DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
ABSTRAK i
***ABSTRACT* ..... ii**
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii

BAB I PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang Penelitian 1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3
1.3. Maksud & Tujuan Penelitian 4
1.4. Kegunaan Penelitian 4
1.4.1. Kegunaan Praktis 4
1.4.2 Kegunaan Akademis 5
1.5. Batasan Masalah 6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 7
1.7. Sistematika Penulisan 8
1.7.1. Pendahuluan 8
1.7.2. Landasan Teori 9
1.7.3. Objek dan Metode Penelitian 10
1.7.4. Hasil dan Pembahasan 11
1.7.5. Kesimpulan dan Saran 12

BAB II LANDASAN TEORI
2.1. Konsep Dasar Sistem 13
2.1.1. Pengertian Sistem 13
2.1.2. Elemen Sistem 14
2.1.3. Karakteristik Sistem 17
2.2. Konsep Dasar Informasi 18
2.2.1. Pengertian Informasi 18
2.2.2. Karakteristik Informasi 23
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi 24
2.4. Konsep Dasar Zakat 26
2.4.1. Pengertian Zakat 26
2.4.2. Macam macam Zakat 28
2.4.3. Orang yang Berhak Menerima Zakat 29
2.4.4. Perhitungan Zakat 31
2.5. Website 42
2.6. Web Server XAMPP 43
2.7. MySQL 43
2.8. PHP 44

2.9. Code Igniter 45
2.10. Unified Modeling Language (UML) 45

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 48
3.1.1. Sejarah 48
3.1.2. Visi & Misi 49
3.1.3. Struktur Organisasi 50
3.2. Metode Penelitian 52
3.2.1. Metode Penelitian 52
3.2.2. Desain Penelitian 53
3.2.3. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 54
3.2.3.1. Sumber Data Primer 54
3.2.3.2. Sumber Data Sekunder 56
3.2.4. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 57
3.2.4.1. Metode Pendekatan Sistem 57
3.2.4.2. Metode Pengembangan Sistem 58
3.2.4.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 59
3.3. Analisis Sistem yang sedang Berjalan 62
3.3.1. Analisis Prosedur yang sedang Berjalan 63
3.3.1.1 Use Case Diagram 65
3.3.1.2 Skenario Use Case 66
3.3.1.3 Activity Diagram 70
3.3.2. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan 76

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem 79
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 79
4.1.2. Gambaran Umum Sistem 80
4.1.3. Perancangan Sistem yang Diusulkan 80
4.1.3.1. Use Case Diagram 81
4.1.3.2. Definisi Use Case 83
4.1.3.3. Activity Diagram 91
4.1.3.4. Sequence Diagram 104
4.1.3.5. Class Diagram 116
4.1.3.6. Object Diagram 117
4.1.3.7. Component Diagram 118
4.1.3.8. Deployment Diagram 119
4.1.4. Struktur File 120
4.2. Perancangan Antar Muka 127
4.2.1. Struktur Menu 127
4.2.2. Perancangan Input 128
4.2.3. Perancangan Output 135

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 136
4.4. Implementasi 137
4.4.1. Implementasi Perangkat Lunak 137
4.4.2. Implementasi Perangkat Keras 138
4.4.3. Implementasi Antar Muka 139
4.4. Pengujian 149
4.4.1. Rencana Pengujian 149
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian 150
4.4.3. Kesimpulan dan Hasil Pengujian 153

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 154
5.2. Saran 155

DAFTAR PUSTAKA 156
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Nama Gambar** **Hal**

Gambar 2.1. Siklus Informasi 14
Gambar 3.1 Struktur Organisasi..... 50
Gambar 3.2 Model Prototype..... 58
Gambar 3.3 Diagram Use Case Sistem yang Berjalan..... 65
Gambar 3.4 Diagram Activity Registrasi Zakat..... 71
Gambar 3.5 Diagram Actifity Kelola Data Mustahiq 72
Gambar 3.6 Diagram Actifity Klasifikasi Data..... 73
Gambar 3.7 Diagram Actifity Rekapitulasi 74
Gambar 3.8 Diagram Actifity Distribusi Zakat..... 75
Gambar 4.1 Use case Diusulkan..... 82
Gambar 4.2 Registrasi 92
Gambar 4.3 Login Muzaki 93
Gambar 4.4 Konfirmasi Tansfer..... 94
Gambar 4.5 Login Admin 95
Gambar 4.6 Kelola Data Muzaki 96
Gambar 4.7 Kelola Data Mustahiq..... 97
Gambar 4.8 Kelola Data User 98
Gambar 4.9 Konfirmasi Pembayaran..... 99
Gambar 4.10 Penerimaan Zakat..... 100
Gambar 4.11 Penyaluran Zakat..... 101
Gambar 4.12 Cetak Laporan Penerimaan Zakat..... 102
Gambar 4.13 Cetak Laporan Penyaluran Zakat 103
Gambar 4.14 Sequence Diagram Registrasi..... 105
Gambar 4.15 Sequence Diagram Login Muzaki 106
Gambar 4.16 Sequence Diagram Konfirmasi Transfer 107
Gambar 4.17 Sequence Diagram Login Admin..... 108
Gambar 4.18 Sequence Diagram Kelola Data Muzaki 109
Gambar 4.19 Sequence Diagram Kelola Data Mustahiq 110
Gambar 4.20 Sequence Diagram Kelola Data User..... 111
Gambar 4.21 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran..... 112
Gambar 4.22 Sequence Diagram Penerimaan Zakat..... 113
Gambar 4.23 Sequence Diagram Penyaluran Zakat 114
Gambar 4.24 Sequence Diagram Cetak Laporan Penerimaan..... 115
Gambar 4.25 Sequence Diagram Cetak Laporan Penyaluran..... 116
Gambar 4.26 Class Diagram..... 117
Gambar 4.27 Object Diagram..... 118
Gambar 4.28 Component Diagram..... 119
Gambar 4.29 Deployment Diagram..... 120
Gambar 4.30 Struktur Menu 127
Gambar 4.31 Registrasi..... 128
Gambar 4.32 Login 129
Gambar 4.33 Konfirmasi Transfer..... 129

Gambar 4.34 Tambah Data Muzaki 130
Gambar 4.35 Edit Data Muzaki 131
Gambar 4.36 Tambah Data Mustahiq 132
Gambar 4.37 Edit Data Mustahiq 133
Gambar 4.38 Penerimaan Zakat 134
Gambar 4.39 Penyaluran Zakat 135
Gambar 4.40 Laporan Penerimaan Zakat 136
Gambar 4.41 Laporan Penyaluran Zakat 136
Gambar 4.42 Perancangan Arsitektur Jaringan 137
Gambar 4.43 Halaman Utama 140
Gambar 4.44 Login 140
Gambar 4.45 Registrasi 141
Gambar 4.46 Halaman Muzaki 142
Gambar 4.47 Konfirmasi Transfer 142
Gambar 4.48 Halaman Admin 143
Gambar 4.49 Tambah Data Muzaki 144
Gambar 4.50 Edit Data Muzaki 145
Gambar 4.51 Tambah Data Mustahiq 145
Gambar 4.52 Edit Data Mustahiq 146
Gambar 4.53 Edit Data User 146
Gambar 4.54 Konfirmasi Pembayaran 147
Gambar 4.55 Penerimaan Zakat 147
Gambar 4.56 Penyaluran Zakat 148
Gambar 4.57 Laporan Penerimaan 148
Gambar 4.58 Laporan Penyaluran 149

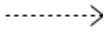
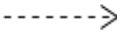
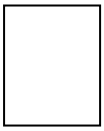
DAFTAR TABEL

Tabel Nama Tabel Hal

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian 7
Tabel 2.1 Zakat Unta 34
Tabel 2.2 Zakat Sapi 35
Tabel 2.3 Zakat Kambing 36
Tabel 2.4 Zakat Hasil Tambang 41
Tabel 3.1 Sekenario Use Case Registrasi Zakat 66
Tabel 3.2 Sekenario Use Case Kelola Data Mustahiq 67
Tabel 3.3 Sekenario Use Case Klasifikasi Data 68
Tabel 3.4 Sekenario Use Case Rekapitulasi 68
Tabel 3.5 Sekenario Use Case Distribusi Zakat 69
Tabel 3.6 Evaluasi Sistem yang Berjalan 76
Tabel 4.1 Tabel Aktor 82
Tabel 4.2 Definisi Use Case 83
Tabel 4.3 Sekenario Use Case Registrasi Zakat 84
Tabel 4.4 Sekenario Use Case Login 85
Tabel 4.5 Sekenario Use Case Konfirmasi Transfer 86
Tabel 4.6 Sekenario Use Case Login Admin 86
Tabel 4.7 Sekenario Use Case Kelola Data Muzaki 87
Tabel 4.8 Sekenario Use Case Kelola Data Mustahiq 87
Tabel 4.9 Sekenario Use Case Kelola Data User 88
Tabel 4.10 Sekenario Use Case Konfirmasi Pembayaran 88
Tabel 4.11 Sekenario Use Case Penerimaan Zakat 89
Tabel 4.12 Sekenario Use Case Penyaluran Zakat 89
Tabel 4.13 Sekenario Use Case Cetak Laporan Penerimaan Zakat 90
Tabel 4.14 Sekenario Use Case Cetak Laporan Penyaluran Zakat 91
Tabel 4.15 Login 121
Tabel 4.16 Group 121
Tabel 4.17 Muzaki 122
Tabel 4.18 Mustahiq 122
Tabel 4.19 Zakat 123
Tabel 4.20 Penerimaan 124
Tabel 4.21 Penyaluran 124
Tabel 4.22 Saldo 125
Tabel 4.23 Konfirmasi 126
Tabel 4.24 Kategori 126
Tabel 4.25 Rencana Pengujian 149
Tabel 4.26 Login 150
Tabel 4.27 Registrasi 151
Tabel 4.28 Kelola Data Master 151
Tabel 4.29 Kelola Data Zakat 152
Tabel 4.30 Cetak Laporan 153

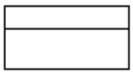
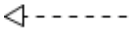
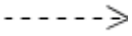
DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram

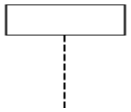
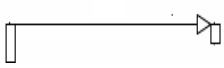
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actor*	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
2		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*).
3		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
4		*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*.
5		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).

10		*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

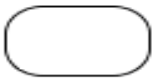
Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
2		*Nary Association*	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		*Collaboration*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		*Realization*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

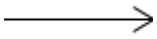
Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*LifeLine*	Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Simbol Actifity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actifity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		*Action*	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		*Initial Node*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		*Actifity Final Node*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		*Fork Node*	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Simbol StateChart Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*State*	Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek.
2		*Initial Pseudo State*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3		*Final State*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
4		*Transition*	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya
5		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
6		*Node*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.