

HALAMAN JUDUL

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN HEWAN KURBAN
BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS DOMPET DHUAFA SULAWESI
SELATAN)**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar

Sarjana Komputer pada Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Alauddin Makassar

Oleh:

YUSRAWATI

NIM: 60200110092

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UIN ALAUDDIN MAKASSAR

2017

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusrawati
NIM : 60200110092
Tempat/Tgl. Lahir : Napo / 16 Pebruari 1993
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas/Program : Sains dan Teknologi
Judul : Rancang Bangun Aplikasipengelolaan Hewan Kurban
Berbasis Android (Studi Kasus Dompot Dhuafa Sulawesi
Selatan)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikasi, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, Desember 2017

Penyusun,

Yusrawati
NIM : 60200110078

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudarai **Yusrawati : 60200110092**, mahasiswa Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul, **“Rancang Bangun Aplikasipengelolaan Hewan Kurban Berbasis Android (Studi Kasus Dompok Dhuafa Sulawesi Selatan)”**, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *Munaqasyah*.
Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar, 27 Desember 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Faisal Akib, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19761212 200501 1 005

Mega Orina Fitri, ST., MT.
NIP. 19760926 200801 1 009

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasipengelolaan Hewan Kurban Berbasis Android (Studi Kasus Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan)”, yang disusun oleh Yusrawati, Nim: 60200110092, mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 03 Januari 2018 M, bertepatan dengan 15 Rabiul Akhir 1439 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika.

Makassar, 03 Januari 2018 M
15 Rabiul Akhir 1439 H

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag. (.....)

Sekretaris : A. Hutami Endang, S.Kom., M.Kom. (.....)

Munaqisy I : Nur Afif, S.T., M.T. (.....)

Munaqisy II : Faisal, S.T., M.T. (.....)

Munaqisy III : Dr. Hasyim Haddade, M.Ag. (.....)

Pembimbing I : Faisal Akib, S.Kom., M.Kom. (.....)

Pembimbing II : Mega Orina Fitri, S,T., M.T. (.....)

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar,

Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.
NIP. 19691205 199303 1 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tiada kata yang pantas penulis ucapkan selain puji syukur kehadiran Allah swt atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat keserjanaan pada Universitas Islam Negeri Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi.

Skripsi ini terwujud berkat uluran tangan dari insan-insan yang telah digerakkan hatinya oleh Sang Khaliq untuk memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan bagi penulis. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terima kasih dan rasa hormat yang tak terhingga dan teristimewa kepada kedua orang tua, Ayahanda M. Yasin P, S.P, dan Ibunda Andriati, yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, membiayai, dan memberikan semangat serta selalu mendoakan setiap langkah penulis dalam proses pencarian ilmu demi masa depan yang lebih baik, atas segala pengorbanannya selama masa pendidikan penulis baik moril maupun materil yang diberikan penulis. Kepada saudara-saudari tersayang, Husnawati, S.E., Achmad Rifai Yasin, Yusriani, dan Auliana, yang senantiasa memberi penulis semangat untuk menyelesaikan studi.

Dalam pelaksanaan penelitian sampai pembuatan skripsi ini, penulis banyak sekali mengalami kesulitan dan hambatan. Tetapi berkat keteguhan dan kesabaran penulis akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan juga. Hal ini karena dukungan dan

bantuan dari berbagai pihak yang dengan senang hati memberikan dorongan dan bimbingan yang tak henti-hentinya kepada penulis.

Melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, Prof. Dr. H. Musafir Pababbari, M.Si.
2. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.
3. Ketua Jurusan Teknik Informatika, Faisal, S.T., M.T. dan Sekretaris Jurusan Teknik Informatika, Mega Orina Fitri, S.T., M.T.
4. Pembimbing I, Faisal Akib, S.Kom., M.Kom. dan pembimbing II, Mega Orina Fitri, S.T., M.T. yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Penguji I, Nur Afif, S.T.,M.T., penguji II, Faisal, S.T., M.T., dan penguji III, Prof. Dr. H. Sattu Alang, MA. yang telah banyak memberikan masukan dan ilmu yang sangat berguna bagi penulis.
6. Nurlaely Ramdani K, S.Kom., Nur Asriani Andawi, S.Kom., Muhammad Hade, S.Kom., Mudassir, S.Kom., Kak Asrarul Ikram, S.Kom., Kak Akhmad Maknur, S.Kom., Muhammad Kadri, S.Kom., Irsan Saputra, S.Kom., serta Resky Salman yang tidak henti-hentinya mendukung penulis dengan memberikan dukungan baik waktu maupun pikiran.

7. Teman-teman B10S dari Teknik Informatika angkatan 2010 yang telah menjadi saudara seperjuangan menjalani suka dan duka bersama dalam menempuh pendidikan di kampus.
8. Saudara-saudara(i)ku di Inready dan PIXEL yang tidak henti-hentinya mendukung penulis dengan memberikan dukungan baik waktu maupun pikiran.
9. Teman-teman Posko Bontomanai idha, anhy, tika, dewi, kadri, kak ikhsan, sinju, kak tuo, dan juned, KKN Bajeng Barat Angkatan 49 dan Kakak-kakak Guru SD No.1 Bara-barayya yang telah menjadi teman paling setia untuk menghibur penulis selama proses pengerjaan skripsi.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah banyak terlibat membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca sekalian. Lebih dan kurangnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Amin.

Makassar, 27 Desember 2017

Penyusun,

Yusrawati

NIM : 60200110092

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus	5
D. Kajian Pustaka.....	6
E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS	10
A. Aplikasi	10

B. Pengelolaan	11
C. Kurban Dalam Islam	13
D. Android	18
E. MySQL.....	23
F. Android Studio	24
G. SDK (Software Development Kit)	24
H. Daftar Simbol	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	34
B. Pendekatan Penelitian	34
C. Sumber Data.....	34
D. Metode Pengumpulan Data	35
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data	37
G. Metode Perancangan Aplikasi.....	37
H. Teknik Pengujian Sistem.....	39
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	41
A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	41

B. Analisis Sistem yang Diusulkan.....	42
C. Perancangan Sistem	47
BAB V IMPLEMENTASI DAN HASIL PENGUJIAN SISTEM	69
A. Implementasi Aplikasi	69
B. Hasil Pengujian Sistem	84
BAB VI PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	xvii
RIWAYAT HIDUP.....	xxi

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Siklus Hidup Activity	21
Gambar III. 1 Model Waterfall	38
Gambar IV. 1 Flowmap yang Sedang Berjalan	41
Gambar IV. 2 Flowmap sistem yang diusulkan	46
Gambar IV. 3 Use case diagram	47
Gambar IV. 4 Class Diagram	48
Gambar IV. 5 Sequence Diagram Membuka Menu Register	49
Gambar IV. 6 Sequence Diagram Membuka Menu Login	49
Gambar IV. 7 Sequence Diagram Membuka Menu Form Kurban	50
Gambar IV. 8 Sequence Diagram Membuka Menu Bayar	50
Gambar IV. 9 Sequence Diagram Membuka Menu Riwayat Transaksi	51
Gambar IV. 10 Sequence Diagram Membuka Menu Berita dan Informasi.....	51
Gambar IV. 11 Activity Diagram Floating Action Menu	52
Gambar IV. 12 Entity Relationship Diagram(ERD).....	53
Gambar V. 14 Splashscreen	59
Gambar IV. 15 Interface Menu Utama	60
Gambar IV. 16 Interface registrasi.....	61
Gambar IV. 17 Interface login	62
Gambar IV. 18 Interface Form Kurban.....	63
Gambar IV. 19 Interface Riwayat Transaksi.....	64

Gambar IV.20 Interface Konfirmasi	65
Gambar IV.21 Interface Menu Utama	66
Gambar IV.22 Interface Menu Login.....	67
Gambar IV.23 Interface Menu Beranda.....	67
Gambar IV.24 Interface Menu Berita	68
Gambar V.1 Antarmuka Splash Screen	69
Gambar V.2 Antarmuka Menu Utama.....	70
Gambar V.3 Antarmuka Menu Daftar	71
Gambar IV.4 Antarmuka Menu Masuk	72
Gambar V.5 Antarmuka Masuk Jika Data Nama Pengguna Dan Kata Sandi Salah... 72	
Gambar V.6 Antarmuka menu Beranda.....	73
Gambar V.7 Antarmuka Menu Form Kurban.....	74
Gambar V.8 Antarmuka Jika Melebihi Maximal Pekurban.....	74
Gambar V.9 Antarmuka Jika Memilih Jenis Hewan Sapi	75
Gambar V.10 Antarmuka Menu Konfirmasi Pembayaran	76
Gambar V.11 Antarmuka Menu Riwayat Transaksi.....	77
Gambar V.12 Antarmuka Jika Pembayaran Telah Diverifikasi.....	77
Gambar V.13 Antarmuka Menu Berita dan Informasi.....	78
GambarV.14 Antarmuka Menu Utama	79
Gambar V.15 Antarmuka Menu Login	80
Gambar V.16 Antarmuka Menu Beranda	80
Gambar V.17 Antarmuka Menu Berita.....	81

Gambar V.18 Antarmuka Penambahan Menu Berita	82
Gambar V.19 Antarmuka Menu Data Transaksi.....	83
Gambar V.20 Antarmuka Menu User Aplikasi.....	84
Gambar V.21 Antarmuka Menu Login Jika E-mail atau Password Salah.....	88
Gambar V.22 Antarmuka Menu Login Jika E-Mail Atau Password Kosong.....	89



DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Simbol–symbol Flowmap.....	25
Tabel II.2 Daftar Simbol Use Case Diagram	27
Tabel II.3 Daftar Simbol Class Diagram.....	29
Tabel II.4 Daftar Simbol Sequence Diagram.....	30
Tabel II.5 Daftar Simbol Activity Diagram	31
Tabel II.6 Simbol–simbol ERD.....	32
Tabel II.7 Daftar Simbol Flowchart.....	33
Tabel III. 1 Tabel Uji Blackbox	40
Tabel IV. 1 Tabel Users	54
Tabel IV. 2 Users Profil	55
Tabel IV. 3 Tabel Hewan Kurban.....	56
Tabel IV. 4 Tabel Transaksi.....	56
Tabel IV. 5 Transaksi Detail.....	57
Tabel IV. 6 Transaksi Konfirmasi.....	57
Tabel V.1 Tabel Pengujian Menu Daftar	85
Tabel V.2 Tabel Pengujian Menu Masuk	85
Tabel V.3 Tabel Pengujian Menu Pembayaran.....	85
Tabel V.4 Tabel Pengujian Menu Konfirmasi Pembayaran	86
Tabel V.5 Tabel Pengujian Riwayat Transaksi.....	87
Tabel V.6 Tabel Pengujian Menu Login.....	88

Tabel V.7 Tabel Pengujian Menu Berita..... 89

Tabel V.8 Tabel Pengujian Menu Data Transaksi 90



ABSTRAK

Nama : YUSRAWTI
NIM : 60200110092
Jurusan : Teknik Informatika
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Hewan Kurban Berbasis Android (Studi Kasus Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan)
Pembimbing I : Faisal Akib, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing II : Mega Orina Fitri, S.T., M.T.

Kurban atau *Qurban* dalam Islam memiliki kedudukan ibadah yang agung. Ibadah Kurban sebagai wujud kesyukuran atas nikmat harta yang diberikan oleh Allah Swt. Kurban merupakan bentuk ibadah seorang hamba agar bisa mendekatkan diri kepada Sang Khalik. Salah satu lembaga yang merupakan penyalur hewan kurban adalah Dompot Dhuafa, Dompot Dhuafa merupakan lembaga nirlaba milik masyarakat Indonesia yang berkhidmat mengangkat harkat sosial kemanusiaan kaum dhuafa dengan dana ZISWAF (Zakat, Infaq, Shadaqah, Wakaf, serta dana lainnya yang halal dan legal, dari perorangan, kelompok, perusahaan/lembaga). Penyaluran hewan kurban tersebut akan disalurkan ke daerah-daerah yang ada di Sulawesi Selatan dimana daerah yang ditujuh adalah daerah-daerah terpencil atau daerah yang sama sekali belum tersentuh hewan kurban.

Dalam melakukan penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan strategi penelitian *Design and Creation*. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi pengelolaan hewan kurban, aplikasi ini dibuat sebagai sarana untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan kurban. Aplikasi ini berjalan pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *MySQL*. Pembenguna aplikasi ini menggunakan *software Android Studio* dan *JetBrains PhpStorm*. Dalam pemodelanya aplikasi ini menggunakan metode *UML* berupa *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, dan *entity relationship diagram* dan diuji menggunakan metode pengujian *black box*.

Kata Kunci: *Pengelolaan Hewan Kurban, Android, Java, MySQL*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Islam, ibadah kurban memiliki kedudukan yang agung. Ibadah kurban termasuk *syi'ar-syi'ar* agama ini dan juga termasuk jenis ibadah agung yang berkait dengan harta. Dengan adanya ibadah kurban seorang hamba dapat mendekatkan diri kepada Allah swt. Diantara kesempatan itu adalah sepuluh hari pertama pada bulan Dzulhijjah dan diantara ibadah itu adalah ibadah haji dan ibadah kurban.

Kurban (dalam bahasa Arab) merupakan salah satu cara manusia atau penganut suatu agama untuk mengadakan hubungan dengan Tuhan atau yang dianggap Tuhan. Dalam beberapa agama, kurban menduduki tempat yang sedemikian rupa pentingnya, sehingga diuraikan secara terperinci dalam literatur sucinya, dan dijadikan sebagai salah satu pokok ajaran yang perlu diperhatikan dan dilaksanakan oleh pemeluk-pemeluknya.

Kurban secara umum dapat diartikan sebagai suatu pemberian untuk kebaktian, kesetian, dan persembahan kepada Tuhan yang dikenal pada hampir semua agama hidup yang ada (Darwis, 2012). Kurban merupakan salah satu wujud rasa syukur kepada Allah swt. yang telah menundukkan binatang ternak dan menyediakannya. Allah swt. berfirman dalam QS Al-Hajj/ 22:36, yang berbunyi:

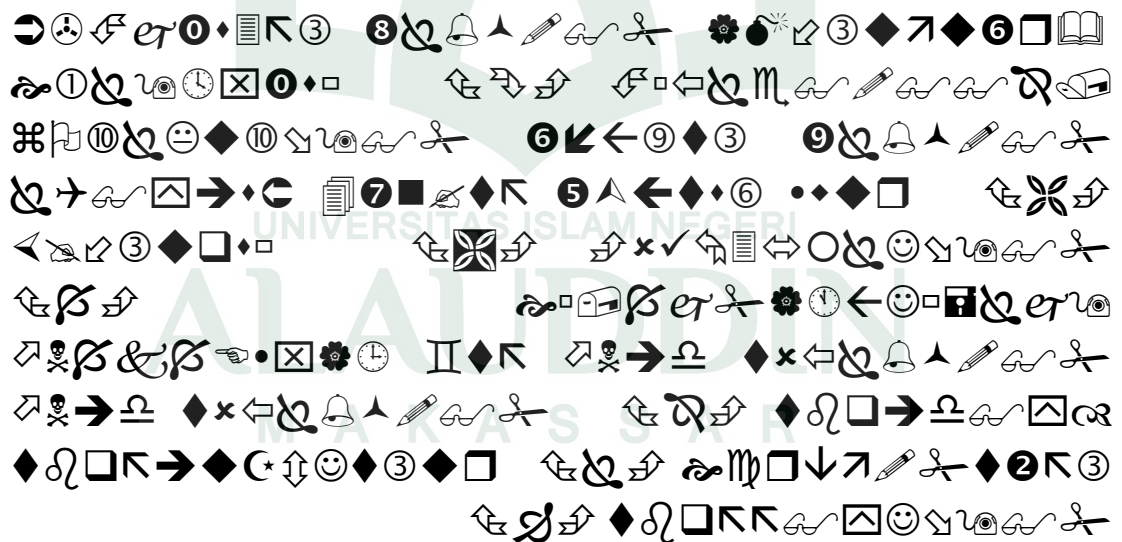


Terjemahnya:

“Dan telah Kami jadikan untuk kamu unta-unta itu sebahagian dari syi’ar Allah, kamu memperoleh kebaikan yang banyak padanya, maka sebutlah olehmu nama Allah ketika kamu menyembelihnya dalam keadaan berdiri (dan telah terikat). Kemudian apabila telah roboh (mati), maka makanlah sebahagiannya dan beri makanlah orang yang rela dengan apa yang ada padanya (yang tidak meminta-minta) dan orang yang meminta. Demikianlah Kami telah menundukkan untua-unta itu kepada kamu, mudah-mudahan kamu bersyukur”. (Kementrian Agama RI, 2015)

Ayat diatas mengandung makna tentang kebaikan dalam berkorban. Dimana dijelaskan bahwa orang yang mengurbankan hewan akan mendapatkan berbagai manfaat di dunia dan pahala di akhirat. Manfaat di dunia yaitu dapat memakannya, menyedekahkannya, serta memanfaatkannya. Selain daripada itu hewan yang akan dikurbankan akan diikat kaki depan bagian kiri kemudian ditikam (Shihab, 2009:208-210).

Dompot Dhuafa Republika adalah lembaga nirlaba milik masyarakat Indonesia yang berkhidmat mengangkat harkat sosial kemanusiaan kaum dhuafa dengan dana ZISWAF (Zakat, Infaq, Shadaqah, Wakaf, serta dana lainnya yang halal dan legal, dari perorangan, kelompok, perusahaan/lembaga). Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan adalah salah satu dari 20 kantor cabang dari Dompot Dhuafa. Kegiatan dari Dompot Dhuafa yaitu melakukan penghimpunan dana zakat, infak dan sedekah yang selanjutnya disalurkan untuk membiayai LKC (Layanan Kesehatan Cuma-cuma) untuk dhuafa, dan *Disaster Management Center* (Relawan Kemanusiaan untuk kebencanaan), sekolah cuma-cuma dan pemberdayaan ekonomi bagi kaum dhuafa (Ddsulsel, 2012). Seperti yang dijelaskan dalam QS. Al-Ma'un / 107: 1-7, yang berbunyi:



Terjemahnya:

“Tahukah kamu (orang) yang mendustakan agama, Itulah orang yang menghardik anak yatim, dan tidak menganjurkan memberi makan orang miskin, Maka kecelakaanlah bagi orang-orang yang shalat, (yaitu) orang-orang yang

lalai dari shalatnya, orang-orang yang berbuat riya dan enggan (menolong dengan) barang berguna”. (Departemen Agama RI, 2009)

Dalam surah diatas dijelaskan tentang suatu hakikat yang sangat penting, dimana terlihat secara tegas dan jelas bahwa ajaran Islam tidak memisahkan upacara ritual dan ibadah sosial atau memiarkannya berjalan sendiri-sendiri. Ajaran ini sebagaimana tergambar dalam ayat-ayat diatas menekankan bahwa ibadah dalam pengertiannya yang sempit pun mengandung, dalam jiwa dan esensinya, dimensi social sehingga jika jiwa ajaran tersebut tidak dipenuhi, pelaksanaan ibadah yang dimaksud tidak akan banyak artinya.

Saat ini tren teknologi penggunaan *gadget* marak dikalangan masyarakat umum dengan berbagai jenis dan fitur-fitur layanan disediakan yang menjadi daya tarik bagi penggunanya, salah satu sistem operasi yang banyak digunakan adalah sistem operasi Android. Android termasuk salah satu yang paling cepat karena banyaknya pengguna sistem operasi Android dan kebutuhan pasar. Perkembangan aplikasi *mobile* berbeda dengan pengembangan aplikasi pada biasanya, karena aplikasi *mobile* dirancang mulai dari perangkat *mobile* yang digunakan. Perbedaan antara aplikasi *mobile* dan aplikasi desktop adalah aplikasi *mobile* memberikan kesempatan untuk menjawab permintaan pengguna di manapun mereka berada (Suprpto, 2014). Salah satu pemanfaatan aplikasi Android adalah dengan membuat suatu aplikasi mengenai pengelolaan hewan kurban, dimana aplikasi tersebut dapat digunakan oleh Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan dan para pengguna Android untuk

memudahkan umat muslim khususnya daerah Makassar dalam melaksanakan ibadah kurban.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dirancang suatu aplikasi tentang pengelolaan hewan kurban berbasis Android dimana dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan dan mempermudah pengguna dalam melakukan ibadah kurban. Dengan demikian penulis mengangkat judul mengenai “Aplikasi Pengelolaan Hewan Kurban Berbasis Android (Studi Kasus Lembaga Nasional Dompot Dhuafa Sul-Sel)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, maka ditemukan suatu permasalahan, bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi pengelolaan hewan kurban berbasis Android pada Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan?

C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

Agar dalam penelitian ini dapat lebih terarah, maka fokus penelitian ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi pengelolaan hewan kurban berbasis Android yang akan digunakan oleh Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan.
2. Aplikasi ini berjalan di *smartphone* berbasis Android min versi *jellybeen*.
3. Selain berjalan di *smartphone* Android, aplikasi pengelolaan hewan kurban ini juga memiliki web.

4. Target pengguna aplikasi yaitu masyarakat umum yang akan melakukan kurban.

Untuk mempermudah pemahaman dan memberikan gambaran serta menyamakan persepsi antara penulis dan pembaca, maka dikemukakan penjelasan yang sesuai dengan deskripsi fokus dalam penelitian ini. Adapun deskripsi fokus dalam penelitian adalah:

1. Aplikasi ini akan digunakan oleh Dompot Dhuafa sebagai media untuk membantu dan memudahkan masyarakat Islam pada umumnya untuk melakukan ibadah kurban.
2. Aplikasi pengelolaan hewan kurban yang akan dirancang ini berjalan di *smartphone* Android min versi *jellybeen* karena *smartphone* Android yang versi 4.1.2 *jellybeen* saat ini sudah banyak digunakan oleh masyarakat.
3. Web pada aplikasi ini digunakan untuk mengelola *database* yang akan di kelola oleh admin Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan dan sebagai aplikasi *backoffice*.
4. Target pengguna yaitu masyarakat umum yang akan melakukan kurban, dimana aplikasi ini diharapkan dapat membantu memudahkan dalam melakukan ibadah kurban.

D. Kajian Pustaka

Dalam hal ini perlu disertakan referensi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan serta teori yang mendukung penelitian tersebut. Beberapa referensi

yang diambil dari penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut.

Budi Tri Anggono (2012), pada penelitian ini peneliti merancang sebuah *Aplikasi pemasaran hewan qurban berbasis web dinamis studi kasus pada CV. Sumber Rejeki*. Cara kerja dari aplikasi tersebut yaitu memberikan kemudahan bagi konsumen agar dapat memesan barang dari mana saja dan kapan saja dengan mudah. Sehubungan dengan itu, CV. Persamaan dengan aplikasi yang akan dibuat yaitu sama-sama membahas mengenai kurban. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, aplikasi diatas merupakan suatu aplikasi pemasaran hewan kurban yang hanya berjalan di web. Sedangkan yang akan dirancang merupakan proses pendaftaran hewan kurban yang dilakukan online menggunakan *smrtphone* berbasis Android dan memiliki aplikasi web untuk mengelola database dan sebagai *backoffice*.

Bard Interactive (2013), judul aplikasinya sendiri yaitu *Urban Qurban. Urban Qurban* tepatnya merupakan suatu kolaborasi sosial yang berusaha untuk membantu peternak kambing dan sapi tradisional untuk menembus kelas menengah atau kaum urban. Aplikasi ini sendiri telah diluncurkan sekitar setahun yang lalu. Agar aplikasi ini lebih menyenangkan, pengembang menambahkan unsur *game* yang berbentuk seperti *game tamaghoci* yang di desain secara *playfull*, sehingga berkorban jadi menyenangkan.

Aplikasi diatas memiliki kesamaan yang akan dibuat, dimana aplikasi tersebut dibuat untuk melakukan proses kurban. Perbedaan dengan aplikasi yang akan dirancang dimana penjelasan aplikasi diatas yaitu membantu peternak untuk

mempromosikan hasil ternaknya pada kelas menengah. Sedangkan aplikasi yang akan dirancang yaitu di peruntukkan untuk Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan untuk memudahkan masyarakat islam pada umumnya dalam melakukan kurban.

Bhayangkara (2012), *Aplikasi Pengelolaan Data Qurban*. Aplikasi tersebut digunakan sebagai sistem informasi berbasis *mobile* (Android) yang ditujukan untuk membantu mencatat administrasi panitia kurban. Pencatatan yang bisa dibantu dengan menggunakan program ini meliputi: pencatatan penerimaan hewan kurban, pencatatan daftar penerima daging kurban, pencatatan pengeluaran uang untuk keperluan kurban ini, dan pencatatan jenis-jenis hewan kurban.

Aplikasi diatas hampir sama dengan yang akan dirancang mengenai pengelolaan hewan kurban. Bedanya aplikasi tersebut dengan aplikasi yang akan dirancang yaitu, aplikasi selain berjalan di Android dibuatkan juga sebuah aplikasi web yang digunakan untuk mengelola *database* dan sebagai media informasi serta sebagai aplikasi backoffice.

E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu merancang dan membuat aplikasi pengelolaan hewan kurban berbasis Android yang dapat digunakan oleh Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan untuk memudahkan masyarakat islam pada umumnya dalam melakukan ibadah kurban.

2. Kegunaan penelitian

Kegunaan penelitian menjelaskan tentang harapan penulis pada penelitian ini dapat memberikan manfaat yang positif dan maksimal. Adapun kegunaannya adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan Secara Teoritis

- 1) Sebagai kontribusi positif di bidang keilmuan teknologi informasi dan untuk pengembangan pada masa yang akan datang.
- 2) Dapat mengembangkan wawasan keilmuan yang didapatkan di bangku kuliah maupun secara otodidak, dalam memahami tentang pengembangan aplikasi berbasis Android, juga dalam ilmu telekomunikasi.

b. Kegunaan Secara Praktis

Sebagai aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan pendaftaran kurban melalui *smartphone* Android.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menjadi *front end* dalam sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna orang-orang dan sistem yang bersangkutan (Basara, 2013). Istilah aplikasi berasal dari bahasa Inggris *application* yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Menurut para ahli aplikasi adalah (Indah, 2012)

1. Menurut Hendrayudi

Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus).

2. Menurut Ali Zaki & Smitdev Community

Aplikasi adalah komponen yang berguna melakukan pengolahan data maupun kegiatan-kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data. Aplikasi adalah bagian PC yang berinteraksi langsung dengan *user*. Aplikasi berjalan di atas sistem

operasi, sehingga agar aplikasi bisa diaktifkan, kita perlu melakukan instalasi sistem operasi terlebih dahulu.

3. Menurut Hengky W. Pramana

Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, *game*, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

4. Menurut R. Eko. I & Djokopran

Aplikasi merupakan proses atau prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pengambil keputusan yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan (relevan).

5. Menurut Rachmad Hakim. S

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows &, permainan (*game*), dan sebagainya. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket disebut sebagai suatu paket atau *application suite*. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi.

B. Pengelolaan

Pengelolaan diartikan sebagai suatu rangkaian pekerjaan atau usaha yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk melakukan serangkaian kerja dalam mencapai tujuan tertentu (Zulfikar, 2011). Definisi pengelolaan oleh para ahli terdapat perbedaan-perbedaan hal ini disebabkan karena para ahli meninjau

pengertian dari sudut yang berbeda-beda. Ada yang meninjau pengelolaan dari segi fungsi, benda, kelembagaan dan yang meninjau pengelolaan sebagai suatu kesatuan. Namun jika dipelajari pada prinsipnya definisi-definisi tersebut mengandung pengertian dan tujuan yang sama. Pendapat dari beberapa ahli antara lain:

1. Menurut Wardoyo

Memberikan definisi sebagai berikut pengelolaan adalah suatu rangkaian kegiatan yang berintikan perencanaan, pengorganisasian pengerakan dan pengawasan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Menurut Harsoyo

Pengelolaan adalah suatu istilah yang berasal dari kata “kelola” mengandung arti serangkaian usaha yang bertujuan untuk menggali dan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki secara efektif dan efisien guna mencapai tujuan tertentu yang telah direncanakan sebelumnya.

Dari uraian diatas dapatlah disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pengelolaan adalah suatu rangkaian kegiatan yang berintikan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan yang bertujuan menggali dan memanfaatkan sumber daya alam yang dimiliki secara efektif untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditentukan (Zulfikar, 2011).

C. Kurban Dalam Islam

1. Pengertian Dan Dasar Hukum Berqurban

Rumusan arti dari kata kurban cukup banyak dan berkreasi. Sungguhpun demikian, umumnya menunjuk bahwa kata kurban dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Arab, *qurban*, yaitu dari kata *qaraba*, yang berarti dekat (Darwis, 2012). Seperti yang dijelaskan dalam QS. Al-kautsar/108:1-3, yang berbunyi:



Terjemahnya:

“Sesungguhnya Kami telah memberikan kepadamu nikmat yang banyak, maka dirikanlah shalat karena Tuhanmu; dan berqurbanlah, Sesungguhnya orang-orang yang membenci kamu Dialah yang terputus”. (Departemen Agama RI, 2009)

2. Ketentuan dan Syarat berqurban

Adapun ketentuan dan syariat dalam berqurban antara lain:

a. Orang yang di syariatkan berqurban.

Orang yang disyariatkan berqurban adalah orang yang mampu melaksanakan *qurban*. Memang ada dua pendapat tentang syariat qurban ini, pendapat pertama mewajibkan, inilah pendapat yang dianut oleh Imam Hanafi. Pendapat yang kedua menyatakan bahwa hukum berqurban adalah sunnah muakkadah. Tapi inti dari kedua pendapat ini adalah bahwa berqurban disyariatkan kepada orang yang mampu,

berdasarkan hadits Rosulullah SAW Dari Abi Hurairah ra berkata bahwa Rasulullah SAW bersabda:

نَامُصَلًا يَقْرَبَنَّ فَلَا يُضَحَّ فَلَمْ سَعَةً وَجَدَ مَنْ

Terjemahnya:

"Siapa yang memiliki kelapangan tapi tidak menyembelih qurban, janganlah mendekati tempat shalat kami". (Ahmad [I/321] dengan sanad hasan)

b. Waktu pelaksanaan qurban

Waktu pelaksanaan qurban adalah setelah dilaksanakannya shalat 'ied berdasarkan sabda Rosulullah SAW yang diriwayatkan oleh Bukhori dan Muslim:

وَعَنْ جُنْدُبِ بْنِ سَفْيَانَ قَالَ: { شَهِدْتُ الْأَضْحَى مَعَ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَلَمَّا قَضَى صَلَاتَهُ بِالنَّاسِ نَظَرَ إِلَى غَنَمٍ قَدْ دُبِحَتْ فَقَالَ: "مَنْ دَبِحَ قَبْلَ الصَّلَاةِ فَلْيَدْبِخْ شَاءَ مَكَانَهَا، وَمَنْ لَمْ يَكُنْ دَبِحَ فَلْيَدْبِخْ عَلَى اسْمِ اللَّهِ" } مُتَّفَقٌ عَلَيْهِ

Terjemahnya:

"Barang siapa menyembelih sebelum shalat hendaklah menyembelih sekali lagi sebagai gantinya, dan siapa yang belum menyembelih hingga kami selesai shalat maka menyembelihlah dengan bismillah".

Dalam hadits lain Rasulullah SAW bersabda: *"Sesungguhnya pekerjaan pertama yang harus kita awali pada hari kita ini adalah shalat, kemudian kita pulang lalu menyembelih qurban. Barangsiapa yang berbuat demikian, maka ia telah melaksanakan contoh kami dengan tepat dan barangsiapa yang menyembelih qurban sebelum shalat, maka ia hanya memberikan daging biasa kepada keluarga; sedikitpun tidak bersangkutan paut dengan ibadah penyembelihan qurban."* (HR. Muslim).

c. Jenis-jenis hewan qurban

Hewan yang disyaratkan dalam pelaksanaan ibadah qurban tidak semua jenis hewan, tapi hanya hewan ternak yang terdiri dari kambing dan yang sejenis, sapi dan yang sejenis, dan unta.

d. Jumlah hewan yang diqurbankan

Tidak ada keterangan yang menyatakan adanya ketentuan dalam jumlah hewan qurban, sehingga jumlah hewan qurban tidak ada pembatasan dan penyembelihan hewan qurban disesuaikan dengan kemampuan.

e. Ketentuan jumlah orang dalam berqurban

Islam telah menentukan ketetapan jumlah orang dalam berqurban sebagaimana yang dijelaskan dalam sabda Rosulullah SAW. Untuk kambing hanya diperbolehkan satu orang saja yang menjadi pequrban dan tidak boleh berpatungan dengan yang lainnya. Sedangkan sapi dan sejenisnya serta unta diperbolehkan berpatungan dengan jumlah tujuh orang. Hal ini berdasarkan hadits Rosulullah SAW:

وَعَنْ جَابِرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: { نَحَرْنَا مَعَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَامَ الْحَدِيثِ: الْبَدَنَةَ عَنْ سَبْعَةٍ، وَالْبَقْرَةَ عَنْ سَبْعَةٍ } رَوَاهُ مُسْلِمٌ

Terjemahnya:

"Kami menyembelih hewan pada saat Hudaibiyah bersama Rasulullah SAW. Satu ekor badanah (unta) untuk tujuh orang dan satu ekor sapi untuk tujuh orang". (HR. Muslim, Abu Daud dan Tirmizy)

Dalam hadits lain disebutkan: *"Seseorang laki-laki menjumpai Rasulullah saw. dan berkata, "Saya harus menyembelih Badanah (Sapi/Unta) dan saya memang seorang yang mampu, tetapi saya tidak mendapatkan Badanah itu untuk dibeli dan*

disembelih," Rasulullah saw. kemudian menyuruh laki-laki itu membeli 7 ekor kambing untuk disembelihnya (HR. Ahmad dan Ibnu Majah dari Abu Abbas).

Hal ini juga disepakati oleh Imam Malik, bahkan beliau membolehkan bila anggota keluarganya itu lebih dari tujuh orang. Namun ada beberapa syarat:

- 1) Pesertanya adalah keluarga
- 2) Diberi nafkah olehnya
- 3) Tinggal bersamanya.

f. Ketentuan dalam menyembelih hewan *qurban*

Ada beberapa ketentuan dalam menyembelih hewan *qurban*:

- 1) Niat berqurban karena Allah SWT.
- 2) Ketika menyembelih mengucapkan asma Allah
- 3) Menyembelih dengan pisau yang tajam
- 4) Disembelih tepat dikerongkongan/leher
- 5) Disembelih oleh muslim
- 6) Tunggu ternak tersebut sampai mati sempurna
- 7) terputus urat leher, yaitu *Hulqum* (jalan napas), *Mari* (jalan makanan), *Wadajain* (dua urat nadi dan syaraf).

3. Kategori *Qurban*

Kategori yang dimaksudkan di sini adalah jenis-jenis atau macam-macam kurban. Berdasarkan pengertian kurban yang telah dijelaskan, ditemukan bahwa kategori kurban yang ada dalam Islam adalah sebagai berikut: (Darwis, 2011).

a. *Nahr*

Dari segi asal kata, kata *nahr* berarti menikan atau menusuk (dari belakang) hingga mati.

b. *Hady*

Dari segi asal kata, kata *hady* bermakna membawa, mengantar (sebagai hadiah) sesuatu. Dalam hal ini binatang yang terdiri atas unta, sapi kambing, dan biri-biri, diantar ke Ka'bah untuk disembelih.

c. *Nusyuk, Nusk, dan Nasikah*

Ketiga kata tersebut mengandung makna kurban, walaupun dalam bentuk yang berbeda. *Nusyuk* yaitu suatu kurban yang dilaksanakan untuk menutupi kekurangan pelaksanaan unsur-unsur ibadah haji karena sakit. Bentuknya boleh dengan berpuasa, mengeluarkan zakat atau dalam bentuk melaksanakan kurban.

d. *Aqiqah*

Aqiqah yaitu hari pemotongan rambut anak Muslim yang baru lahir setelah berumur tujuh hari.

e. *Dahiyah*

Dahiyah yaitu kurban yang dilakukan dipagi hari pada tanggal 10 Zulhijjah. Oleh karena itu hari raya pada saat itu disebut juga dengan *id al-adha*.

D. Android

1. Pengertian Android

Android banyak di katakan sebuah robot hijau, karena dalam logo yang di kenalkan oleh raksasa mesin pencari yaitu Google.Inc. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. Membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. (Safaat, 2011)

Pada saat perilisannya perdana Android, 5 November 2007, Android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau *Google Mail Services* (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution* (OHD). (Rasjid, 2014)

Menyangkut soal arsitektur Android, beberapa orang di Google menyebut arsitektur Android sebagai *Android Stack* (Tumpukan Android). Arsitektur Android

terdiri dari berbagai lapisan dan setiap lapisan terdiri dari beberapa program yang memiliki fungsi berbeda. Di lapisan terbawah Arsitektur Android terdapat *Linux Kernel*. Lapisan ini tidak benar-benar berinteraksi dengan pengguna maupun *developer*, tapi lapisan ini merupakan jantung dari seluruh sistem di Android.

Kemudian *Library* berfungsi membawa sekumpulan instruksi untuk mengarahkan perangkat Android dalam menangani berbagai tipe data. Contohnya, perekam dari berbagai macam format video dan audio ditangani oleh *Media Framework Library*.

Kategori ini menyangkut *Library* berbasis Java yang berfungsi khusus untuk pengembangan Android. Contoh dari *Library* yang termasuk dalam kategori ini adalah *Library* yang memfasilitasi pembangunan *User Interface*, Penggambaran Grafik dan akses Database, juga *library* yang terdapat pada *Application Framework*.

Terletak pada level yang sama dengan lapisan *Library* juga terdapat Lapisan *Android Runtime* dan juga sekumpulan *Library* Java yang dikhususkan untuk Android. *Programmer* Aplikasi Android membuat aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman Java. Dalam lapisan *Android Runtime* juga terdapat *Dalvik VM (Virtual Machine)*. *Dalvik Virtual Machine* adalah sejenis *Java Virtual Machine* yang didesain khusus dan dioptimalkan untuk Android. *Dalvik VM* menggunakan fitur inti Linux seperti manajemen memory dan *multi-threading*. *Dalvik VM* membuat setiap Aplikasi Android dapat berjalan dengan prosesnya sendiri.

Kemudian ada *Application Framework*, Lapisan ini berinteraksi langsung dengan aplikasi. Program-program di atas manajemen fungsi dasar dari perangkat

seperti manajemen Resource, Manajemen Panggilan, Manajemen Window dll. Sebagai seorang developer, lapisan ini dapat dilihat sebagai alat dasar yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi.

Yang terakhir adalah *Application Layer*, yang berada pada lapisan terluar dari Arsitektur Android. Pengguna awam Android pasti akan berinteraksi dengan lapisan ini untuk fungsi umum seperti menelepon, mengakses website, dll. Lapisan di bawah dari lapisan aplikasi ini diakses kebanyakan oleh Developer, Programmer atau sejenisnya. (Zainuddin, 2015)

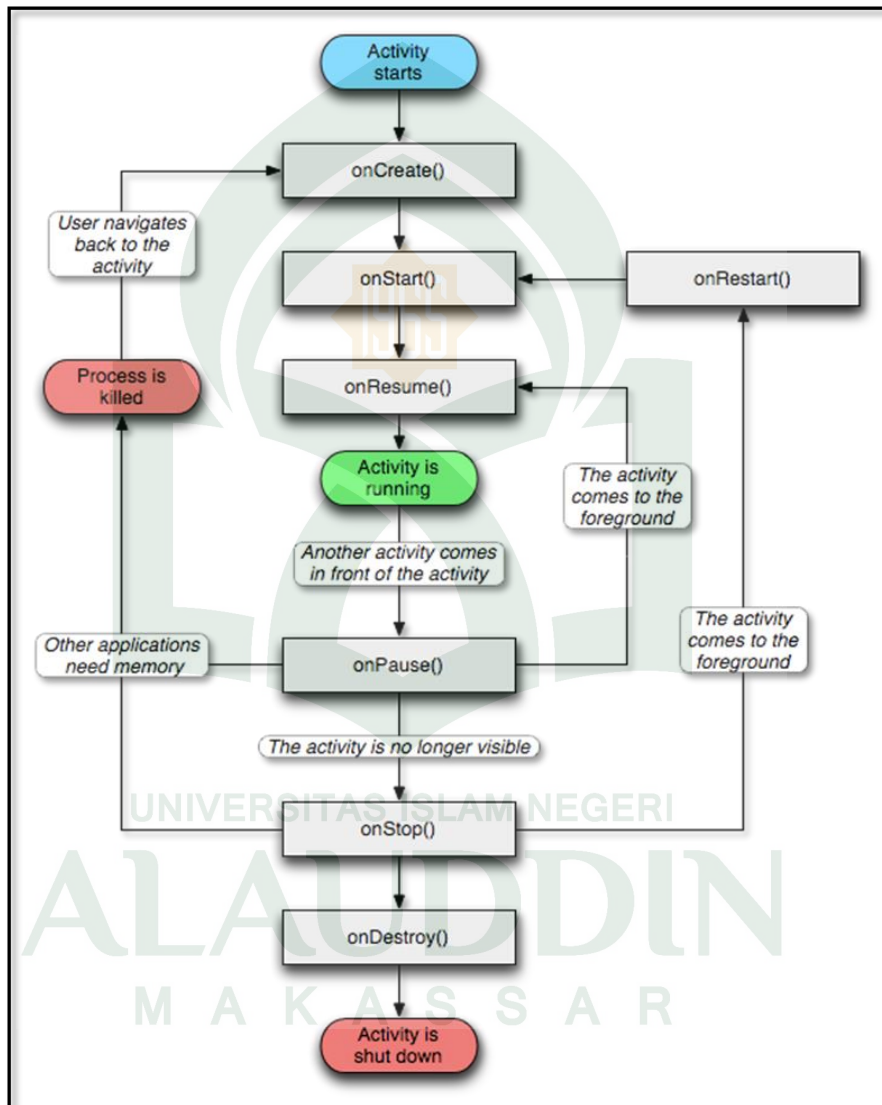
2. Komponen Android

Berikut ini adalah komponen pada aplikasi Android yaitu:

- a. *Activities*, Suatu *activity* akan menyajikan *User Interface* (UI) kepada pengguna sehingga pengguna dapat melakukan interaksi untuk menjalankan fungsi-fungsi tertentu.
- b. *Service*, *Service* tidak memiliki *Graphic User Interface* (GUI), tetapi *service* berjalan secara *background* untuk melakukan operasi-operasi yang *longrunning* (proses yang memakan waktu cukup lama) atau melakukan operasi untuk proses *remote*.
- c. *Broadcast Reciever*, *Broadcast Reciever* berfungsi menerima dan bereaksi untuk menyiapkan notifikasi. *Broadcast Reciever* tidak memiliki *User Interface* (UI) tapi memiliki sebuah *Activity* untuk merespon informasi yang mereka terima atau kepada pengguna. *Broadcast receiver* hanyalah pintu gerbang menuju komponen lain dan memang dirancang untuk hanya melakukan kerja seminimal mungkin.

d. *Content Provider*, *Content Provider* membuat kumpulan aplikasi data secara spesifik sehingga dapat digunakan oleh aplikasi lain.

3. Daur hidup *Activity Android*



Gambar II. 1 Siklus Hidup *Activity*

Berikut adalah deskripsi *method-method* siklus hidup dari sebuah *Activity*:

1) *onCreate()*

Method ini dipanggil saat *Activity* pertama kali dibuat. Di sinilah inisialisasi dilakukan membuat UI, mendapatkan data yang diperlukan, dan lainnya.

2) *onStart()*

Method ini dipanggil sesaat sebelum *Activity* ditampilkan ke pengguna.

3) *onResume()*

Method ini dipanggil ketika *Activity* berinteraksi dengan pengguna.

4) *onPause()*

Method ini berjalan ketika *Activity* berada di balik layar (background), tidak terlihat oleh pengguna tapi masih berjalan.

5) *onStop()*

Method ini berjalan ketika *Activity* sudah tidak terlihat lagi oleh pengguna dalam waktu yang cukup lama dan *Activity* tidak diperlukan untuk sementara waktu.

6) *onRestart()*

Jika *method* ini dipanggil, berarti *Activity* sedang ditampilkan ulang ke pengguna dari state berhenti (stop).

7) *onDestroy()*

Method ini dipanggil sebelum *Activity* dimusnahkan (hilang dari memori) (Wahana, 2012).

E. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

Tidak seperti Apache yang merupakan software yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu MySQL AB. MySQL AB memegang penuh hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

Beberapa kelebihan MySQL antara lain:

- (1) *Free* (bebas didownload)
- (2) Stabil dan tangguh
- (3) Fleksibel dengan berbagai pemrograman
- (4) *Security* yang baik
- (5) Dukungan dari banyak komunitas
- (6) Kemudahan *management database*.
- (7) Mendukung transaksi
- (8) Perkembangan *software* yang cukup cepat (Solichin, 2009: 85).

F. *Android Studio*

Android Studio adalah sebuah IDE untuk pengembangan aplikasi di *platform* Android. Android studio ini merupakan pengembangan dari Eclipse IDE yang dikembangkan oleh Google. Dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA. Android Studio direncanakan untuk menggantikan Eclipse ke depannya sebagai IDE resmi untuk pengembangan aplikasi Android.

Sebagai pengembangan dari Eclipse, Android Studio mempunyai banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan Eclipse IDE. Berbeda dengan Eclipse yang menggunakan Ant, Android Studio menggunakan Gradle sebagai *build environment*. Fitur-fitur lainnya adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan *Gradle-based build system* yang fleksibel.
2. Bisa menjalankan banyak APK.
3. *Template support* untuk *Google Services* dan berbagai tipe perangkat.
4. *Layout editor* yang lebih bagus.
5. *Built-in support* untuk *Google Cloud Platform*, sehingga mudah untuk integrasi dengan *Google Cloud Messaging* dan App Engine.
6. *Import library* langsung dari Maven repository
7. dan masih banyak lagi lainnya (Herdi, 2014).

G. *SDK (Software Development Kit)*

Android SDK adalah tools API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk memulai mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan menggunakan bahasa pemrograman java. Android merupakan *subset*




perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google. Saat ini SDK disediakan untuk alat bantu dan API untuk memulai mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa pemrograman java (Safaat, 2014: 5).

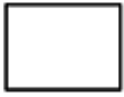






H. Daftar Simbol

1. Daftar symbol *Flowmap*

Flowmap atau bagan alir adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program atau prosedur sistem secara logika. *Flowmap* ini berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *flowmap* ini harus dapat memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi. Terdapat simbol-simbol standar dalam *flowmap* yaitu;

Tabel II.1 Simbol–symbol *Flowmap*

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator awal / akhir program	Untuk memulai dan mengakhiri suatu program
	Dokumen	Menunjukkan dokumen berupa dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> pada proses manual dan proses berbasis computer
	Proses Manual	Menunjukkan proses yang dilakukan secara manual.

	Proses Komputer	Menunjukkan proses yang dilakukan secara komputerisasi
	Arah aliran data	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem.
	Penyimpanan Manual	Menunjukkan media penyimpanan data / informasi secara manual
	Data	Simbol <i>input/output</i> digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i>
	<i>File Harddisk</i>	Media penyimpanan dari proses entry data dan proses komputerisasi
	<i>Offline Stronge</i>	Media penyimpanan data berupa arsip
	<i>Keyboard</i>	Proses penyimpanan menggunakan <i>keyboard</i>

Seorang analis dan programmer akan membuat *flowmap* ada beberapa petunjuk yang harus diperhatikan, seperti:

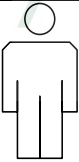
- a. *Flowmap* digambarkan dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
- b. Aktifitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya.
- c. Kapan aktifitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas.






- d. Setiap langkah dan aktifitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja, misalkan menghitung pajak penjualan.
- e. Setiap langkah dari aktifitas harus berada pada urutan yang benar.
- f. Lingkup dan range dari aktifitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati. Perbincangan-perbincangan yang memotong aktifitas yang sedang digambarkan tidak perlu digambarkan pada *flowmap* yang sama. Symbol konektor harus digunakan dan percabangannya diletakkan pada halaman yang terpisah atau hilangkan seluruhnya bila percabangannya tidak berkaitan dengan sistem.
- g. Gunakan simbol-simbol *flowmap* yang standar (Jogiyanto,2001).

2. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran scenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi (Booch, 1999).

Tabel II.2 Daftar Simbol Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikan himpunan peran yang dimainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i>	Urutan aksi-aksi yang

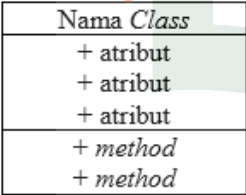


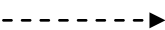

		<p>ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terukur bagi suatu actor.</p>
	<p>Sistem</p>	<p>Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.</p>
	<p><i>Unidirectional Association</i></p>	<p>Menggambarkan relasi antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> dan proses berbasis computer.</p>
	<p><i>Dependencies or Instantiates</i></p>	<p>Menggambarkan kebergantungan (<i>dependencies</i>) antar <i>item</i> dalam diagram</p>
	<p><i>Generalization</i></p>	<p>Menggambarkan relasi lanjut antar <i>use case</i> atau menggambarkan struktur</p>

		pewarisan antar <i>actor</i>
--	--	------------------------------

3. Daftar Simbol Class Diagram

Class diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Booch, 2003).





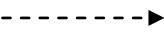
Tabel II.3 Daftar Simbol Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	<p>Blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Terdiri atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan method- method dari sebuah class.</p>
	<i>Association</i>	Menggambarkan relasi asosiasi
	<i>Composition</i>	Menggambarkan relasi komposisi
	<i>Dependencies</i>	Menggambarkan relasi dependensi
	<i>Aggregation</i>	Menggambarkan relasi agregat

4. Daftar Simbol Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa message terhadap waktu (Booch, 2003).

Tabel II.4 Daftar Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu system
	<i>Object Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek dalam basis waktu
	<i>Activation</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi
	<i>Message</i>	Menyatakan arah tujuan antara <i>object lifeline</i>
	<i>Message (Return)</i>	Menyatakan arah kembali antara <i>object lifeline</i>

5. Daftar Simbol Activity Diagram

Activity diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja yang mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas

tersebut. Diagram ini dapat digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem (Booch, 2003).

Tabel II.5 Daftar Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Start State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
	<i>End State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
	<i>State Transition</i>	State Transition menunjukkan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kegiatan
	<i>Fork</i>	Percabangan yang menunjukkan aliran pada activity diagram
	<i>Join</i>	Percabangan yang menjadi arah aliran pada activity diagram
	<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan

6. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (E-R Diagram) adalah suatu model relasi yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Diagram E-R ini di rancang untuk menggambarkan persepsi dari pemakai dan berisi objek-objek dasar yang disebut entity dan hubungan antar *entity-entity* tersebut yang disebut *relationship*. Pada model ER ini semesta data yang ada dalam dunia nyata

ditransformasikan dengan memanfaatkan perangkat konseptual menjadik sebuah diagram, yaitu diagram ER (*Entity Relationship*). Di dalam pembuatan diagram E-R perlu diperhatikan penentuan sesuatu konsep apakah merupakan suatu *entity*, atribut atau *relationship* (Fathansyah,1999).


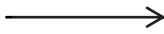




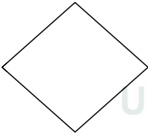

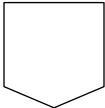
Tabel II.6 Simbol–simbol ERD

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Menunjukkan entitas yang terhubungan dengan sistem
	Atribut	Menunjukkan atribut yang dimiliki oleh entitas
	Relasi	Menunjukkan relasi antar entitas
	Link	Menunjukkan link

7. Daftar Simbol *Flowchart*

Flowchart atau bagan alir adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (flowchart) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi (Kristianto, 2003).

Tabel II.7 Daftar Simbol Flowchart

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminator</i>	Permulaan atau akhir program
	<i>Flow Line</i>	Arah aliran program
	<i>Preparation</i>	Proses inisialisasi atau pemberian harga awal
	<i>Process</i>	Proses perhitungan atau proses pengolahan data
	<i>Input/Output Data</i>	Proses input atau output data, parameter, informasi
	<i>Predefined Process</i>	Permulaan sub program atau proses menjalankan sub program
	<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	<i>On Page Connector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang ada pada satu halaman
	<i>Off Page Connector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang ada pada halaman berbeda

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan strategi penelitian *Design and Creation*. Penelitian dengan cara *Design and Creation* sangat cocok diterapkan untuk mengelola penelitian ini sebab jenis penelitian ini memungkinkan suatu penelitian dapat sejalan dengan pengembangan yang hendak dilakukan terhadap suatu penelitian. Adapun lokasi penelitian dilakukan di Lembaga Nasional Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan dan internet.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian saintifik yaitu pendekatan berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

C. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah menggunakan *Library Research* yang merupakan cara mengumpulkan data dari beberapa buku, jurnal, skripsi, tesis maupun literatur lainnya yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini dan sumber-sumber data *online* atau internet.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai pada penelitian untuk aplikasi ini adalah metode wawancara, dan studi literature (*research*).

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber / sumber data.

2. Studi Literatur (*Research*)

Studi literatur adalah metode yang dilakukan oleh penulis dengan mencari referensi dari buku, perpustakaan dan mempelajari web atau situs-situs yang berhubungan dengan penelitian ini. Pada penelitian ini penulis memilih studi literatur untuk mengumpulkan referensi dari jurnal-jurnal dan web-web yang memiliki kemiripan dalam pembuatan aplikasi ini.

Pada penelitian ini penulis memilih studi literatur untuk mengumpulkan referensi dari jurnal-jurnal dan *web-web* yang memiliki kemiripan dalam pembuatan aplikasi ini.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu:

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan dan mengumpulkan data pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. *Laptop*
- b. *Smartphone*

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Adapun *software* yang digunakan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Android Studio Kotlin
- b. Retrofit
- c. Laravel
- d. Postman
- e. PHPStorm
- f. GIT
- g. Composer
- h. JDK (*Java Development Kit*)
- i. SDK (*Software Development Kit*)
- j. Sistem Operasi Windows 7
- k. Sistem Operasi Android versi JellyBean

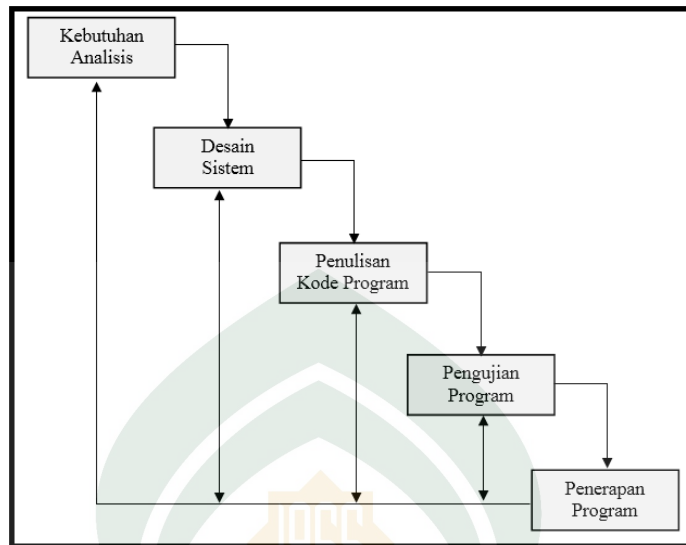
F. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif, dimana data yang diperoleh lebih banyak bersifat uraian dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan kemudian data tersebut akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif. Analisis kuantitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (MA, 2012).

G. Metode Perancangan Aplikasi

Dalam penelitian ini menggunakan metode perencanaan aplikasi *waterfall*. Metode perancangan aplikasi *waterfall* merupakan salah satu metode dalam SDLC yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear.

Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah yaitu analisa, desain, penulisan, pengujian dan penerapan serta pemeliharaan (Kadir, 2003).



Gambar III. 1 Model Waterfall

Tahapan tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. *Requirement Analysis*

Seluruh kebutuhan *software* harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk di dalamnya kegunaan *software* yang diharapkan pengguna dan batasan *software*.

2. *System Design*

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

3. *Implementation*

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya.

4. *Integration and Testing*

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul–modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. *Operation and Maintenance*

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

H. Teknik Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan proses pengekseskuan sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian *bug*, ketidak sempurnaan program, kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Adapun pengujian system yang digunakan pada tugas akhir ini adalah *Black Box*. *Black Box testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Rosa dan Shalahuddin, 2011).

I. Rancangan Tabel Uji

Tabel III. 1 Tabel Uji Blackbox

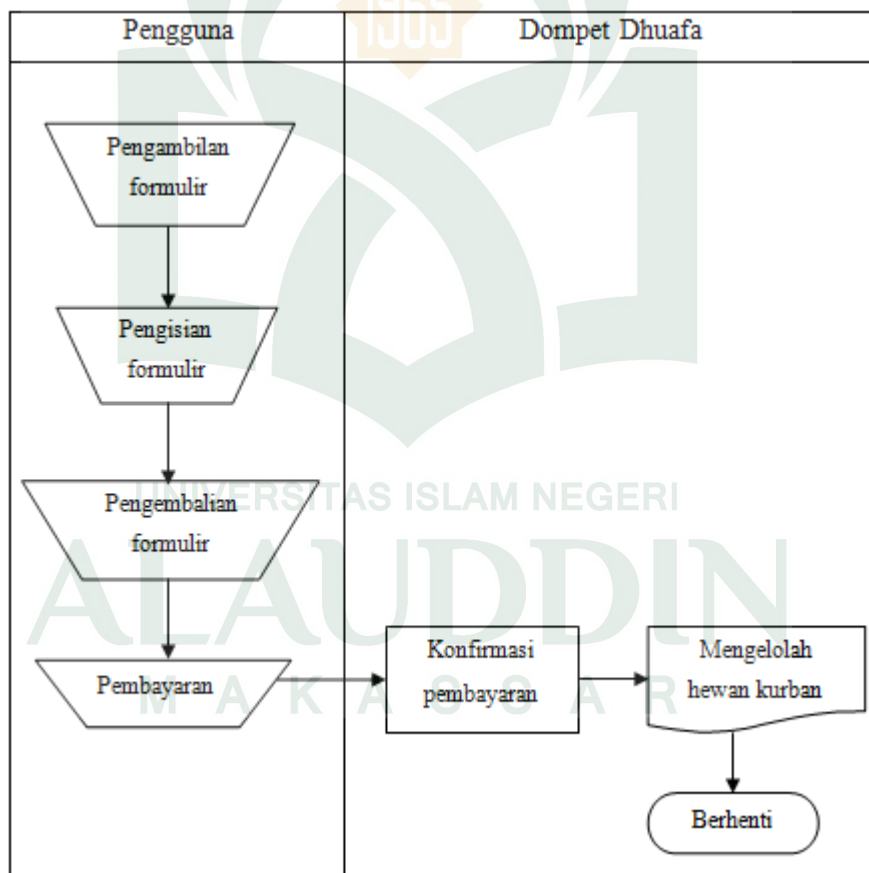
Pengujian	Data Masukan	Yang Diharapkan
Menu <i>Registrasi</i>	Membuka aplikasi	Menampilkan isi registrasi dalam tampilan <i>list view</i> , menampilkan <i>toolbar</i> dan <i>floating action button</i> .
Menu <i>login</i>	Membuka menu login	Menampilkan data yang telah diambil dari <i>server</i> yang telah berhasil dikelolah.
Menu <i>formulir</i>	Menekan menu formulir untuk melakukan pengisian formulir	Muncul tampilan yang berisikan nama,alamat,kota,kabupaten,No.hp, Nama hewan, pekurban hingga total bayar.
Menu <i>review</i>	Menekan <i>button</i> simpan untuk melihat <i>review</i>	Menampilkan sebagian dari isi formulir dalam bentuk <i>list</i> .
Menu <i>bayar</i>	Berisikan tentang waktu, id, nama bank, total pembayaran, nama pengirin, serta keterangan.	Mengetahui waktu serta batas waktu pembayaran agar segera di konfirmasi oleh <i>admin</i>
Menu <i>About</i>	Menekan menu <i>about</i> pada <i>toolbar</i>	Muncul informasi tentang pembuat aplikasi, dan versi aplikasi yang digunakan

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Menganalisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara kerja sistem tersebut. Sistem yang sedang berjalan pada Dompot Dhuafa Sulawesi Selatan dapat dilihat pada *flowmap* diagram berikut:



Gambar IV. 1 *Flowmap* yang Sedang Berjalan

Pada gambar diatas, dijelaskan bahwa sistem yang digunakan oleh Dompot Dhuafa dalam mengelolah hewan kurban masih dilakukan secara manual, dalam melakukan pendaftaran calon pekurban bisa mendatangi kantor atau stand-stand Dompot Dhuafa untuk mendapatkan informasi tentang kurban, setelah itu pekurban bisa langsung mengisi formulir dan membayar sesuai dengan jenis hewan yang ingin dikurbankan. Dimana dari proses awal sampai akhir masih dilakukan secara manual.

B. Analisis Sistem yang Diusulkan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan. Bagian analisis terdiri dari analisis masalah, analisis kebutuhan dan Analisis kelemahan.

1. Analisis Masalah

Pada sistem yang sudah berjalan sebelumnya proses yang digunakan masih secara manual sehingga membutuhkan waktu sedikit lebih banyak. Dimana dalam melakukan pendaftaran pekurban terlebih dahulu mendatangi stand-stand yang sudah disediakan atau langsung mendatangi kantor Dompot Dhuafa. Setelah selesai melakukan pendaftaran pihak Dompot Dhuafa langsung mencarikan jenis hewan sesuai dengan permintaan pekurban dan proses selanjutnya yaitu menyalurkan hewan kurban ke tempat atau masjid yang sudah di survei langsung oleh pihak Dompot Dhuafa.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Adapun analisis kebutuhan sistem terdiri dari kebutuhan antarmuka (*Interface*), kebutuhan data, kebutuhan fungsional.

a. Kebutuhan Antarmuka (*Interface*)

Kebutuhan-kebutuhan antarmuka untuk pembangunan aplikasi ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Aplikasi yang dibangun akan mempunyai antarmuka yang *familiar* dan mudah digunakan bagi pengguna.
- 2) Selain menampilkan daftar pesanan kurban aplikasi ini juga dapat menampilkan informasi-infoermsi *terupdate*.

b. Kebutuhan Data

Data yang di olah oleh aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Data pengguna aplikasi yang terdiri dari nama,email, dan alamat
- 2) Data pekurban yang terdiri dari nama, jenis hewan, jumlah hewan, dan transaksi.

c. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan penjelasan proses fungsi yang berupa penjelasan secara terinci setiap fungsi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.

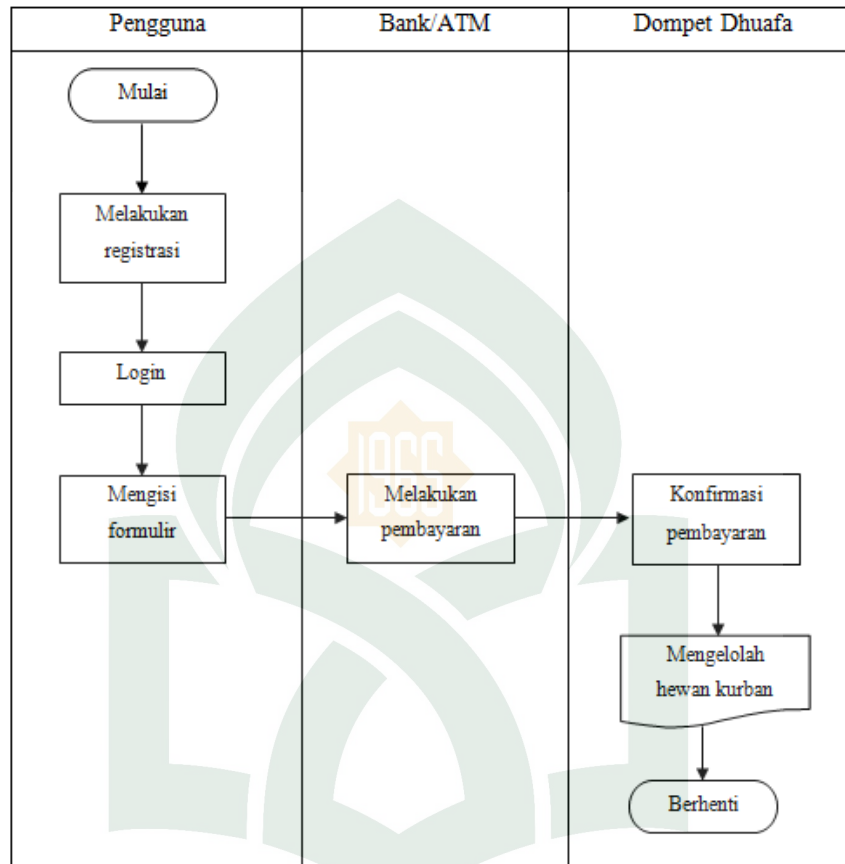
Fungsi-fungsi yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menampilkan berita *terupdate*.
- 2) Menampilkan pesanan kurban.

3. Analisis Kelemahan

Aplikasi pengelolaan hewan kurban ini dapat memudahkan pengguna/masyarakat Islam pada umumnya dalam melakukan ibadah kurban. Dalam hal ini pengguna terlebih dahulu membuat akun tersendiri kemudian melakukan *login* setelah itu pengguna dapat dengan mudah melakukan proses pendaftar, memilih jenis hewan kurban serta melakukan transaksi.

4. Flowmap Sistem yang Diusulkan



Gambar IV. 2Flowmap sistem yang diusulkan

Pada gambar diatas, pertama-tama jika ingin melaksanakan kurban pengguna harus melakukan langkah di atas. Melakukan registrasi untuk membuat akun kemudian login dengan akun yang telah dibuat, melakukan pengisian formulir, melakukan pembayaran. Setelah itu Dompet Duafha akan menginput data anda dan memasukkannya ke *server* begitupun untuk pengelolaan hewan kurbannya.

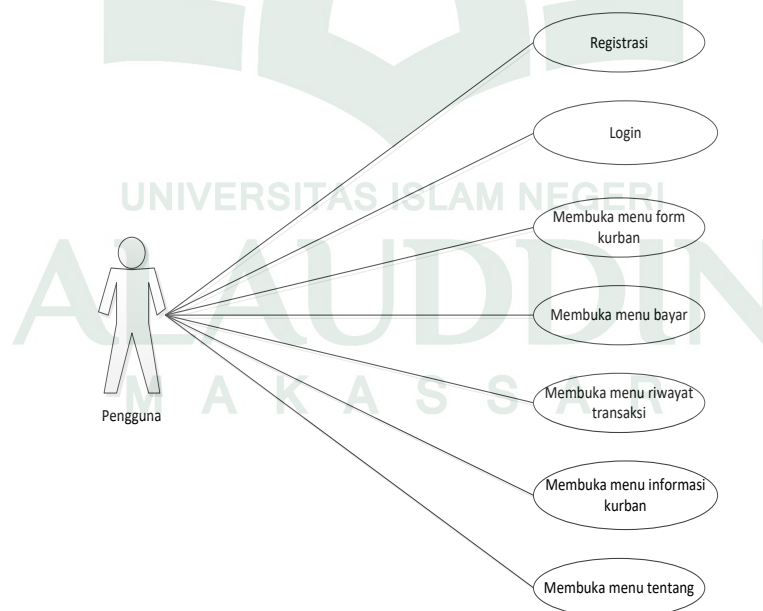
Perbedaan antara sistem yang sedang berjalan dan sistem yang diusulkan yaitu pada sistem yang diusulkan pekurban akan dengan mudah untuk melakukan pendaftaran tanpa harus mendatangi langsung kantor Dompet Dhuafa. Sedangkan

pada sistem sebelumnya masih dilakukan secara manual dimana masih membutuhkan waktu sedikit lebih banyak. Untuk melakukan pendaftaran calon pekurban bisa mendatangi kantor atau stand-stand Dompot Dhuafa untuk mendapatkan informasi tentang kurban, setelah itu pekurban bisa langsung mengisi formulir dan membayar sesuai dengan jenis hewan yang ingin dikurbankan.

C. Perancangan Sistem

1. Use case Diagram

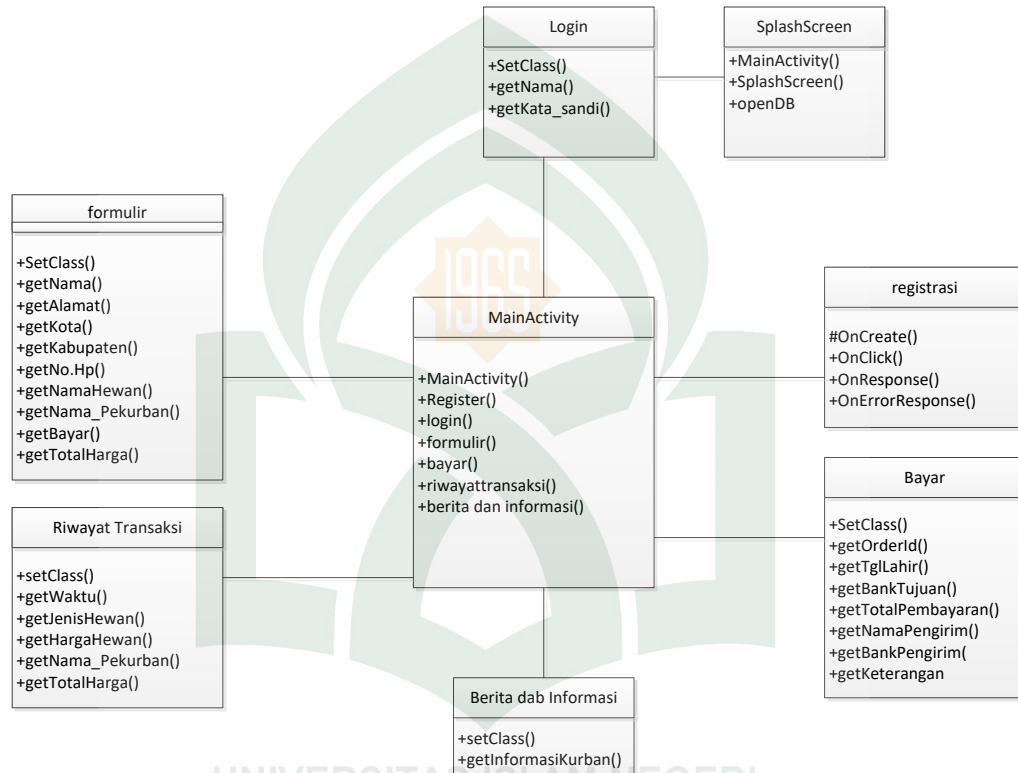
Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. Adapun *use case diagram* untuk aplikasi ini yaitu:



Gambar IV. 3 Use case diagram

2. Class diagram

Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

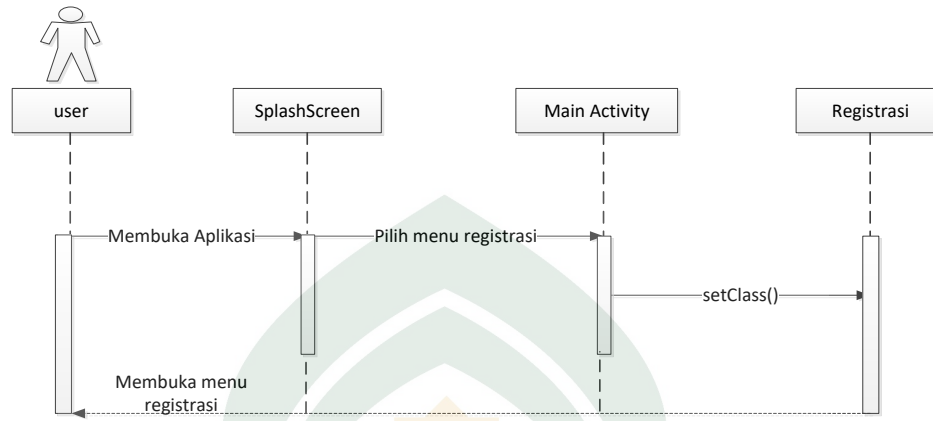


Gambar IV. 4 Class Diagram

3. Sequence Diagram

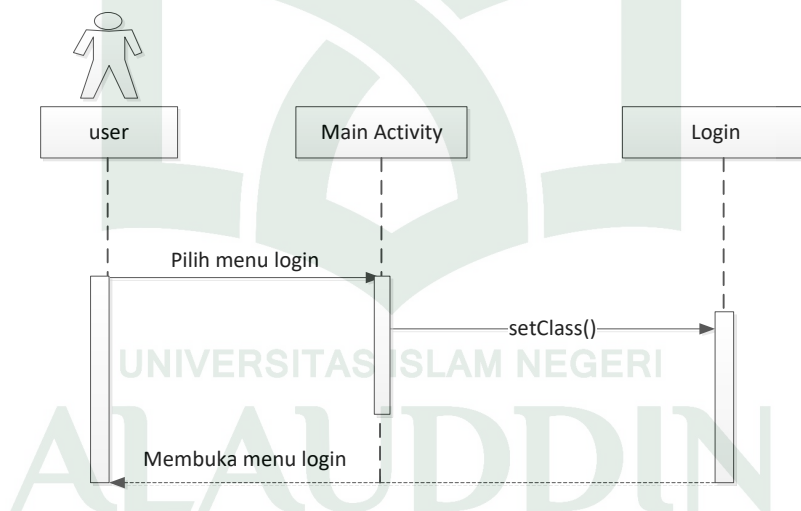
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* terhadap waktu. Pembuatan *sequence diagram* bertujuan agar perancangan aplikasi lebih mudah dan terarah. Adapun interaksi-interaksi yang terjadi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

a. *Sequence Diagram Membuka Menu Register*



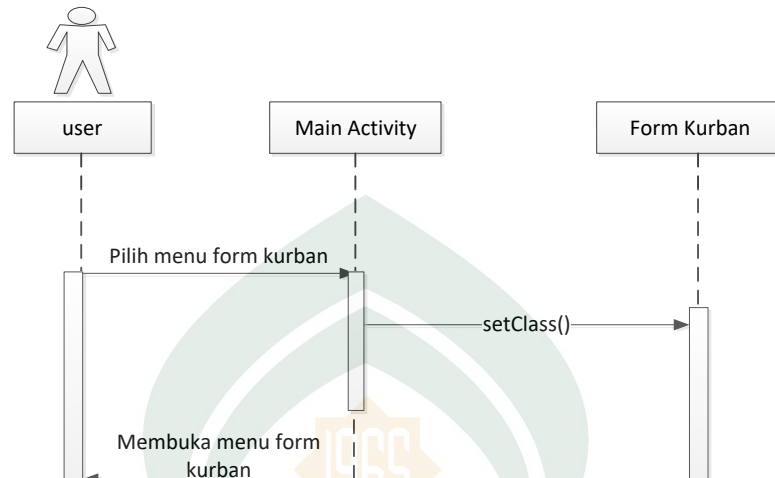
Gambar IV. 5 *Sequence Diagram Membuka Menu Register*

b. *Sequence Diagram Membuka Menu Login*



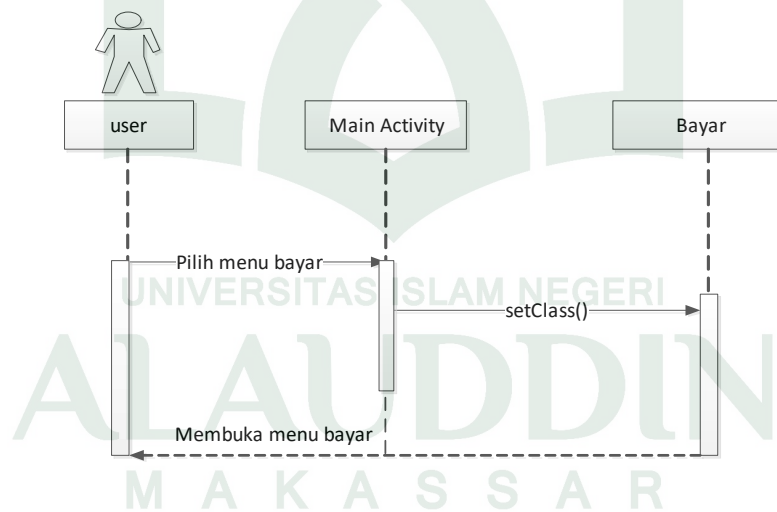
Gambar IV. 6 *Sequence Diagram Membuka Menu Login*

c. *Sequence Diagram* Membuka Menu Form Kurban



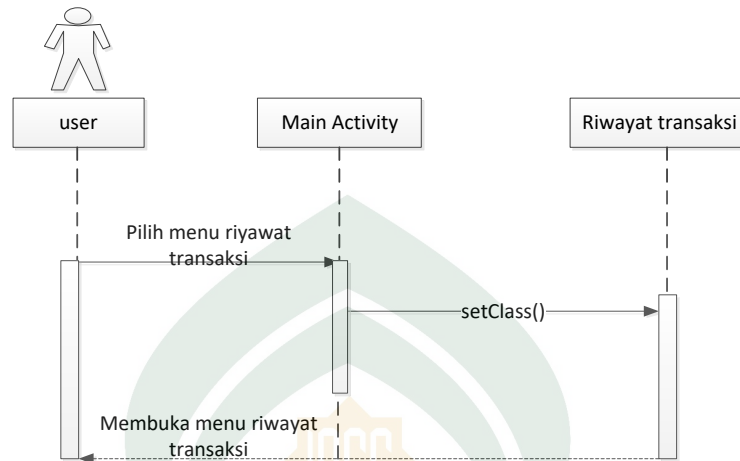
Gambar IV. 7 *Sequence Diagram* Membuka Menu Form Kurban

d. *Sequence Diagram* Membuka Menu Bayar



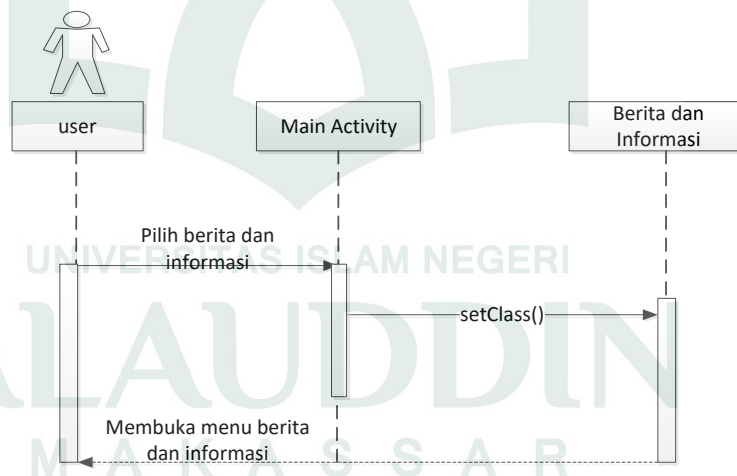
Gambar IV. 8 *Sequence Diagram* Membuka Menu Bayar

e. *Sequence Diagram* Membuka Menu Riwayat Transaksi



Gambar IV.9 *Sequence Diagram* Membuka Menu Rowayat Transaksi

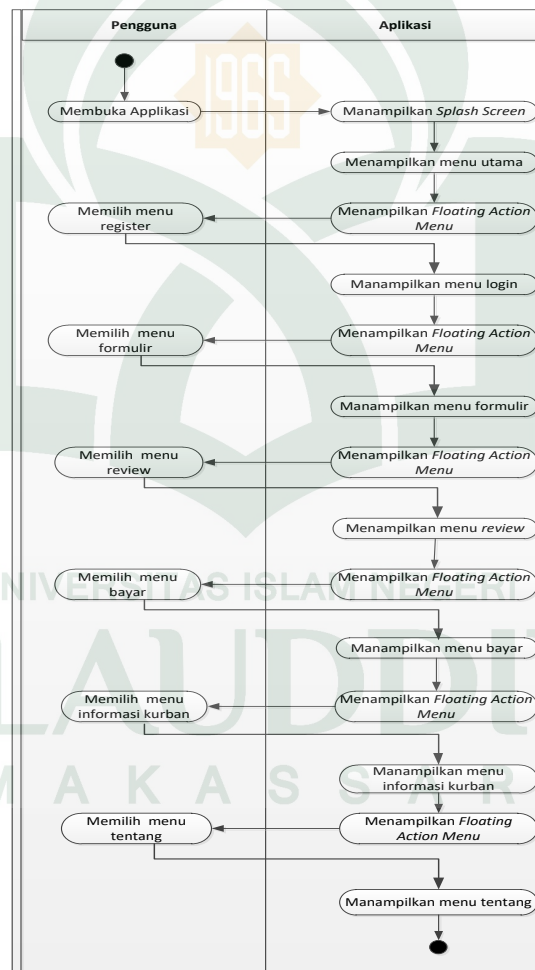
f. *Sequence Diagram* Membuka Menu Berita Dan Informasi



Gambar IV. 8 *Sequence Diagram* Membuka Menu Berita dan Informasi

4. Activity Diagram Floating Action Menu

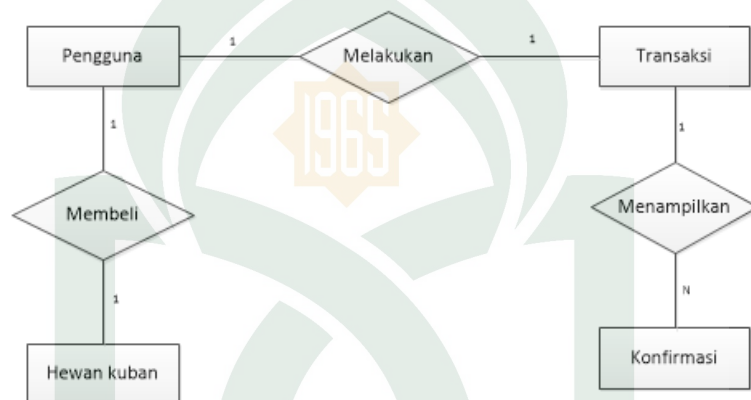
Activity Diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja yang mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. Diagram ini dapat digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem. Adapun *activity diagram* dari sistem ini adalah sebagai berikut:



Gambar IV.11 Activity Diagram Floating Action Menu

5. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan suatu diagram yang menggambarkan rancangan data yang akan di simpan atau di bentuk logika yang akan di pakai untuk menganalisa dan mendesain suatu basis data yang akan dibuat. Adapun ERD pada aplikasi pengelolaan hewan kurban ini yaitu sebagai berikut:



9Entity Relationship Diagram(ERD)

Kamus data ERD:

- Pengguna: {user_id, nama_lengkap, tempat_lahir, jenis_kelamin, alamat, kota, kecamatan, nomor_tlp, pekerjaan, foto }
- Transaksi: {id_transaksi, nama_pekurban, id_hewan_kurban, user_id, jml_orang, harga, total_bayar, tr_date }
- Konfirmasi : {id_konfirmasi, user_id, id_transaksi, id_bank tanggal_kirim, nomor_rekening, nama_rekening, nominal, status }
- Hewan Kurban : {id_hewan_kurban, nama, max_kuota, harga }

- e. Melakukan : { user_id, id_transaksi }
- f. Menampilkan : {id_transaksi, id_konfirmasi}
- g. Membeli : {user_id, id_hewan_kurban}

6. Perancangan Tabel

Penggunaan tabel dalam aplikasi ini yaitu untuk menampung data yang merupakan nama-nama pekurban yang telah melakukan pembayaran. Berikut rincian tabel yang digunakan dalam aplikasi :

a. Tabel users

Tabel IV. 1 Tabel Users

No.	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	Id	Int	Primary key
2.	Nama	varchar	
3.	Password	varchar	
4.	remember_token	varchar	
5.	created_at	datetime	
6.	updated_at	datetime	

b. Tabel Users Profil

Tabel IV. 2 Users Profil

No.	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	users_id	Int	Primary key
2.	nama_lengkap	varchar	
3.	tempa_tlahir	varchar	
4.	jenis_kelamin	varchar	
5.	Alamat	varchar	
6.	Kota	varchar	
7.	Kecamatan	varchar	
8.	kode_pos	varchar	
9.	nomor_tlp	varchar	
10.	Pekerjaan	varchar	
11.	Foto	varchar	
12.	created_at	datetime	
13.	updated_at	datetime	

c. Tabel Hewan Kurban

Tabel IV. 3 Tabel Hewan Kurban

No.	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id	varchar	Primary key
2.	Nama	varchar	
3.	max_kuota	Int	
4.	Harga	varchar	
5.	created_at	datetime	
6.	updated_ar	datetime	

d. Tabel Transaksi

Tabel IV. 4 Tabel Transaksi

No.	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id	varchar	Primary key
2.	id_hewan_kurban	Int	Frogein key
3.	Tanggal	datetime	
4.	jml_orang	varchar	
5.	Total	varchar	
6.	users_id	Int	
7.	fl_status	tinyint	
8.	created_at	datetime	
9.	updated_at	datetime	

e. Tabel Transaksi Detail

Tabel IV. 5 Transaksi Detail

No.	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id_transaksi	Int	Frogein key
2.	Id	int	primary key
3.	Nama	varcchar	
4.	Harga	varchar	
5.	created_at	datetime	
6.	updated_ar	datetime	

f. Tabel Transaksi Konfirmasi

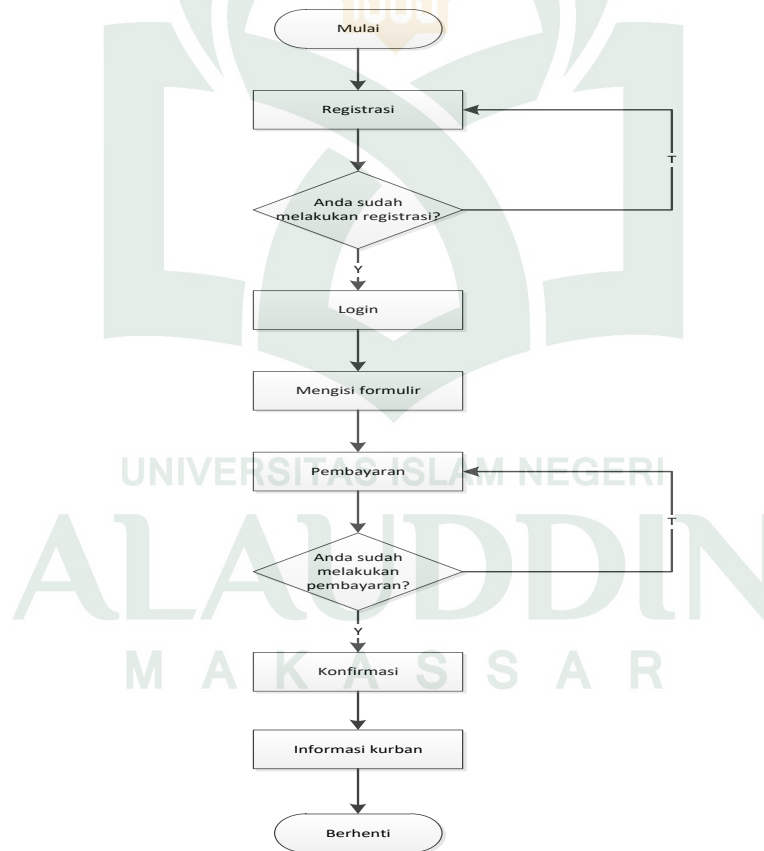
Tabel IV. 6 Transakasi Konfirmasi

No.	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id	Int	Primary key
2.	id_transaksi	Int	Frogein key
3.	id_users	varchar	Frogein key
4.	id_bank	varchar	
5.	tanggal_kirim	date	
6.	nama_rekening	varchar	
7.	nomor_rekening	varchar	
8.	Nominal	bigint	
9.	Status	tinyint	

10.	created_at	datetime	
11.	updated_at	datetime	

7. Flowchart

Flowchart atau bagan alir adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alur (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (*flowchart*) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Berikut adalah *flowchart* dari sistem :



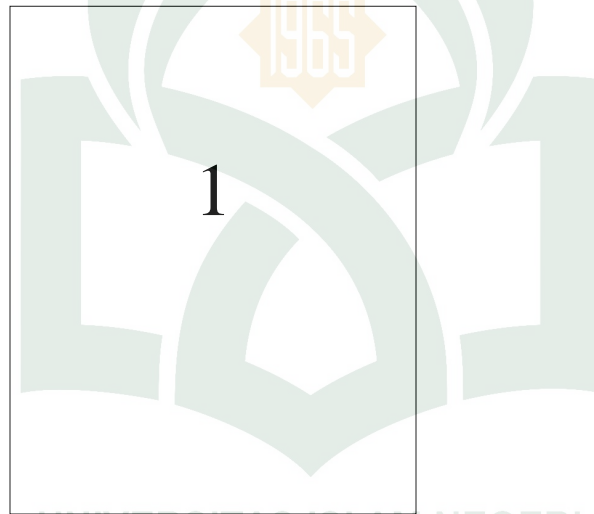
Gambar IV.13 Flowchart

8. Perancangan Antarmuka (*Interface*)

Perancangan antarmuka (*interface*) merupakan bagian penting dalam perancangan aplikasi, karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Adapun perancangan antarmuka pada aplikasi ini yaitu sebagai berikut.

a. Perancangan Antarmuka pada *mobile*

1) Perancangan Antarmuka *Splashscreen*



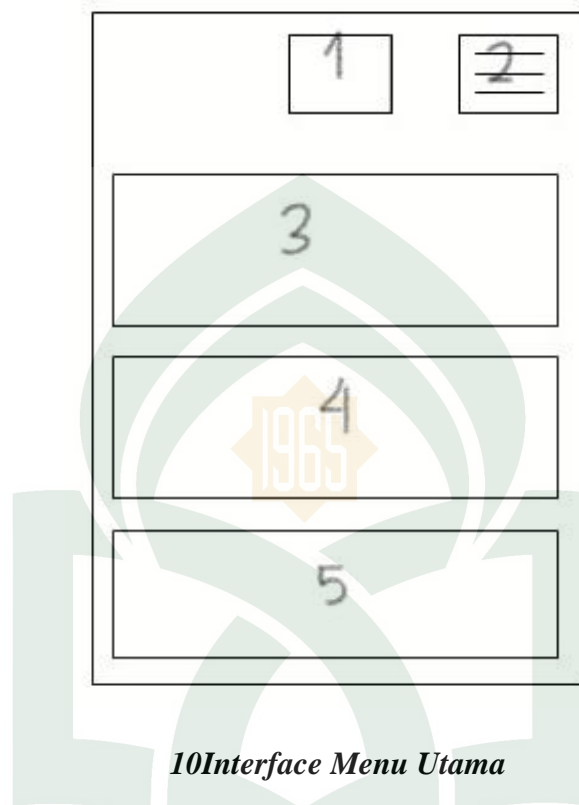
Gambar V.14 Splashscreen

Keterangan gambar :

a) Gambar

Akan dibuat dengan berisikan gambar *Splash Screen* aplikasi.

2) Perancangan Antarmuka Menu Utama



Keterangan gambar :

a) *Logo*

akan berisi nama logo Dompot Dhuafa

b) *List*

Akan dibuat untuk menampilkan riwayat transaksi

c) *3 (imageslider)*

Akan berisikan gambar yang bisa digeser dan menampilkan informasi.

d) *4, dan 5 (Image button)*

Akan dibuat *button* untuk menampilkan menu pada orm kurban dan berita.

3) Perancangan Antarmuka Registrasi

The diagram shows a registration form layout with 17 numbered components:

- 1: A rectangular box at the top center, representing a logo.
- 2: A horizontal line below the logo, representing a test.
- 3 and 4: Two adjacent rectangular boxes below the line, representing choice options.
- 5 through 16: A vertical list of 12 horizontal lines, representing text input fields.
- 17: A rectangular box at the bottom center, representing a test.

Gambar IV.16 Interface registrasi

Keterangan gambar :

a) 1 (Logo)

Akan dibuat dengan berisikan gambar.

b) 2 (*Test*)

Akan dibuat dengan berisikan *text*

c) 3 dan 4 (*choice*)

Akan dibuat dengan berisikan pilihan jenis kelamin

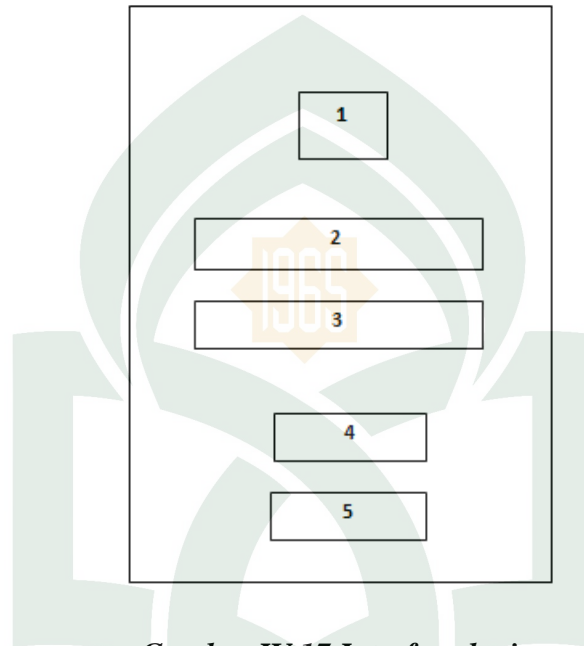
d) 5 sampai 16 (*Test*)

Akan dibuat dengan berisikan sebuah test.

e) 17 (*Image button*)

Akan dibuat dengan berisikan submit untuk konfirmasi pembayaran.

4) Perancangan Antarmuka Login



Gambar IV.17 Interface login

Keterangan gambar :

a) 1 (*Image*)

Akan dibuat dengan berisikan gambar logo

b) 2 dan 3 (*Test*)

Akan dibuat dengan berisikan *test*

c) 4 dan 5 (*Image Button*)

Akan dibuat dengan berisikan *image button* untuk melakukan login dan registrasi.

5) Perancangan Antarmuka Form Kurban

Gambar IV.18 Interface Form Kurban

Keterangan gambar :

a) 1 (*combobox*)

Akan dibuat dengan berisikan menu pilihan hewan kurban.

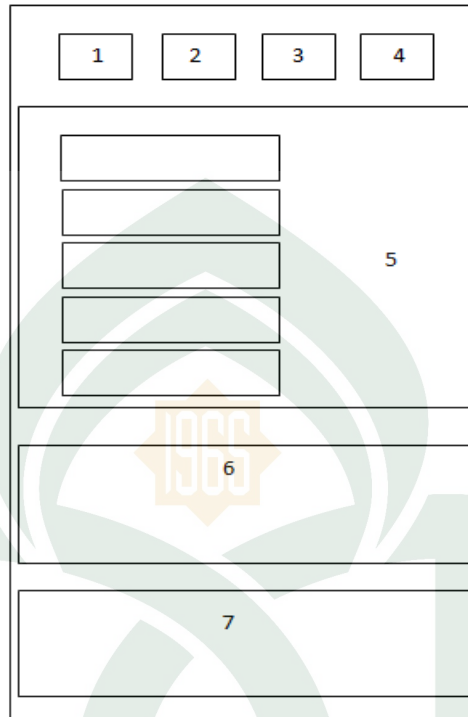
b) 2, 3, dan 4 (*text*)

Akan dibuat dengan berisikan jumlah dan nama pekurban.

c) 5 (*button*)

Akan dibuat dengan berisikan *button* untuk melakukan pembayaran.

6) Perancangan antarmuka Riwayat Transaksi



Gambar IV.19 Interface Riwayat Transaksi

Keterangan gambar :

a) *List view* (1-4)

Akan dibuat dengan berisikan menu formulir, *review*, bayar, dan informasi.

b) *EditText* (5)

Akan dibuat dengan *text*.

c) *Floating Action button* (6-7)

Akan dibuat dengan berisikan *image button*.

7) Perancangan Antarmuka Konfirmasi

The diagram shows a vertical sequence of 10 components within a rectangular frame:

- 1: A wide rectangular box.
- 2: A horizontal line.
- 3: A rectangular box.
- 4: A horizontal line.
- 5: A horizontal line.
- 6: A horizontal line.
- 7: A horizontal line.
- 8: A rectangular box.
- 9: A smaller rectangular box.
- 10: A wide rectangular box.

Gambar IV.20 Interface Konfirmasi

Keterangan gambar :

a) 1 (*datetime*)

Akan dibuat dengan berisikan batas pembayaran

b) 2 (*Test*)

Akan dibuat dengan berisikan test

c) 3 (*combobox*)

Akan dibuat dengan berisikan pilihan nama bank untuk melakukan pembayaran

d) 4, 5, 6, dan 7 (*test*)

Akan dibuat dengan berisikan *test* mulai dari nama, nomor rekening, harga dan total bayar.

e) 8 (*test*)

Akan beisikan nomor id pekurban.

f) 9 (*image*)

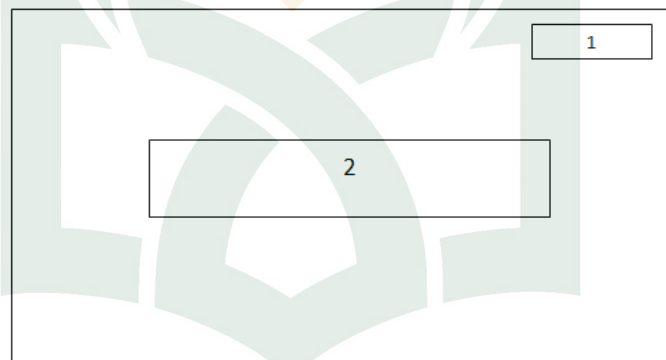
Akan berisikan gambar mengenai bukti transfer pekurban.

g) 10 (*button*)

Akan beisikan *button* untuk melanjutkan konfirmasi pembayaran.

b. Perancangan Antarmuka pada Web Server

1) Perancangan Antarmuka Untuk Menu Utama



Gambar IV.21 Interface Menu Utama

Keterangan gambar :

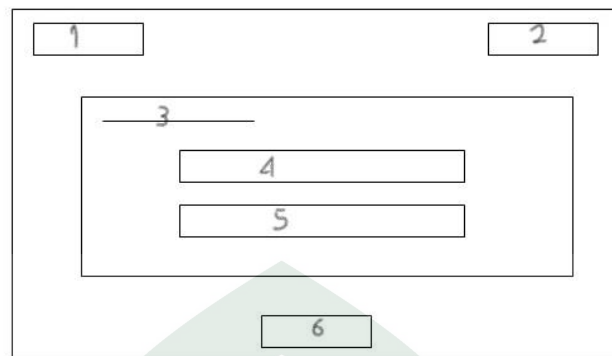
a) 1 (*button*)

Akan dibuat dengan berisikan *image button login*

b) 2 (*text*)

Akan dibuat dengan berisikan *text* “Kurban Online Dompot Dhuafa”

2) Perancangan Antarmuka Untuk Menu *Login*



Gambar IV.22 Interface Menu Login

Keterangan gambar :

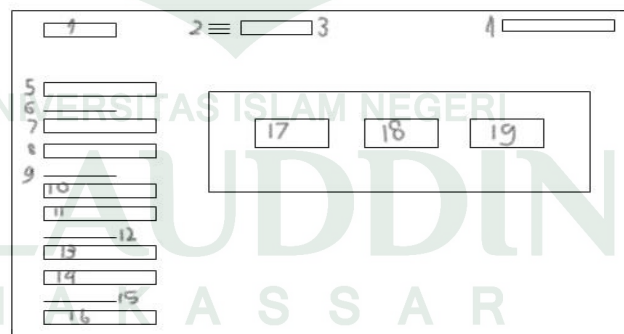
a) 1, 2 dan 6 (*button*)

Akan dibuat dengan berisikan *image button*

b) 3, 4 dan 5 (*text*)

Akan dibuat dengan berisikan *text* seperti *login*, *email* dan *password*

3) Perancangan Antarmuka Untuk Menu Beranda



Gambar IV.23 Interface Menu Beranda

Keterangan gambar :

a) 1, 3, 5, 6, 9, 12 dan 15

Akan dibuat dengan berisikan *text*

b) 2

Akan dibuat dengan berisikan *list*

c) 7, 8, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19

Akan dibuat dengan berisikan *image button*

d) 4

Akan dibuat dengan berisikan perintah *logout*.

4) Perancangan Antarmuka Untuk Menu Berita



Gambar IV.24 Interface Menu Berita

Keterangan gambar :

a) *Varchar*

Akan dibuat dengan berisikan *text* judul

b) *Varchar*

Akan dibuat dengan berisikan gambar

c) *Text*

Akan dibuat dengan berisikan isi dari berita

d) *Image button*

Akan dibuat dengan berisikan tombol simpan

BAB V

IMPLEMENTASI DAN HASIL PENGUJIAN SISTEM

A. Implementasi Aplikasi

1. Interface

a. Antarmuka Aplikasi

(1) Antarmuka *Splash Screen*

Antarmuka “*Splash Screen*” akan menampilkan gambar *Splash Screen* aplikasi selama 3 detik. Setelah 3 detik akan muncul antarmuka masuk ke aplikasi. Tampilan antarmuka seperti pada gambar V.I.



Gambar V.1 Antarmuka *Splash Screen*

(2) Antarmuka Menu Utama

Antarmuka pada menu “Utama” ke aplikasi akan tampil ketika antarmuka *splash screen* selesai tampil. Pada antarmuka ini akan muncul perintah untuk masuk dan daftar. Tampilan antarmuka tampak seperti pada gambar V.2.



Gambar V.2 Antarmuka Menu Utama

(3) Antarmuka Menu Daftar

Antarmuka menu “Daftar” akan menampilkan sebuah form pendaftaran untuk membuat akun agar bisa melakukan *login* pada aplikasi tersebut. Setelah mengisi form tersebut pengguna sudah bisa melakukan *login* dengan menggunakan *username* dan kata sandi yang telah dimasukkan. Tampilan antarmuka tampak seperti gambar V.3.

The image displays two side-by-side screenshots of a mobile application registration form titled "Daftar" for "DOMPET DHUAFA".

Left Screenshot: Shows the registration form with the following fields and values:

- Logo: DOMPET DHUAFA
- Nama Lengkap: Husnawati
- Jenis Kelamin: Pria (selected)
- Username: (empty)
- Kata Sandi: (empty)
- Ulangi Password: (empty)
- No.Telp: (empty)
- Email: (empty)
- Kota: (empty)
- Kecamatan: (empty)

Right Screenshot: Shows the same registration form with the following fields:

- Username: (empty)
- Kata Sandi: (empty)
- Ulangi Password: (empty)
- No.Telp: (empty)
- Email: (empty)
- Kota: (empty)
- Kecamatan: (empty)
- Kode Pos: (empty)
- Alamat Sekarang: (empty)
- Pekerjaan: (empty)
- Tempat Lahir: (empty)
- Tanggal Lahir: (empty)
- Daftar: (button)

Gambar V.3 Antarmuka Menu Daftar

(4) Antarmuka Menu Masuk

Antarmuka “Masuk” akan menampilkan menu utama seperti pada Gambar V.2, Pada antarmuka ini pengguna menginput nama pengguna dan kata sandi. Jika data nama pengguna dan kata sandi benar, pengguna akan masuk ke dalam menu awal berisikan button untuk form kurban dan berita. Tampilan antarmuka tampak seperti Gambar V.4.



Gambar IV.4 Antarmuka Menu Masuk

Jika data nama pengguna dan kata sandi salah, akan muncul pesan nama pengguna atau kata sandi salah. Tampilan antarmuka tampak seperti pada gambar V.5.



Gambar V.5 Antarmuka Masuk Jika Data Nama Pengguna Dan Kata Sandi Salah

(5) Antarmuka Menu Beranda

Antarmuka “Beranda” akan menampilkan *button* untuk memilih menu Form kurban dan berita serta menampilkan *Imageslider*. Tampilan antarmuka tampak seperti gambar V.6.



Gambar V.6 Antarmuka menu Beranda

(6) Antarmuka Menu Form Kurban

Antarmuka “Form Kurban” di aplikasi ini akan menampilkan form untuk melakukan pemesanan hewan kurban dengan jumlah dan total harga yang akan dibayar. Tampilan antarmuka tampak seperti gambar V.7.

The screenshot shows the 'Form Qurban' interface with the following details:

- Jenis Hewan Kurban:** Kambing Premium
- Jumlah Pekurban:** 1
- Nama Pekurban1:** Alif
- Bayar Perorang:** Rp. 29.750.000
- Total Bayar:** Rp. 29.750.000
- Button:** Selanjutnya

Gambar V.7 Antarmuka Menu Form Kurban

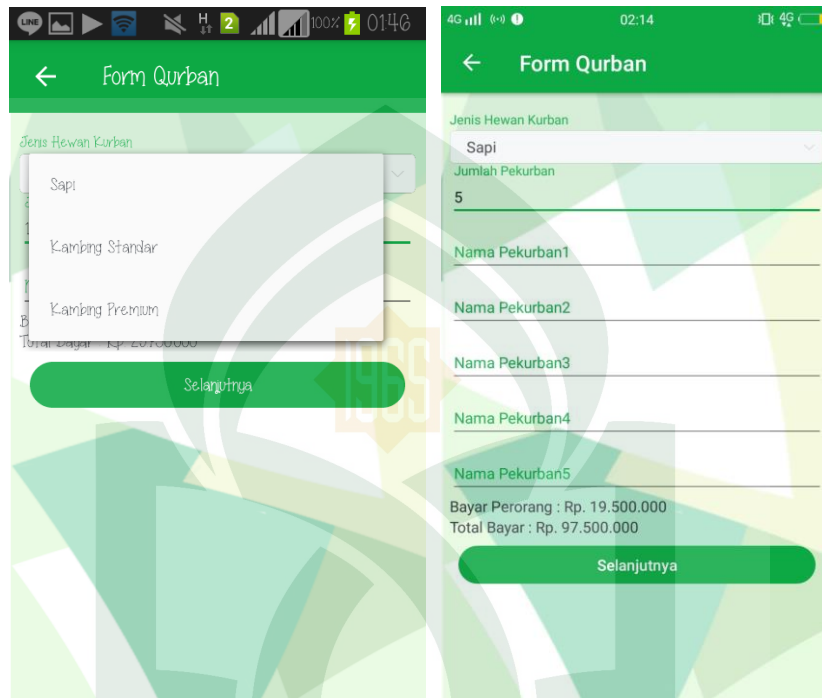
Jika hewan kurban yang dipilih adalah kambing maka jumlah pekurban hanya mencakup 1 orang apabila melebihi 1 orang akan muncul pesan “melebihi jumlah maximal pekurban”. Tampilan antarmuka tampak seperti gambar V.8.

The screenshot shows the 'Form Qurban' interface with an error message:

- Jenis Hewan Kurban:** Kambing Premium
- Jumlah Pekurban:** 2
- Bayar Perorang:** Rp. 29.750.000
- Total Bayar:** Rp. 59.500.000
- Error Message:** Melebihi jumlah maximal pekurban
- Button:** Selanjutnya

Gambar V.8 Antarmuka Jika Melebihi Maximal Pekurban

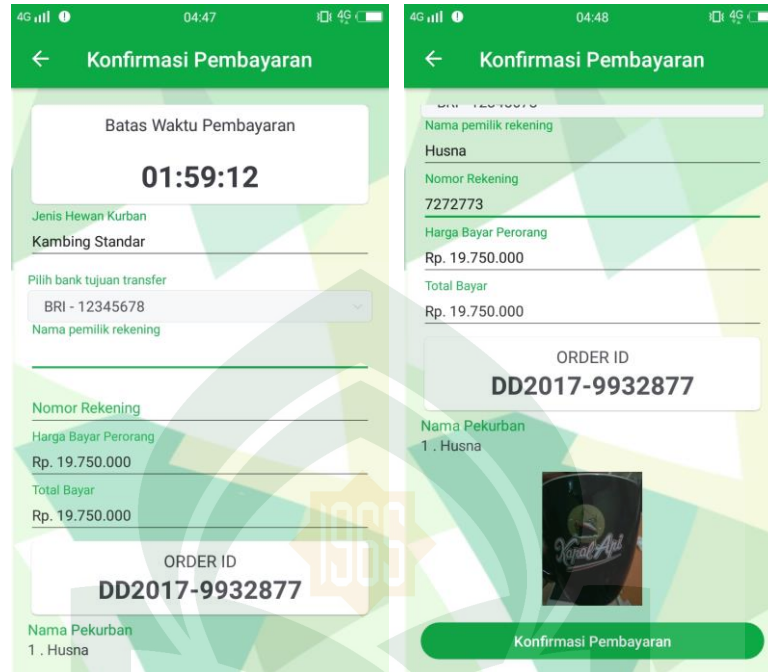
Jika yang dipilih adalah sapi maka maksimal pekurbannya adalah 7 orang dengan harga perekor sapi akan dibagi menjadi 7. Tampilan antarmuka tampak seperti gambar V.9.



Gambar V.9 Antarmuka Jika Memilih Jenis Hewan Sapi

(7) Antarmuka Menu Konfirmasi Pembayaran

Antarmuka “Konfirmasi Pembayaran” pada aplikasi ini akan menampilkan form untuk melakukan konfirmasi dengan menambahkan batas waktu pembayaran. Tampilan antarmuka tampak seperti pada gambar V.10.



Gambar V.10 Antarmuka Menu Konfirmasi Pembayaran

(8) Antarmuka Menu Riwayat Transaksi

Antarmuka “Riwayat Transaksi” pada menu ini akan menampilkan riwayat pekurban yang telah melakukan pembelian hewan kurban, melakukan transaksi dan menunggu verifikasi bagi yang telah melakukan pembayaran. Tampilan antarmuka akan tampak seperti gambar V.11.

ID Transaksi	Status	Jenis Transaksi	Jumlah	Tanggal	Nilai (Rp.)
DD2017-1411808	Menunggu Verifikasi Admin	Sapi	1 orang	07-Desember-2017	Rp. 19.500.000
DD2017-6334109	Menunggu Konfirmasi Pembayaran	Kambing Premium	1 orang	07-Desember-2017	Rp. 29.750.000
DD2017-1285221	Menunggu Konfirmasi Pembayaran	Kambing Premium	1 orang	07-Desember-2017	Rp. 29.750.000
DD2017-8238156	Menunggu Konfirmasi Pembayaran	Kambing Premium	1 orang	07-Desember-2017	Rp. 29.750.000
DD2017-2578587	Menunggu Konfirmasi Pembayaran	Kambing Premium	1 orang	07-Desember-2017	Rp. 29.750.000

Gambar V.11 Antarmuka Menu Riwayat Transaksi

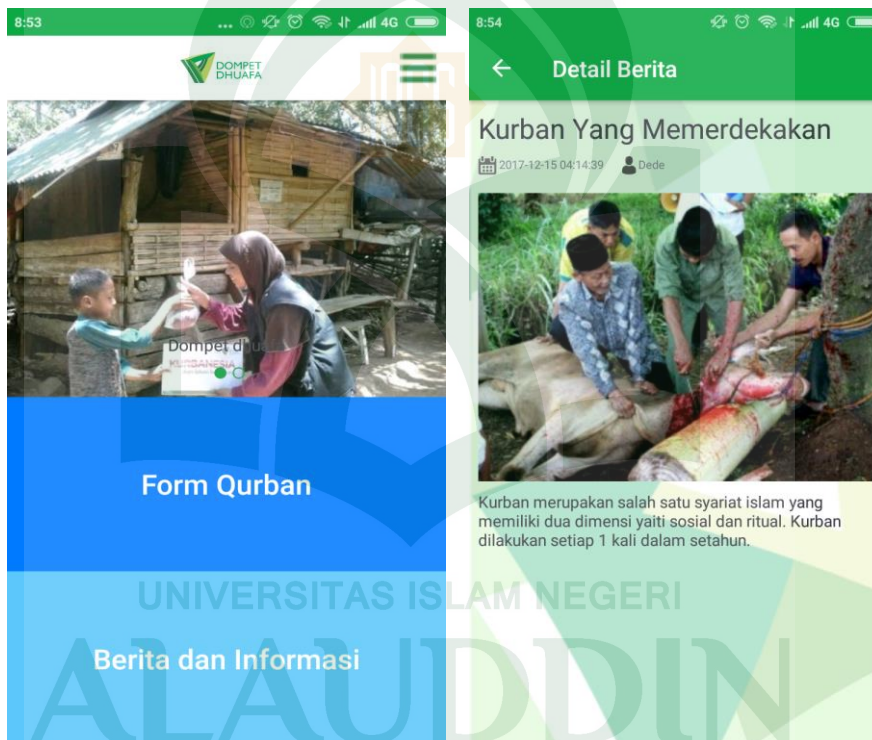
Jika pembayaran telah diverifikasi maka akan muncul seperti tampilan pada gambar V.12.

ID Transaksi	Status	Jenis Transaksi	Jumlah	Tanggal	Nilai (Rp.)
DD2017-5889989	Pembayaran Telah Terverifikasi	Sapi	4 orang	22-November-2017	Rp. 78.000.000
DD2017-8257134	Menunggu Konfirmasi Pembayaran	Sapi	1 orang	21-November-2017	Rp. 19.500.000
DD2017-7944117	Menunggu Konfirmasi Pembayaran	Sapi	2 orang	20-November-2017	Rp. 39.000.000
DD2017-8593747	Menunggu Konfirmasi Pembayaran	Sapi	2 orang	20-November-2017	Rp. 39.000.000
DD2017-7051163	Menunggu Konfirmasi Pembayaran	Sapi	1 orang	20-November-2017	Rp. 19.500.000

Gambar V.12 Antarmuka Jika Pembayaran Telah Diverifikasi

(9) Antarmuka Menu Berita dan Informasi

Antarmuka “Berita dan Informasi” pada menu ini akan menampilkan informasi mengenai lokasi hewan kurban serta berisi dokumentasi peyembelihan hewan kurban dan pembagian hewan kurban. Selain itu akan menpost berita yang merupakan cerita dari setiap kota-kota yang menerima penyaluran hewan kurban. Tampilan antarmuka akan tampak seperti Gambar V.13.

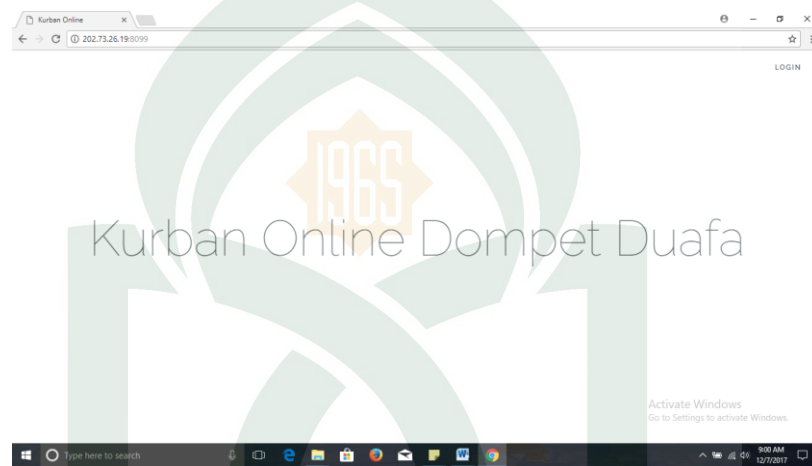


Gambar V.13 Antarmuka Menu Berita dan Informasi

b. Antarmuka Web Server

(1) Antarmuka Menu Utama

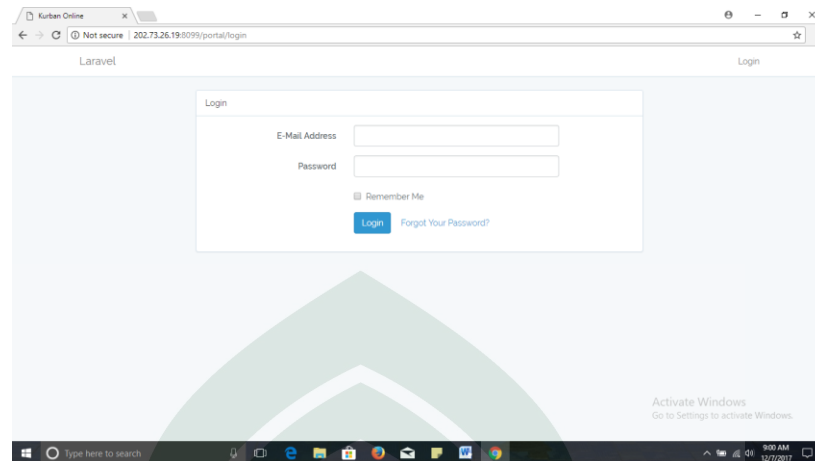
Antarmuka menu utama pada web akan menampilkan sebuah tes yang bertuliskan “Kurban Online Dompot Dhuafa” tampilan antarmuka seperti pada gambar V.14.



GambarV.14 Antarmuka Menu Utama

(2) Antarmuka Menu *Login*

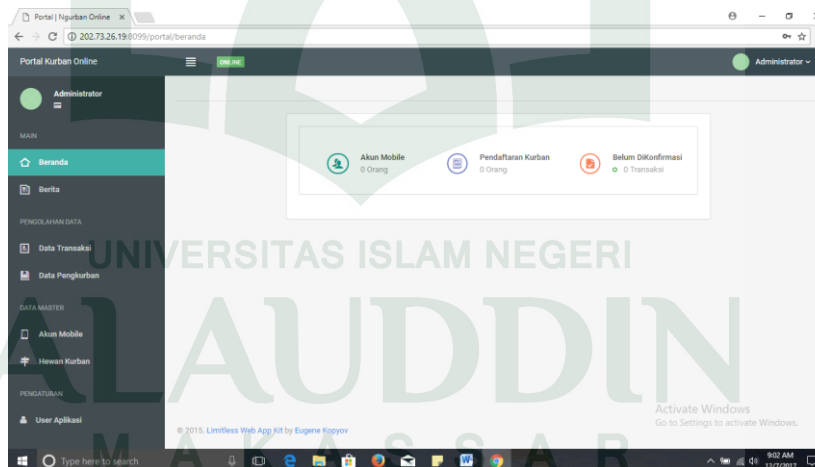
Antarmuka halaman masuk berisi halaman yang berisi kolom untuk memasukkan nama *email* dan kata sandi pengguna yang benar agar bisa mengakses *web server*. Tampilan antarmuka tampak seperti pada gambar V.15.



Gambar V.15 Antarmuka Menu Login

(3) Antarmuka Menu Beranda

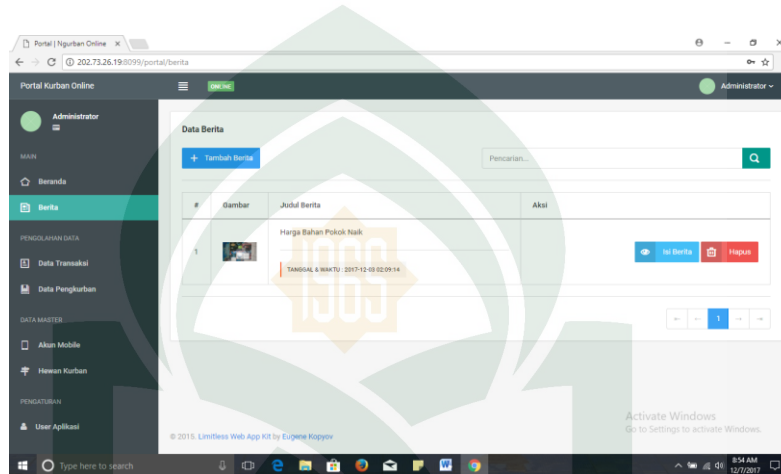
Menu beranda akan menampilkan data pada akun mobile, pendaftaran kurban serta data yang belum dikonfirmasi. Seperti tampilan pada gambar V.16.



Gambar V.16 Antarmuka Menu Beranda

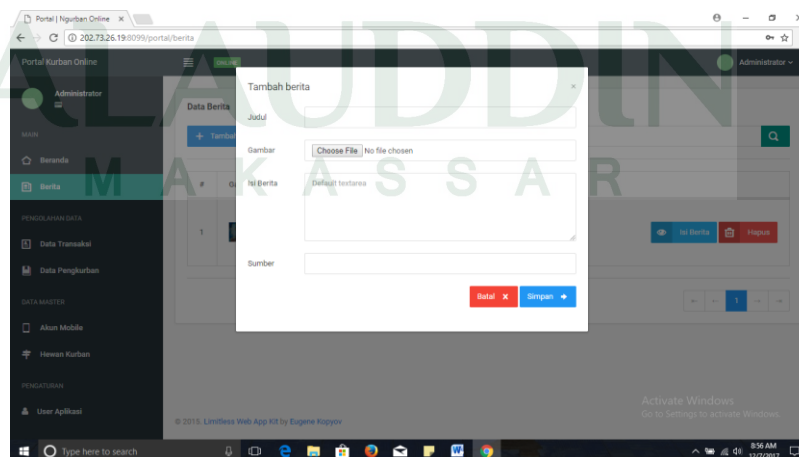
(4) Antarmuka Menu Berita

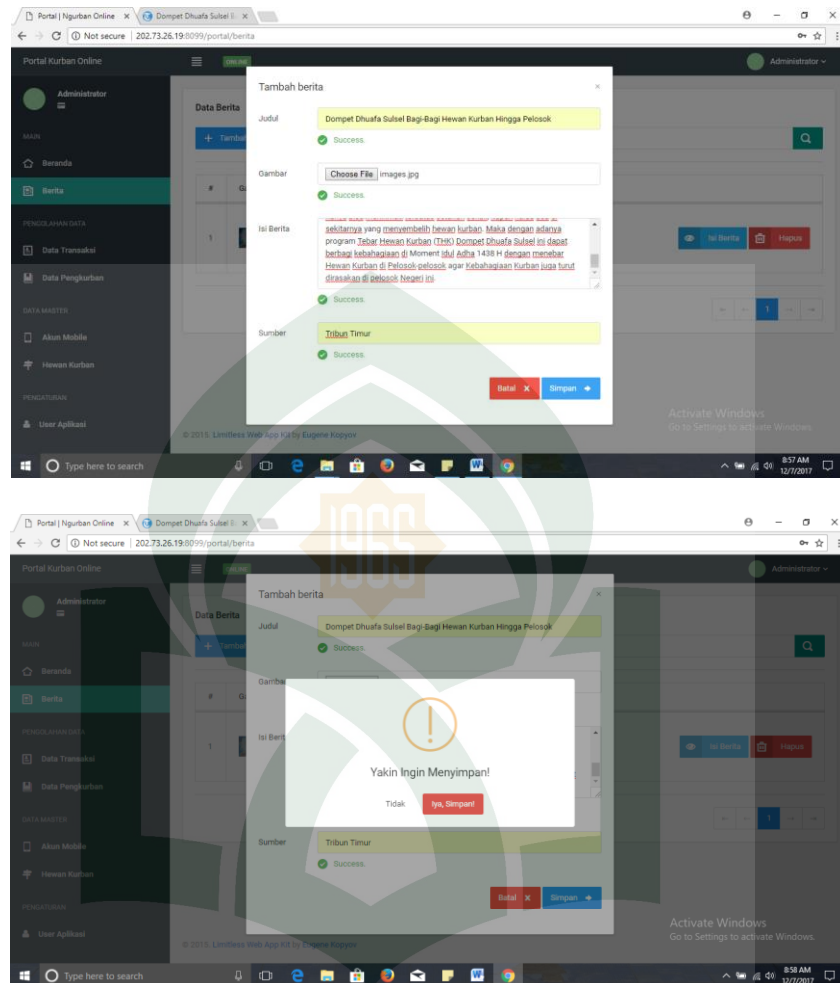
Pada halaman berita akan menampilkan informasi-informasi mengenai kurban seperti tempat penyaluran hewan kurban serta pembagian hewan kurban. Seperti tampilan pada gambar V.17.



Gambar V.17 Antarmuka Menu Berita

Admin juga bisa menambahkan berita dengan mengklik tambah berita kemudian mengisi dan menyimpan berita tersebut. Dan akan muncul tampilan seperti pada gambar V.18.

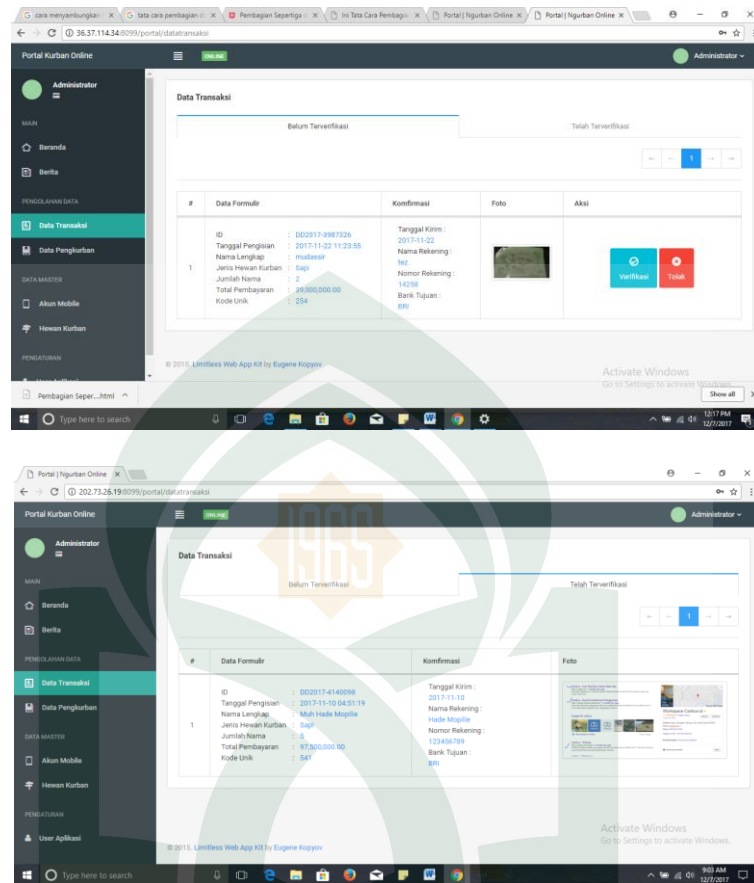




Gambar V.18 Antarmuka Penambahan Menu Berita

(5) Antarmuka Menu Data Transaksi

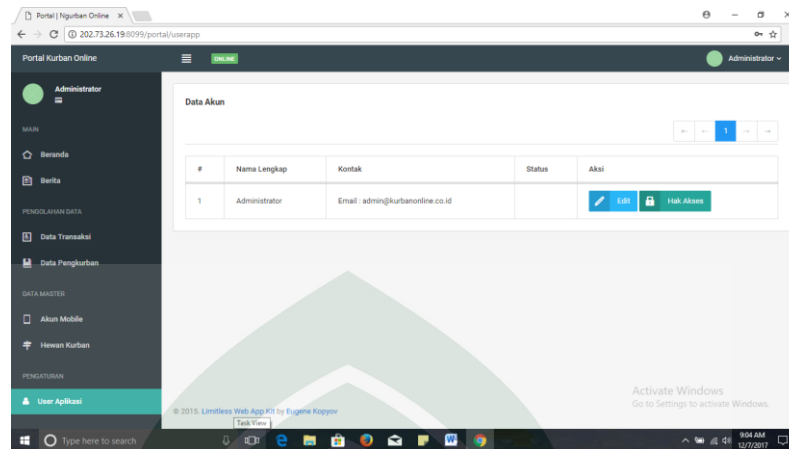
Menu “Data Transaksi” bagi admin berisi data pekurban yang telah melakukan transaksi yang terbagi menjadi dua data yaitu data yang belum diverifikasi dan data yang telah diverifikasi. Seperti pada tampilan gambar V.19.



Gambar V.19 Antarmuka Menu Data Transaksi

(6) Antarmuka Menu *User Aplikasi*

Menu “*User Aplikasi*” berisikan data akun yang berupa nama lengkap, kontak status dan aksi. Seperti tampilan pada gambar V.20.



Gambar V.20 Antarmuka Menu User Aplikasi

B. Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan proses pengekseskuan sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan di lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian *bug*, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Adapun pengujian sistem yang digunakan adalah *blackbox*. Pengujian *blackbox* menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

1. Pengujian Pada Aplikasi Mobile

a. Pengujian Menu Daftar

Tabel V.1 Tabel Pengujian Menu Daftar

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi Form pendaftaran	Untuk bisa melakukan <i>login</i> .	Pastikan mengisi semua data yang dibutuhkan.	[√] Diterima [] Ditolak

b. Pengujian Menu Masuk

Tabel V.2 Tabel Pengujian Menu Masuk

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
E-mail dan password salah	Akan menampilkan e-mail dan password salah	Memeriksa e-mail dan password apabila telah terdaftar di database atau tidak.	[√] Diterima [] Ditolak
E-mail dan password kosong	Akan menampilkan informasi bahwa e-mail dan password kosong.	Memeriksa field e-mail dan password apakah telah terisi atau tidak	[√] Diterima [] Ditolak

c. Pengujian Menu Pembayaran

Tabel V.3 Tabel Pengujian Menu Pembayaran

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Jenis hewan dan harga	Akan menampilkan jenis hewan dan harga hewan.	Memeriksa jenis hewan dan harga apakah sudah sesuai	[√] Diterima [] Ditolak

		dengan total pembayaran.	
Jumlah Pekurban	Akan menampilkan jumlah pekurban sesuai dengan jenis hewan kurban	Memeriksa jumlah apakah tidak melebihi maksimal pekurban yang telah ditentukan sesuai dengan jenis hewan kurban.	[√] Diterima [] Ditolak

d. Pengujian Menu Konfirmasi Pembayaran

Tabel V.4 Tabel Pengujian Menu Konfirmasi Pembayaran

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Batas waktu pembayaran.	Akan menampilkan jenis hewan kurban, pilihan bank, nama pemilik rekening, nomor rekening, harga bayar perorang, toatal bayar, id order, nama pekurban dan bukti pembayaran yang berupa foto.	Memeriksa semua field apakah sudah terisi dengan benar	[√] Diterima [] Ditolak
<i>Button</i> ambil gambar dipilih	Dapat membuka kamera, dapat mengambil gambar, menampilkan <i>review</i> gambar yang telah diambil beserta dengan tanggal dan waktu pengambilan gambar	Membuka kamera, dapat mengambil gambar, menampilkan <i>review</i> gambar yang telah diambil beserta dengan tanggal dan waktu pengambilan gambar	[√] Diterima [] Ditolak

e. Pengujian Menu Riwayat Transaksi

Tabel V.5 Tabel Pengujian Riwayat Transaksi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menu riwayat transaksi dipilih	Akan menampilkan riwayat pekurban yang sudah melakukan pembayarn, menunggu konfirmasi dan yang telah diverifikasi	Memeriksa apakah data pekurban telah terisi dengan benar	[√] Diterima [] Ditolak
Menunggu konfirmasi	Akan menampilkan data pekurban yang telah melakukan pembelian hewan kurban tetapi belum melakukan pembayaran.	Memeriksa apakah field sudah terisi dengan benar	[√] Diterima [] Ditolak
Menunggu verifikasi	Akan menampilkan data pekurban yang telah melakukan pembayaran tetapi belum diverifikasi.	Memeriksa apakah admin telah melakukan verifikasi.	[√] Diterima [] Ditolak
Telah diverifikasi	Akan menampilkan pembayaran yang telah diverifikasi.	Memeriksa data yang telah diverifikasi.	[√] Diterima [] Ditolak

2. Pengujian Pada Web Server

a. Pengujian pada Menu *Login*

Tabel V.6 Tabel Pengujian Menu Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
E-mail dan password salah	Akan menampilkan e-mail dan password salah	Memeriksa e-mail dan password apabila telah terdaftar di database atau tidak.	[√] Diterima [] Ditolak
E-mail dan password kosong	Akan menampilkan informasi bahwa e-mail dan password kosong.	Memeriksa field e-mail dan password apakah telah terisi atau tidak	[√] Diterima [] Ditolak

Pada proses *login* apabila e-mail atau password salah akan menampilkan pemberitahuan bahwa e-mail dan password anda salah.

The screenshot shows a login interface with the following elements:

- E-Mail Address:** A text input field containing the email address `yusrhawathy@rocketmail.com`. A red border highlights the field, and a red error message below it reads: "These credentials do not match our records."
- Password:** A text input field that is currently empty.
- Remember Me:** A checkbox with the label "Remember Me" next to it.
- Login:** A blue button labeled "Login".
- Forgot Your Password?:** A link labeled "Forgot Your Password?" next to the Login button.

Gambar V.21 Antarmuka Menu Login Jika E-mail atau Password Salah

Pada proses *login* apabila e-mail atau password salah satunya ada yang kosong akan menampilkan pemberitahuan bahwa e-mail atau password anda kosong

Gambar V.22 Antarmuka Menu Login Jika E-Mail Atau Password Kosong

b. Pengujian pada Menu Berita dan Informasi

Tabel pengujian pada menu berita digunakan untuk menampilkan informasi mengenai kurban.

Tabel V.7 Tabel Pengujian Menu Berita dan Informasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menambah berita	Akan menampilkan berita yang sudah ditambahkan	Memeriksa apakah berita telah tersimpan.	[√] Diterima [] Ditolak
Mengisi berita	Akan menampilkan informasi bahwa semua field telah terisi	Memeriksa apakah masih ada field yang kosong	[√] Diterima [] Ditolak

c. Pengujian pada Menu Data Transaksi

Tabel pengujian pada menu data transaksi terbagi menjadi dua data yaitu data yang belum diverifikasi dan data yang telah diverifikasi.

Tabel V.8 Tabel Pengujian Menu Data Transaksi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data yang belum terverifikasi	Akan menampilkan data-data pekurban yang sudah melakukan transaksi tetapi belum diverifikasi	Memeriksa data pekurban yang belum diverifikasi	[√] Diterima [] Ditolak
Data yang telah diverifikasi	Akan menampilkan data-data pekurban yang telah diverifikasi	Memeriksa data pekurban yang telah diverifikasi.	[√] Diterima [] Ditolak

BAB VI

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembangunan sistem yang penulis lakukan, maka penulis melakukan kesimpulan, dan mengajukan beberapa saran-saran yang berhubungan dengan pembahasan yang telah ditemukan dibab-bab sebelumnya.

A. Kesimpulan

Pada proses pembagunan aplikasi pengelolaan hewan kurban berbasis android (studi kasus dompet dhuafa) ini dapat diambil beberapa kesimpulan berikut:

1. Aplikasi pengelolaan hewan kurban ini dirancang untuk membantu para calon pekurban dalam melakukan pendaftaran kurban secara online dengan menggunakan *smartphone Android*.
2. Aplikasi pengelolaan hewan kurban ini memiliki keunggulan seperti halnya dengan menampilkan pilihan hewan kurban beserta harga dari hewan kurban.
3. Aplikasi pengelolaan hewan kurban ini juga akan menampilkan informasi mengenai tempat penyaluran hewan kurban serta pembagian hewan kurban dengan menambahkan foto pada informasi tersebut.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dijabarkan pada kesimpulan, aplikasi pengelolaan hewan kurban ini masih jauh dari kesempurnaan. Apabila ada yang berminat untuk mengembangkan aplikasi ini, maka disarankan hal-hal berikut:

1. Pada aplikasi ini perlu adanya penambahan fitur aplikasi mengenai pembagian daging kurban yang dibagi dalam tiga kategori diantaranya 1/3 untuk Ahli kurban, 1/3 untuk disedekahkan kepada fakir miskin, dan 1/3 lagi untuk teman atau tetangga demi mengeratkan tali silaturahmi.
2. Perlu ditambahkan fitur aplikasi mengenai sunnah-sunnah dalam berkurban.
3. Melakukan sosialisasi sistem yang baru sehingga pengaplikasian sistem dapat berjalan dengan maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

Arifianto, Teguh. *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren Dengan Lwuit*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2012.

Azmie. Pentingnya Pengujian Sistem. *Az Jurnal*, 2011.

Basara, H. “Pengertian Aplikasi menurut pada salah satu buku”. *Blog Basara*.
<http://haidibarasa.wordpress.com/2013/07/06/pengertian-aplikasi-menurut-pada-salah-satu-buku> (10 oktober 2014).

Bhyangkara. “Aplikasi Pengelolaan Data Kurban”. *Blog Bhayangkara*.
<http://www.wetan.blogspot.com/2012/10/aplikasi-pengelolaan-data-kurban.html> (10 Agustus 2014).

Budi, Oktaviyan, “Pemrograman Kotlin Untuk Android”. *Blog medium*.
<https://medium.com/@budioktaviyans/pemrograman-kotlin-untuk-android-756186f18280> (02 Februari 2015).

Darwis, M. *Prinsip-Prinsip Qurban dalam Agama Islam, Kristen, dan Budha*. Makassar. Alauddin University Press, 2012.

Ddsulsel. “Profil Dompot Dhuafa Sul-Sel”. *Situs Resmi Dompot Dhuafa Sul-Sel*.
<http://www.ddsulsel.org/2012/02/sejarah.html> (10 Agustus 2014).

Departemen Agama RI. *Al-Hikmah*. Makassar: Diponegoro, 2009.

Fathansyah. *Basis Data*. Bandung: Informatika, 1999.

- Ferdian, Degananda. “3 *Extension Chrome* Wajib Untuk *Web Developer*”. *situs resmi degananda ferdian*. <http://degananda.com/3-extension-chrome-untuk-menunjang-web-developer/> (26 Juli 2017).
- Harist. “Apa itu OAuth?”. *Blog*. <http://www.haritsthinkso.com/2012/11/apa-itu-oauth.html> (14 November 2012).
- Herdi, hafizh. “Belajar Membuat Aplikasi Android Menggunakan Android Studio”. *Official Website of TWOH’s Engineering*. (28 September 2014).
- IDColudHost. “Pengertian dan Manfaat GIT Bagi *Developer*” *PT. Cloud Hosting Indonesia*. <https://idcloudhost.com/pengertian-dan-manfaat-git-bagi-developer/> (1 Juni 2016).
- IDColudHost. “Pengertian dan Keunggulan *Framework Laravel*” *PT. Cloud Hosting Indonesia*. <https://idcloudhost.com/pengertian-dan-keunggulan-framework-laravel/> (7 Juni 2016).
- Indah. “*Definisi Aplikasi*”. *Blog resmi carapedia*. http://carapedia.com/pengertian_definisi_aplikasi_info2062.html (10 Agustus 2014).
- Jakaria, Ibnu. “Apa itu *compose?* Dan kenapa harus *composer?*”. <https://www.codepolitan.com/apa-composer-dan-kenapa-harus-composer> (21 Januari 2016).
- Kadir, Abdul. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Cet. III; Yogyakarta: Andi, 2008.
- MA, Ibrahim. “Metode Penelitian Analisis Data Kualitatif”. *Official website of Ibrahim MA*. <http://www.aneka-makalah.com/2012/03/metode-penelitiananalisis-data.html> (24 Maret 2014).

- Musthafa, A. "Definisi Blackbox Testing". *Blog Atika Musthafa*. http://atikamusthafa.wordpress.com/2012/11/29/metode_blackbox_testing.html (25 agustus 2014).
- Paseban. "Aplikasi Untuk Mempermudah Ibadah Kurban". *Official website of Paseban Portal*. <http://www.portal.paseban.com/review/12921/urban-qurban> (24 Agustus 2014).
- Preview, A. "Pengertian, Sejarah dan Perkembangan Android". *Blog Preview*. <http://dasar-pendidikan.blogspot.com/2013/04/arti-android-sejarah-danperkembangan.html> diakses pada tahun 2013.
- Purnomosidi, Bambang. "Memahami Oauth2 dan JWT Untuk Delegasi Otorisasi". *Blog Refactory*. <https://refactory.id/post/3-memahami-oauth2-dan-jwt-untuk-delegasi-otorisasi> (2017).
- Rosa, & M. Shalahuddin. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Penerbit Modula, 2011.
- Rosenberg, D. *Use Case Driven Object Modeling With UML*. New York: Apress, 2007
- Safaat H, Nazruddin. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung. 2011.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah*, vol 15. Jakarta: Lentera hati, 2002.
- Suprpto, Braska Jaya. "Aplikasi Android Pemeriksa Kesehatan Hewan Kurban Berdasarkan Syariah Islam Dinas Peternakan dan Perikanan Kabupaten Tapin Banjarmasin". *Skripsi*. Yogyakarta: STMIK AMIKOMYOGYAKARTA, 2014.
- Sukmadinata. "*Metode Penelitian*". Universitas Pendidikan Indonesia, 2010.

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. *PEDOMAN PENELITIAN KARYA ILMIAH: Makalah, Skripsi, Disertai dan Laporan Penelitian*. Makassar. UIN Alauddin Makassar.

Umar. “*PHPStorm*”. <http://wus24.blogspot.com/2013/03/PhpStorm5.0.4.html> (28 Maret 2013).

Wahana, K. “*Langkah Praktis membangun aplikasi sederhana platform android*”. Jakarta: PT Elex Media Komputindu, 2012.

Wahana Komputer. *Android Programming with Eclipse*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2013

Wikipedia. “Android”. *Situs Resmi Wikipedia*. <http://www.wikipedia.org> (24 agustus 2014).

Wongkajangan. “Ketentuan dan Syarat *Qurban*”. *Blog Abatasa*. <http://wongkajangan.abatasa.co.id/post/detail/7990/ketentuan--dan-syarat-qurban.html> (23 November 2009).

Zulfikar, P. “*Pengertian Pengelolaan*” <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2108155-pengertian-pengelolaan/> diakses pada tahun 2012.

RIWAYAT HIDUP



Yusrawati dilahirkan di Napo pada tanggal 16 Pebruari 1993, sebagai anak kedua dari lima bersaudara dari Bapak M. Yasin P. SP, dan Ibu Andriati. Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 4 Wette'e tahun 1998-2004, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 2 Panca Lautang 2004-2007, serta Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Polewali 2007-2010. Tahun 2010 penulis diterima dan terdaftar sebagai Mahasiswa Angkatan ke-7 Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Selain aktif sebagai mahasiswa, penulis juga aktif di organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika (HMJ-TI) UIN Alauddin Makassar sebagai Anggota Divisi Akhlak dan Moral Periode 2013-2014. Selain di organisasi HMJ-TI Penulis juga aktif di Lembaga Dakwah Ulil Albab Fakultas Sains dan Teknologi pada tahun 2013-2014. Penulis juga pernah menjadi Asisten Laboratorium Teknik Informatika untuk mata kuliah Komputer Dasar (2013), Data Warehouse (2013).