

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Zakat adalah rukun islam ketiga. Tentunya sebagai muslim membayar zakat sudah menjadi kewajiban. Zakat diambil dari sebagian harta setiap muslim yang memenuhi syarat tertentu dan akan diberikan kepada orang-orang dengan syarat tertentu pula. Utamanya, zakat terdapat dua jenis yaitu Zakat Maal dan Zakat Nafs atau disebut juga Zakat Fitrah. Setiap tahunnya muslim yang memenuhi syarat untuk membayar zakat akan membayarkan zakatnya pada Badan Amil Zakat. Badan Amil Zakat mengumpulkan zakat dan menyalurkannya kepada orang-orang yang berhak menerima zakat. Namun permasalahan yang sering dihadapi Badan Amil Zakat adalah masalah administrasi. Administrasi konvensional kebanyakan masih menggunakan perangkat lunak seperti Microsoft Excel atau bahkan masih menggunakan catatan fisik berupa buku untuk melakukan pencatatan secara manual. Masalah yang dihadapi, khususnya oleh petugas penerima zakat, adalah sering terjadi data yang hilang yang kemungkinan terjadi karena salah ketik pada baris atau kolom yang salah. Maka dari itu dengan dibuatnya perangkat lunak yang dapat mencatat masuknya zakat secara otomatis kedalam berkas yang diinginkan pada suatu instansi seperti badan amil zakat diharapkan dapat mempermudah pencatatan zakat serta mempermudah pencadangan serta meminimalkan kesalahan pada proses pengisian.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang di atas, maka didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana ruang lingkup proses bisnis yang akan diterapkan pada pengumpulan zakat?
2. Bagaimana pembuatan perangkat lunak administrasi zakat yang sederhana dan mudah digunakan?

1.3. Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui ruang lingkup proses bisnis yang akan diterapkan.
2. Untuk mengetahui proses pembuatan aplikasi administrasi zakat yang sederhana dan mudah digunakan.

1.4. Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Dengan melakukan pembuatan aplikasi administrasi zakat ini memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan panduan ataupun referensi bagi pembaca dalam pembuatan perangkat lunak sejenis.
- b. Memperoleh pengetahuan baru mengenai proses pembuatan perangkat lunak yang dilakukan.
- c. Menambah pengalaman dan mempelajari hal yang baru pada saat proses pembuatan perangkat lunak.