



**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN WAKAF DAN  
CETAK AKTA WAKAF SECARA ONLINE BERBASIS WEB PADA  
BADAN WAKAF INDONESIA (BWI) KAB.TANAH DATAR**

*Diajukan Kepada Jurusan Manajemen Informatika D.III  
Sebagai Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya (A.Md)  
Dalam Ilmu Manajemen Informatika*

**DERRY ANDRIYADI**

**NIM. 14 205 025**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BATUSANGKAR**

**2018**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Derry Andriyadi  
NIM : 14 205 025  
Tempat/Tanggal Lahir : Batusangkar / 19 Mei 1995  
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis Islam  
Jurusan : Manajemen Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN WAKAF DAN CETAK AKTA WAKAF SECARA ONLINE BERBASIS WEB PADA BADAN WAKAF INDONESIA (BWI) KABUPATEN TANAH DATAR”** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 05 Februari 2018

Saya yang Menyatakan

  
Derry Andriyadi  
Nim 14 205 025

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis Tugas Akhir atas Nama : **DERRY ANDRIYADI**,  
Nim : **14 205 025** dengan judul, **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENDAFTARAN WAKAF DAN CETAK AKTA WAKAF SECARA  
ONLINE BERBASIS WEB PADA BADAN WAKAF INDONESIA (BWI)  
KAB.TANAH DATAR”** memandang bahwa Tugas Akhir yang bersangkutan  
telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke  
Sidang Munaqasyah.


Dengan persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana  
mestinya.

Batusangkar, 03 Februari 2018

**Ketua Jurusan  
Manajemen Informatika,**


  
**Iswandi, M. Kom.**  
NIP. 19700510 200312 1004

**Pembimbing,**

  
**Zihnil Afif, M. Kom**  
NIP. 19790919 200801 1 023

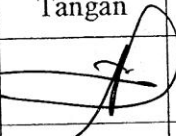
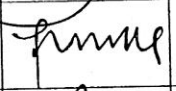
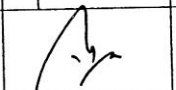
Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam  
IAIN Batusangkar**



  
**Dr. Dya Atsani, S.H., M.Hum.**  
NIP. 19740303 199903 1 004

## PENGESAHAN TIM PENGUJI


Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN WAKAF DAN CETAK AKTA WAKAF SECARA ONLINE BERBASIS WEB PADA BADAN WAKAF INDONESIA (BWI) KAB.TANAH DATAR" oleh DERRY ANDRIYADI Nim. 14 205 025, telah diujikan pada Sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, pada hari Senin tanggal 19 Februari 2018 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika.

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Fitra Kasma Putra, M.Kom NIP. 19850207 201503 1 004	Ketua Sidang		26/2-2018.
2.	Iswandi, M.Kom NIP. 19700510 200312 1 004	Anggota		27/2-18
3.	Amuharnis, M.Kom NIP. 19761221 200501 1 001	Anggota		26/2 - 18

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Institut Agama Islam Negeri  
Batusangkar



  
Ulya Atsani, S.H., M.Hum  
NIP. 19750303 199903 1 004

## ABSTRAK

**JUDUL TUGAS AKHIR : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENDAFTARAN WAKAF DAN CETAK  
AKTA WAKAF SECARA ONLINE  
BERBASIS WEB PADA BADAN WAKAF  
INDONESIA (BWI) KABUPATEN TANAH  
DATAR**

**NAMA MAHASISWA : DERRY ANDRIYADI**  
**NOMOR INDUK : 14 205 025**  
**JURUSAN : MANAJEMEN INFORMATIKA**  
**DOSEN PEMBIMBING : ZIHNIL AFIF, M.Kom**

Berdasarkan dari penelitian pada Badan Wakaf Indonesia Kabupaten Tanah Datar ditemukan permasalahan mengenai pendaftaran wakaf dan cetak akta wakaf. Hal ini mengakibatkan sering terjadi kesalahan pada pendaftaran wakaf dan cetak akta wakaf masih kurang efektif, belum adanya database yang khusus untuk penyimpanan data yang akan di olah oleh pegawai pada Badan Wakaf Indonesia Kabupaten Tanah Datar.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan yaitu wawancara dengan mengajukan pertanyaan dengan melalui tanya jawab dengan Kepala Badan Wakaf Indonesia (BWI) Tanah Datar.

Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi diharapkan dapat membantu proses pengambilan keputusan dan dengan memanfaatkan bahasa pemograman PHP sebagai software aplikasi diharapkan dapat menggantikan cara yang kurang efisien dan efektif serta diharapkan dapat mempermudah pembuatan laporan hasil dan pengambilan keputusan

**Kata Kunci :** *Perancangan Aplikasi, Pemograman PHP dan Mysql*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR KEASLIAN DATA</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>E. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>F. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>G. Metode Penelitian.....</b>	<b>4</b>
<b>H. Sistematika Penulisan .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
<b>A. Gambaran Umum .....</b>	<b>7</b>
<b>1. Sejarah Badan Wakaf Indonesia.....</b>	<b>7</b>
<b>2. Visi, Misi dan Tujuan Wakaf .....</b>	<b>8</b>
<b>3. Tugas dan Wewenang BWI.....</b>	<b>8</b>
<b>4. Struktur Organisasi .....</b>	<b>9</b>
<b>B. Istilah yang Terkait dengan Wakaf dan Akta Wakaf .....</b>	<b>9</b>
<b>1. Wakif.....</b>	<b>9</b>
<b>2. Ikrar Wakaf.....</b>	<b>9</b>
<b>3. Benda Wakaf .....</b>	<b>10</b>
<b>4. Nazhir.....</b>	<b>10</b>
<b>5. Pejabat Pembuat Akta Ikrar Wakaf (PPAIW).....</b>	<b>10</b>

<b>C. Konsep Dasar Sistem Informasi</b> .....	10
1. Pengertian Sistem.....	10
2. Pengertian Informasi.....	11
3. Pengertian Sistem Informasi.....	14
4. Metode Pengolahan Data.....	14
<b>D. Alat Bantu Perancangan Model Sistem Informasi</b> .....	16
a. <i>Use Case Diagram</i> .....	17
b. <i>Class Diagram</i> .....	19
c. <i>Activity Diagram</i> .....	20
d. <i>Sequence Diagram dan Collaboration Diagram</i> .....	21
<b>E. Perangkat Lunak Pembangunan Sistem</b> .....	22
1. Database.....	22
2. PHP.....	22
3. Adobe Dreamweaver CS5.....	24
4. MySQL.....	28
5. Rational Rose.....	31
<b>BAB III ANALISA DAN HASIL</b> .....	<b>39</b>
A. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	39
B. Perancangan Sistem.....	40
1. <i>Actor</i> .....	40
2. <i>Use Case Diagram</i> .....	41
3. <i>Sequence Diagram</i> .....	41
4. <i>Activity Diagram</i> .....	42
5. <i>Collaboration Diagram</i> .....	44
6. <i>Class Diagram</i> .....	45
7. <i>Struktur Program</i> .....	46
C. Desain Output.....	48
D. Desain Input.....	51
E. Desain Tabel.....	55
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>59</b>
A. Kesimpulan.....	59

<b>B. Saran-Saran</b> .....	59
-----------------------------	----



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram .....	18
Tabel 2.2 Simbol-simbol Class Diagram .....	19
Tabel 2.3 Simbol-simbol Activity Diagram .....	20
Tabel 2.4 Simbol-simbol Pada Sequence Diagram .....	21
Tabel 3.1 Tabel Actor .....	40
Tabel 3.2 Tabel Admin .....	55
Tabel 3.3 Tabel User .....	56
Tabel 3.4 Tabel Wakaf .....	56
Tabel 3.5 Tabel Camat .....	57
Tabel 3.6 Tabel Wali Nagari .....	57
Tabel 3.7 Tabel Kantor BWI Tanah Datar .....	58
Tabel 3.8 Tabel Kriteria Wakaf .....	58
Tabel 3.9 Tabel Proses .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi .....	9
Gambar 2.2 Siklus Informasi .....	12
Gambar 2.3 Siklus Pengolahan Data .....	14
Gambar 2.4 Tampilan Halaman Welcome Dari Dreamweaver CS5 .....	25
Gambar 2.5 Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver .....	26
Gambar 2.6 Application Bar .....	26
Gambar 2.7 Document Toolbar .....	26
Gambar 2.8 Tampilan Panel Groups .....	27
Gambar 2.9 Tombol Panah Pada Property .....	27
Gambar 2.10 Tampilan Panel Insert .....	28
Gambar 2.11 Contoh Tampilan Panel Insert .....	28
Gambar 2.12 Menu Awal Ratonal Rose .....	31
Gambar 2.13 Menu Di Dalam Use Case View .....	33
Gambar 2.14 Notasi Di Dalam Use Case View .....	34
Gambar 2.15 Menu Untuk Memanipulasi Item .....	34
Gambar 2.16 Spesifikasi Dari Item Actor Dan Use Case .....	34
Gambar 2.17 Contoh Lengkap Use Case Diagram .....	35
Gambar 2.18 Menu Untuk Menambah Class Baru .....	35
Gambar 2.19 Bentuk Class pada Diagram Window .....	36
Gambar 2.20 Menu Class Specification .....	36
Gambar 2.21 Tampilan Sewaktu Menambah Attribute .....	37
Gambar 2.22 Menambahkan Elemen Kedalam Sequence .....	37
Gambar 2.23 Bentuk Lengkap Squence Diagram .....	38

Gambar 3.1 Use Case Diagram Admin .....	41
Gambar 3.2 Use Case Diagram User .....	41
Gambar 3.3 Sequence Diagram Admin .....	42
Gambar 3.4 Sequence Diagram User .....	42
Gambar 3.5 Activity Diagram Admin .....	43
Gambar 3.6 Activity Diagram User .....	44
Gambar 3.7 Collaboration Diagram Admin .....	45
Gambar 3.8 Collaboration Diagram User .....	45
Gambar 3.9 Class Diagram .....	46
Gambar 3.10 Struktur Program Admin .....	47
Gambar 3.11 Struktur Program User .....	47
Gambar 3.12 Biodata .....	48
Gambar 3.13 Data User .....	48
Gambar 3.14 Data Yang Diwakafkan .....	48
Gambar 3.15 Data Wakaf .....	49
Gambar 3.16 Data Wali Nagari .....	49
Gambar 3.17 Data Camat .....	49
Gambar 3.18 Data Kantor BWI Tanah Datar .....	50
Gambar 3.19 Data Riwayat .....	50
Gambar 3.20 Laporan Bulanan .....	50
Gambar 3.21 Laporan Tahunan .....	51
Gambar 3.22 Cetak Bukti Wakaf .....	51
Gambar 3.23 Login Admin .....	51
Gambar 3.24 Login User .....	52
Gambar 3.25 Registrasi .....	52

Gambar 3.26 Registrasi Wakaf .....	53
Gambar 3.27 Data Wali Nagari .....	53
Gambar 3.28 Data Camat .....	54
Gambar 3.29 Data Pengurus BWI .....	54
Gambar 3.30 Data Wakaf .....	55

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Wakaf merupakan ibadah yang sangat mulia. Dalam islam, Wakaf dijadikan sebagai amalan yang sangat diajurkan untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt. Menurut bahasa, Wakaf diambil dari kata “waqafa”, menurut bahasa berarti menahan atau berhenti. Dalam hukum Islam, Wakaf berarti menyerahkan suatu hak milik yang tahan lama kepada seseorang atau pengelola wakaf, baik berupa individu maupun badan pengelola dengan ketentuan bahwa hasil atau manfaatnya digunakan untuk hal-hal yang sesuai dengan syariat islam.

Sebagai upaya dalam memberikan jaminan hukum terhadap keberadaan hak atas benda yang akan di wakafkan contohnya tanah, maka perlu dibuatkan beberapa dokumen resmi, seperti sertifikat dan akta ikrar wakaf dan bukti resmi pendaftaran hak atas benda yang di wakafkan dalam mendukung pemberdayaan wakaf produktif. secara umum, persyaratan yang harus dipenuhi dalam mendaftarkan wakaf, adalah; (1) Sertifikat hak atas benda yang diwakafkan yang bersangkutan, atau tanda pemilikan wakaf lainnya. (2) Surat pernyataan dari yang bersangkutan bahwa, tanah yang dimaksud tidak dalam sengketa, ikatan, sitaan, serta tidak dijaminkan di Bank, yang diketahui oleh kepala desa, atau pejabat lain setingkat, yang di perkuat oleh camat. (3) Akta ikrar wakaf atau akta pengganti akta ikrar wakaf.

Badan Wakaf Indonesia (BWI) adalah lembaga negara independen yang dibentuk berdasarkan Undang-undang Nomor 41 Tahun 2004 tentang wakaf. Badan ini dibentuk dalam rangka mengembangkan dan memajukan perwakafan di Indonesia.

BWI di bentuk bukan untuk mengambil alih aset-aset wakaf yang selama ini dikelola oleh nazhir (pengelola aset wakaf) yang sudah ada. BWI hadir untuk membina nazhir agar aset wakaf dikelola lebih baik dan

lebih produktif sehingga bisa memberikan manfaat lebih besar kemasyarakat, baik dalam bentuk pelayanan sosial, pemberdayaan ekonomi, maupun pembangunan infrastruktur publik.

BWI berkedudukan di ibukota negara dan dapat membentuk perwakilan di provinsi, kabupaten, dan atau kota sesuai dengan kebutuhan.

Permasalahan wakaf di Indonesia khususnya di Badan Wakaf Indonesia (BWI) kabupaten Tanah Datar disebabkan belum adanya akta wakaf, Proses Pendaftaran pewakaf masih kurang efektif, Staf penerima pewakaf tidak memproses data-data secara terstruktur dan terprogram, Belum adanya sistem informasi pendaftaran berbasis web yang mampu mengelola pendaftaran wakaf dan sekaligus cetak akta wakaf, karena itu terjadinya konflik tanah wakaf, antara ahli waris wakaf dengan nazhir atau sengketa pengelolaan wakaf antara nazhir dengan masyarakat. Sengketa perwakafan di Indonesia kerap kali terjadi ketika adanya tuntutan perubahan status atau alih fungsi lahan aset wakaf untuk keperluan pembangunan sarana-prasarana umum, seperti untuk keperluan pelebaran jalan.

Dari permasalahan diatas, penulis akan membahas pemecahan masalahnya dalam bentuk Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Wakaf dan Cetak Akta Wakaf Secara Online Berbasis Web Pada Badan Wakaf Indonesia (BWI) Kab.Tanah Datar”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan gambaran masalah dalam latar belakang diatas, maka untuk lebih mengarahkan pembahasan dalam tugas akhir ini penulis dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai acuan dalam pembuatan Sistem Informasi Pendaftaran dan cetak akta wakaf, yaitu

1. Proses Pendaftaran pewakaf masih kurang efektif atau masih menggunakan secara kertas, dan menggunakan Microsoft Office Excel.

2. Staf penerima pewakaf tidak memproses data-data secara terstruktur dan terprogram
3. Belum adanya sistem informasi pendaftaran berbasis web yang mampu mengelola pendaftaran wakaf dan sekaligus cetak akta wakaf.

### **C. Batasan Masalah**

Agar tidak terjadi pembahasan masalah yang menyimpang dari judul maka penulis membatasi masalah tentang Pendaftaran Wakaf dan cetak akta wakaf secara online berbasis Web pada Badan Wakaf Indonesia (BWI) Kab.Tanah Datar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah penelitian yang akan dibahas, yaitu;

1. Bagaimana cara merancang sistem informasi pendaftaran yang terkomputerisasi sehingga berfungsi secara efektif dan efisien serta dapat mendukung proses pengolahan data pendaftaran wakaf dan cetak akta wakaf.?
2. Bagaimana implementasi aplikasi yang terkomputerisasi sehingga membantu dalam proses pengolahan data pendaftaran wakaf dan cetak akta wakaf.?

### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mengadakan penelitian dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan masalah proses Sistem Informasi Pendaftaran Wakaf dengan tujuan antara lain :

1. Penulis ingin mempelajari panduan pendaftaran wakaf pada Badan Wakaf Indonesia (BWI) Kab.Tanah Datar.
2. Untuk merancang suatu sistem yang masih manual menjadi sistem yang terkomputerisasi dan berbasis database sehingga dapat menghasilkan sistem yang lebih efektif dan efisien.

3. Pembaharuan terhadap sistem yang tengah dipakai untuk memudahkan dan mengatasi kendala-kendala yang sering dihadapi.
4. Agar staf dapat mengelola pelaksanaan pendaftaran wakaf dengan cepat dan mudah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai implementasi dan pengembangan ilmu yang telah penulis dapatkan selama masa perkuliahan.
2. Sebagai bahan kajian dan masukan Pada Badan Wakaf Indonesia (BWI) Kab.Tanah Datar
3. Sebagai tambahan referensi bagi pembaca yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.
4. Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.3) Manajemen Informatika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

#### **G. Metode Penelitian**

Untuk mendapatkan data yang benar dan akurat serta dapat memberikan gambaran masalah secara menyeluruh, maka penulis menggunakan teknik teknik penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian Lapangan (Field Research)

Pada penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan dua cara, yaitu :

- a. Teknik wawancara atau *interview*

Teknik wawancara atau interview yaitu dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang berwenang untuk mengadakan penjelasan terhadap masalah yang menjadi objek pengamatan atau pembahasan.



b. Teknik Pengamatan (*observasi*)

Teknik pengamatan atau observasi yaitu dengan mengadakan peninjauan langsung terhadap pelaksanaan kegiatan yang menjadi data pembahasan.

2. Penelitian Kepustakaan (Library Research)

Penelitian ini dilakukan untuk mencari, mengumpulkan dan mempelajari data dari buku-buku, bahan kuliah, karya ilmiah, ataupun tulisan yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

3. Penelitian Laboratorium (Laboratory Research)

Penulis melakukan pengolahan data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam pembuatan tugas akhir.

## H. Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini membagi pokok pembahasan atas bab-bab sebagai berikut:

BAB I tentang pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II menjelaskan landasan teori, berisi landasan teori dari permasalahan yang diangkat, juga landasan teori dari sistem aplikasi komputer Web Pada Badan Wakaf Indonesia (BWI) Kab. Tanah Datar.

BAB III membahas tentang analisa sistem yang sedang berjalan dan rancangan sistem yang diusulkan yang digunakan penulis dalam membuat Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Wakaf dan cetak Akta Wakaf Secara Online Berbasis

BAB IV penutup. BAB ini berisi kesimpulan seluruh rangkaian kegiatan selama proses penelitian yang menyatakan kelebihan dan kekurangan dari hasil selama penelitian serta saran-saran bagi perbaikan dan pengembangan sistem yang dimungkinkan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Gambaran Umum**

##### **1. Sejarah Badan Wakaf Indonesia**

Kelahiran Badan Wakaf Indonesia (BWI) merupakan perwujudan amanat yang digariskan dalam Undang-Undang Nomor 41 Tahun 2004 tentang wakaf. Kehadiran BWI, sebagaimana dijelaskan dalam pasal 47, adalah untuk memajukan dan mengembangkan perwakafan di Indonesia. Untuk kali pertama, Keanggotaan BWI diangkat oleh Presiden Republik Indonesia, sesuai dengan Keputusan Presiden (Kepres) No. 75/M tahun 2007, yang ditetapkan di Jakarta, 13 Juli 2007. Jadi, BWI adalah lembaga independen untuk mengembangkan perwakafan di Indonesia yang dalam melaksanakan tugasnya bersifat bebas dari pengaruh kekuasaan manapun, serta bertanggung jawab kepada masyarakat.

BWI berkedudukan di ibukota Negara Kesatuan Republik Indonesia dan dapat membentuk perwakilan di Provinsi dan/atau Kabupaten/Kota sesuai dengan kebutuhan. Dalam kepengurusan, BWI terdiri atas Badan Pelaksana dan Dewan Pertimbangan, masing-masing dipimpin oleh satu orang Ketua dan dua orang Wakil Ketua yang dipilih dari dan oleh para anggota. Badan pelaksana merupakan unsur pelaksana tugas, sedangkan Dewan Pertimbangan adalah unsure pengawas pelaksanaan tugas BWI. Jumlah anggota Badan Wakaf Indonesia terdiri dari paling sedikit 20 (dua puluh) orang dan paling banyak 30 (tiga puluh) orang yang berasal dari unsur masyarakat. (Pasal 51-53, UU No.41/2004).

Keanggotaan Badan Wakaf Indonesia diangkat dan diberhentikan oleh Presiden. Keanggotaan Perwakilan Badan Wakaf Indonesia di daerah diangkat dan diberhentikan oleh Badan Wakaf Indonesia. Keanggotaan Badan Wakaf Indonesia diangkat untuk masa jabatan selama 3 (tiga) tahun dan dapat diangkat kembali untuk 1 (satu) kali masa jabatan. Untuk pertama kali, pengangkatan keanggotaan Badan Wakaf Indonesia diusulkan kepada

Presiden oleh Menteri. Pengusulan pengangkatan keanggotaan Badan Wakaf Indonesia kepada Presiden untuk selanjutnya dilaksanakan oleh Badan Wakaf Indonesia. (Pasal 55, 56, 57, UU No.41/2004).

## **2. Visi, Misi dan Tujuan Wakaf**

### **a. Visi**

BWI mempunyai visi terwujudnya lembaga independen yang dipercaya masyarakat, mempunyai kemampuan dan integritas untuk mengembangkan perwakafan nasional dan internasional.

### **b. Misi**

BWI mempunyai misi mewujudkan BWI sebagai lembaga profesional yang mampu mewujudkan potensi dan manfaat ekonomi harta benda wakaf untuk kepentingan ibadah dan pemberdayaan masyarakat.

### **c. Tujuan**

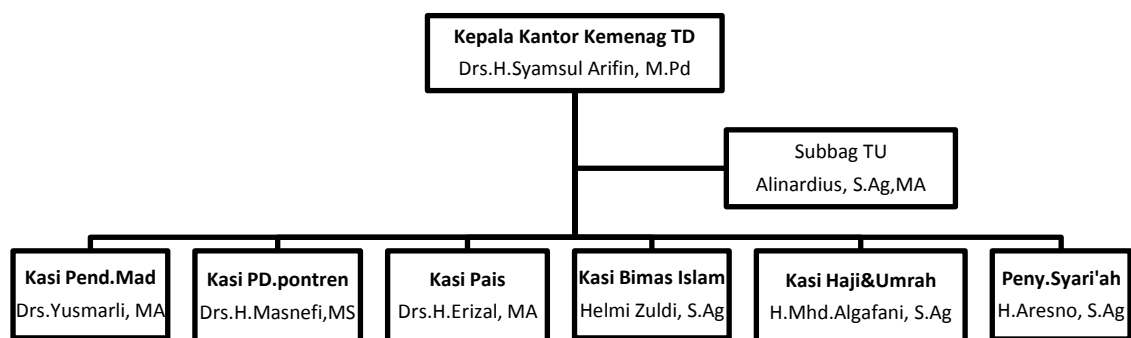
BWI bertujuan untuk mengelola dan mengembangkan harta benda wakaf untuk dimanfaatkan sesuai dengan fungsinya, yaitu untuk kepentingan ibadah dan meningkatkan kesejahteraan umat.

## **3. Tugas dan Wewenang BWI**

- a. Melaksanakan kebijakan dan tugas-tugas BWI di tingkat kabupaten/kota.
- b. Melakukan koordinasi dengan Kantor Kementerian Agama dan lembaga terkait dalam pelaksanaan tugas.
- c. Membina nazhir dalam mengelola dan mengembangkan harta benda wakaf.
- d. Bertindak dan bertanggung jawab untuk dan atas nama Perwakilan BWI Kabupaten/Kota, baik ke dalam maupun ke luar.
- e. Memberhentikan dan/ atau mengganti nazhir tanah wakaf yang luasnya kurang dari 1.000 meter persegi.
- f. Menerbitkan tanda bukti pendaftaran nazhir wakaf tanah yang luasnya kurang dari 1.000 meter persegi.

- g. melakukan survei atas tanah wakaf yang luasnya kurang dari 1.000 meter persegi yang diusulkan untuk diubah peruntukannya atau ditukar dan melaporkan hasilnya kepada BWI.
- h. Melakukan tugas-tugas lain yang diberikan Perwakilan BWI Provinsi.

#### 4. Struktur Organisasi



**Gambar 2.1** Struktur Organisasi Kemenag Tanah Datar

### B. Istilah yang Terkait dengan Wakaf dan Akta Wakaf

#### 1. Wakif

Wakif adalah orang atau orang-orang atau badan hukum yang mewakafkan benda miliknya;

#### 2. Ikrar Wakaf

Ikrar Wakaf adalah pernyataan kehendak dari wakif untuk mewakafkan benda miliknya. Ikrar dilangsungkan di hadapan PPAIW dengan disaksikan dua saksi. Ikrar dapat dilangsungkan secara lisan dan/atau tertulis serta dituangkan dalam Akta Ikrar Wakaf. Jika wakif tidak dapat menyatakan ikrar wakaf secara lisan atau tidak dapat hadir dalam pelaksanaan ikrar wakaf dengan alasan yang jelas. Wakif dapat

menunjuk kuasanya dengan surat kuasa dengan yang diperkuat oleh dua saksi.

### **3. Benda Wakaf**

Benda Wakaf adalah segala benda, baik benda bergerak atau tidak bergerak yang memiliki daya tahan yang tidak hanya sekali pakai dan bernilai menurut ajaran Islam; Benda yang diwakafkan tersebut merupakan milik wakif, bebas sengketa dan tidak dibebankan jaminan utang dalam bentuk apapun. Pada saat pelaksanaan ikrar wakaf, wakif atau kuasanya wajib untuk menunjukkan bukti asli kepemilikannya atas benda yang akan diwakafkan.

### **4. Nazhir**

Nazhir adalah perseorangan, organisasi atau kelompok orang atau badan hukum yang disertai tugas untuk mengelola dan mengembangkan benda wakaf sesuai dengan peruntukannya.

### **5. Pejabat Pembuat Akta Ikrar Wakaf (PPAIW)**

PPAIW adalah petugas pemerintah yang diangkat berdasarkan peraturan yang berlaku, berkewajiban menerima ikrar dari Wakif dan menyerahkannya kepada Nazhir serta melakukan pengawasan untuk kelestarian perwakafan.

## **C. Konsep Dasar Sistem Informasi**

### **1. Pengertian Sistem**

Jogianto (2003) menyatakan sistem merupakan kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sutabri (2004) sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling terintegrasi, saling tergantung satu sama lain untuk mencapai

tujuan tertentu. Sedangkan menurut Wahyono (2004) sistem merupakan suatu kesatuan utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan berintegrasi untuk mencapai tujuan tertentu.

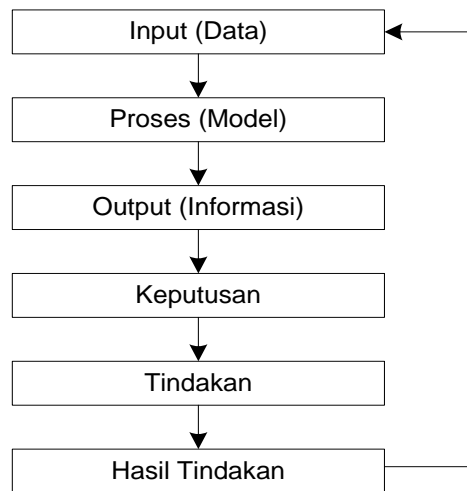
Dari pengertian sistem diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen-elemen atau komponen-komponen atau subsistem-subsistem yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan.

## **2. Pengertian Informasi**

Informasi menurut Wahyono (2004) adalah suatu hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan. Menurut Faisal (2008) informasi adalah data yang telah diolah dan siap digunakan oleh pengambil keputusan. Informasi merupakan produk akhir dari suatu sistem. Sedangkan menurut Sutabri (2004) informasi merupakan sebuah data yang telah diklasifikasi atau diolah untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sebuah data yang telah diolah, dan dapat dipergunakan untuk pengambilan keputusan.

### **a. Siklus Informasi**

Pengolahan data menjadi suatu informasi dapat digambarkan sebagai sebuah siklus yang berkesinambungan seperti berikut:



**Gambar 2.2** Siklus Informasi (Wahyono, 2004)

#### **b. Karakteristik Informasi**

Wahyono (2004) menyatakan informasi memiliki beberapa karakteristik yang menunjukkan sifat dari informasi itu sendiri. Karakteristik-karakteristik informasi tersebut antara lain adalah:

1) Benar atau Salah

Karakteristik tersebut berhubungan dengan sesuatu yang realitas atau tidak dari sebuah informasi.

2) Baru

Sebuah informasi dapat berarti sama sekali baru bagi penerimanya.

3) Tambahan

Informasi dapat memperbaharui atau memberikan nilai tambah pada informasi yang telah ada.

4) Korektif

Sebuah informasi dapat menjadi bahan koreksi bagi informasi sebelumnya, salah atau palsu.

5) Penegas

Informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada, hal ini masih berguna karena dapat meningkatkan persepsi penerima atas kebenaran informasi tersebut.



**c. Nilai Informasi**

Menurut Wahyono (2004) nilai suatu informasi berhubungan dengan keputusan. Hal ini berarti bahwa bila tidak ada pilihan atau keputusan, informasi menjadi tidak diperlukan.

**d. Jenis Informasi**

Menurut Faisal (2008) jenis-jenis informasi yang dioperasikan itu sebagai berikut:

## 1) Informasi yang relevan

Dalam mengelola informasi harus sesuai dengan kenyataan dan sesuai dengan kondisi yang ada serta sesuai dengan yang diharapkan baik oleh pemakai maupun oleh pengambil keputusan.

## 2) Informasi yang mempunyai nilai

Informasi yang dihasilkan hendaknya mempunyai suatu nilai yang berharga.

## 3) Informasi yang dapat dipercaya

Informasi yang disajikan harus sesuai dan biasa dipertanggung jawabkan sehingga informasi tersebut bisa dipercaya oleh pemakai.

## 4) Informasi berdasarkan waktu

Informasi yang disampaikan juga harus berdasarkan waktu yang tepat dan sesuai dengan informasi yang disampaikan.

## 5) Informasi sasaran

Informasi yang disampaikan harus sesuai dengan sasaran yang hendak dicapai. Sangat disayangkan apabila informasi yang disampaikan tidak tepat sasaran, hal ini akan berakibat sia-sia.

## 6) Informasi yang tepat waktu

Informasi yang tepat waktu merupakan informasi yang disampaikan secara *on time* dan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

### 3. Pengertian Sistem Informasi

Sutabri (2004) menyatakan sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi. Menurut faisal (2008) sistem informasi merupakan suatu sistem manajemen organisasi baik secara manajerial maupun secara strategis dalam menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak luar.

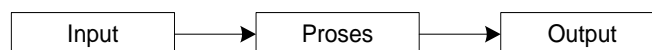
Dari pengertian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuann yaitu menyajikan informasi.

### 4. Metode Pengolahan Data

Metode Pengolahan Data adalah suatu proses penerima data sebagai masukan, memproses menggunakan program tertentu, dan mengeluarkan hasil proses data tersebut dalam bentuk informasi.

Siklus, pengolahan atau pemproses data terdiri 3 langkah dasar yaitu:

- 1) Input
- 2) Proses
- 3) Output



**Gambar 2.3** Siklus Pengolahan Data

**Sumber :** *Buku Sistem Informasi Manajemen Jaringan* karangan  
M.Faisal, MT (2008:17)

Sistem pengolahan data dapat didefinisikan secara garis besar sebagai sistem yang menerima, menghubungkan, menyimpan, menghapus, mengolah dan menyediakan data serta peralatan, tenaga pelaksana dan

lain-lain yang merupakan suatu kesatuan yang saling berhubungan dan bekerjasama dalam pengolahan data untuk menghasilkan informasi.

Dalam pengolahan data waktu dan kualitas merupakan faktor yang sangat utama, untuk mencapai hal tersebut perlu suatu unit peralatan yang bisa dijalankan oleh tenaga elektronik disebut dengan istilah *Elektronik Data Processing System*.

Dalam pengolahan data ada beberapa proses yang perlu diperhatikan:

1) *Organizing-Recording* (Perekam Data)

Pencatatan data kedalam bentuk formulir dengan tulisan tangan maupun diketik.

2) *Clasifying* (Klasifikasi)

Mengelompokkan data sesuai dengan jenis dan fungsi dari data yang akan diolah agar pengolahan yang optimal dapat tercapai.

3) *Sorting* (Pengurutan)

Proses pengurutan data berdasarkan identifikasi tertentu sesuai dengan keinginan dan kebutuhan tujuan agar proses pencarian data dapat dilakukan dengan cepat.

4) *Calculating* (Perhitungan)

Memanipulasi data dalam bentuk perhitungan matematik maupun logika.

5) *Summarizing* (Penyusunan Laporan)

Merupakan tujuan dari proses pengolahan data yaitu menghasilkan laporan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan bagi pihak manajemen dalam mengambil keputusan.

6) *Storing* (Penyimpanan)

Penyimpanan data kedalam suatu media penyimpanan seperti tape, diskette, hardisk dan lain-lain yang memungkinkan data tersebut dapat dipelihara untuk pengambilan kembali apabila diperlukan.

7) *Retrieving* (Pengambilan Kembali)

Proses pengambilan data yang telah disimpan didalam *file-file database*.

8) *Reproducing* (Penggandaan)

Menciptakan beberapa salinan data (copy) sesuai dengan keinginan pemakai ataupun untuk *back up* yang bertujuan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

9) *Communicating* (Komunikasi)

Menstransfer data dari suatu tempat ketempat lain apabila diperlukan.

Dalam pengolahan data, komputer memegang peranan penting sebagai alat yang digunakan untuk membantu proses pengolahan data sehingga proses pengolahan data dapat dilakukan dengan cepat dan informasi yang dihasilkan menjadi lebih bernilai dalam arti kualitas maupun kuantitas.

#### **D. Alat Bantu Perancangan Model Sistem Informasi**

Menurut Dharwiyanti (2003) Permodelan (*Modeling*) adalah proses merancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Membuat model dari sebuah sistem yang kompleks sangat penting agar dapat memahami sistem secara menyeluruh. Semakin kompleks sebuah sistem, semakin penting pula penggunaan teknik pemodelan yang baik. Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat. Kesuksesan suatu pemodelan piranti lunak ditentukan oleh tiga unsur, yaitu pemodelan (*notation*), proses (*process*), dan *tool* yang digunakan.

Berdasarkan penjelasan Dharwiyanti (2003), penulis menggunakan perancangan sistem dengan pemodelan berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

Nugroho (2005) berpendapat bahwa UML, merupakan bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, kontruksi, serta dokumentasi. Sependapat dengan,

Dharwiyanti (2003) yang menjelaskan UML seperti sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

UML merupakan pemodelan berorientasi objek dalam merancang suatu sistem, akan tetapi dapat digunakan untuk pemodelan aplikasi prosedural. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh Dharwiyanti (2003) dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun, karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.

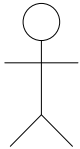
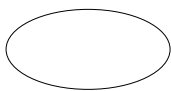


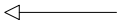
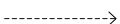

Menurut Nugroho (2005) Setiap sistem yang kompleks seharusnya bisa dipandang dari sudut yang berbeda-beda sehingga bisa didapatkan pemahaman secara menyeluruh. UML menyediakan sembilan jenis diagram yaitu *Diagram Class*, *Diagram Objek*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Collaboration Diagram*, *Statechart Diagram*, *Activity Diagram*, *Component Diagram*, *Deployment Diagram*. Akan tetapi Sulistyorini (2009) menyatakan bahwa kesembilan diagram tersebut tidak mutlak harus digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, semua dibuat sesuai dengan kebutuhan.


#### **a. Use Case Diagram**

*Use Case Diagram* bersifat statis, diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna (Nugroho, 2005).

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 2.1** *Simbol-simbol Use Case Diagram*

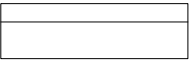




No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i>
3		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
4		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>Independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>Independent</i> )
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>Descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>Ancestor</i> )
6		<i>Clude</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>
7		<i>Tend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan

8		<i>Assosiation</i>	Menghuungkan antara objek satu dengan objek lainnya
---	---	--------------------	---

### b. *Class Diagram*

*Class* adalah sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem. *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, package beserta hubungan satu sama lain (Dharwiyanti, 2003). Simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* yaitu:

**Tabel 2.2** *Simbol-simbol Class Diagram*






No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
3		<i>Asosiasi</i>	Hubungan statis antar <i>class</i> yang menggambarkan <i>class</i> yang memiliki atribut berupa <i>class</i> lain atau <i>class</i> yang harus mengetahui eksistensi <i>class</i> lain
4		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor)
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri

			(independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent)
--	--	--	--

### c. Activity Diagram

Grady Booch (2005) berpendapat bahwa, *An activity diagram is essentially a flowchart, showing flow of control from activity to activity, activity diagram* secara esensial mirip dengan *flowchart* atau diagram alur yang menunjukkan aliran kendali dari sebuah aktivitas ke aktivitas lainnya. Dalam *activity diagram* terdapat aksi atau aktivitas, *activity nodes, flows* atau aliran, dan objek. Simbol-simbol yang dipakai dalam *activity diagram* yaitu:

**Tabel 2.3** Simbol-simbol Activity Diagram

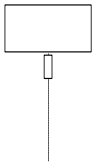
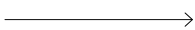
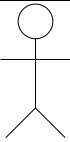
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan
3		<i>Initial Node</i>	Titik awal
4		<i>Activity Final Node</i>	Titik akhir
5		<i>Fork</i>	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu



**d. Sequence Diagram dan Collaboration Diagram**

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu, menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. *Collaboration diagram* juga menggambarkan interaksi antara objek seperti *sequence diagram*, akan tetapi lebih menekankan pada masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *message*. Setiap *message* memiliki *sequence number*, dimana *message* dari level tertinggi memiliki nomor 1 (Dharwiyanti, 2003). Simbol-simbol yang digunakan dalam *sequence diagram* dijelaskan pada tabel 2.5.

**Tabel 2.4 Simbol-simbol Pada Sequence Diagram**

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Object dan lifeline</i>	Orang, tempat, benda, kejadian atau konsep yang ada dalam dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi yang saling berinteraksi
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
3		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>

## **E. Perangkat Lunak Pembangunan Sistem**

### **1. Database**

Database adalah sekumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih tabel yang saling berhubungan. User mempunyai wewenang untuk mengakses data tersebut, baik untuk menambah, mengubah atau menghapus data yang ada dalam tabel tersebut (Anonymous, 2005). Database digunakan untuk menampung beberapa tabel atau query yang dijadikan media untuk menyimpan data sebagai sumber pengolahan data (Anonymous, 2005). Menurut Wahyono (2005), database merupakan kumpulan data yang terorganisasi dalam file-file terstruktur yang khusus digunakan untuk menampung data.

### **2. PHP**

Dalam buku karangan Arief M.Rudyanto (2011) PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data kehalaman web.

PHP dapat dibangun sebagai modul pada web server Apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*). PHP termasuk dalam *Open Source Product*, sehingga source code PHP dapat diubah dan di distribusikan secara bebas. PHP juga mampu lintas *Platform*. Artinya PHP dapat berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac OS, Solaris.

PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada homepage-nya. Rasmus Lerdorf adalah salah satu pendukung open source.

**a. Kelebihan-kelebihan PHP**

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. Kelebihan-kelebihan diantaranya adalah:

1. PHP difokuskan pada pembuatan script server-side, yang bisa melakukan apa saja yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI.
2. PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi antara lain linux, Unix (termasuk variannya HP-UX, Solaris dan OpenBSD), microsoft windows, Mac OS X, RISC OS.
3. PHP mendukung banyak WEB Server seperti Apache, Microsoft Internet Information Server (MIIS), Personal Web Server (PWS), dan masih banyak lagi lainnya, bahkan PHP dapat bekerja sebagai suatu CGI processor.
4. PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML (Hypertext Markup Language). PHP juga memiliki kemampuan untuk mengolah keluaran gambar, File PDF, dan movies Flash. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML lainnya.

**b. Sintax / Script PHP**

Script PHP termasuk dalam HTML-embedded, artinya kode PHP dapat disisipkan pada sebuah halaman HTML.

Ada empat macam pasangan tag PHP yang dapat digunakan untuk menandai blok script PHP dalam buku karangan Peranginangin Kasiman (2006)

- 1) `<?php...?>`
- 2) `<script language = "PHP"> ... </script>`
- 3) `<? ... ?>`
- 4) `<% .. %>`

### c. Web

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai computer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam.

### d. Konsep Kerja PHP

Model kerja HTML, diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh *browser*. Berdasarkan URL atau dikenal dengan alamat internet, *browser* mendapatkan alamat dari *web server*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server.

Selanjutnya, *web server* akan mencarikan berkas yang diminta dan memberikan isinya ke *browser*. *Browser* yang mendapatkan isinya segera melakukan penerjemahan kode HTML dan menampilkan isinya ke layar pemakai.

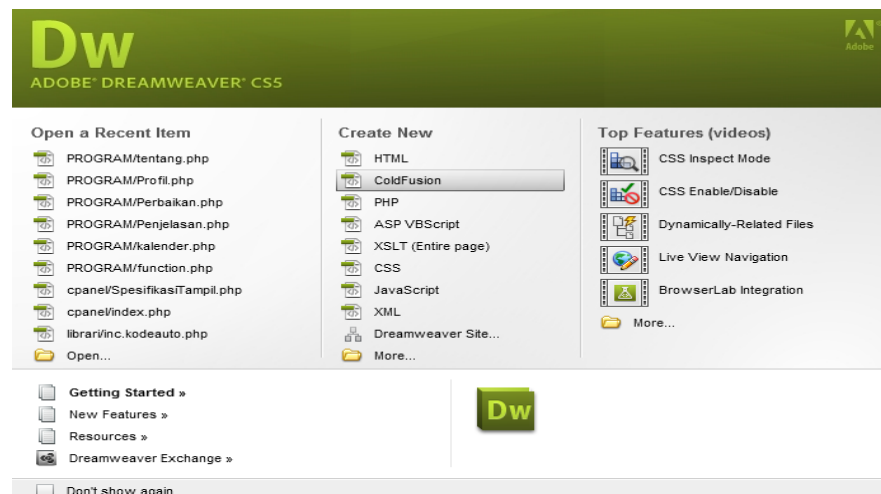
## 3. Adobe Dreamweaver CS5

Dalam Buku Madcoms (2012) *Dreamweaver* adalah sebuah *HTML* editor profesional untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman web. *Dremweaver* merupakan software utama yang

digunakan oleh *web* desainer maupun *web* programmer dalam mengembangkan suatu situs *web*, *Dreamweaver* mempunyai ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web. Saat ini terdapat *software* dari kelompok *adobe* yang belakangan banyak digunakan untuk mendesain suatu situs *web*. Versi terbaru dari *Dreamweaver* saat ini adalah *Dreamweaver CS5*.

*Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *web* Desainer maupun *web* Programmer dalam mengembangkan suatu situs *web*. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *dreamweaver* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs *web*.

Langkah menjalankan *Dreamweaver CS5* adalah pilih *start* → *All programs* → *Adobe Master Collection CS5* → *Adobe Dreamweaver CS5*

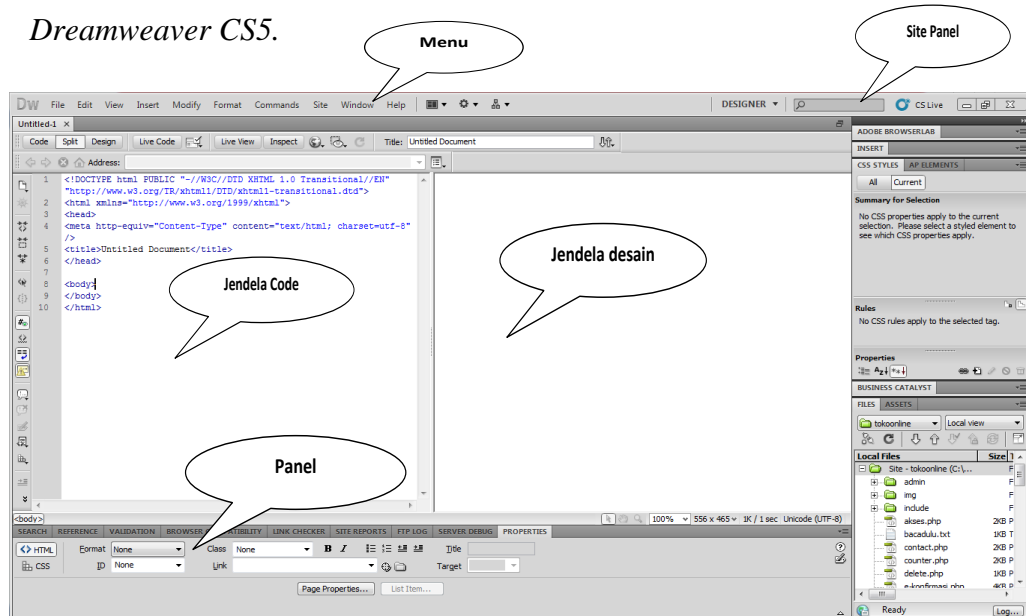


**Gambar 2.4** Gambar Tampilan Halaman Welcome Dari Dreamweaver CS5

Dalam tampilan awal *Dreamweaver* terdapat pilihan *open a Recent Item* (*File* yang pernah terbuka), *create New* (membuat *file* baru), *Top Features* (fitur-fitur baru), Dan *Getting started* (Tuntunan Penggunaan *Dreamweaver*). Halaman *welcome screen* akan selalu ditampilkan saat anda menjalankan program *Dreamweaver*, jika anda tidak menginginkan

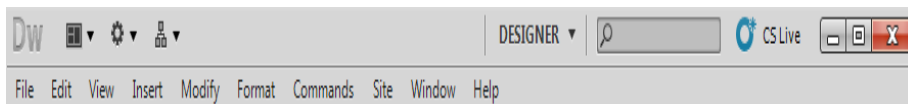
halaman tersebut tampil maka beri tanda centang pada pilihan *Dont show* again.

Selanjutnya Gambar berikut merupakan gambaran *layout* kerja *Dreamweaver CS5*.



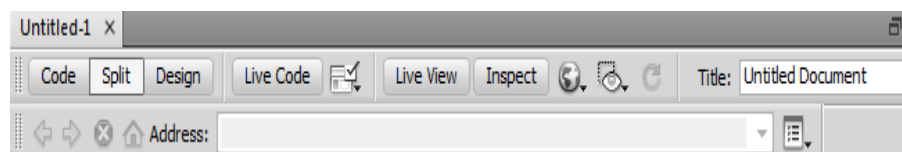
**Gambar 2.5** Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver

*Application Bar*, berada di bagian paling atas jendela aplikasi *dreamweaver CS5*. Baris ini berisi tombol *workspace* (*workspace switcher*), menu dan aplikasi lainnya.



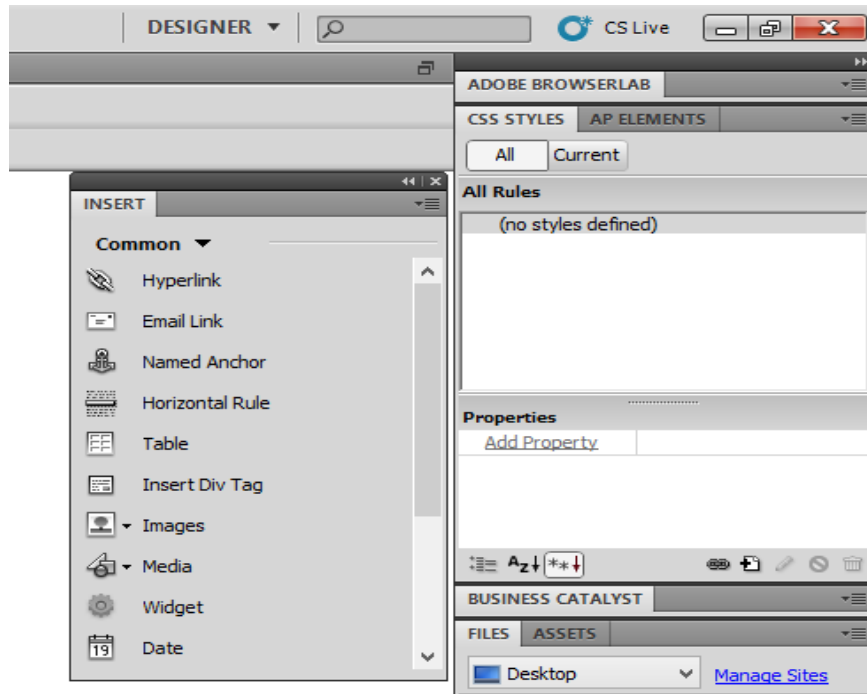
**Gambar 2.6** Application Bar

a. *Toolbar Document*, berisi tombol-tombol yang digunakan untuk menampilkan jendela dokumen, seperti kita bisa menampilkan code saja, desain saja atau kedua-duanya.



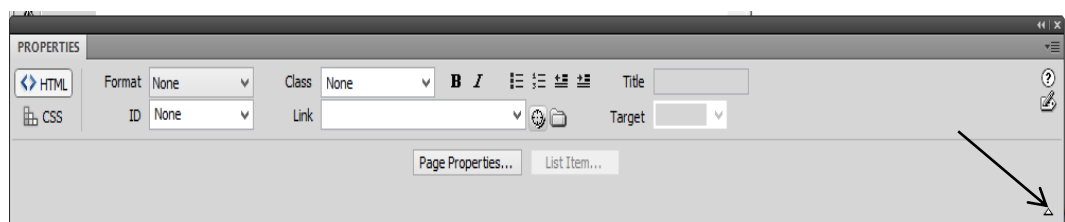
**Gambar 2.7** Document Toolbar

- b. *Panel Group* adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Panel group ini berisi panel insert, *CSS*, *Styles*, *Asset*, *AP Elemen* dan *Files*.



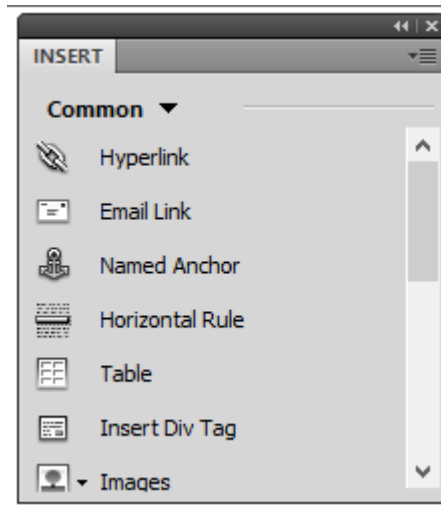
**Gambar 2.8** Tampilan Panel Groups

- c. *Panel Properties* menampilkan dan mengubah berbagai properti yang dimiliki elemen tertentu. Kita bisa langsung mengubah properti dari elemen tersebut dengan tool ini, misalnya merubah warna text, memberikan *background* pada elemen tabel, menggabungkan kolom, dan lain-lain.



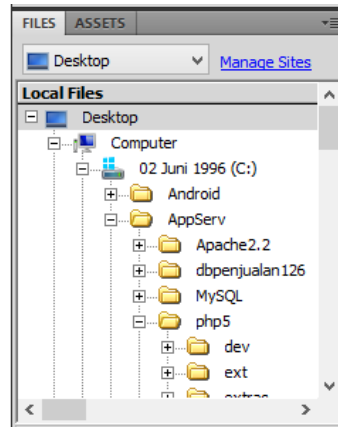
**Gambar 2.9** Tombol Panah Pada Property

- d. *Panel Insert* digunakan untuk menyisipkan berbagai jenis objek, seperti *image*, tabel, atau objek media kedalam jendela dokumen.



**Gambar 2.10** *Tampilan Panel Insert*

- e. *Panel File* digunakan untuk mengatur *file-file* dan *folder-folder* yang membentuk situs web



**Gambar 2.11** *Contoh Tampilan Panel Insert*

#### 4. MySQL

*MySQL* merupakan software sistem manajemen *database* (*Database Management System –DBMS*) yang paling populer dikalangan pemrograman *Web*, terutama dilingkungan *Linux* dengan menggunakan *script PHP* dan *Perl* yang digunakan untuk membangun aplikasi web yang



menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelola datanya. *MySQL* dan *PHP* dianggap sebagai pasangan *software* pengembangan aplikasi *web* yang ideal dan sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script *PHP*. *MySQL* juga merupakan *database* yang digunakan oleh situs-situs terkemuka diinternet untuk menyimpan datanya (Komala, 2015).

*MySQL* dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama *MYSQL AB* yang pada saat itu bernama *TcX DataKonsult AB* sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1979. Awalnya *TcX* membuat *MySQL* dengan tujuan mengembangkan aplikasi *web* untuk klien. Kepopuleran *MySQL* antara lain karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja *query* cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil.

Keandalan suatu *system database (DBMS)* dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah *SQL*, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan dengan *database server* yang lainnya dalam *query* data.

#### a. Keistimewaan *MySQL*

Sebagai *database* yang memiliki konsep *database* modern, *MySQL* memiliki banyak sekali keistimewaan. Berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh *MySQL* :

##### 1) *Portability*

*MySQL* dapat berjalan stabil pada berbagai sitem operasi di antaranya adalah seperti *Windows*, *Linux*, *FreeBSD*, *Mac OS X server*, *Solaris*, *Amiga*, *HP-UX* dan masih banyak lagi.

2) *Open Source*

*MySQL* didistribusikan secara *open source* (gratis), di bawah lisensi *GPL*.

3) *Multiuser*

*MySQL* dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. Hal ini memungkinkan sebuah database server *MySQL* dapat diakses client secara bersamaan.

4) *Performance Tuning*

*MySQL* memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.

5) *Column Types*

*MySQL* memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed/unsigned integer, float, double, char, varchar, text, blob, date, time, datetime, year, set* serta *enum*.

6) *Command dan Function*

*MySQL* memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *SELECT* dan *WHERE* dalam *query*.

7) *Security*

*MySQL* memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level *subnetmask, nama host, dan user* dengan system perizinan yang mendetail serta *password terencripsi*.

8) *Stability dan Limits*

*MySQL* mampu menangani database dalam skala besar, dengan jumlah records lebih dari 50 juta dan 60 ribu table serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat di tampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

9) *Connectivity*

*MySQL* dapat melakukan koneksi dengan client menggunakan *protocol TCP/IP, Unix socket (Unix), atau Named Pipes (NT)*.

### 10) Localisation

*MySQL* dapat mendeteksi pesan kesalahan (*error code*) pada client dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.

### 11) Interface

*MySQL* memiliki interface (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

### 12) Client dan Tools

*MySQL* dilengkapi dengan berbagai *tool* yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap *tool* yang ada disertai petunjuk *online*.

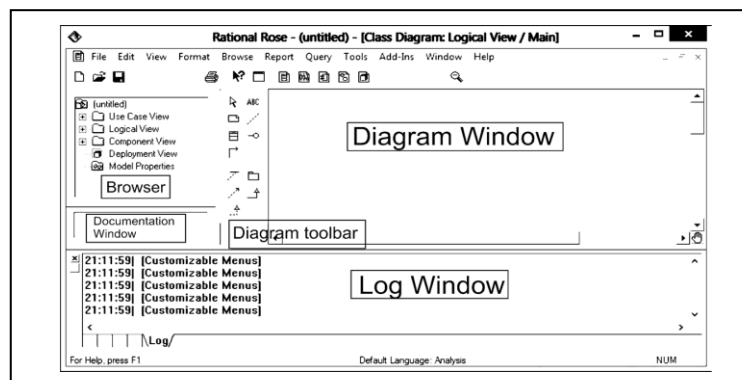
### 13) Struktur Tabel

*MySQL* memiliki struktur table yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan database lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

## 5. Rational Rose

### a. Komponen Pada Rational Rose

Gambar dibawah ini menunjukkan menu awal dari Rational Rose setelah program dijalankan



**Gambar 2.12** Menu Awal Ratonal Rose (Hermawan 2004)

Didalam menu awal tersebut terdapat 5 komponen berupa window, yaitu:

- 1) *Browser*, membantu pengguna untuk berpindah secara cepat antara *view/folder* maupun antar elemen. Didalamnya tersedia 4 folder besar, yaitu:
  - a) *Use Case View*: folder yang digunakan untuk membantu *use case* diagram atau folder untuk proses analisa.
  - b) *Logical view*: folder yang digunakan untuk membuat *sequence* diagram dan *class diagram*, atau folder untuk proses disain.
  - c) *Component view*: folder yang digunakan untuk membuat *component diagram* dari *software* modul yang akan dibangun yang menunjukkan hubungan antar komponen, atau folder untuk proses pemograman.
  - d) *Deployment View*: folder yang digunakan untuk membuat *deployment* diagram dari komponen yang siap diinstalasi atau didistribusikan, atau folder untuk implementasi.
  
- 2) *Diagram Window*: digunakan untuk membuat diagram baru dan mengubah diagram yang sudah ada. Notasi untuk mengisi diagram window bisa diambil dari diagram toolbar, dan elemennya bisa di-*drag* and *drop* dari *browser*.

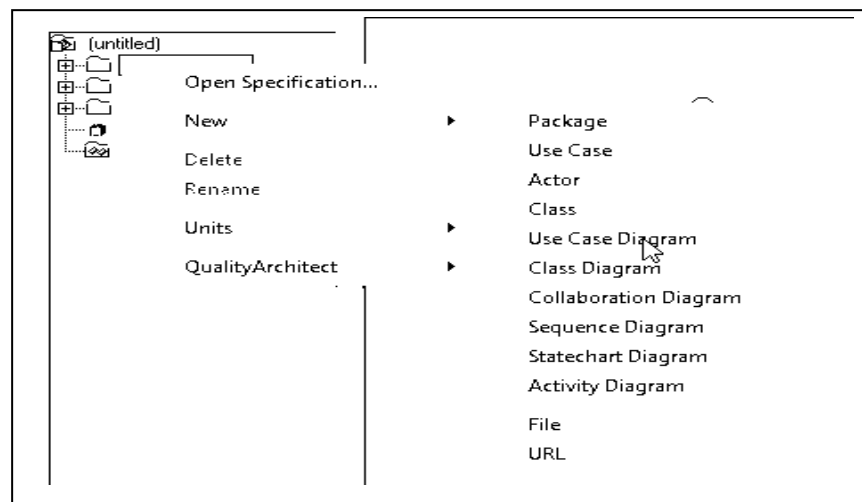
*Diagram Toolbar*: tersusun dari beberapa notasi yang digunakan untuk membuat diagram. *Diagram toolbar* menjadi aktif hanya bila diagram *window* diaktifkan.

- 3) *Documentation Window*: digunakan untuk melihat, menambah dan memodifikasi deskripsi teks untuk item yang dipilih dari *Browser* maupun *Diagram*. Alternatif dari *Documentation Window* adalah *textbox Documentation* dalam *elemen Specification*.

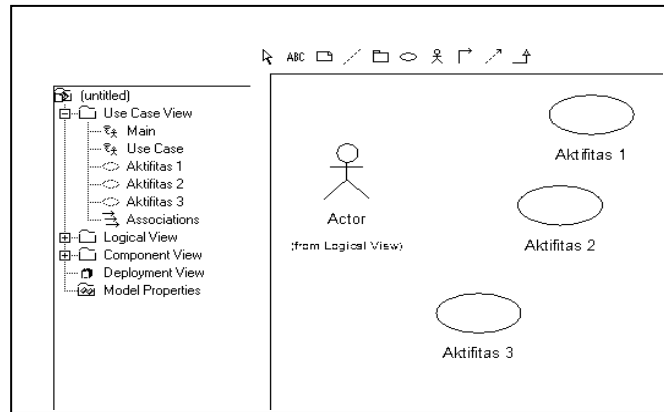
4) *Log Window*: menampilkan file/folder yang sukses/gagal dibuka saat membuka model, dan menampilkan error yang terjadi selama berinteraksi dengan *Rational Rose*.

b. Membuat Use Case

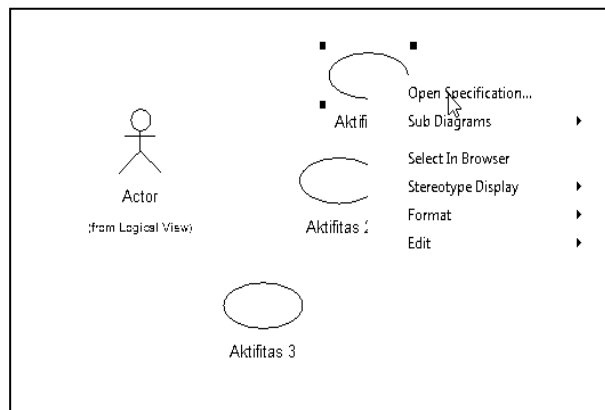
Untuk memulai *use case* diagram, buka folder *case view*. Fokuskan kursor pada folder tersebut dan klik kanan dan pilih *New*. Pilih *use case* diagram untuk membuat use case diagram Seperti pada Gambar 2.11. Pilih *Actor* untuk membuat actor, dan pilih *Use case* diagram untuk membuat *use case* diagram yang menampilkan hubungan antara *actor* dan *use case* seperti pada Gambar 2.12. Klik kanan pada *actor* atau *Use case* dan pilih *Open Specification* seperti pada Gambar 2.13. Fungsinya adalah merubah atau membuat sebuah informasi pada *actor* atau *Use case* tersebut dan spesifikasinya bisa dilihat pada Gambar 2.14.



**Gambar 2.13** Menu Di Dalam *Use Case View* (Hermawan 2004)



**Gambar 2.14** Notasi Di Dalam *Use Case View* (Hermawan 2004)



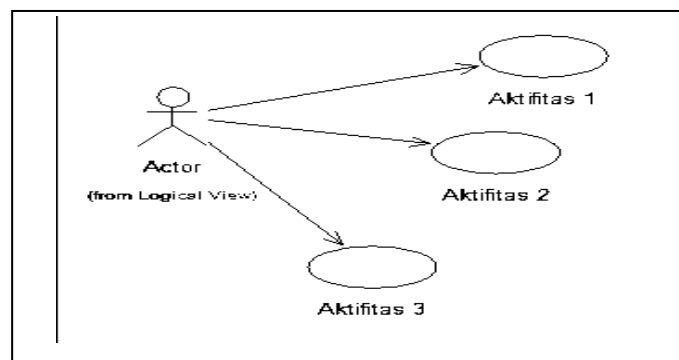
**Gambar 2.15** Menu Untuk Memanipulasi Item (Hermawan 2004)

**Gambar 2.16** Spesifikasi Dari Item *Actor* Dan *Use Case* (Hermawan 2004)

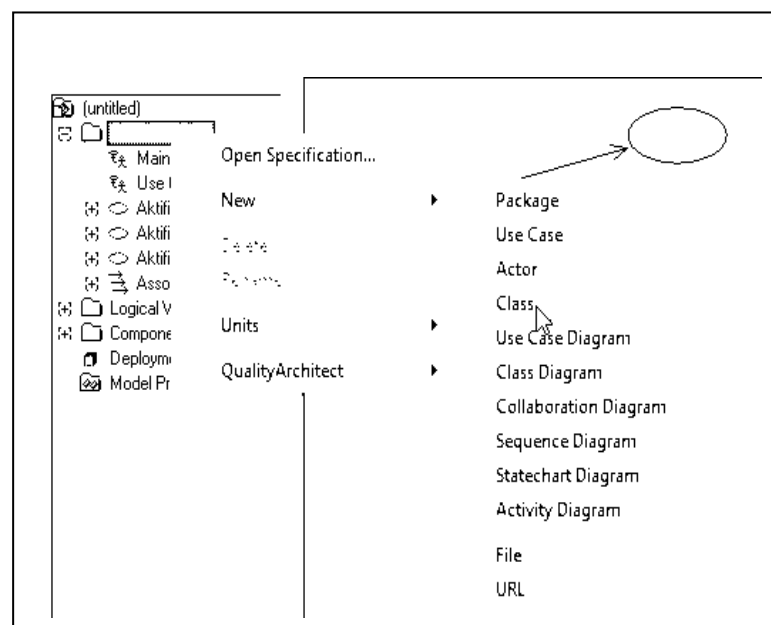
Setelah data *actor* dan *use case* terisi, tugas terakhir adalah melengkapi dengan garis penghubung menggunakan *Toolbar > Unidirectional Association* seperti pada Gambar 2.14.

a. Membuat Class

Untuk membuat *class*, buka folder *Logical View*, Fokuskan kursor pada folder tersebut dan klik kanan dan pilih *new*. Tampilan menu yang terdiri atas beberapa pilihan dan pilih *NewClass* seperti pada Gambar 2.15.

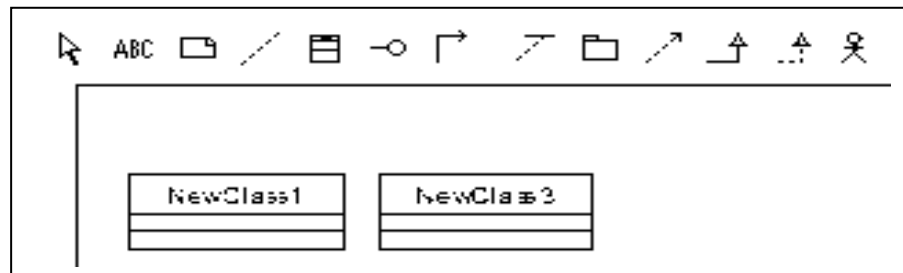


**Gambar 2.17** Contoh Lengkap *Use Case Diagram* (Hermawan 2004)



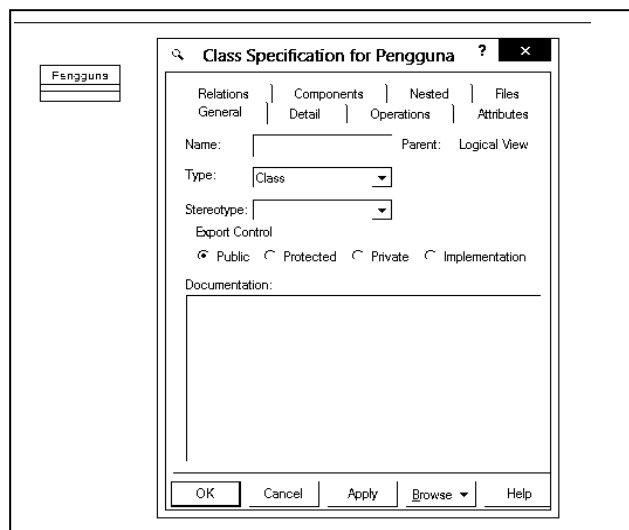
**Gambar 2.18** Menu Untuk Menambah *Class* Baru (Hermawan 2004)

Selanjutnya masukkan *Toolbat>Class* pada menu toolbar ke Diagram *Window* seperti pada Gambar 17.



**Gambar 2.19** Bentuk *Class* pada Diagram *Window* (Hermawan 2004)

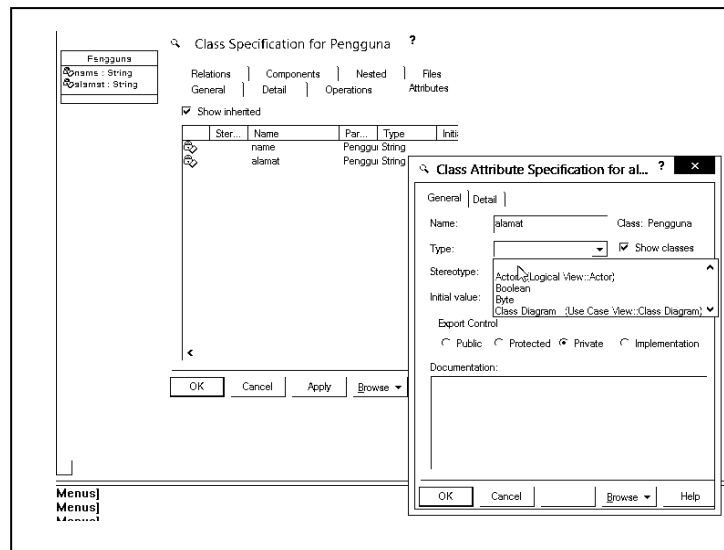
Selanjutnya klik kanan pada *class* dan pilih *Open Specification*. Pada tab general dan ubahlah nama class sesuai kebutuhan seperti pada Gambar 2.18.



**Gambar 2.20** Menu *Class Specification* (Hermawan 2004)

Pilih tab *attributes* untuk menambah atribut dengan mengklik kanan pada *window attribute* dan pilih insert seperti pada Gambar 2.19.

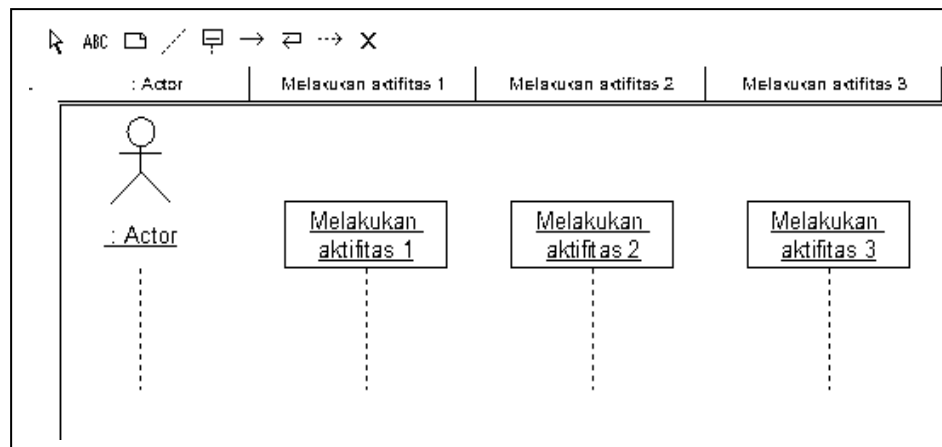




**Gambar 2.21** Tampilan Sewaktu Menambah *Attribute* (Hermawan 2004)

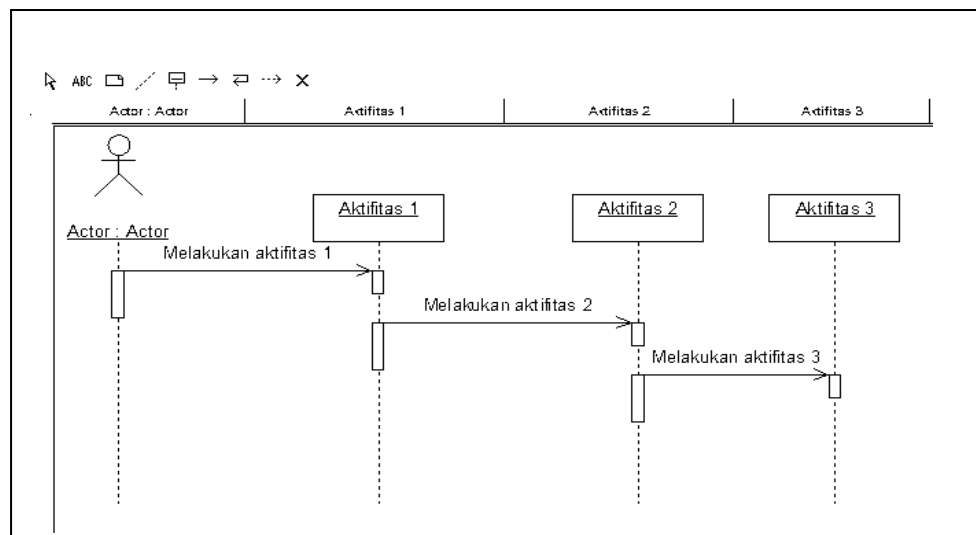
b. Membuat Sequence Diagram

Lakukanlah *drag and drop* pada elemen yang telah dibuat sebelumnya, yaitu *actor*, Aktifitas 1, Aktifitas 2, dan Aktifitas 3 seperti pada Gambar 2.20.



**Gambar 2.22** Menambahkan Elemen Kedalam *Sequence* (Hermawan 2004)

Selanjutnya hubungkanlah antar elemen dengan menggunakan *toolbar>Object message* dengan membuat aktifitas pada elemen-elemen tersebut seperti pada Gambar 2.21.



**Gambar 2.23** Bentuk Lengkap Sequence Diagram (Hermawan, 2004)

## **BAB III**

### **ANALISA DAN HASIL**

#### **A. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan**

Analisa sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentivikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Analisa sistem yang sedang berjalan merupakan pedoman untuk merancang sistem baru, karena dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan diketahui kelemahan-kelemahan dari sistem yang lama dan keunggulan sistem baru. Sistem lama akan dijadikan perbandingan terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Analisa sistem bertujuan mencari pemecahan masalah yang dihadapi sistem tersebut agar masalah yang lama tidak terjadi lagi dimasa yang akan datang.

Dalam analisis dan perancangan sistem ini, kegiatan yang akan dilakukan adalah menitik beratkan pada penelitian dan penjabaran dari sistem yang sedang berjalan untuk mendapatkan suatu data nyata secara detail sesuai dengan fakta-fakta yang ada dalam penelitian. Perkembangan suatu sistem seringkali dipengaruhi oleh perubahan kondisi yang dihadapi. Salah satu faktor penyebabnya adalah penambahan jumlah data yang akan diolah untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Hal ini akan mengakibatkan sistem lama kewalahan dalam mengolah data dan akhirnya sistem tidak terpakai lagi. Sistem informasi masih menggunakan cara manual yaitu memakai buku besar sehingga dalam pengolahan data pendaftaran magang sehingga memiliki masalah-masalah seperti yang telah dirumuskan dalam BAB I.

Berikut gambaran sistem informasi pendaftaran dan cetak akta wakaf pada Badan Wakaf Indonesia.

1. Pewakaf datang ke kantor BWI dengan membawa syarat-syarat yang telah ditentukan.
2. Pewakaf mendaftarkan diri dengan mengisi formulir pendaftaran pada kantor BWI
3. Staff kantor BWI mengecek kelengkapan berkas yang di bawa oleh pewakaf
4. Setelah selesai mengecek kelengkapan berkas dan persyaratan pewakaf tersebut staff kantor BWI akan mensurvey lokasi tanah atau rumah yang akan di wakafkan
5. Setelah lokasi tanah atau rumah sesuai dengan persyaratan yang dibawa oleh pewakaf, maka staff kantor BWI akan membuatkan akta wakaf
6. Lalu staff kantor BWI akan mencetak akta wakaf tersebut dan kemudian di ketahui dan di tanda tangani oleh wali nagari dan camat setempat.

## B. Perancangan Sistem

### 1. Actor

*Actor* yang berperan dalam sistem informasi ini adalah :

Actor	Peran
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin login</li> <li>2. Admin menginput data Wali Nagari, Camat, dan Badan Wakaf Indonesia</li> <li>3. Cetak akta</li> <li>4. Cetak laporan bulanan dan laporan tahunan</li> </ol>
User	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. User melakukan registrasi</li> <li>2. User login</li> <li>3. Input data wakaf</li> </ol>

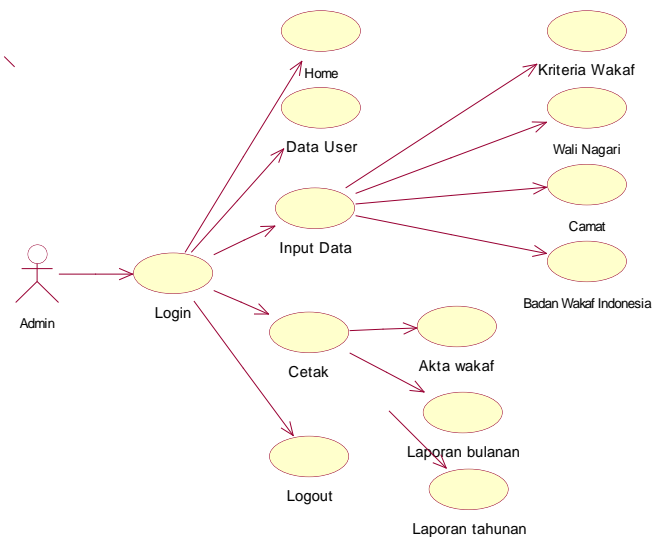
**Tabel 3.1** *Actor*

## 2. Use Case Diagram

*Use case diagram* memperlihatkan suatu urutan interaksi antara dua aktor dan sistem. Seperti pada gambar berikut dimana *actor* (Admin) melakukan login untuk masuk ke dalam sistem. Kemudian admin menginputkan data Kriteria Wakaf, Wali Nagari, Camat, dan Badan Wakaf Indonesia. Admin juga dapat mencetak akta wakaf.

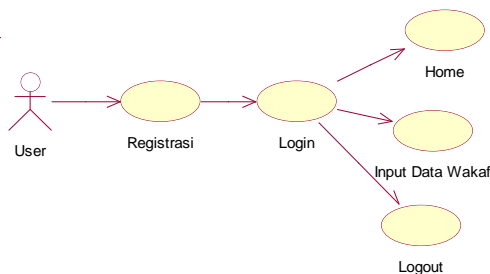
Kemudian untuk *actor* (User) melakukan registrasi terlebih dahulu dan login untuk masuk kedalam sistem, setelah itu user dapat menginputkan data yang akan diwakafkan.

### a. Use Case Diagram Admin



**Gambar 3.1** Use Case Diagram Admin

### b. Use Case Diagram User

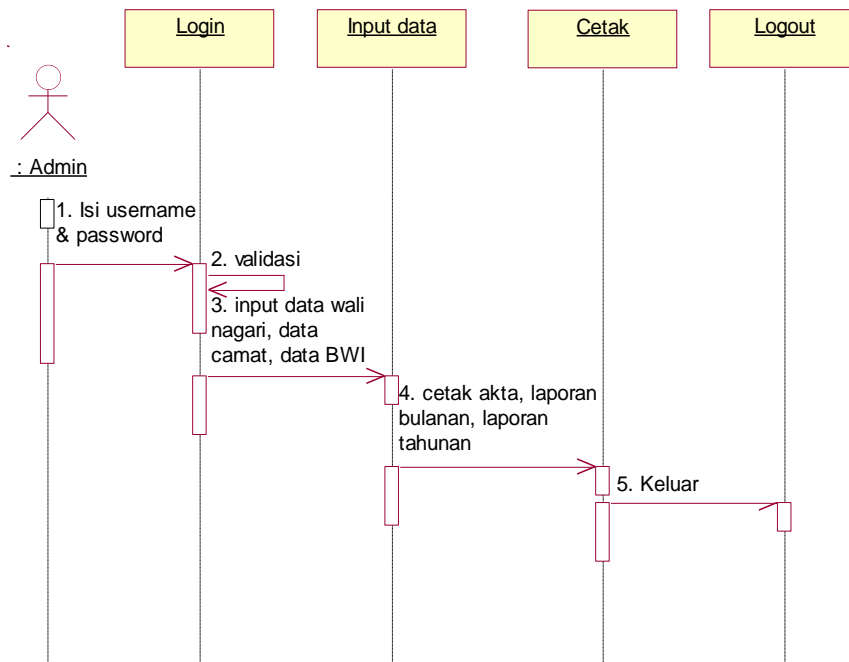


**Gambar 3.2** Use Case Diagram User

## 3. Sequence Diagram

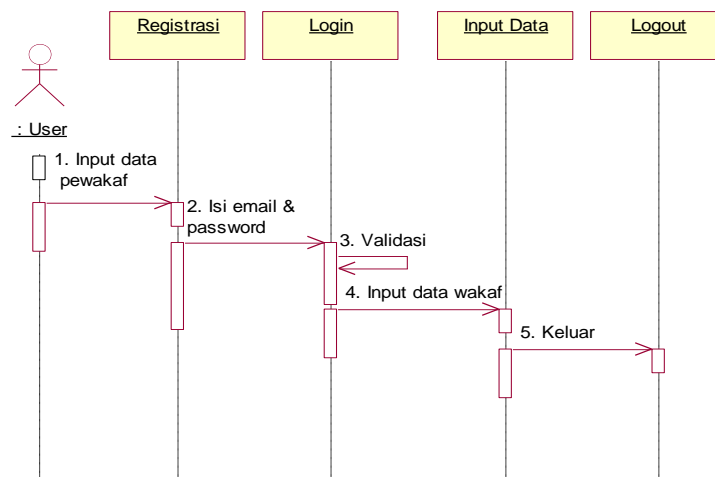
*Sequence diagram* pada menggambarkan interaksi antara objek yang ada disekitar sistem,

a. *Sequence Diagram Admin*



**Gambar 3.3** *Sequence Diagram Admin*

b. *Sequence Diagram User*



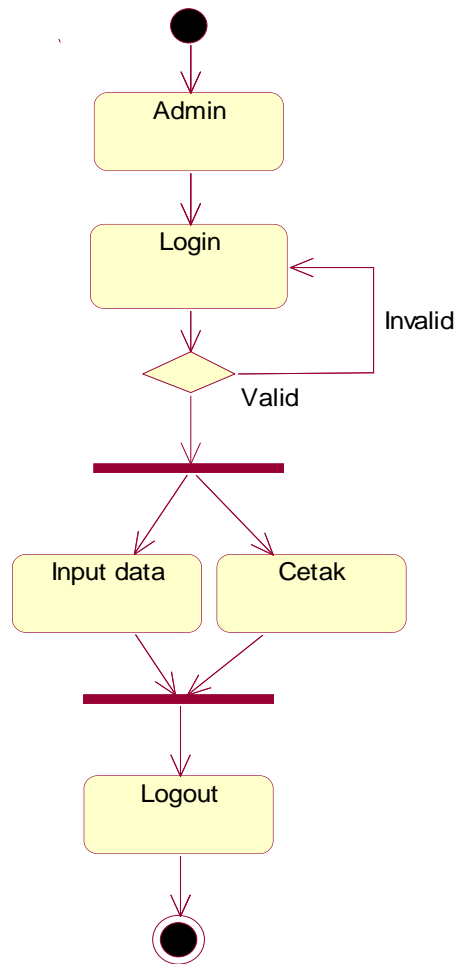
**Gambar 3.4** *Sequence Diagram User*

## 4. Activity Diagram

a. *Activity Diagram Admin*

*Activity Diagram* pada Admin ini menggambarkan admin dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan

login dengan benar maka akan masuk ke dalam sistem dan dapat melakukan input data wali nagari, camat, dan badan wakaf indonesia, dan dapat cetak akta wakaf.

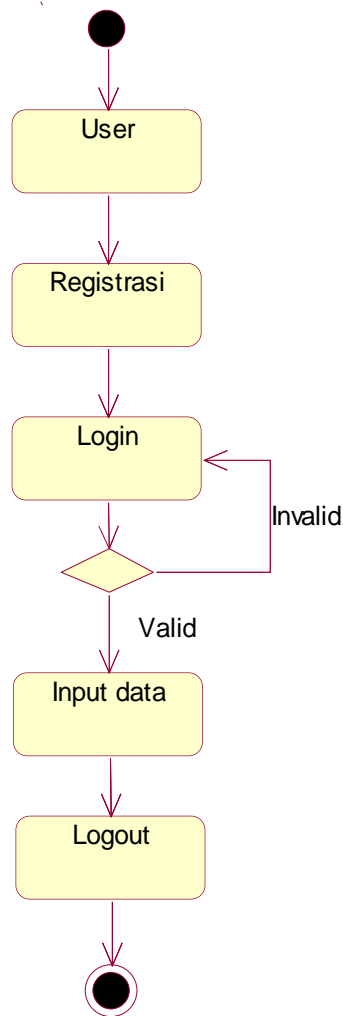


**Gambar 3.5** *Activity Diagram Admin*

b. *Activity Diagram User*

*Activity Diagram* pada user ini menggambarkan user melakukan registrasi terlebih dahulu, setelah melakukan registrasi user dapat melakukan login, apabila telah melakukan login dengan

benar maka akan masuk kedalam sistem dan dapat melakukan input data wakaf.



**Gambar 3.6** *Activity Diagram User*

## 5. Collaboration Diagram

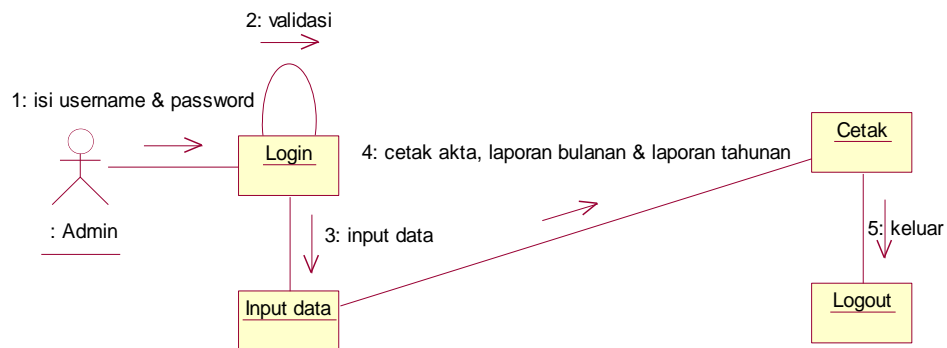
Collaboration diagram hampir sama dengan sequence diagram tetapi berbeda pada objek yang di titik tekankan, collaboration lebih



menekankan pada pemunculan objek itu sendiri sedangkan sequence diagram lebih pada penyampaian message dengan parameter waktu.

#### a. Collaboration Diagram Admin

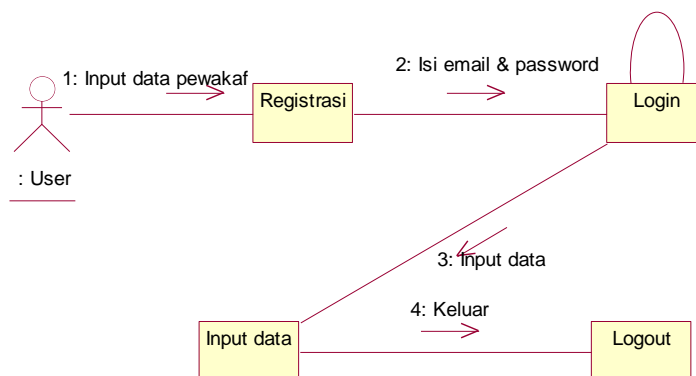
Collaboration diagram pada admin menggambarkan admin masuk ke dalam system



**Gambar 3.7** Collaboration Diagram Admin

#### b. Collaboration Diagram User

Collaboration diagram pada user menggambarkan User masuk ke dalam system

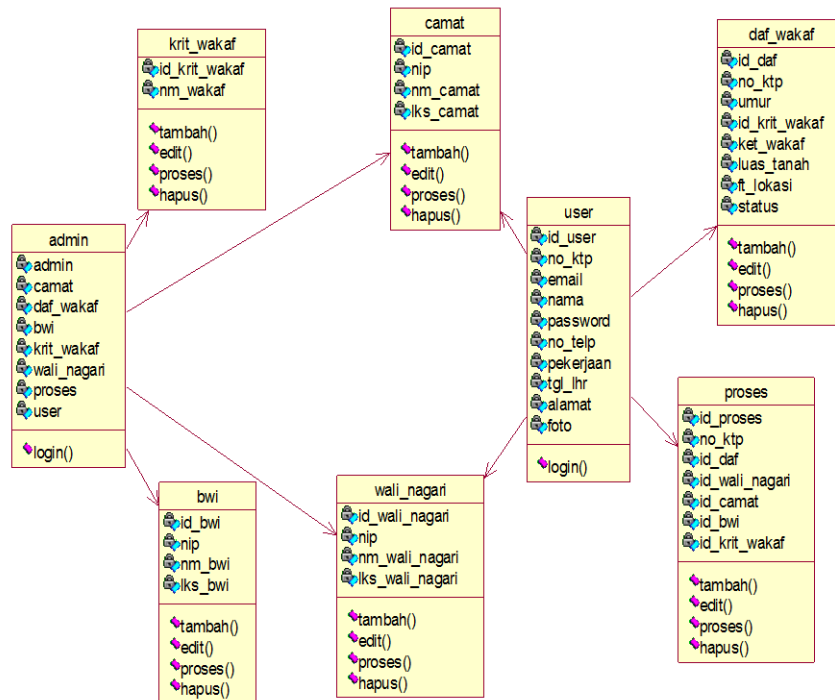


**Gambar 3.8** Collaboration Diagram User

## 6. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dari suatu sistem yang disajikan dalam bentuk class beserta atribut-atribut dan hubungan antar class. Umumnya class diagram dari suatu sistem akan menggambarkan

juga bagaimana struktur database yang dibutuhkan untuk membangun sistem tersebut.

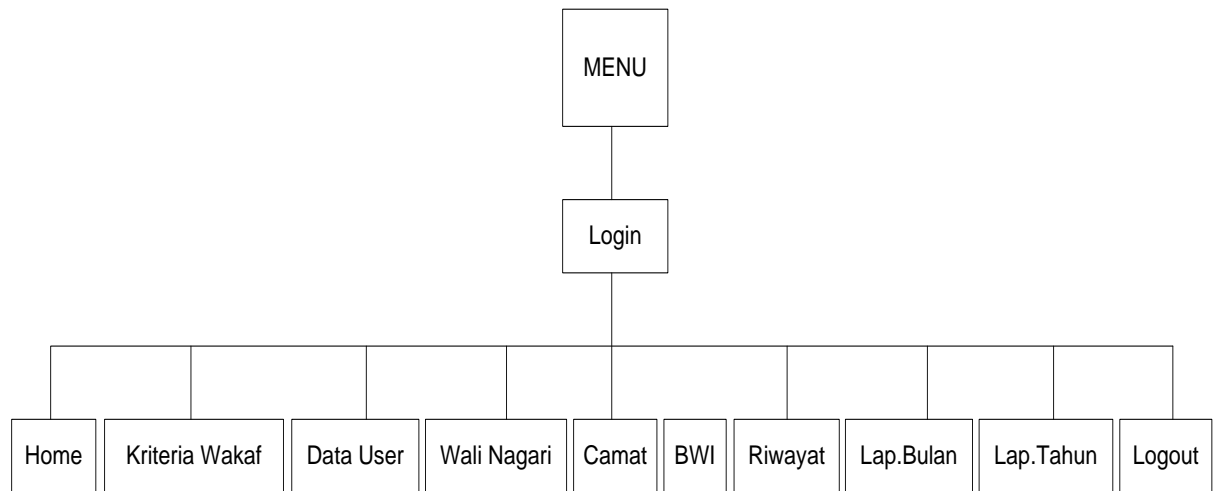


**Gambar 3.9** Class Diagram

## 7. Struktur Program

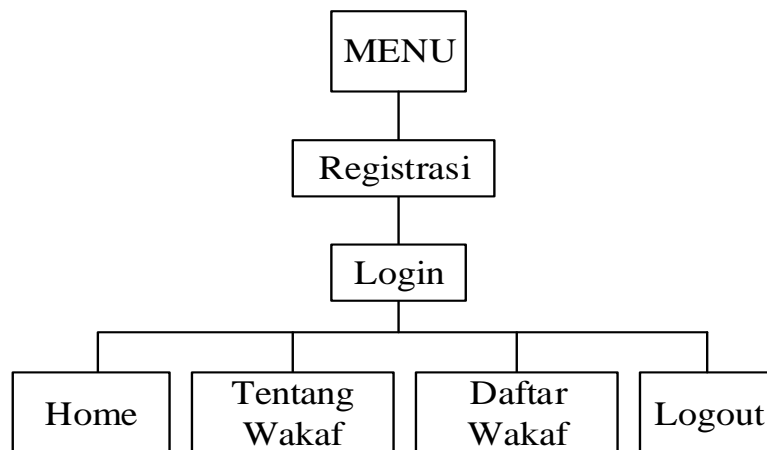
Desain struktur program merupakan suatu desain yang menggambarkan suatu hubungan modul program dengan modul program yang lainnya. Desain struktur program dari yang diusulkan oleh penulis dapat dilihat pada gambar berikut:

### a. Admin



**Gambar 3.10** *Struktur Program Admin*

b. User



**Gambar 3.11** *Struktur Program User*

### C. Desain Output

#### 1. Output Biodata

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF						
BIODATA ANDA						
NO KTP	NAMA	EMAIL	TELEPHONE	PEKERJAAN	TGL LAHIR	ALAMAT
N(35)	X(40)	X(40)	N(20)	X(35)	Date	X(35)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
N(35)	X(40)	X(40)	N(20)	X(35)	Date	X(35)

**Gambar 3.12** Biodata

#### 2. Output Data User

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF									
DATA USER									
NO	NO KTP	NAMA	PEKERJAAN	NO TELEPON	ALAMAT	TGL REGISTRASI	FOTO	STATUS	AKSI
N(5)	N(35)	X(40)	X(30)	N(20)	X(35)	X(30)	X(35)	X(30)	X(30)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
N(5)	N(35)	X(40)	X(30)	N(20)	X(35)	X(30)	X(35)	X(30)	X(30)

**Gambar 3.13** Data User

#### 3. Output Data Yang Diwakafkan

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF				
DAFTAR YANG DIWAKAFKAN				
NO	WAKAF	KETERANGAN	LUAS TANAH	FOTO
N(5)	X(40)	X(40)	X(35)	X(35)
Z	Z	Z	Z	Z
N(5)	X(40)	X(40)	X(35)	X(35)

**Gambar 3.14** Data Yang Diwakafkan

#### 4. Output Data Wakaf

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF		
<b>DATA WAKAF</b>		
NO	NAMA WAKAF	AKSI
N(5)	X(40)	X(35)
Z	Z	Z
N(5)	X(40)	X(35)

**Gambar 3.15** *Data Wakaf*

#### 5. Output Data Wali Nagari

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF				
<b>DATA WALI NAGARI</b>				
NO	NIP	NAMA WALI NAGARI	LOKASI	AKSI
N(5)	X(40)	X(40)	X(35)	X(35)
Z	Z	Z	Z	Z
N(5)	X(40)	X(40)	X(35)	X(35)

**Gambar 3.16** *Data Wali Nagari*

#### 6. Output Data Camat

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF				
<b>DATA CAMAT</b>				
NO	NIP	NAMA CAMAT	LOKASI	AKSI
N(5)	X(40)	X(40)	X(35)	X(35)
Z	Z	Z	Z	Z
N(5)	X(40)	X(40)	X(35)	X(35)

**Gambar 3.17** *Data Camat*

### 7. Output Data Kantor BWI Tanah Datar

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF				
DATA KANTOR BWI TANAH DATAR				
NO	NIP	NAMA PENGGUNA	LOKASI	AKSI
N(5)	X(40)	X(40)	X(35)	X(35)
Z	Z	Z	Z	Z
N(5)	X(40)	X(40)	X(35)	X(35)

**Gambar 3.18** Data Kantor BWI Tanah Datar

### 8. Output Data Riwayat

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF									
DATA RIWAYAT									
NO	NO KTP	NAMA	NO TELEPON	KRITERIA WAKAF	LUAS TANAH	LOKASI	STATUS	FOTO LOKASI	AKSI
N(5)	N(35)	X(40)	N(20)	X(35)	X(35)	X(35)	X(30)	X(35)	X(30)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
N(5)	N(35)	X(40)	N(20)	X(35)	X(35)	X(35)	X(30)	X(35)	X(30)

**Gambar 3.19** Data Riwayat

### 9. Output Laporan Bulanan

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF									
BADAN WAKAF KAB.TANAH DATAR LAPORAN WAKAF PERBULAN									
NO	NO KTP	NAMA	NO TELEPON	KRITERIA WAKAF	KETERANGAN	LUAS TANAH	LOKASI	FOTO LOKASI	
N(5)	N(35)	X(40)	N(20)	X(35)	X(30)	X(35)	X(50)	X(30)	
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	
N(5)	N(35)	X(40)	N(20)	X(35)	X(30)	X(35)	X(50)	X(30)	

**Gambar 3.20** Laporan Bulanan

## 10. Output Laporan Tahunan

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF								
BADAN WAKAF KAB.TANAH DATAR LAPORAN WAKAF PERTAHUN								
NO	NO KTP	NAMA	NO TELEPON	KRITERIA WAKAF	KETERANGAN	LUAS TANAH	LOKASI	FOTO LOKASI
N(5)	N(35)	X(40)	N(20)	X(35)	X(30)	X(35)	X(50)	X(30)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
N(5)	N(35)	X(40)	N(20)	X(35)	X(30)	X(35)	X(50)	X(30)

Gambar 3.21 Laporan Tahunan

## 11. Output Cetak Bukti Wakaf

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF							
BADAN WAKAF INDONESIA KAB.TANAH DATAR BUKTI LAPORAN							
NO KTP	NAMA	ALAMAT	PEKERJAAN	NAMA WAKAF	KETERANGAN	LUAS	LOKASI
N(35)	X(40)	X(50)	X(35)	X(30)	X(100)	X(50)	X(30)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
N(35)	X(40)	X(50)	X(35)	X(30)	X(100)	X(50)	X(30)

Gambar 3.22 Cetak Bukti Wakaf

## D. Desain Input

### 1. Login Admin

Login Admin	
<b>Username</b>	<input type="text" value="X(100)"/>
<b>Password</b>	<input type="text" value="X(100)"/>
<input type="button" value="Sign In"/>	

Gambar 3.23 Login Admin

## 2. Login User

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF

Home
Tentang Wakaf
Registrasi
Login

**Login**

**Email**

**Password**

Anda Belum Terdaftar [Daftar Disini](#)

Gambar 3.24 Login User

## 3. Registrasi

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF

Home
Tentang Wakaf
Registrasi
Login

**REGISTRASI**

**No KTP**

**Pekerjaan**

**Email**

**Tanggal Lahir**

**Nama**

**Alamat**

**Password**

**Foto**  
 **No file selection**

**Telephone**

Sudah punya akun? [Login Disini !](#)

Gambar 3.25 Registrasi



#### 4. Registrasi Wakaf

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF

Home
Tentang Wakaf
Daftar Wakaf
User
Logout

REGISTRASI WAKAF ANDA

<b>No KTP</b> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="X(100)"/>	<b>Kategori Wakaf</b> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="Pilih kategori anda"/>
<b>Nama</b> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="X(100)"/>	<b>Keterangan Wakaf</b> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="X(100)"/>
<b>Pekerjaan</b> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="X(100)"/>	<b>Luas Ukuran</b> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="X(100)"/>
<b>Alamat</b> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="Text"/>	<b>Lokasi</b> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="X(100)"/>
<b>Umur</b> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="X(100)"/>	<b>Foto Lokasi</b> <input type="button" value="Browse.."/> <b>No file selection</b> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="Simpan"/>

**Gambar 3.26** Registrasi Wakaf

#### 5. Data Wali Nagari

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF

Home
Wakaf
User
Wali Nagari
Camat
BWI
Riwayat
Laporan Bulanan
Laporan Tahunan
Logout
Admin

TAMBAH WALI NAGARI

**NIP**

**NAMA WALI NAGARI**

**LOKASI WALI NAGARI**

**Gambar 3.27** Data Wali Nagari

## 6. Data Camat

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF										
Home	Wakaf	User	Wali Nagari	Camat	BWI	Riwayat	Laporan Bulanan	Laporan Tahunan	Logout	Admin
TAMBAH CAMAT										
NIP										
<input type="text" value="X(50)"/>										
NAMA CAMAT										
<input type="text" value="X(100)"/>										
LOKASI CAMAT										
<input type="text" value="X(100)"/>										
<input type="button" value="Simpan"/>										

**Gambar 3.28** *Data Camat*

## 7. Data Pengurus BWI

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF										
Home	Wakaf	User	Wali Nagari	Camat	BWI	Riwayat	Laporan Bulanan	Laporan Tahunan	Logout	Admin
TAMBAH PENGURUS BWI										
NIP										
<input type="text" value="X(50)"/>										
NAMA PENGURUS										
<input type="text" value="X(100)"/>										
<input type="button" value="Simpan"/>										

**Gambar 3.29** *Data Pengurus BWI*

## 8. Data Wakaf

APLIKASI PENDAFTARAN WAKAF

Home
Wakaf
User
Wali Nagari
Camat
BWI
Riwayat
Laporan Bulanan
Laporan Tahunan
Logout
Admin

TAMBAH WAKAF

Nama Wakaf

X(100)

Simpan

**Gambar 3.30** *Data Wakaf*

## E. Desain Tabel

### 1. Tabel Admin

Database Name : db\_wakaf  
 Table Name : admin  
 Field Key : username  
 Fungsi : Menyimpan data admin

File Name	Type	Width	Description
Username	Varchar	100	
Password	Varchar	100	
Nama	Varchar	100	
no_telp	Varchar	100	
Email	Varchar	100	

**Tabel 3.2** *Tabel Admin*

### 2. Tabel User

Database Name : db\_wakaf  
 Table Name : user  
 Field Key : id\_user  
 Fungsi : Menyimpan data user

File Name	Type	Width	Description
id_user	Int	11	
no_ktp	Varchar	100	
Email	Varchar	100	
Nama	Varchar	100	

Password	Varchar	100	
no_telp	Varchar	100	
Pekerjaan	Varchar	100	
tgl_lhr	Varchar	100	
Alamat	Text		
Foto	Text		
tgl_reg	Datetime		

**Tabel 3.3** *Tabel User*

### 3. Tabel Daftar Wakaf

Database Name : db\_wakaf  
 Table Name : daf\_wakaf  
 Field Key : id\_daf  
 Fungsi : Menyimpan data wakaf

File Name	Type	Width	Description
id_daf	Int	11	
no_ktp	Varchar	100	
Umur	Varchar	100	
id_krit_wakaf	Int		
ket_wakaf	Text		
luas_tanah	Varchar	100	
ft_lokasi	Text		
Status	Varchar	100	

**Tabel 3.4** *Tabel Wakaf*

### 4. Tabel Camat

Database Name : db\_wakaf  
 Table Name : camat  
 Field Key : id\_camat  
 Fungsi : Menyimpan data camat

File Name	Type	Width	Description
id_camat	Int	11	
Nip	Varchar	100	
nm_camat	Varchar	100	
lks_camat	Varchar	100	

**Tabel 3.5** *Tabel Camat*

### 5. Tabel Wali Nagari

Database Name : db\_wakaf  
 Table Name : lurah  
 Field Key : id\_lurah  
 Fungsi : Menyimpan data wali nagari

File Name	Type	Width	Description
id_lurah	Int	11	
Nip	Varchar	50	
nm_lurah	Varchar	100	
lks_lurah	Varchar	100	

**Tabel 3.6** *Tabel Wali Nagari*

## 6. Tabel Kantor BWI Tanah Datar

Database Name : db\_wakaf  
 Table Name : kant\_agm  
 Field Key : id\_kant\_agm  
 Fungsi : Menyimpan data kantor BWI

File Name	Type	Width	Description
id_kant_agm	Int	11	
Nip	Varchar	100	
nm_kant_agm	Varchar	100	
lks_kant_agm	Varchar	100	

**Tabel 3.7** *Tabel Kantor BWI Tanah Datar*

## 7. Tabel Kriteria Wakaf

Database Name : db\_wakaf  
 Table Name : krit\_wakaf  
 Field Key : id\_krit\_wakaf  
 Fungsi : Menyimpan data kriteria wakaf

File Name	Type	Width	Description
id_krit_wakaf	Int	11	
nm_wakaf	Varchar	100	

**Tabel 3.8** *Tabel Kriteria Wakaf*

## 8. Tabel Proses

Database Name : db\_wakaf  
 Table Name : proses  
 Field Key : id\_proses  
 Fungsi : Menyimpan data proses daftar wakaf

File Name	Type	Width	Description
id_proses	Int	11	
no_ktp	Varchar	100	
id_daf	Int	11	
id_lurah	Int	11	
id_camat	Int	11	

id_kant_agm	Int	11	
id_krit_wakaf	Int	11	

**Tabel 3.9** *Tabel Proses*

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah melakukan pengujian sistem yang telah dirancang, dan beberapa analisa dari sistem tersebut, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi sistem pendaftaran wakaf ini dibuat untuk membantu mempermudah dalam proses pendaftaran wakaf sampai dengan pencetakan akta wakaf tersebut.
2. Dengan sistem informasi ini dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan tepat.
3. Resiko yang dihadapi dalam pengolahan data Kantor BWI Tanah Datar dari kesalahan-kesalahan dapat diperkecil.

#### **B. Saran-Saran**

Dari hasil penelitian dan terdapatnya beberapa kelemahan yang ada pada sistem yang telah dirancang, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu :

1. Agar sistem yang dirancang dapat bekerja secara efektif dan efisien maka diperlukan tenaga terampil dalam pengoperasian aplikasi yang dibuat.
2. Untuk menghasilkan tenaga yang terampil perlu diadakan pelatihan terhadap pengguna sistem tentang bagaimana cara penggunaan sistem yang telah dirancang.
3. Dalam penerapan sistem komputerisasi sebaiknya didukung oleh perangkat atau alat yang memadai, baik dari segi manusia (*Brainware*) maupun segi peralatannya (*Hardware dan Software*).

## DAFTAR PUSTAKA

Badan Wakaf Indonesia, Tim. *Buku pedoman BWI Tanah Datar*. Batusangkar : Kantor, 2017.

Dinamika Perwakafan di Indonesia dan Berbagai Belahan Dunia, 2015.

Djatnika, Rahmat, *Wakaf Tanah*, Surabaya: Al-Iklas, 1992.

Faisal M, MT. *Sistem Informasi Manajemen*. UIN : Malang Press, 2008.

Jogiyanto. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005.

Nugroho Adi. *Analisis dan perancangan sistem informasi dengan metodologi berorientasi objek*. Bandung : Informatika, 2005.

Rahmi,R.R . *Tugas Akhir*, Batusangkar: Yunita, 2017.

Sidik Betha, Ir. *MySQL*, Bandung : Informatika, 2005.

Suhadi, Imam, *Hukum Wakaf Indonesia*, Yogyakarta: Dua Dimensi, 1985.

Yakub. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.



