

MOBILE APPLICATION SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN PENYEBARAN INFORMASI TAKMIR DAN LEMBAGA AMIL ZAKAT MASJID BAITURAHMAN SEMARANG

Priyo Sidik Sasongko, Helmie Arif Wibawa, Ragil Saputra

Staf Pengajar Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro
Semarang, Indonesia

Abstrak

Yayasan Pusat Kajian dan Pengembangan Islam Baiturrahman Semarang menaungi 2 lembaga utama dalam pengelolaan masjid Raya Baiturrahman Semarang yaitu lembaga Takmir dan LAZIZBA. Kedua lembaga ini mempunyai peran yang masing-masing berbeda. Lembaga Takmir bertugas mengelola kegiatan keagamaan yang dilaksanakan di masjid Baiturrahman secara umum sedangkan LAZIZBA bertugas untuk mengumpulkan dan menyalurkan dana infaq, zakat dan sadaqah. Informasi kegiatan yang dilaksanakan di masjid diupayakan untuk dapat sepenuhnya tersampaikan pada masyarakat secara luas. Demikian juga dalam hal edukasi pada masyarakat, terlebih lagi dalam hal zakat. Nilai pengumpulan zakat yang diperoleh seluruh laziz di wilayah Semarang masih menunjukkan angka yang kecil yaitu 10% dari total dana yang seharusnya dapat dihimpun. Beberapa penyebabnya adalah informasi yang kurang meluas tentang tempat-tempat pengumpulan dan penyaluran zakat dan kurangnya edukasi tentang zakat yang sampai pada masyarakat. Oleh karena itu seiring dengan semakin maraknya penggunaan perangkat mobile pada masyarakat akan diusahakan untuk lebih memperluas cakupan penyebaran informasi dan edukasi tentang kegiatan masjid dan zakat pada masyarakat. Aplikasi mobile untuk menyampaikan informasi dan edukasi tentang kegiatan masjid Baiturrahman dan zakat telah dibangun dan memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya dimanapun dan kapanpun dengan empat kategori pengguna, yaitu :superadmin, admin sistem, muzakki, dan muztahiq. Aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan sistem yang sudah ada sebelumnya.

Kata Kunci : Aplikasi mobile, masjid, muzakki, muztahiq, LAZIZBA.

1. PENDAHULUAN

Masjid sebagai salah satu tempat ibadah memiliki peran sangat signifikan terhadap pemberdayaan dan peningkatan kualitas hidup masyarakat baik sisi rohaniah maupun jasmaniah. Kualitas rohaniah ditingkatkan dengan adanya kegiatan ibadah dan pendidikan agama di masjid yang diselenggarakan oleh takmir masjid. Sedangkan sisi jasmaniah diperankan oleh adanya zakat dan shadaqah dari masyarakat mampu ke masyarakat yang tidak mampu melalui badan zakat yang dibentuk oleh masjid tersebut.

Takmir dan Lembaga Amir Zakat di Masjid perlu melakukan koordinasi dan sinkronisasi dalam pelaksanaan dan pengaturan ibadah maupun penerimaan dan penyaluran zakat. Pada awalnya pencatatan kegiatan ibadah maupun zakat dilakukan secara manual sehingga sering

terjadi kesalahan jadwal maupun kesalahan perhitungan. Selain itu untuk sosialisasi adanya kegiatan pengajian maupun ibadah lain masih dilakukan secara manual seperti penempelan sepanduk maupun papan pengumuman dan undangan kepada jamaah masjid lainnya, sehingga masih kurang efektif dan menyebar secara menyeluruh. Pencatatan atas zakat fitrah, fidyah maupun shadaqah dan infak dilakukan secara manual sehingga rawan terjadi kesalahan.

Oleh karena itu, Takmir dan Lembaga Amil Zakat tersebut memerlukan sistem yang dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat sehingga pelayanan yang cepat dan akurat, Data yang transparan, Buku Panduan ZIS yang didistribusikan kepada muzakki, Laporan Penggunaan dan Penyaluran Zakat dari tahun sebelumnya yang didistribusikan kepada muzakki. Selain itu juga LAZISBA telah

memiliki web site sebagai wahana penyebaran informasi. Namun dari informasi yang diberikan pihak LAZIZBA, angka pengumpulan dan penyerapan dana zakat dari masyarakat yang berhasil dilaksanakan baik oleh LAZIZBA maupun LAZIS yang lain masih relatif sangat kecil yaitu hanya berkisar 10 % dari besar dana yang seharusnya dapat terkumpul, hal ini disebabkan karena masih kurangnya edukasi tentang zakat ke masyarakat, sehingga perlu untuk menambah sarana edukasi dan informasi Takmir dan lazis dalam hal ini LAZIZBA dalam bentuk yang lebih mudah diakses yaitu berupa aplikasi mobile.

2. METODE PELAKSANAAN

Solusi untuk permasalahan pada LAZISBA Masjid Raya Baiturrahman Semarang dengan membangun aplikasi mobile untuk SiZakat. Pengembangan aplikasi mobile tersebut dikembangkan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Studi terkait dengan aspek-aspek pembayaran dan informasi zakat pada LAZISBA Masjid Raya Baiturrahman Semarang.

Tahapan ini merupakan tahapan paling awal yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai data terkait dengan aspek pembayaran, penyebaran informasi zakat, sedekah dan informasi zakat sesuai dengan lingkup pekerjaan LAZISBA. Tim mencermati proses penyebaran informasi zakat dan proses pembayaran zakat berlaku untuk menggali permasalahan, menggali kebutuhan LAZISBA dan kemudian mengkaitkan dengan solusi berbasis teknologi informasi.

Luaran dari tahapan ini adalah spesifikasi kebutuhan aplikasi mobile SiZakat secara detail, baik kebutuhan fungsional maupun non-fungsional aplikasi mobile. Kebutuhan fungsional terkait dengan fitur-fitur yang bisa dilakukan aplikasi. Sedangkan kebutuhan non-fungsional terkait dengan kebutuhan di luar kebutuhan fungsional yang mendukung kebutuhan fungsional seperti kebutuhan dalam hal penggunaan aplikasi (*usability*), performa aplikasi, ketersediaan (*availability*), dan keamanan (*security*).

2. Pembangunan aplikasi mobile

Pembangunan aplikasi mobile mengedepankan pembangunan untuk mendukung penyebaran informasi zakat dan proses pembayaran zakat kepada muzakki. Namun sebelumnya, harus dibangun fitur dasar untuk mendefinisikan peranan pengguna aplikasi. Pendefinisian peranan pengguna ini penting untuk membedakan peranan pengguna aplikasi mobile ini. Prioritas dan alur pengembangan ditunjukkan pada gambar 1. Aplikasi yang akan dibangun merupakan perangkat lunak aplikasi mobile. Dari aspek pengembangan perangkat lunak, aplikasi mobile ini dibangun menggunakan model proses sekuensial linier (*Waterfall Model*) sebagai metode pengembangan perangkat lunak.

Model sekuensial linier menurut Pressman (2005) menyatakan bahwa pengembangan perangkat lunak dilakukan secara sistematis dan sekuensial yang mulai dari tahap analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah :



Gambar 1. Prioritas pengembangan aplikasi mobile untuk LAZISBA

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Pengumpulan kebutuhan dilakukan untuk memahami sifat program yang dibangun. Analisis harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan antarmuka yang diperlukan. Kebutuhan untuk sistem maupun perangkat lunak didokumentasikan dan dilihat lagi dengan user.

b. Perancangan

Perancangan perangkat lunak melalui proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda, struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Proses perancangan menerjemahkan kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan implementasi. Perancangan didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.

c. Implementasi

Perancangan diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan implementasi dapat diselesaikan secara mekanis.

d. Pengujian

Sekali implementasi dibuat, pengujian aplikasi mobile dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

3. Arsitektur Aplikasi Mobile



Gambar 2. Arsitektur aplikasi mobile yang dibangun (Safaat, Nazruddin: 2012).

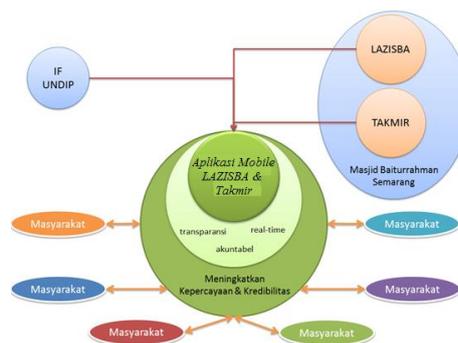
4. Sosialisasi *mobile application* kepada masyarakat

Sosialisasi aplikasi zakat yang berbentuk *mobile application* kepada masyarakat dapat dilakukan dengan memberikan informasi melalui pemberitaan pada website yang ada atau dengan menggunakan sistem informasi zakat LAZIZBA. Sosialisasi yang dilakukan dengan menggunakan media online seperti itu memungkinkan penyebaran informasi yang lebih cepat dibanding dengan manual atau konvensional dimana apabila ingin menyampaikan sebuah informasi menggunakan selebaran atau brosur-brosur.

Dengan adanya aplikasi mobile dapat dilakukan untuk menyebarkan informasi-informasi mengenai zakat mampu memberikan informasi dengan cepat kepada masyarakat sehingga masyarakat tersebut dapat segera menggunakan aplikasi tersebut.

3. ANALISIS HASIL

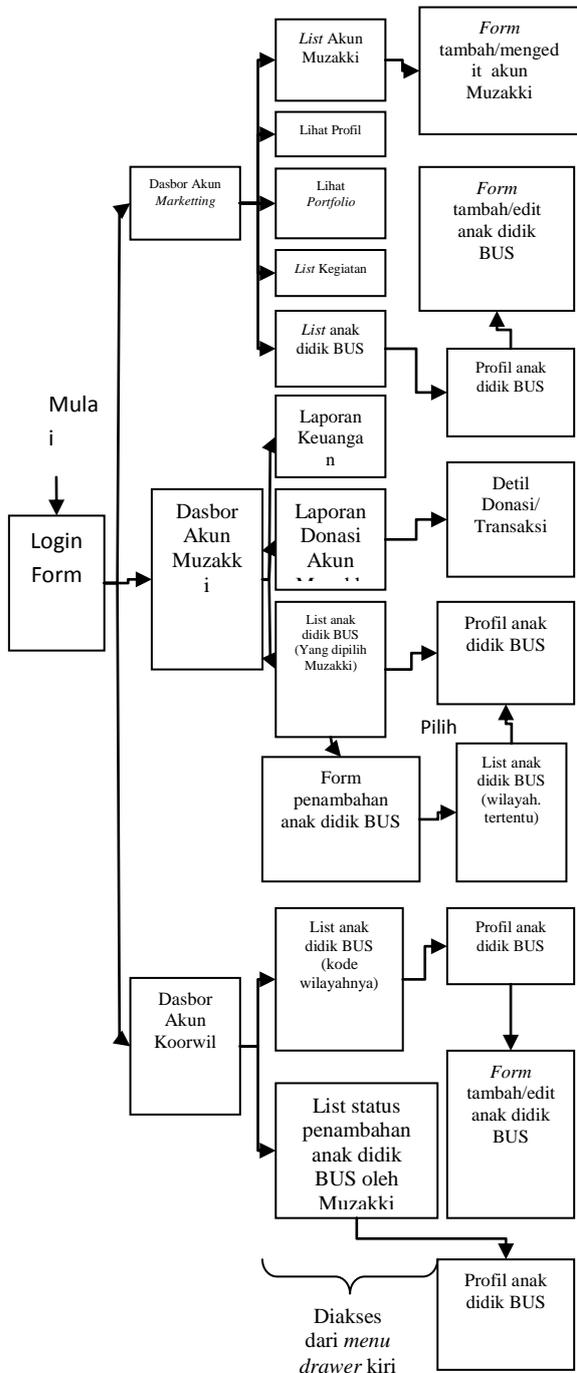
Inovasi solusi yang ditawarkan oleh Tim pengabdian masyarakat Jurusan Informatika UNDIP kepada Masjid Raya Baiturrahman Semarang adalah melakukan pembuatan aplikasi Mobile yang diintegrasikan terhadap perangkat lunak /sistem yang sudah dimiliki oleh Takmir dan LAZISBA Masjid Raya Baiturrahman Semarang. Gambar 3 ini merupakan inovasi.



Gambar 3 . Diagram inovasi solusi Aplikasi Mobile TAKMIR dan LAZISBA

Adapun Rancangan Interface Aplikasi *Mobile* SIZakat Lazisba Sebagai Media Edukasi dan Penyebaran Informasi Takmir dan Lembaga Amil Zakat Masjid Baiturrahman Semarang.

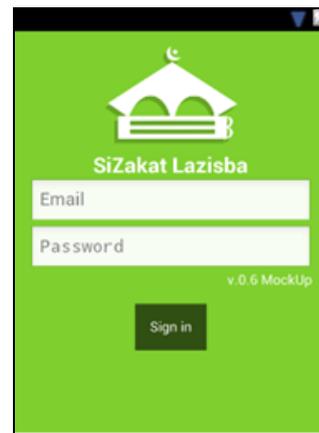
A. Rancangan Alur *Interface* Aplikasi *Mobile* SiZakat Lazisba Sebagai Media Edukasi dan Penyebaran Informasi Takmir dan Lembaga Amil Zakat Masjid Baiturahman Semarang.



Gambar.4. Alur *Interface* Aplikasi *Mobile* SiZakat Lazisba

B. Tampilan *Interface* Aplikasi *Mobile* SiZakat Lazisba Sebagai Media Edukasi dan Penyebaran Informasi Takmir dan Lembaga Amil Zakat Masjid Baiturahman Semarang.

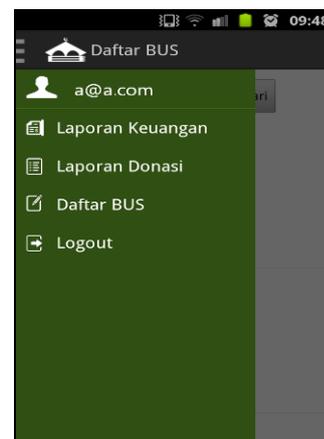
1. Tampilan Form Login



Gambar 5. Tampilan form login

- Pertama kali *user* akan dihadapkan pada halaman login jika belum terdapat sesi yang aktif.
- Setelah *user* berhasil login, sesi akan terbuat. Sesi akan ditutup jika *user* melakukan *logout*

2. Tampilan menu (*menu drawer*)



Gambar 6. Tampilan menu

- Menu pada top-level setiap akun diletakkan di menu drawer. *User* dapat mengakses menu ini dengan *swipe screen* dari sisi kiri

ke tengah, atau menekan icon menu di pojok kiri atas.

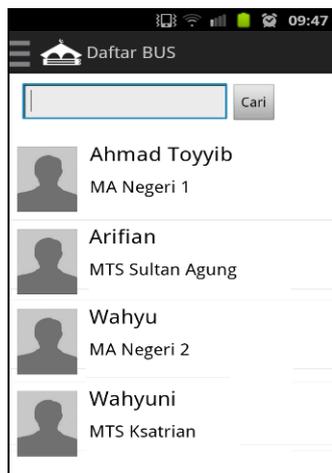
- Menu drawer dapat ditutup kembali dengan menekan tombol 'back'.
 - Menu yang terdapat pada drawer ini akan berbeda-beda sesuai jenis akun yang sedang login (koorwil/muzakki/marketing)
3. Halaman laporan keuangan



Gambar 7. Tampilan halaman laporan keuangan

- Halaman ini menampilkan laporan keuangan LAZIS. Pengguna dapat melihat laporan keuangan bulan lain dengan memilih bulan dan tahun dengan menge-tap pada label nama bulan di bagian header.

4. Halaman daftar anak didik BUS



Gambar 8. Tampilan halaman daftar anak didik

- Halaman ini menampilkan list anak didik BUS.
- Komponen yang ditampilkan adalah foto, nama serta asal anak didik BUS. Setiap item adalah selectable, dan memilih item sehingga membawa pengguna ke halaman profil anak didik yang terkait.
- Terdapat fitur pencarian berdasarkan nama/opsi lain agar mempermudah pengguna dalam mengeksplorasi daftar.

5. Halaman profil anak didik BUS



Gambar 9. Tampilan halaman profil anak

- Halaman ini menampilkan profil dari anak didik BUS berupa foto, informasi anak didik dan serta prestasi anak didik.
- Tampilan prestasi ditampilkan dalam dua kategori, yaitu dalam bidang akademik (nilai rapor, ranking, dsb) dan non-akademik (hafalan Al-Qur'an, prestasi memenangkan lomba, dsb).

C. Sosialisasi Aplikasi Mobile Aplikasi Mobile Sizakat Lazisba Sebagai Media Edukasi Dan Penyebaran Informasi Takmir Dan Lembaga Amil Zakat Masjid Baiturahman Semarang

Berkaitan dengan penggunaan Aplikasi Mobile yang telah dikembangkan, maka sosialisasi dilaksanakan dengan dua metode, yaitu :

1. Pelatihan aplikasi Mobile sizarakat Lazisba sebagai media edukasi dan penyebaran informasi takmir dan lembaga amil zakat masjid Baiturahman Semarang. Pelatihan ini dilakukan kepada staf yang telah ditentukan sebagai super admin dan admin lembaga zakat dengan simulasi secara langsung dan panduan manual cara penggunaan sistem.
2. Publikasi aplikasi Mobile sizarakat Lazisba sebagai media edukasi dan penyebaran informasi takmir dan lembaga amil zakat masjid Baiturahman Semarang.

Publikasi diadakan dengan maksud memberikan informasi kepada masyarakat luas atas sistem yang telah dibangun sehingga dapat segera dimanfaatkan. Publikasi dilakukan dengan cara membuat baliho/spanduk dan diletakkan di tempat yang strategis sehingga mudah dibaca oleh masyarakat, serta mempublikasikan dalam jurnal ilmiah.

4. KESIMPULAN

Aplikasi Mobile pengelolaan Zakat yang telah dibangun diharapkan digunakan oleh Takmir dan Lembaga Amil Zakat Masjid Baiturahman Semarang sehingga dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang informasi zakat LAZIZBA. Demikian juga, kalangan masyarakat dapat mengakses informasi mengenai zakat dengan cepat kepada masyarakat secara efisien dan efektif dengan dukungan teknologi informasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1.] Alter, S. (2002). The Work System Method for Understanding Information Systems and Information System Research. Communications of the Association for Information Systems vol 9, 90-104.
- [2.] Aziz, Abdul, 2007, "20 Fatwa Pilihan Seputar Hukum Zakat", <http://shirotholmustaqim.files.wordpress.com/2009/11/20-fatwa-pilihan-seputar-zakat.pdf> (diakses 25 April 2013)
- [3.] Aziz, Abdul, 2009, "Zakat", http://ia600504.us.archive.org/15/items/Zakat_228/Zakat.pdf (diakses 25 April 2013)
- [4.] Havner, A. e. (2004). Design Science in Information Systems Research. MIS Quarterly 128, 75-106.
- [5.] Jim Davis, G. J. (2006). Information Revolution Model: Using The Information Evolution Model To Grow Your Business. John Wiley & sons, Inc.
- [6.] Motiwalla Luvai F.2005."Mobile Learning : A Framework and Evaluation".United States : University of Massachusetts Lowell College of Management
- [7.] Pressman R. S..2005. "Software Engineering : A Practitioner's Approach (6th ed.)", New York, United States of America: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- [8.] Salim., Hasan, Ali, 2004, "Zakat Fitrah Seperti Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wasallam", <http://199.91.152.155/yambmiahsxig/xo3pt99k9hhnsbw/zakat-fitri.pdf> (diakses 25 April 2013)
- [9.] Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 tentang Pengelolaan Zakat.