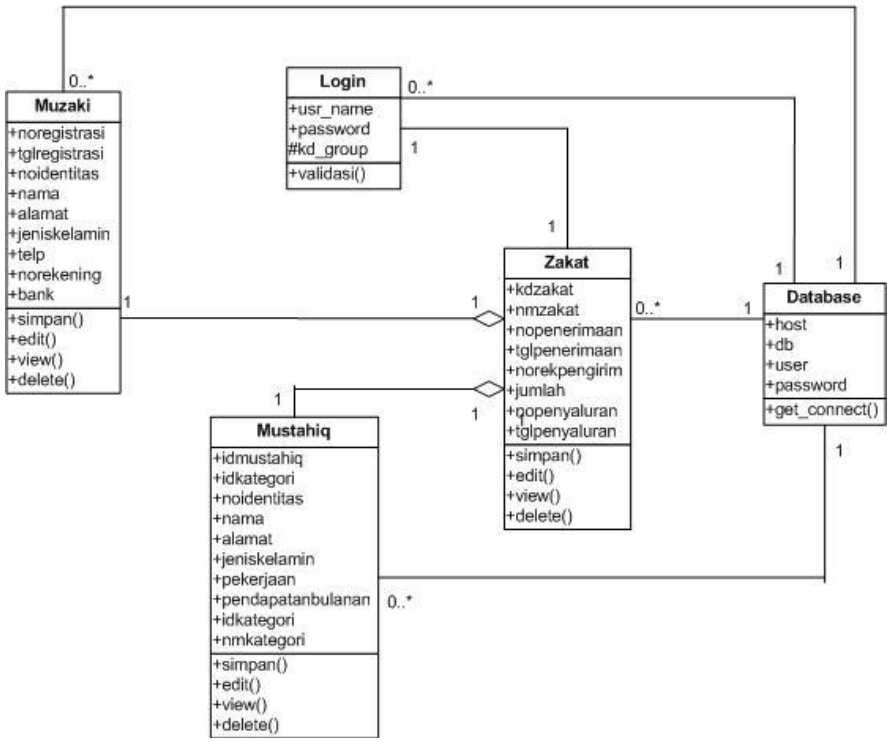
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PP PERSIS



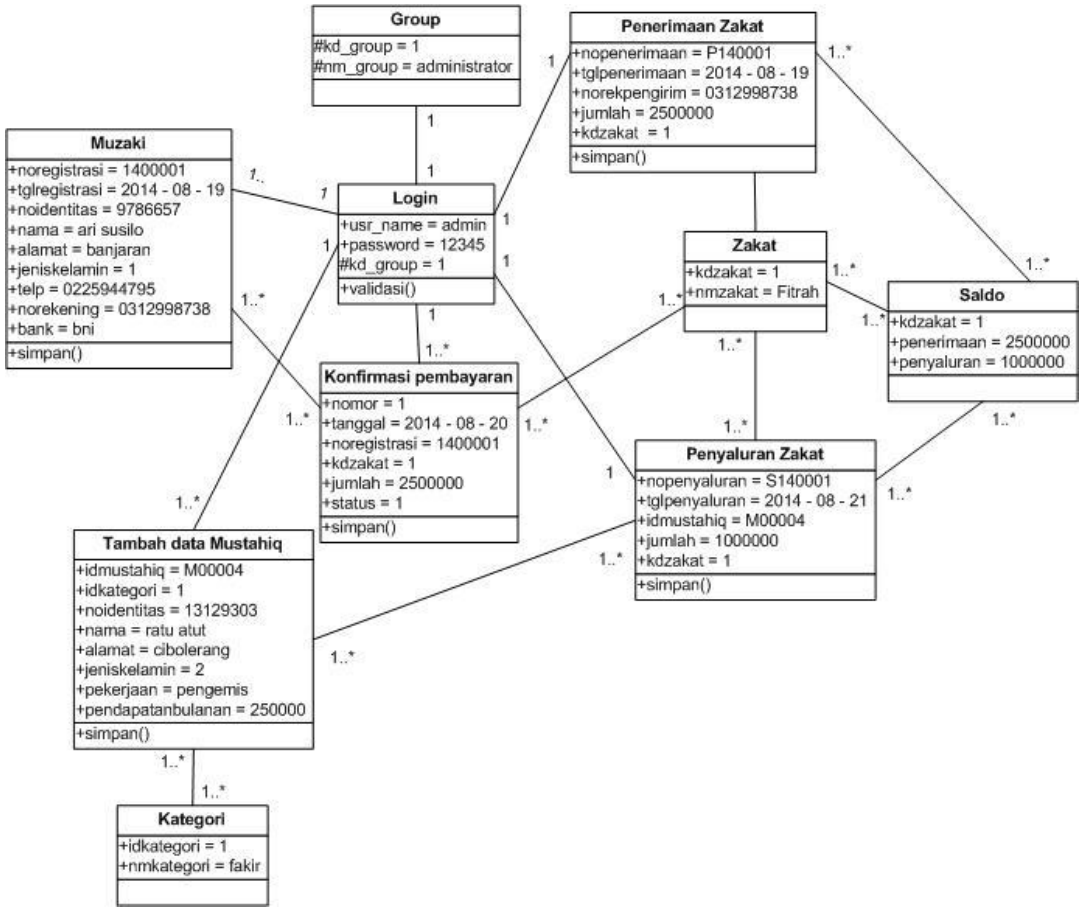
Gambar 3.2 Diagram Use Case yang sedang Berjalan



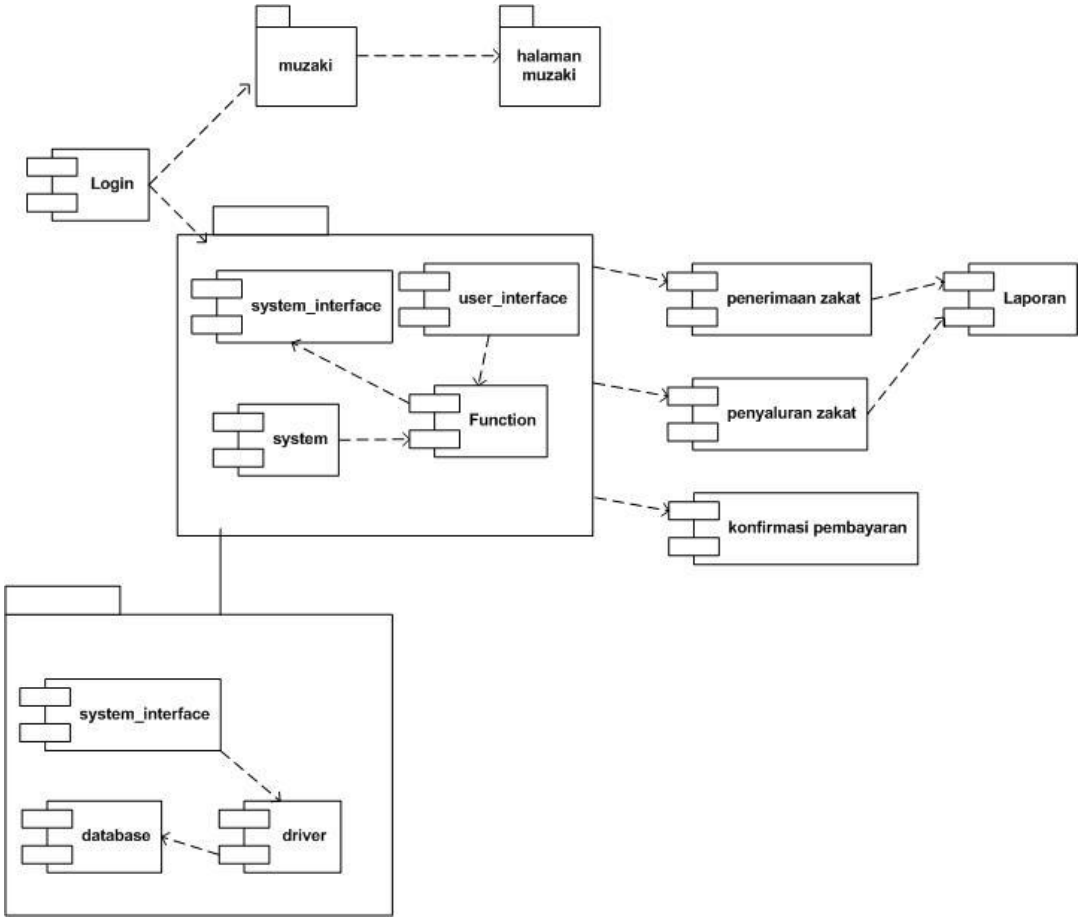
Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem yang Diusulkan



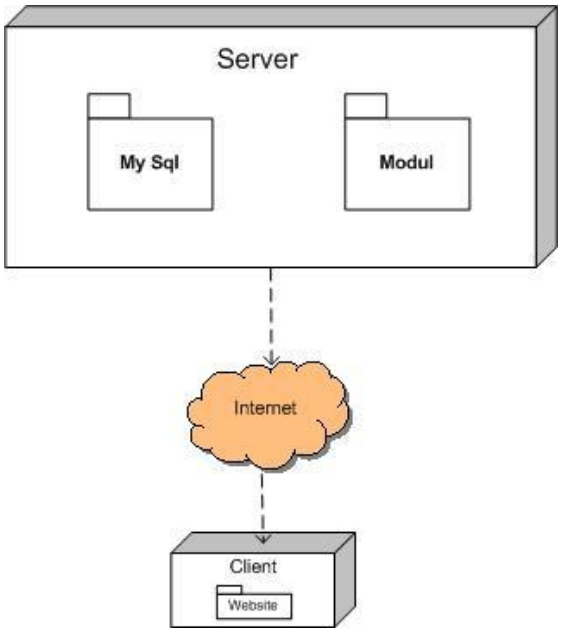
Gambar 4.2 Class Diagram



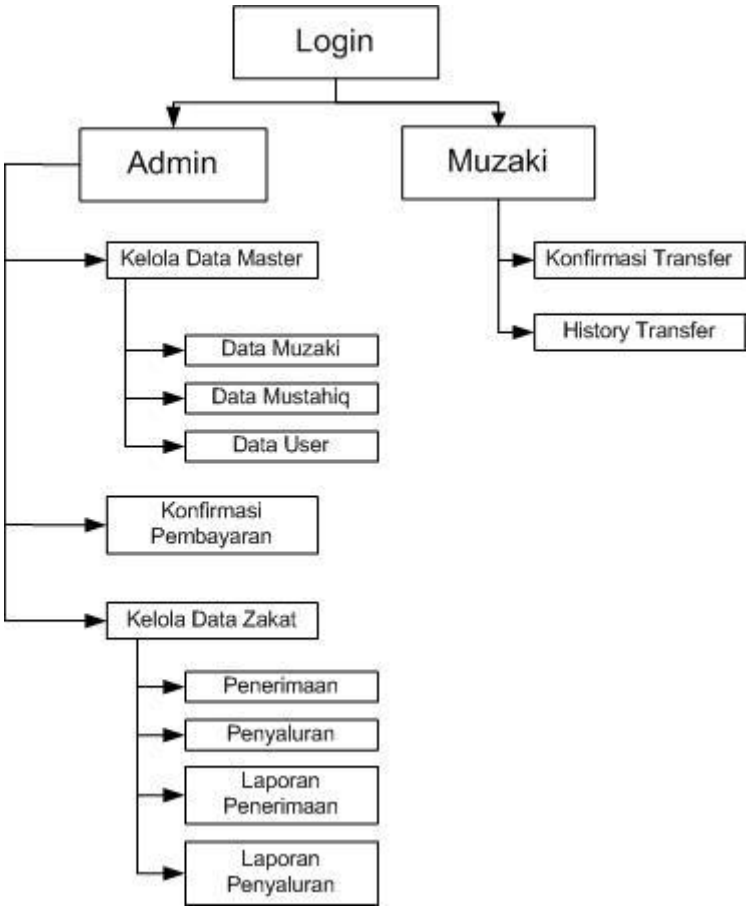
Gambar 4.3 Object Diagram



Gambar 4.4 Component Diagram



Gambar 4.5 Deployment Diagram



Gambar 4.6 Struktur Menu

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Evaluasi Sistem Informasi yang Berjalan

NO	Permasalah	Bagian	Solusi
1	Proses administrasi penitipan Zakat dilakukan secara manual menggunakan Formulir.	Amilin	Pembuatan Website *e-zakat* dengan sistem yang terintegrasi dengan database yang mempermudah proses administrasi.
2	Proses klasifikasi antara Muzaqi dan Mustahiq dilakukan secara manual dan memakan waktu yang lama.	Operator	Membuat Sistem terintegrasi serta menghilangkan beberapa aktor dalam proses pembayaran dan penitipan Zakat .
3	Perhitungan Zakat yang masih dilakukan secara manual, memerlukan waktu yang lama, dan sering terjadi kesalahan karena human errors.	Admin	Membuat sistem yang terintegrasi yang dapat menghitung Zakat secara tepat dan cepat.

4	Tidak adanya bukti penitipan Zakat yang diterima oleh Muzaqi.	Amilin	Membuat Sistem Informasi yang dapat secara otomatis membuat bukti penitipan Zakat.
5	Terlalu banyak petugas yang dapat menimbulkan kesalahan dalam input data.	Amilin dan Operator	Menghilangkan beberapa aktor dalam pengolahan zakat dan beralih menggunakan system informasi yang baik dan terintegrasi, sehingga tidak terjadinya kesalahan.