

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Universitas Buana Perjuangan Karawang

Universitas Buana Perjuangan Karawang (UBP Karawang) adalah satu-satunya Universitas Swasta di daerah Karawang, Jawa Barat. Pasca alih dari status Universitas Singaperbangsa Karawang menjadi Perguruan Tinggi Negeri.

3.2 Sejarah Universitas Buana Perjuangan Karawang

Pasca alih status Universitas Singaperbangsa Karawang (UNSIKA) menjadi Perguruan Tinggi Negeri pada tahun 2014. Sebagai pengabdian kepada negara Yayasan Pembina Perguruan Tinggi Pangkal Perjuangan (YPPTPP) menyerahkan Universitas Singaperbangsa Karawang (UNSIKA) kepada negara untuk dibangun menjadi Perguruan Tinggi Negeri (PTN) sesuai Peraturan Presiden RI No. 123 tanggal 6 Oktober 2014.

Karena sistem penyelenggaraan PTN dinilai tidak dapat menampung seluruh seluruh potensi yang dibutuhkan oleh masyarakat Karawang, YPPTPP kemudian mengajukan pendirian Perguruan Tinggi baru yaitu Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Tanggal 17 Oktober 2014 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi menerbitkan SK Kemendikbud RI No. 611/E/O/2014 tentang Izin Pendirian Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Selain terkenal dengan sebutan "Lumbung Padi" saat ini di Karawang juga terdapat ribuan perusahaan yang tersebar di beberapa Kawasan Industri mulai dari Karawang Barat sampai Cikampek. Ini menunjukkan bahwa Karawang merupakan Kabupaten yang maju dan berkembang di bidang pertanian dan industri. Perkembangan Karawang ditunjang oleh lahan yang luas serta lokasi yang strategis dan berdekatan dengan ibukota Jakarta. Potensi Karawang tersebut menjadi pemicu bagi Universitas Buana Perjuangan Karawang untuk dapat berperan membantu masyarakat Karawang memiliki keahlian yang sesuai dengan bidang minatnya.

3.3 Visi dan Misi

VISI :

Menjadi Perguruan Tinggi yang kompetitif dan berwawasan internasional.

MISI :

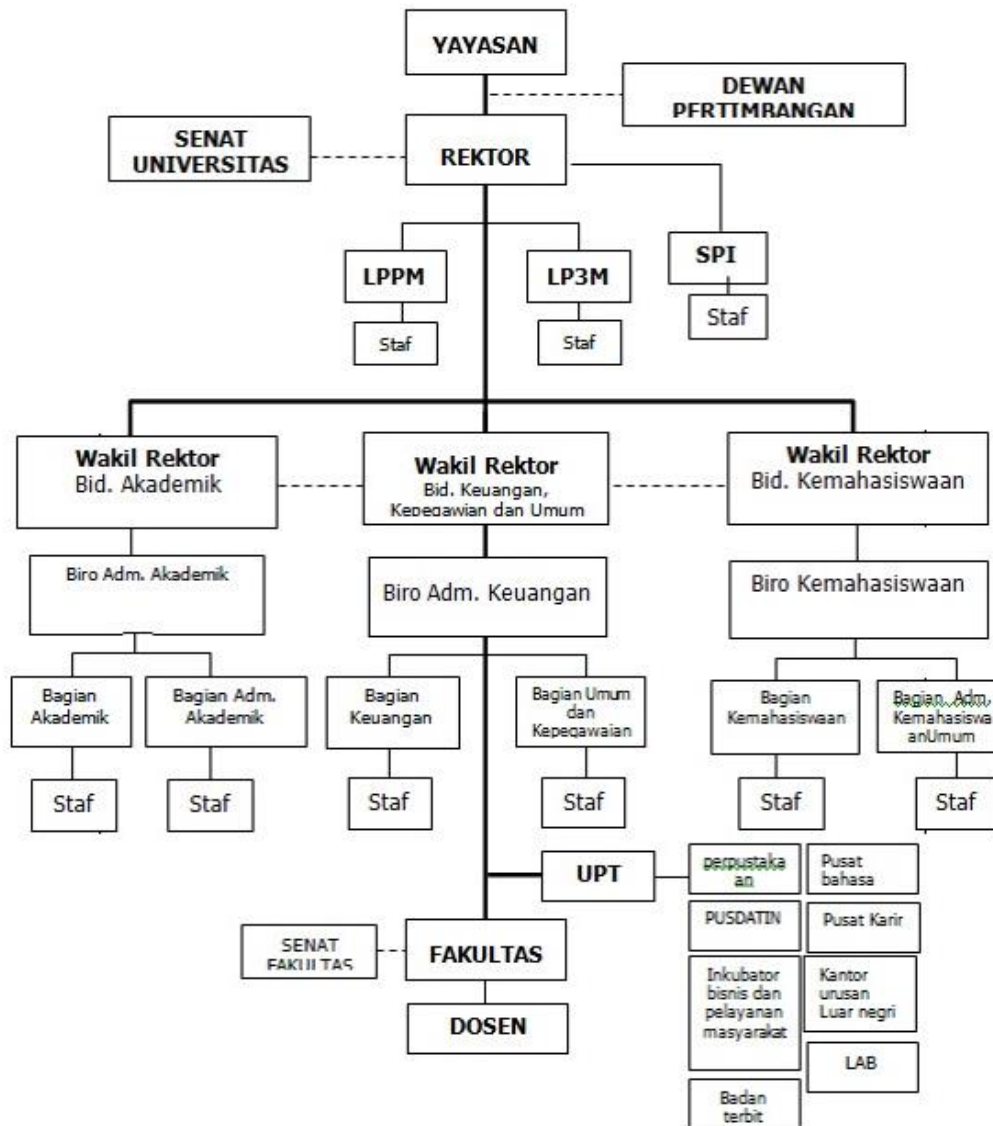
1. Menghasilkan lulusan yang memiliki jati diri bangsa, nilai-nilai kejuangan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta keterampilan kerja.
2. Menghasilkan tenaga-tenaga yang kreatif dan ahli di bidang penelitian yang inovatif.
3. Melaksanakan pengabdian pada masyarakat secara aktif untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Dengan menyadari bahwa suatu pernyataan visi dapat memengaruhi keberhasilan jangka panjang termasuk di dalamnya adalah tingkat keberhasilan yang akan didapat, perlu waktu khusus untuk merumuskan suatu pernyataan yang mampu mensintesakan ambisi.

Suatu pernyataan misi menggambarkan tujuan dari universitas, apa yang dilakukan dan apa yang ingin dicapai (what it intends on achieving). Fungsi utamanya adalah untuk memberikan arah bagi universitas dan menandai (highlight) apa yang perlu dilakukan. Pernyataan misi menjawab pertanyaan, “Mengapa universitas kita harus ada?” Misi universitas umumnya secara eksplisit atau implisit sudah tercantum di dalam akta pendirian universitas..

3.4 Struktur Organisasi

Gambar 3.1 Struktur Organisasi



3.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam sebuah penelitian, mulai dari perumusan masalah, perancangan, analisis, implementasi sampai dengan penarikan kesimpulan yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metodologi penelitian ini digunakan sebagai pedoman peneliti dalam pelaksanaan penelitian agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang sudah ditetapkan.

3.5.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode ini tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang secara aktual, data-data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan, dianalisis, dan kemudian diinterpretasikan. metode deskriptif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang dan masalah-masalah yang aktual.
2. Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisa karena itu metode ini sering pula disebut metode analisa.

Jadi berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode deskriptif adalah suatu prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan keadaan subjek/objek penelitian yang didapat dari lapangan, lalu data yang terkumpul mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisa.

3.5.2 Metode Pengumpulan Data

Digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan selama proses penyusunan tugas akhir yang diawali dengan tahap perancangan sampai dengan implementasi dan pengujian.

Jenis metode yang digunakan oleh penyusun tugas akhir ini adalah :

1. Studi Pustaka

Studi yang bisa dijadikan sebagai bahan untuk mengumpulkan dan mengkaji data dengan membaca berbagai literatur yang ada kaitannya dengan masalah yang akan dibahas seperti buku,

skripsi, jurnal maupun bentuk tulisan lainnya yang isinya berkaitan erat dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi tertulis.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pengkajian terhadap masalah yang diambil dengan cara mewawancarai pihak yang telah mengetahui bagaimana penyelesaian masalah yang diinginkan.

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara ke Dosen Agama

No	Pertanyaan
1	Bagaimana kriteria / syarat-syarat dalam penerimaan menjadi mustahiq?
2	Apakah sebaran penyaluran dana zakat dan dana infak sama? Apabila berbeda, kemana saja dana zakat disalurkan dan infak disalurkan?
3	Apa program-program penyaluran zakat dan infak?
4	Darimana asal dana penyaluran dari program-program penyaluran tersebut? Apakah menggunakan dana zakat, infak, atau lainnya?
5	Sistem seperti apa yang diinginkan?

3. Eksperimen

Eksperimen dilakukan dengan cara melakukan perancangan, implementasi sistem untuk membuat gambaran yang jelas dari masalah yang dihadapi dengan pembuatan simulasi program aplikasi, selain itu dilakukan uji coba dan analisis implementasi yang dibuat.

Eksperimen sendiri merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk menunjukkan bahwa beberapa jenis peristiwa dapat diprediksi pada situasi spesifik tertentu, selain itu dalam eksperimen juga harus memperhatikan etika yang ada.

Tabel 3.2 Tabel Eksperimen

Macam Zakat	Penjelasan	Nishab	Zakat Yang Dikeluarkan	Waktu	Penerima Zakat
Emas	nisab emas sebesar emas 85 gram, dengan haul selama satu tahun dan kadar zakatnya 2,5%. Artinya bila seorang muslim memiliki emas sebesar setidaknya 85 gram yang disimpan selama satu tahun ia wajib membayar zakat sebesar 2,5% dari jumlah emasnya tersebut	85 gram	2,50%	1 tahun	1. Fakir
Emas yang dipakai	nisab emas sebesar emas 85 gram dikurangi jumlah (gram emas) yang di pakai, dengan haul selama satu tahun dan kadar zakatnya 2,5%. Artinya bila seorang muslim memiliki emas sebesar setidaknya 85 gram yang disimpan selama satu tahun dan ia memakainya sebagai perhiasan sebanyak 10 gram maka ia wajib membayar zakat sebesar $85-10=75$ Gram dikali 2,5% dari jumlah emasnya tersebut	dikurangi emas yang digunakan	2,50%	1 tahun	2. Miskin
Perak	Nisab perak minimal 672 gram	672 gram	2,50%	1 tahun	3. Pengurus zakat
Pertanian	zakat pertanian makanan pokok yang sudah panen	520 kg (beras)	10% tadah hujan 5% irigasi	Ketika panen	4. Mualaf
Dagang	Nisab modal sesuai dengan harga nisab emas dan keuntungan tersebut wajib dizakati	sama dengan emas	2,50%	Ketika u	5. Budak
Kambing/domba		40-120	1 ekor kambing betina	2 Tahun lebih	6. Gharimin
		atau 40-120	1 ekor domba betina	1 Tahun lebih	7. Fii Sabilillah
		120-200	2 ekor kambing betina	2 Tahun lebih	8. Ibnu Sabil
		atau 120-200	2 ekor domba betina	1 Tahun lebih	
		201-399	3 ekor kambing betina	2 Tahun lebih	
		201-399	3 ekor domba betina	1 Tahun lebih	
		lebih dari 400	4 ekor kambing betina	2 Tahun lebih	
		atau lebih dari 400	4 ekor domba betina	1 Tahun lebih	

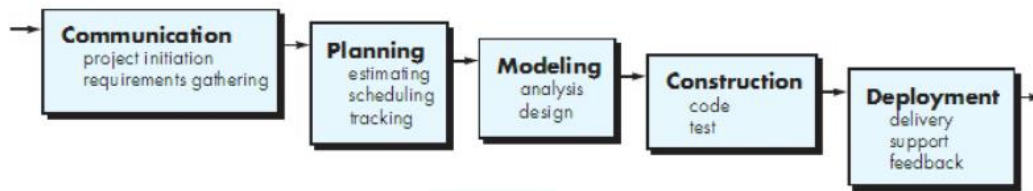
Unta	25-35	1 ekor anak unta	1 Tahun lebih
	36-45	1 ekor anak unta	2 Tahun lebih
	46-60	1 ekor anak unta	3 Tahun lebih
	61-75	1 ekor anak unta	4 Tahun lebih
	76-90	2 ekor anak unta	2 Tahun lebih
	91-120	2 ekor anak unta	3 Tahun lebih
	121	3 ekor anak unta	2 Tahun lebih
	35-39	1 ekor anak sapi atau seekor kerbau	2 Tahun lebih
Sapi/kerbau	40-59	1 ekor anak sapi atau seekor kerbau	2 Tahun lebih
	46-60	1 ekor anak unta	3 Tahun lebih
	60-69	2 ekor anak sapi atau seekor kerbau	1 Tahun lebih
	lebih dari 70	1 ekor anak sapi atau seekor kerbau dan 1 ekor anak sapi atau seekor kerbau	2 Tahun lebih

3.5.3 Diagram Alir Penelitian (Waterfall)

Untuk memberikan panduan dalam melaksanakan proses penelitian serta memberikan gambaran secara umum.

Menurut Pressman (2015:42), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Fase-fase dalam *Waterfall Model* menurut referensi Pressman :



Gambar 3.1 *Waterfall* Pressman

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan *customer* demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

3. *Modeling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

4. *Construction (Code & Test)*

Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

5. Deployment (*Delivery, Support, Feedback*)

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya. (Pressman, 2015:17)

Keuntungan menggunakan metode *waterfall* adalah prosesnya lebih terstruktur, hal ini membuat kualitas *software* baik dan tetap terjaga. Dari sisi *user* juga lebih menguntungkan, karena dapat merencanakan dan menyiapkan kebutuhan data dan proses yang diperlukan sejak awal. Penjadwalan juga menjadi lebih menentu, karena jadwal setiap proses dapat ditentukan secara pasti. Sehingga dapat dilihat jelas target penyelesaian pengembangan program. Dengan adanya urutan yang pasti, dapat dilihat pula perkembangan untuk setiap tahap secara pasti. Dari sisi lain, model ini merupakan jenis model yang bersifat dokumen lengkap sehingga proses pemeliharaan dapat dilakukan dengan mudah.

Kelemahan menggunakan metode *waterfall* adalah bersifat kaku, sehingga sulit melakukan perubahan di tengah proses. Jika terdapat kekurangan proses/prosedur dari tahap sebelumnya, maka tahapan pengembangan harus dilakukan mulai dari awal lagi. Hal ini akan memakan waktu yang lebih lama. Karena jika proses sebelumnya belum selesai sampai akhir, maka proses selanjutnya juga tidak dapat berjalan. Oleh karena itu, jika terdapat kekurangan dalam permintaan *user* maka proses pengembangan harus dimulai kembali dari awal. Karena itu, dapat dikatakan proses pengembangan *software* dengan metode *waterfall* bersifat lambat.