

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masih banyak kaum muslimin yang tidak paham dan menguasai, bahkan tidak tahu tentang ilmu hukum waris. Sebagian besar umat muslim, menentukan besaran pembagian warisan tidak sesuai bahkan menyalahi hukum waris yang telah ditentukan oleh islam.

Sedangkan sangat jelas ancaman bagi umat muslim yang melalaikan hukum islam tersebut tercantum dalam Al-Qur'an surat An-Nisa ayat 14 yang berbunyi :


﴿ وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ ﴾

Artinya : dan Barang siapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan.

Sedangkan dalam Al-Hadist kita dapat menemukan yang diriwayatkan oleh Muslim dan Abu Dawud:

“Bagilah harta pusaka antara ahli-ahli waris menurut Kitabullah”.

Dalam riwayat lain yaitu HR. Ad-Daruquthuny dan Al-Hakim dalam buku fiqih mawaris hal 19 Ahmad sarwat,Lc :

“Pelajarilah Al-Qur'an dan ajarkan kepada orang-orang dan pelajarilah Faraidh dan ajarkan kepada orang lain. Sesungguhnya aku adalah orang yang bakal dicabut nyawanya, sesungguhnya ilmu itupun akan tercabut pula. Hampir saja dua orang bertengkar karena pembagian harta warisan. Kemudian keduanya tidak menndapatkan orang yang akan memberi keputusan kepada mereka”.

Dari nash-nash tersebut maka jelaslah bahwasanya kewajiban setiap pribadi muslim adalah mempelajari sekaligus melaksanakan ajaran-ajaran agama, dalam hal ini adalah belajar mengenai ilmu waris.

Perkembangan teknologi pada era globalisasi ini sangatlah pesat, telah banyak teknologi yang tercipta untuk mempermudah aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dan aplikasi ini dibuat sebagai salah satu solusi masalah di atas, dengan menggunakan aplikasi ini pembagian warisan lebih tertib dan menghemat waktu, karena hanya dengan menginputkan nominal atau harta yang akan diwariskan dan siapa saja yang akan menerima warisan, user akan langsung mendapatkan hasilnya. Penggunaannya sangatlah mudah sehingga masyarakat awam pun dapat mengoperasikannya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan perhitungan waris yang dialami oleh sebagian umat muslim, yaitu bagaimana merancang aplikasi penghitung waris berbasis mobile (J2ME)

1.3 Tujuan

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini. Beberapa tujuan tersebut antara lain adalah :

- a. Menyederhanakan proses perhitungan warisan agar mudah dipahami.
- b. Meminimalkan kesalahan dan meningkatkan akurasi dalam hal pembagian warisan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini ada beberapa hal yang akan dibatasi yaitu

- a. Aplikasi ini hanya menghitung pembagian warisan.
- b. Warisan sudah dalam bentuk uang, sehingga warisan yang masih berupa harta bergerak harus di konversikan terlebih dahulu ke dalam bentuk uang.
- c. Aplikasi ini menggunakan bahasa JAVA dengan memanfaatkan teknologi J2ME.
- d. Aplikasi ini di *instal* dan digunakan pada Handphone berbasis JAVA.

- e. *Tools* yang di gunakan adalah Wireless Toolkit versi 2.5.2
- f. Hanya menampilkan lima kedudukan penghitungan dari dua puluh empat kedudukan penghitungan waris

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan fakta yang terdapat didalam lapangan. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Dalam metodologi penelitian terbagi dalam teknik pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.6 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan.

1.7 Tahap pengembangan perangkat lunak

Rational Unified Process (RUP) merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practises* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. Ciri utama metode ini adalah menggunakan *use-case driven* dan pendekatan iteratif untuk siklus pengembangan perangkat lunak. Gambar dibawah menunjukkan secara keseluruhan arsitektur yang dimiliki RUP.

RUP menggunakan konsep *object oriented*, dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language* (UML). Melalui gambar 1.1 dapat dilihat bahwa RUP memiliki, yaitu:

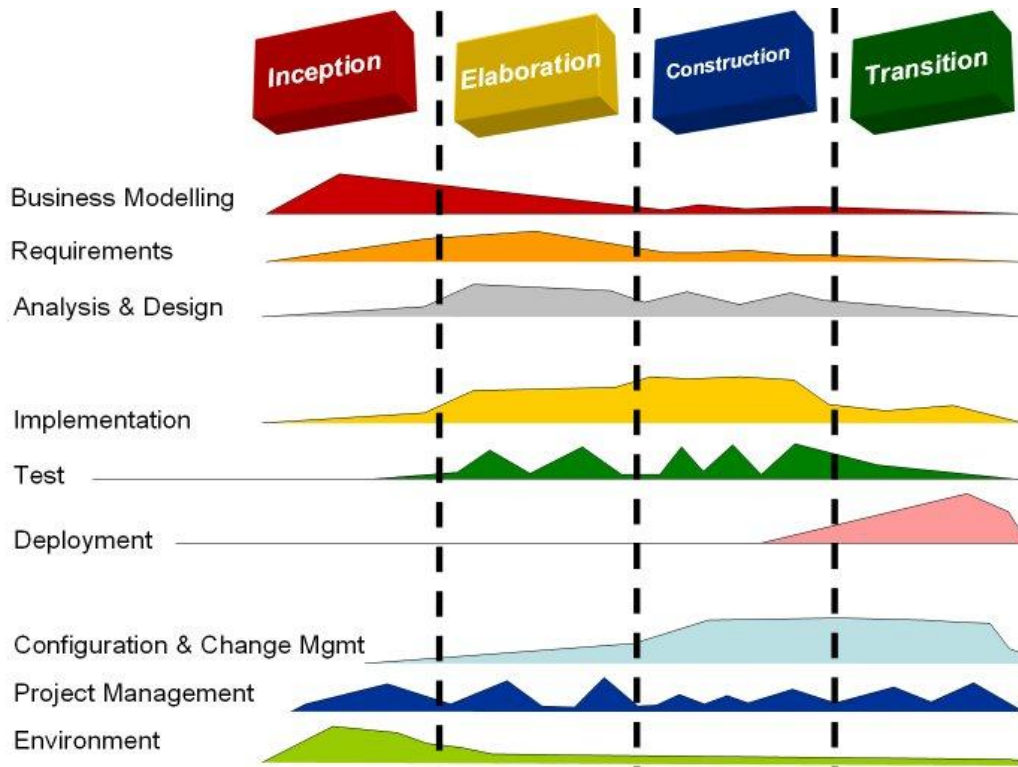
a. Dimensi pertama

Digambarkan secara horizontal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek dinamis dari pengembangan perangkat lunak. Aspek ini dijabarkan dalam tahapan pengembangan atau fase. Setiap fase akan memiliki suatu *major milestone* yang menandakan akhir dari awal dari fase selanjutnya. Setiap fase dapat berdiri dari satu beberapa iterasi. Dimensi ini terdiri atas *Inception, Elaboration, Construction, dan Transition*.

b. Dimensi kedua

Digambarkan secara vertikal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek statis dari proses pengembangan perangkat lunak yang dikelompokkan ke dalam beberapa disiplin. Proses pengembangan perangkat lunak yang dijelaskan kedalam beberapa disiplin terdiri dari empat elemen penting, yakni *who is doing, what, how* dan *when*. Dimensi ini terdiri atas:

Business Modeling, Requirement, Analysis and Design, Implementation, Test, Deployment, Configuration dan *Change Manegement, Project Management, Environtment*.



Gambar 1.1 Arsitektur *Rational Unified Process*

Pada penggunaan kedua standard tersebut diatas yang berorientasi objek (*object oriented*) memiliki manfaat yakni:

a. *Improve productivity*

Standard ini dapat memanfaatkan kembali komponen-komponen yang telah tersedia/dibuat sehingga dapat meningkatkan produktifitas

b. *Deliver high quality system*

Kualitas sistem informasi dapat ditingkatkan sebagai sistem yang dibuat pada komponen-komponen yang telah teruji (*well-tested* dan *well-proven*) sehingga dapat mempercepat *delivery* sistem informasi yang dibuat dengan kualitas yang tinggi.

c. *Lower maintenance cost*

Standard ini dapat membantu untuk menyakinkan dampak perubahan yang

terlokalisasi dan masalah dapat dengan mudah terdeteksi sehingga hasilnya biaya pemeliharaan dapat dioptimalkan atau lebih rendah dengan pengembangan informasi tanpa standard yang jelas.

d. *Facilitate reuse*

Standard ini memiliki kemampuan yang mengembangkan komponen-komponen yang dapat digunakan kembali untuk pengembangan aplikasi yang lainnya.

e. *Manage complexity*

Standar ini mudah untuk mengatur dan memonitor semua proses dari semua tahapan yang ada sehingga suatu pengembangan sistem informasi yang amat kompleks dapat dilakukan dengan aman dan sesuai harapan semua manajer IT/IS yakni *deliver good quality software within cost and schedule time and the user accepted*.

1.7.1 Penerapan Tahapan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi *Rational Unified Process* (RUP). Metode RUP merupakan metode pengembangan kegiatan yang berorientasi pada proses. Dalam metode ini, terdapat empat tahap pengembangan perangkat lunak yaitu:

a. *Inception*

Pada tahap ini pengembang mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan *user*, dan melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan *use case*). Pada akhir fase ini, prototipe perangkat lunak versi *Alpha* harus sudah dirilis

b. *Elaboration*

Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat lunak mulai dari menspesifikasikan fitur perangkat lunak hingga perilsan prototipe versi *Betha* dari perangkat lunak.

c. *Construction*

Pengimplementasian rancangan perangkat lunak yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini. Pada akhir tahap ini, perangkat lunak versi akhir yang sudah disetujui administrator dirilis beserta dokumentasi perangkat lunak.

d. *Transition*

Instalasi , *deployment* dan sosialisasi perangkat lunak dilakukan pada tahap ini.

1.7.2 Peran Use Case Pada Setiap Fase

a. *Inception*

1. Menolong mengembangkan *scope* proyek
2. Menolong menetapkan penjadwalan dan anggaran

b. *Elaboration*

1. Menolong dalam melakukan analisa resiko
2. Menolong mempersiapkan fase berikutnya yaitu konstruksi

c. *Construction*

1. Melakukan sederetan iterasi.
2. Pada setiap iterasi akan akan melibatkan proses berikut: analisa desain, implementasi dan testing.

d. *Transistion*

1. Membuat apa yang sudah dimodelkan menjadi suatu produk jadi
2. Dalam fase ini dilakukan:
 - Beta dan *performance* testing
 - Membuat dokumentasi tambahan seperti; *training, user guides* dan *sales kit*
 - Membuat rencana peluncuran produk ke komunitas pengguna

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika pembuatan perangkat lunak ini adalah dibagi menjadi 5 (lima) bab yang masing-masing telah dirancang dengan suatu tujuan tertentu. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan, Batasan Masalah, Metode penelitian, Tahap pengumpulan data, Tahap pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai tahapan proses pembuatan perangkat lunak dan analisa sistem secara umum, dan selain itu juga akan dibahas mengenai teknik yang biasa digunakan dalam proses pembuatan perangkat lunak. Pada bab ini berisi tentang teori yang menunjang untuk pembuatan perangkat lunak.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dituliskan mengenai deskripsi lengkap terhadap lingkungan pengguna, mendefinisikan secara rinci perancangan global, perancangan prosedur, perancangan kode dan perancangan basis data.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menjelaskan modul-modul yang dibentuk yaitu tabel-tabel basis data, struktur menu, spesifikasi *hardware* dan bahasa pemrograman yang digunakan serta tabel pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox*.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai beberapa kesimpulan dan saran-saran.

