

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi terasa begitu bersahabat kehadirannya. Berbagai kebutuhan dapat terpenuhi dengan mudah, *smartphone* saat ini berkembang dan sangat diminati oleh masyarakat, terutama masyarakat Muslim karena beragam fitur, daya tarik dan manfaat tersendiri bagi penggunanya, sistem operasi *smartphone* yang sangat diminati adalah sistem operasi *Android*. Berbagai keunggulan dari sistem operasi *Android* salah satunya adalah dapat mengubah tampilan *smartphone* sesuai keinginan *user* dan banyak aplikasi yang sudah tersedia di *Play Store* untuk memudahkan *user* terutama aktivitas beribadah.

Ibadah dalam islam adalah pelaksanaan segala macam perbuatan yang diperintahkan oleh agama untuk mengatur hubungan seseorang dengan Allah SWT dan sebagai ujian terhadap kebenaran dan kekuatan iman dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk ibadah dalam Islam yang membawa spirit sosial dan sangat simbolik untuk kesadaran akan kehadiran Allah SWT dalam hidup manusia adalah ibadah kurban. Ibadah kurban bukan hanya ritual persembahan untuk meningkatkan kualitas spiritual dan bukan cara untuk memperoleh kepuasan batin karena sudah naik ke langit, dengan ibadah kurban masyarakat Muslim dapat memperkuat kepekaan sosialnya (Basyir, 2012).

Masyarakat yang ingin berkorban memiliki keluhan karena uang yang terkumpul tidak menyadari digunakan untuk keperluan lain-lain. Selain itu masyarakat tidak bisa menjaga uang tabungannya, sehingga uang tabungan tidak ada penambahan yang pasti. Dengan cara menabung yang rutin tiap bulannya masyarakat merasa terbantu untuk pembelian hewan kurban di hari raya Idul Adha yang akan datang, akan tetapi masih memiliki beberapa kekurangan yaitu uang tabungan yang sering digunakan maupun di ambil sehingga uang tersebut tidak digunakan untuk berkorban, selanjutnya terkait harga hewan kurban yang tiap tahunnya semakin mahal.

Tabungan kurban digital merupakan solusi alternatif guna mengumpulkan uang dengan cara menabung di aplikasi, uang yang sudah terkumpul di aplikasi tidak bisa di ambil maupun digunakan sampai waktu hari raya Idul Adha, dengan cara ini masyarakat tidak tergoda untuk menggunakan uang tabungan yang sudah terkumpul untuk digunakan keperluan selain kurban.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan masalah untuk Tugas Akhir yaitu, bagaimana membuat aplikasi tabungan kurban digital berbasis *mobile*?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang akan dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat aplikasi tabungan kurban digital berbasis *mobile* yang dapat digunakan oleh masyarakat Muslim.

Manfaat dari tugas akhir ini adalah:

- a) Adanya alternatif tabungan kurban digital bagi masyarakat Muslim untuk melakukan ibadah kurban.
- b) Membantu masyarakat Muslim mengumpulkan uang menggunakan aplikasi untuk membeli hewan kurban.

1.4 Ruang Lingkup

Agar pengerjaan tugas akhir ini menjadi lebih terarah dan mendapatkan hasil yang lebih spesifik, maka sistem yang dirancang memiliki batasan pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

- a) Melakukan registrasi nasabah.
- b) Dapat melakukan transaksi menabung.
- c) Menampilkan saldo dan riwayat transaksi tabungan.
- d) Proses pembayaran melalui transfer bank.
- e) Penarikan saldo dilakukan sebulan menuju hari raya Idul Adha.
- f) Hasil tabungan dapat digunakan membeli hewan kurban melalui aplikasi atau menarik saldo tabungan dan membeli hewan ditempat lain.
- g) Pengelola aplikasi seluruhnya dilakukan oleh *admin*.
- h) Aplikasi diakses menggunakan *smartphone* android.
- i) Aplikasi dirancang menggunakan bahasa pemrograman Dart dan *framework* Flutter.
- j) Cakupan area pembelian hewan kurban di wilayah Tangerang Selatan.

1.5 Metodologi

Dalam rancang bangun aplikasi ini, metodologi perancangan aplikasi yang digunakan adalah.

a) Studi Literatur

Bentuk pencarian informasi dengan cara membaca / mengambil informasi dari makalah, jurnal ilmiah, buku dan juga memanfaatkan internet sebagai sumber informasi yang memiliki keterkaitan dengan *Mobile App*, *Application Programming Interface (API)* dan *framework Flutter*.

b) Analisis Kebutuhan dan Perancangan Perangkat Sistem

Melakukan analisis masalah, analisis fungsional dan analisis kebutuhan teknis terhadap kebutuhan sistem, mengidentifikasi kebutuhan informasi berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dan merancang arsitektur sistem seperti perancangan aplikasi, dan perancangan antarmuka.

c) Implementasi

Mengimplementasikan hasil rancangan pada tahap perancangan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Dart dan *framework Flutter* untuk tampilan antarmuka, selain itu penghubung antara *mobile* dan *server* menggunakan REST API yang diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)* dengan *framework CodeIgniter*, dan implementasi *database* menggunakan *My SQL*.

d) Pengujian

Pengujian meliputi uji coba aplikasi yang sudah diimplementasikan, fitur utama dari aplikasi yakni, menabung uang atau mengambil uang untuk membeli hewan kurban dan pembelian hewan kurban secara langsung di aplikasi. Hasil pengujian menggunakan aplikasi Postman dan metode *Black Box* untuk di setiap fungsi yang berada di dalam aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan laporan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bab yang tersusun antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan tentang teori yang berhubungan dengan menunjang penulisan tugas akhir.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab berisi penjelasan tentang analisis dari sistem yang ingin dibuat, diagram aliran data dan permasalahan yang ada serta solusi rancangan sistem yang diusulkan. Analisis sistem yang dilakukan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang hasil implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang telah dilakukan sebelumnya dengan hasil implementasi dan memaparkan pengujian terhadap sistem yang telah dikembangkan dengan fase-fase dan metode *Agile* yang relevan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran perbaikan dan pengembangan sistem ke depannya

