

**SISTEM INFORMASI ORGANISASI
SERIKAT TOLONG MENOLONG (STM)
PADA MASJID AL-IKHLAS BLOK A DESA PANDAU JAYA
PEKANBARU BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Pada Fakultas Teknik
Universitas Islam Riau



OLEH

HARRY SUSANTO
153510123

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2022**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “SISTEM INFORMASI ORGANISASI SERIKAT TOLONG MENOLONG (STM) PADA MASJID AL-IKHLAS BLOK A DESA PANDAU JAYA PEKANBARU BERBASIS WEB” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Teknik Prodi Informatika Universitas Islam Riau.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis sadar bahwa tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak maka laporan ini sulit untuk terwujud, untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kakak, abang dan juga keluarga yang selalu mendukung dan memberikan pesan pesan kepada penulis dan juga almarhum dari ke dua orang tua penulis, serta teman-teman yang selalu membantu penulis dalam suka maupun duka, dan tidak lupa pula seluruh Dosen Prodi Teknik Informatika yang mendidik serta memberi arahan.

Akhir kata semoga tugas akhir skripsi ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Pekanbaru, 23 Agustus 2022

Harry Susanto

**SISTEM INFORMASI ORGANISASI SERIKAT TOLONG MENOLONG
(STM) PADA MASJID AL-IKHLAS BLOK A DESA PANDAU JAYA
PEKANBARU BERBASIS WEB**

Harry Susanto
Fakultas Teknik
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Islam Riau
Email: harrysusanto@student.uir.ac.id

ABSTRAK

Dalam organisasi serikat tolong menolong ini pengurus masih mencatat data menggunakan buku catatan dan anggota mendapatkan informasi seputar kegiatan dan uang kas dimana harus datang ke masjid atau dari anggota lainnya. Sistem ini menggunakan PHP dan HTML dan sistem ini dibuat hanya untuk petugas dan juga anggota yang terdaftar. Tujuan dari pembuatan sistem ini untuk mempermudah petugas dan juga anggota untuk melihat data, menginputkan data dan mendapatkan data secara jelas. Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara mengumpulkan data yang diperlukan dari organisasi tersebut untuk nantinya digunakan dalam pembuatan sistem informasi organisasi ini. Dari penelitian tersebut didapatkan sebuah hasil yang dapat digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini, antara lain dari penginputan data keanggotaan, data keuangan, dan data informasi seputar organisasi. Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini antara lain dapat mempermudah petugas dalam melakukan pendataan keanggotaan dan juga memberikan informasi yang dibutuhkan.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Serikat Tolong Menolong.

**ORGANIZATIONAL INFORMATION SYSTEM OF SERIKAT TOLONG
MENOLONG (STM) AT AL-IKHLAS MOSQUE BLOK A, DESA PANDAU
JAYA PEKANBARU WEB-BASED**

Harry Susanto
Informatics Engineering Program
University of Islam Riau
Email: harrysusanto@student.uir.ac.id

ABSTRACT

In this organization the administrators still record data using notebooks and members get information about activities and cash they must go to the mosque or from other members. This system uses PHP and HTML, and this system is made only for officers and registered members. The purpose of making this system is to make it easier for officers and members to view data, input data and get data clearly. The data collection technique in this research is to collect the necessary data from the organization and then use it in making this organization's information system. From this study obtained results that can be used in making this information system, including inputting membership data, financial data, and information data about the organization. The conclusions that can be drawn from this study include making it easier for officers to collect membership data and provide the information needed.

Keywords: Information System, Serikat Tolong Menolong

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Kepustakaan.....	5
2.1 Landasan Teori	9
2.2.1 Sistem	9
2.2.2 Sistem Informasi	10
2.2.3 Organisasi.....	10
2.2.4 Basis Data.....	11
2.2.5 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	11
2.2.6 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	13
2.2.7 Diagram Alur (<i>Flowchart</i>)	16
2.2.8 HTML.....	18
2.2.9 PHP.....	19
2.2.10 Java Script	19
2.2.11 Bootstrap	19
2.2.12 Visual Studio Code.....	20
2.2.13 MySQL.....	21

2.2.14 Xampp	21
2.2.15 Microsoft Edge	22
2.2.16 SQLyog	22
2.2.17 Draw.io	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Alat dan Bahan Penelitian	23
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	23
3.1.2 Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	23
3.1.3 Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	24
3.2 Analisis Sistem	24
3.2.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	24
3.2.1 Analisis Sistem Yang Akan di Usulkan	25
3.3 Pengembangan Sistem	25
3.3.1 Diagram Konteks	26
3.3.2 <i>Hierarchy Chart</i>	26
3.3.3 <i>Data Flow Diagram Level 0 (DFD)</i>	27
3.4 Perancangan Sistem	30
3.4.1 Desain <i>Output</i>	30
3.4.2 Desain <i>Input</i>	32
3.5 Desain Database	34
3.5.1 <i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	34
3.5.2 Desain Database	36
3.5.3 Desain Antar Muka	42
3.7 Desain Logika Program	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	46
4.1.1 Halaman Awal	46
4.1.2 Halaman <i>Login</i>	46
4.1.3 Halaman Utama Admin	48
4.1.4 Halaman Utama Pengurus	48
4.1.5 Halaman Utama Anggota	49

4.1.6 Menu <i>Dashboard</i>	50
4.1.7 Menu Kegiatan.....	51
4.1.8 Menu Anggota	53
4.1.9 Menu RT.....	56
4.1.10 Menu Bayar Uang KAS	58
4.1.11 Menu Pengeluaran Uang KAS.....	61
4.1.12 Menu KAS Masuk	62
4.1.13 Menu KAS Keluar	63
4.1.14 Menu Rekap KAS	63
4.1.15 Menu Bantuan Anak Yatim	64
4.1.16 Menu Pembayaran Zakat	65
4.1.17 Menu Bantuan Zakat.....	66
4.1.18 Menu Profil <i>Website</i>	67
4.1.19 Menu Data User	68
4.1.20 Menu Infaq.....	70
4.1.21 Menu Kurban	71
4.1.22 Menu Logout.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Masjid Al-Ikhlas Desa Pandau Jaya Pekanbaru	2
Gambar 3.1 Analisis Sistem yang sedang berjalan.....	25
Gambar 3.2 Analisis Sistem yang akan di usulkan.	25
Gambar 3.3 Diagram Konteks.....	26
Gambar 3.4 Hierarchy Chart	27
Gambar 3.5 DFD Level 0	28
Gambar 3.6 DFD level 1 proses 2	29
Gambar 3.7 DFD level 1 proses 3	30
Gambar 3.8 Tampilan <i>output</i> untuk Anggota.....	31
Gambar 3.9 Tampilan <i>output</i> untuk Admin.....	32
Gambar 3.10 Halaman <i>login</i>	33
Gambar 3.11 Tampilan <i>input</i> untuk Anggota.....	33
Gambar 3.12 Tampilan <i>input</i> untuk Admin.....	34
Gambar 3.13 <i>Entity Relation Diagram</i>	35
Gambar 3.13 Desain Antar Muka.....	43
Gambar 3.14 <i>Flowchart login</i>	44
Gambar 3.15 <i>Flowchart</i> Menu Utama.....	45
Gambar 4.1 Halaman Awal	46
Gambar 4.2 Halaman <i>Login</i>	47
Gambar 4.3 <i>Login</i> Gagal	47
Gambar 4.4 Halaman Utama Admin	48
Gambar 4.5 Halaman Utama Pengurus	49
Gambar 4.6 Halaman Utama Anggota	49
Gambar 4.7 Tampilan Dashboard Aktif	50
Gambar 4.8 Tampilan Dashboard Bermasalah.....	50
Gambar 4.8 Tampilan Dashboard Non Aktif	51
Gambar 4.9 Tampilan Kegiatan.....	51
Gambar 4.10 Tampilan Tambah Data Kegiatan	52
Gambar 4.11 Tampilan Perubahan Data Kegiatan	52

Gambar 4.12 Tampilan Anggota	54
Gambar 4.13 Tampilan Data Anggota.....	54
Gambar 4.14 Tampilan Tambah Data Anggota.....	55
Gambar 4.15 Tampilah Pebubahan Data Anggota	55
Gambar 4.16 Tampilan RT.....	57
Gambar 4.17 Tampilan Ubah Data RT.....	57
Gambar 4.18 Tampilan Menu Bayar Kas	59
Gambar 4.19 Tampilan Anggota yang pernah membayar Kas	59
Gambar 4.20 Tampilan pembayaran Kas	60
Gambar 4.21 Tampilan Pengeluaran uang kas	61
Gambar 4.22 Tampilan Data Kas Masuk	62
Gambar 4.23 Tampilan Data Kas Keluar	63
Gambar 4.24 Tampilan Rekap Kas.....	63
Gambar 4.25 Tampilan Menu Anak Yatim.....	64
Gambar 4.26 Tampilan Bantuan Anak Yatim.....	64
Gambar 4.27 Tampilan Data Pembayaran Zakat.....	65
Gambar 4.28 Tampilan Pembayaran Zakat	65
Gambar 4.29 Tampilan Menu Penerima Zakat	66
Gambar 4.30 Tampilan Bantuan Penerima Zakat	67
Gambar 4.31 Tampilan Profil <i>Website</i>	68
Gambar 4.32 Tampilan Penambahan User	69
Gambar 4.33 Tampilan Infaq.....	70
Gambar 4.34 Tampilan Data yang ingin berkorban	72
Gambar 4.35 Tampilan Pendaftaran Cicilan Kurban	72
Gambar 4.36 Tampilan Pendaftaran Cicilan Kurban	73
Gambar 4.37 Tampilan Cicilan Kurban	73
Gambar 4.38 Tampilan Ketika Logout.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol DFD	13
Tabel 2.2 Simbol ERD	16
Tabel 2.3 Simbol Program <i>Flowchart</i>	17
Tabel 3.1 <i>Hardware</i> yang digunakan.....	23
Tabel 3.2 <i>Software</i> yang digunakan.....	24
Tabel 3.3 tbl_user	36
Tabel 3.4 tbl_anggota	36
Tabel 3.5 tbl_rt	37
Tabel 3.6 tbl_tanggungan	37
Tabel 3.7 tbl_yatim.....	38
Tabel 3.8 tbl_kegiatan	38
Tabel 3.9 tbl_kas	39
Tabel 3.10 tbl_profil.....	39
Tabel 3.11 tbl_bayar_zakat	39
Tabel 3.12 tbl_bantuan_pz	40
Tabel 3.13 tbl_data_pz	40
Tabel 3.14 tbl_bantuan_ayp	41
Tabel 3.15 tbl_infaq_m	41
Tabel 3.16 tbl_infak_q.....	41
Tabel 3.17 tbl_data_kurban.....	42
Tabel 3.18 tbl_cicilan_kurban.....	42
Tabel 4.1 Menu Login	48
Tabel 4.2 Halaman Kegiatan	53
Tabel 4.3 Halaman Anggota.....	56
Tabel 4.4 Halaman RT	58
Tabel 4.5 Halaman Bayar Kas.....	60
Tabel 4.6 Halaman pengeluaran uang Kas	61
Tabel 4.7 Halaman Data Kas Masuk	62
Tabel 4.6 Halaman Pembayaran Zakat.....	66

Tabel 4.7 Halaman Pemberian Zakat	67
Tabel 4.8 Halaman Profil <i>Website</i>	68
Tabel 4.9 Halaman User	69
Tabel 4.10 Halaman Infaq	71
Tabel 4.10 Halaman Kurban.....	74



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masjid merupakan tempat kegiatan beribadah umat muslim dan keberadaannya tersebar diberbagai tempat, begitu pula Masjid Al-Ikhlas yang berada pada desa Pandau Jaya Pekanbaru. Masjid ini memiliki suatu organisasi yang bernama “Serikat Tolong Menolong” atau yang disingkat dengan nama STM. Organisasi ini dibentuk sebagai wadah yang bertujuan untuk saling membantu keanggotaan yang terdaftar dalam organisasi tersebut.

Organisasi ini mencakup wilayah RW 13, mulai dari RT 01 sampai dengan RT 05 di desa Pandau Jaya Pekanbaru. Serikat Tolong Menolong pada Masjid Al-Ikhlas ini memiliki anggaran dasar belanja rumah tangga, dan juga organisasi ini juga mempunyai tata tertib aturan yang harus dipatuhi oleh para anggotanya.

Pada zaman teknologi seperti sekarang ini dapat mempermudah orang-orang dalam melakukan suatu hal dan juga mendapatkan informasi dengan sangat mudah dan juga cepat, dengan adanya teknologi seperti *Smartphone* orang-orang dapat mencari informasi dimana saja dan kapan saja dengan jauh lebih mudah, maka dari itu penulis ingin membuat suatu sistem informasi yang dapat dilihat secara daring (*online*) melalui sebuah *Website*, sehingga anggota yang terdaftar dalam organisasi ini dapat melihat informasi yang diberikan oleh pengurus organisasi secara daring kapan pun dan dimanapun tanpa harus datang ke Masjid atau menanyakan langsung kepada anggota lainnya hanya untuk mendapatkan suatu informasi.

Organisasi Serikat Tolong Menolong pada saat ini masih melakukan pendataan secara manual dengan cara menulis kegiatan yang sedang berlangsung maupun yang akan berlangsung pada papan tulis yang ada di Masjid dan juga selebaran yang diprint. Pada organisasi ini didalamnya memiliki kegiatan seperti acara wirid yang diadakan setiap sebulan sekali, adanya iuran bulanan yang dimana akan dimasukkan kedalam kas organisasi dan juga adanya pemberitahuan tentang kas masuk dan juga kas keluar.



Gambar 1.1 Masjid Al-Ikhlas Desa Pandau Jaya Pekanbaru

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang dapat diambil dari latar belakang diatas antara lain:

1. Anggota mendapatkan informasi harus datang ke Masjid atau dari anggota lainnya.
2. Anggota harus menanyakan tentang iuran bulanan, dan data yang ada kepada pengurus atau ketua.
3. Pengurus masih menggunakan sistem catatan secara manual untuk memasukkan data dan juga memberikan informasi yang ada.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini permasalahannya tidak terlalu luas dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta juga mengingat luasnya permasalahan, ada pembatasan masalah antara lain:

1. Sistem ini dibuat dengan menggunakan PHP dan HTML.
2. Sistem ini dibuat hanya untuk anggota yang berpartisipasi pada organisasi STM yang ada pada Masjid Al-Ikhlas Desa Pandau Jaya Pekanbaru.
3. Sistem yang akan dibuat berupa sebuah *Website* yang dapat menampilkan data anggota, keuangan seperti kas masuk dan juga kas keluar, agenda kegiatan, informasi seputar organisasi, zakat, dan pendistribusian bantuan anak yatim.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapat yaitu:

1. Bagaimana membangun sistem tersebut menggunakan PHP dan HTML yang terhubung secara daring sesuai dengan yang dibutuhkan.
2. Bagaimana sistem ini dapat digunakan secara mudah oleh ketua atau pengurus dan anggota, dan juga dapat dilihat menggunakan komputer maupun perangkat mobile.

1.5 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mempermudah pekerjaan ketua atau pengurus organisasi ini dalam melakukan pendataan keanggotaan secara digital dan dapat memberikan informasi secara merata kepada setiap anggota.
2. Supaya anggota mendapatkan informasi yang lebih jelas.

3. Supaya anggota dapat melihat data keuangan kas yang lebih jelas sehingga lebih transparan,
4. Supaya anggota dapat melihat kegiatan apa saja yang akan berlangsung kedepannya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Dapat membantu ketua atau pengurus memberikan informasi secara jelas dan merata.
2. Dapat mempermudah ketua atau pengurus menambahkan anggota yang ingin mendaftar menjadi anggota dari organisasi tersebut.
3. Dapat membantu anggota dalam mendapatkan informasi secara jelas dan lengkap.
4. Mempermudah anggota dalam melihat keuangan kas baik itu kas masuk maupun kas keluar sehingga lebih transparan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Kepustakaan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eka Saputra (2018) dengan judul “Rancangan Bangun Sistem Informasi Kegiatan Dan Pengelolaan Dana Masjid Al Furqon Bandar Lampung Berbasis Mobile” bahwa Masjid Al-Furqon yang berada di Kota Bandar Lampung merupakan tempat untuk menjalankan berbagai kegiatan keagamaan yang meliputi kegiatan keagamaan seperti, shalat berjamaah, shalat Jumat, shalat Idul Adha, shalat Idul Fitri, pernikahan, pengajian, Tahsin, diskusi pengurus masjid, dan kegiatan TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) Informasi kegiatan yang diterima jemaah masih melihat melalui papan pengumuman di masjid, pamflet, spanduk dan informasi langsung di forum yang kurang ideal. Selain itu pencatatan uang mesjid dilakukan dengan cara pencatatan di buku besar dengan perincian yang tertulis di papan tulis, maka berdasarkan hal tersebut dibuatlah sistem informasi kegiatan dan pengelolaan dana mesjid dengan tujuan untuk mempermudah data diterima oleh jemaah. Informasi berbasis seluler. Metode yang digunakan adalah *Rational Unified Process* (RUP) yang terdiri dari beberapa fase yaitu, fase awal, perencanaan, konstruksi dan perubahan. Hasil dari penelitian ini adalah informasi tentang kegiatan masjid, informasi keuangan masjid, forum diskusi, pengajuan kegiatan masjid dan penelitian keislaman.(Saputra, 2018)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alldy Novryaldy dan Tedy Setiadi (2008) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Profil Masjid Berbasis Website” bahwa profil masjid adalah gambaran menyeluruh tentang karakter

masjid. Profil masjid berguna sebagai sumber informasi untuk menentukan langkah-langkah dalam upaya mensukseskan masjid. Manajemen administrasi merupakan cara lain untuk mendapatkan profil masjid. Pengelolaan Masjid Kota Yogyakarta belum sepenuhnya dilaksanakan. Hal ini menyebabkan pengelola masjid tidak memiliki informasi yang cukup untuk menentukan langkah-langkah keberhasilan masjid dan tidak mendata seluruh masjid yang ada di Kota Yogyakarta, sehingga menyulitkan Kementerian Agama Kota Yogyakarta untuk mencari profil suatu masjid. Hal ini untuk membangun sistem yang dapat membantu masjid dan Kementerian Agama dalam mengelola administrasi dan menampilkan informasi profil masjid. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, studi pustaka, dan juga survei. Tahap pengembangan sistem menggunakan metode *Object Oriented* (OO) seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan pengujian (*Black Box* dan Implementasi). Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah sistem yang dapat menampilkan informasi tentang masjid. Hasil pengujian *Black Box* mendapatkan skor 100% dan hasil pengujian *Functionality* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan skor 86,5%. Berdasarkan dua pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem ini bekerja sesuai dengan kebutuhan dan diterima dengan baik oleh pengguna. (Novryaldy & Seitadi, 2018)

Berdasarkan penelitian dari Liesma Maywarni Siregar Masjid sebagai tempat ibadah dan kegiatan keislaman memerlukan dana dalam kegiatannya. Di Indonesia, ada banyak masjid yang tersebar di seluruh kota di Indonesia. Hal ini sejalan dengan penduduk Indonesia yang mayoritas beragama Islam. Penyebaran masjid tidak

hanya di kawasan pemukiman tetapi juga di kawasan perkantoran, baik swasta maupun umum. Untuk itu diperlukan pengelolaan yang tepat sesuai dengan standar yang berlaku. Pengelola masjid bertanggung jawab kepada masyarakat dalam hal ini adalah jamaah masjid. Standar pengelolaan tersebut sesuai dengan Pernyataan Standar Akuntansi (PSAK) 45 Tahun 2011 tentang organisasi nirlaba, bahwa organisasi nirlaba berhak membuat laporan keuangan dan melaporkan kepada pengguna laporan keuangan. Masjid harus menyusun laporan keuangan yang akurat dan memberikan informasi kepada pengguna laporan keuangan tersebut, yaitu daonatur masjid. Untuk dapat membuat laporan keuangan masjid yang akurat maka perlu menggunakan penerapan akuntansi. Peran akuntansi dalam hal ini adalah untuk memfasilitasi pengelolaan keuangan dalam fungsinya sebagai alat perencanaan, pemantauan dan pengambilan keputusan masjid. (Siregar, 2018)

Berdasarkan penelitian dari Fachruddin, M. Riza Pahlevi, Muhammad Ismail, dan Errissya Rasywir Pengelolaan uang secara manual menjadi salah satu penyebab hilangnya data dan juga berkas laporan. Sedangkan laporan keuangan merupakan data yang harus dipertanggungjawabkan. Seperti diketahui, Masjid Darusalam (Desa Pakuan Baru Kota Jambi) kerap mengalami masalah ini. Dengan pemanfaatan teknologi aplikasi berbasis Android ini diharapkan data keuangan masjid lebih tertata, tersimpan dengan baik dan lebih transparan. Sistem keuangan digital atau sistem akuntansi memungkinkan untuk mendapatkan akses mudah ke laporan keuangan masjid. Oleh karena itu, perlu dibangun Sistem Manajemen Keuangan Masjid Berbasis Platform Android. Aplikasi pengelolaan keuangan berbasis android ini nantinya akan diluncurkan di google playstore, sehingga semua

pihak yang membutuhkan program ini dapat mengunduh aplikasi ini secara gratis. Penerapan aplikasi dengan semua sistem rekayasa perangkat lunak yang baik harus dilakukan sesuai dengan proses bisnis yang berlaku dan tidak mengubah aliran data dan laporan yang telah berjalan selama bertahun-tahun. Aplikasi berbasis web dan platform Android yang kami buat mampu menghasilkan pengelolaan keuangan masjid secara otomatis dan terkomputerisasi dan dinilai sangat baik dalam pengujian penggunaan. (Fachruddin et al., 2020)

Berdasarkan penelitian dari Wida Purwidiyanti, Eko Hariyanto, Selamat Eko Budi Santoso, Tri Septin Mujirahayu, Restu Frida Utami, dan Annisa Ilma Hartikasari. Penerapan ISAK 35 yang menggantikan PSAK 45 mengakibatkan tanggung jawab organisasi nirlaba untuk memelihara pembukuan dan laporan keuangan yang baik sesuai dengan standar. Tidak terkecuali masjid yang berada pada lingkungan Muhammadiyah Purwokerto. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa para Takmir yang selalu bertanggung jawab atas keuangan masjid, tidak begitu paham bagaimana membuat pembukuan dan laporan keuangan yang benar. Selain perlunya pencatatan pertanggungjawaban penyaluran zakat berbasis teknologi informasi Mitra proyek IbM ini adalah Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM) Kabupaten Banyumas dengan program tingkat tinggi yang disebut Gerakan Jamaah Dakwah Jamaah (GJDJ), melalui program ini masyarakat di suatu tempat melakukan pemberdayaan jamaah melalui gerakan masjid. Gerakan ini menjadikan masjid sebagai pusat kegiatan, dimana kegiatan masyarakat berasal dari masjid. IbM ini akan membawa peserta pelatihan pengelolaan masjid (takmir) Muhammadiyah dalam bentuk PCM di Kabupaten Banyumas.

Dengan diadakannya kegiatan pengabdian berupa pelatihan dan sosialisasi aplikasi keuangan, diharapkan para takmir dapat mengelola keuangan masjid dan mencatat penyaluran zakat, infaq, shadaqah secara terpercaya. Pelaksanaan pelatihan aplikasi keuangan ini berdampak pada peningkatan pengetahuan takmir masjid sehingga laporan keuangan yang dihasilkan sesuai dengan standar akuntansi. Membuat laporan keuangan menjadi mudah dengan aplikasi yang digunakan.(Purwidiyanti et al., 2021)

Berdasarkan penelitian dari Rut Chrystin Saragi Napitu, Indri Anugrah Ramadhani, Firman Penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Absensi Berbasis Web pada Program Studi PTI FKIP UNIMUDA Sorong. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* dan menggunakan model desain *waterfall*. Penelitian dilaksanakan di PTI FKIP UNIMUDA Sorong dan periode penelitian dari Mei 2019 sampai Oktober 2019.

Dalam penelitian ini menggunakan 5 metode analisis data, yaitu mengembangkan instrumen, melengkapi sampel survei, mengumpulkan data, melakukan analisis data, dan interpretasi data. Perhitungan nilai rata-rata dan nilai persentase sampel menggunakan metode Skala Likert. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Sistem Absensi Berbasis Web.(Saragi Napitu et al., 2020)

2.1 Landasan Teori

2.2.1 Sistem

Pada dasarnya sistem adalah suatu kerangka dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, yang disusun sesuai dengan skema yang menyeluruh untuk melaksanakan suatu kegiatan atau fungsi utama dari perusahaan yang dihasilkan oleh suatu proses tertentu yang bertujuan untuk menyediakan informasi untuk

membantu mengambil keputusan manajemen operasi perusahaan dari hari ke hari serta menyediakan informasi yang llayak untuk pihak di luar perusahaan.

Adapun pengertian sistem yang dikemukakan oleh para ahli adalah sebagai berikut, Menurut Azhar Susanto (2013:22) dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Akuntansi “Sistem adalah kumpulan / group dari sub sistem / bagian / komponen apapun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu”. Menurut Jogiyanto (2005:2) dalam buku yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi menerangkan “Sistem adalah sekumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

2.2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung iperasi bersifat manajemen dan kegiatan strategi dari suatu organisasi yang menyediakan informasi bagi pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Jogiyanto, 2005:11). Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan di distribusikan kepada pemakai (Abdul Kadir, 2014)

2.2.3 Organisasi

Organisasi merupakan kumpulan dari beberapa orang dan dapat dikatakan bahwa kelompok yang ada baik untuk semua orang atau kelompok. Dalam sebuah organisasi sudah pasti memiliki tujuan dan pandangan masing-masing dari kerjanya dalam organisasi. Mereka bersaing untuk mencapai kepentingannya masing-masing dalam organisasi tersebut. Hal ini juga ditandai dengan perbedaan yang ada

mengenai segala macam sifat anggota dalam organisasi tersebut. Akan tetapi dalam sebuah organisasi ada seorang pemimpin yang mampu mengarahkan anggota organisasinya agar mampu mencapai tujuan bersama akan organisasi itu, terlepas dengan tujuan pribadi masing-masing anggota tersebut.

2.2.4 Basis Data

Basis data dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data yang saling terhubung dan diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah, prinsip utamanya adalah pengambilan kembali data.

Adapun tujuan dari basis data adalah:

1. Kecepatan dan Kemudahan (*Speed*).
2. Efisiensi Ruang Penyimpanan (*Space*).
3. Ketersediaan (*Availability*).
4. Keakuratan (*Accuracy*).
5. Kelengkapan (*Completeness*).
6. Keamanan (*Security*).

2.2.5 Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah gambaran aliran data dari sumber dan melewati sebuah proses menuju ke tujuan lain yang menampilkan hubungan fungsional pada sistem, termasuk nilai masukan, nilai keluaran, serta tempat penyimpanan internal. Menurut Pradeep Kumar (2006) *Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafis dari “aliran data” melalui fungsi atau proses bisnis, lebih umum, diagram aliran data digunakan untuk visualisasi pemrosesan data ini menggambarkan proses,

penyimpanan data, dan entitas eksternal, arus data dalam bisnis atau sistem lain dan hubungan antara hal-hal ini.

Menurut Pahlevi (2010) DFD merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi untuk menggambarkan arus dari sistem yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika terstruktur dan jelas.

Adapun syarat untuk membuat DFD yaitu:

1. Memberikan nama untuk tiap komponen pada DFD.
2. Pemberian nomor pada komponen proses.
3. Penggambaran DFD sesering mungkin agar enak dilihat.
4. Penghindaran penggambaran DFD yang rumit.
5. Pemastian DFD yang dibentuk itu konsisten secara logika.

Adapun fungsi dari DFD yaitu:

1. DFD berfungsi sebagai alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data baik secara manual maupun komputerisasi.
2. DFD berfungsi sebagai salah satu alat pembuatan model yang sering dipergunakan khususnya jika fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.
3. DFD memiliki fungsi sebagai alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan menggunakan konsep dekomposisi yang dapat

digunakan untuk penggambaran Analisa maupun rancangan sistem yang mudah di komunikasikan oleh professional sistem kepada pemakai maupun programmer.

Adapun simbol-simbol yang terdapat pada DFD dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 2.1 Simbol DFD

No	Simbol	Keterangan
1		<i>External Entity</i> , merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain.
2		<i>Data Flow</i> (Arus Data), arus data ini mengalir di antara proses, simpan data dan kesatuan luar
3		<i>Process</i> , merupakan proses perhitungan seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan
4		<i>Data Store</i> (Simpan Data), dapat berupa suatu file atau database pada sistem komputer atau catatan manual.

2.2.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah suatu model diagram atau *network* yang menggunakan susunan data yang disimpan dari sistem secara abstrak, ERD dibangun berdasarkan persepsi dari dunia nyata yang mengandung himpunan dari objek-objek (Entitas) dan hubungan antara objek-objek tersebut. *Model Entity Relationship* ini digunakan untuk memfasilitasi perancangan basis data dari sebuah skema organisasi dengan mentransformasi kebutuhan suatu bisnin data dari suatu organisasi kedalam bentuk

skema konseptual yang akan menghasilkan struktur logika yang dari suatu basis data.

Entitas digambarkan dalam basis data dengan kumpulan atribut, misalnya atribut nim, nama, alamat, dan kota bisa menggambarkan data mahasiswa tertentu dalam satu universitas. Atribut-atribut membentuk entitas mahasiswa, Janner Simarta dan Imam Prayudi (2006) menyatakan bahwa ERD adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasikan data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas.

Proses ini memungkinkan analisis menghasilkan struktur basis data yang baik sehingga dapat di simpan dan di ambil secara efisien.

1. Entitas

Merupakan suatu yang nyata atau abstrak dimana kita akan menyimpan data. Ada 4 kelas entitas yaitu misalnya pegawai, pembayaran, kampus, dan buku. Contoh entitas disebut instansi yang berhubungan, misalnya pegawai adi, pembayaran joko, dan lain sebagainya.

2. Relasi

Relasi adalah hubungan alamiah yang terjadi antara satu atau lebih entitas, misalnua proses pembayaran pegawai, kerdinalitas menentukan kejadian suatu entitas untuk kejadian pada entitas yang berhubungan, misalnya mahasiswa bisa mengambil banyak mata kuliah.

3. Atribut

Ciri umum semua atau Sebagian besar instansi pada entitas tertentu, sebutan lain atribut adalah properti, elemen data, dan *field*. Misalnya nama,

alamat, nomor pegawai, dan gaji adalah atribut entitas pegawai. Sebuah atribut atau kombinasi atribut yang mengidentifikasi satu dan hanya satu instansi suatu entitas disebut kunci utama atau pengenal, misalnya nomor pegawai adalah kunci utama untuk pegawai.

4. Kardinalitas

Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum tupel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang lain. Terdapat 3 macam kardinalitas relasi yang terdapat pada ERD yaitu:

a. *One to One*

Hubungan relasi satu kesatu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B.

b. *One to Many* atau *Many to One*

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

c. *Many to Many*

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan banyak entitas pada himpunan B.

Adapun simbol-simbol pada ERD dapat dilihat pada dibawah:

Tabel 2.2 Simbol ERD

No	Simbol	Keterangan
1		Entitas Kuat, merupakan entitas yang keberadaannya tidak tergantung dengan keberadaan entitas yang lain.
2		Entitas Assisiatif, adalah entitas yang keberadaannya berasal dari sebuah relasi.
3		Entitas Lemah, entitas yang keberadaannya bergantung kepada entitas yang lain.
4		Atribut, adalah suatu yang mencirikan suatu entitas dengan entitas yang lainnya.
5		Relasi, adalah sesuatu yang menjadi penghubung entitas yang satu dengan yang lainnya.
6		<i>Multivalued Attribute</i> (Atribut bernilai banyak), adalah suatu atribut yang memiliki lebih dari satu nilai untuk setiap entitas.
7		<i>Deriver Attribute</i> (Atribut Turunan), adalah atribut yang nilainya dapat diturunkan dari atribut yang lainnya.

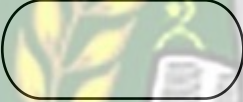
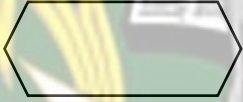

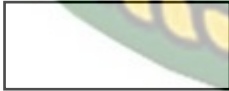
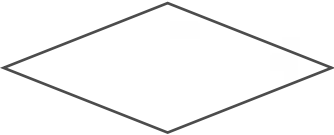

2.2.7 Diagram Alur (*Flowchart*)




Antonius Rachmat C (2010) Menyatakan bahwa Algoritma merupakan suatu alur pemikiran seseorang yang harus dapat dituangkan secara tertulis. Salah satu caranya adalah menggunakan simbol-simbol atau gambar-gambar yang memang sudah standar pada dunia komputer.

Gambar atau simbol itu disebut dengan *Flowchart*, dengan menggunakan *Flowchart* (diagram alur) maka seorang programmer dapat memberikan idenya secara tertulis hingga dapat dipahami oleh programmer lain, oleh klien, atau tim kerjanya.

Berikut merupakan simbol-simbol yang digunakan dalam *Flowchart* dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 2.3 Simbol Program *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1		Simbol Terminator (Start dan Finish).
2		Simbol Persiapan atau Preparation
3		Simbol Input/Output. (menginput Data)
4		Simbol Proses.
5		Simbol Percabangan / Keputusan.
6		Modul Program

7		Alur Data.
8		Konektor di halaman yang sama.
9		Konektor di halaman yang berbeda.

2.2.8 HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa *standart* yang digunakan untuk menampilkan halaman *Web*, yang bisa dilakukan dengan HTML antara lain:

1. Mengatur tampilan dari halaman *Web* dan isinya.
2. Membuat table dalam halaman *Web*.
3. Mempublikasikan halaman *Web* secara *Online*.
4. Membuat *Form* yang bisa digunakan untuk menangani pendaftaran dan transaksi melalui *Web*.
5. Menambahkan objek-objek seperti citra, video, animasi, java applet dan dalam halaman *Web*.
6. Menampilkan area gambar (*Canvas*) di browser.

2.2.9 PHP

PHP: *Hypertext Preprocessor* atau disingkat dengan PHP ini adalah suatu bahasa *Scripting* khususnya digunakan untuk *Web Development*. Karena sifatnya yang *ServerSide Scripting*, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan *Web Server*.

PHP juga dapat diintegrasikan dengan HTML, JavaScript, JQuery, Ajax. Namun pada umumnya PHP lebih banyak digunakan bersama dengan file bertipe HTML. Dengan menggunakan PHP kita bisa membuat *Website Powerfull* yang dinamis dengan disertai manajemen databasenya.

2.2.10 Java Script

JavaScript adalah bahasa pemrograman populer yang digunakan untuk membuat situs dengan konten *website* yang dinamis. Faktanya, ada lebih dari 67,7 persen developer yang menggunakan JavaScript. Konten dinamis artinya konten dapat bergerak atau berubah di depan layar tanpa perlu mereload halaman. Misalnya saja, fitur slideshow foto, gambar animasi, pengisian poling, dan lainnya. JavaScript sendiri sebenarnya biasanya dikolaborasikan dengan HTML dan CSS. Di mana HTML digunakan untuk membuat struktur *website* dan CSS untuk merancang style halaman *website*. Kemudian JavaScript berperan menambahkan elemen interaktif untuk meningkatkan engagement pengguna.

2.2.11 Bootstrap

Bootstrap adalah *framework* HTML, CSS, dan JavaScript yang berfungsi untuk mendesain *website responsive* dengan cepat dan mudah. *Framework open source* ini diciptakan pada tahun 2011 oleh Mark Otto dan Jacob Thornton dari Twitter. Itulah kenapa dulunya Bootstrap dinamakan *Twitter Blueprint*.

Bootstrap dengan cepat meraih popularitas digunakan oleh 27% *website* di seluruh dunia. Hal itu karena kesederhanaan dan konsistensi yang ditawarkan Bootstrap dibanding *framework* lainnya saat itu. Kemudahan yang ditawarkan oleh Bootstrap adalah kamu tak perlu koding komponen *website* dari nol. *Framework* ini tersusun dari kumpulan file CSS dan JavaScript berbentuk class yang tinggal pakai.

Class yang disediakan Bootstrap juga cukup lengkap. Mulai dari class untuk layout halaman, class menu navigasi, class animasi, dan masih banyak lainnya. Menariknya lagi, Bootstrap bersifat *responsive* berkat grid sistem yang digunakan. Sistem grid pada bootstrap menggunakan rangkaian *containers*, baris, dan kolom untuk menyesuaikan bentuk layout dan konten *website* Anda.

Dengan kata lain, Bootstrap menjamin tampilan *website* anda akan tetap rapi dan konsisten diberbagai perangkat pengunjung. Baik melalui smartphone, tablet, atau laptop.

2.2.12 Visual Studio Code

Visual studio Code merupakan aplikasi *cross platform* yang dapat digunakan berbagai sistem operasi seperti windows, Linux, dan Mac OS. VS Code termasuk *software* yang ringan namun kuat editor sumbernya dengan desktop. Menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman seperti Java, JavaScript, C++, dan masih banyak yang lainnya. Komponen dari Visual Studio juga sama seperti yang digunakan di Azura DevOps. Visual Studio memiliki lintas platform kode editor yang ringan, dapat digunakan oleh siapa saja untuk membuat atau membangun aplikasi web.

2.2.13 MySQL

Arbie (2004) menyatakan bahwa MySQL adalah sebuah sistem manajemen database relasi (*Relation Database Management System*) yang bersifat terbuka (*Open Source*). Terbuka maksudnya adalah MySQL boleh di *download* oleh siapa saja, baik versi kode program aslinya (*Source Code Program*) maupun versi binernya (*Executable Program*) dan bisa digunakan secara gratis baik untuk dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan seseorang maupun sebagai program aplikasi Komputer. Bila anda seorang pengembang perangkat lunak dan ikut berpartisipasi dalam memodifikasi program MySQL untuk keperluan pribadi atau perusahaan sendiri, maka anda diwajibkan secara moral untuk memberikan hasil modifikasi tersebut kepada MySQL dan komunitas *Open Source*. Dengan demikian masyarakat umum dapat menikmati dan memanfaatkan hasil modifikasi yang telah anda lakukan. Hal ini merupakan konsekuensi dari *Open Source*. Tetapi bila anda ingin merahasiakan hasil modifikasi tersebut, maka anda wajib membayar sejumlah dana kepada MySQLAB sebagai biaya lisensi.

2.2.14 Xampp

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (*software*) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah cross platform sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris.

2.2.15 Microsoft Edge

Microsoft Edge dirancang untuk menjadi peramban web yang ringan dengan mesin tata letak yang dibangun disekitar standart web, menghapus dukungan untuk teknologi warisannya seperti ActiveX mendukung ekstensi dan integrasi dengan layanan Microsoft lainnya, seperti asisten digital Cortana dan OneDrive; itu juga termasuk alat penjelasan dan modus membaca.

2.2.16 SQLyog

SQLyog adalah aplikasi client MySQL yang sangat populer digunakan di Indonesia. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna melakukan administrasi maupun melakukan pengolahan data MySQL. Versi aplikasi ini ada yang gratis dan open source dan ada yang berbayar. Pilihlah versi stabil terbaru yang terdapat pada daftar tersebut dan lakukan instalasi layaknya aplikasi setup Windows lainnya.

2.2.17 Draw.io

Draw.io adalah sebuah *website* yang didesain khusus untuk menggambarkan diagram secara online. Semua fitur yang ada pada situs ini bisa kalian nikmati hanya dengan bermodalkan browser yang mendukung HTML 5. Situs ini punya tampilan yang sangat responsif. Kalian bisa menggunakan fitur-fiturnya dengan mudah baik diakses menggunakan smartphone dan juga PC.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat dan Bahan Penelitian

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Lapangan

Mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan cara mengamati secara langsung keadaan permasalahan yang terjadi dilapangan, cara ini berlangsung dengan mengamati keadaan.

2. Studi Pustaka

Mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan cara mencari dan juga mempelajari sumber yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dalam penyusunan tugas akhir yang sedang dibuat, baik dari buku, jurnal, internet, dan lainnya.

3. Wawancara

Menurut Koentjaraningrat, wawancara merupakan metode yang digunakan untuk tugas tertentu, mencoba untuk memperoleh informasi dan secara lisan pembentukan responden, untuk berkomunikasi secara langsung.

3.1.2 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware atau disebut juga perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Hardware* yang digunakan.

No	Keterangan
1	Laptop Asus Vivobook A442UR Processor Core i5 Gen 8.
2	Ram 8 GB.
3	C:/ SSD 240 GB.

3.1.3 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Software atau disebut juga perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 *Software yang digunakan.*

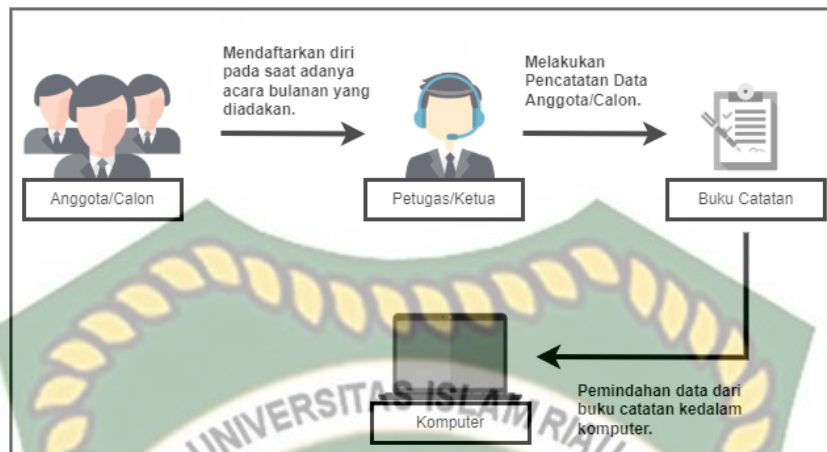
No	Keterangan
1	OS Windows 11 Home Edition.
2	Xampp.
3	SQLyogs.
4	Visual Studio Code.
5	Bootstrap,HTML, PHP, JavaScript,CSS.
6	Microsoft Edge.
7	Draw.io

3.2 Analisis Sistem

3.2.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan dan sebelum tahap perancangan sistem yang akan dibuat. Analisis sistem yang sedang berjalan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi penting dan menjadi suatu masukan bagi sistem yang akan dikembangkan agar bisa memberikan hasil yang lebih baik dari sistem yang sudah ada.

Sistem yang sedang berjalan pada saat ini berupa pemberian informasi undangan para anggota dan calon anggota yang ingin bergabung ke dalam organisasi STM ini yang dimana memakan waktu yang cukup panjang dalam pendaftarannya. Petugas mendata lalu mencatat dibuku catatan dan kemudian memverifikasi data dari calon anggota tersebut.



Gambar 3.1 Analisis Sistem yang sedang berjalan.

3.2.1 Analisis Sistem Yang Akan di Usulkan

Sistem yang diusulkan berupa sebuah *Website* yang dapat melakukan pendaftaran anggota baru untuk organisasi STM ini dengan mudah dan lebih menghemat waktu. *Website* ini memiliki beberapa fitur seperti penginputan data untuk pendaftaran anggota baru, data kas masuk dan keluar, agenda kegiatan, perubahan data, dan fungsi lainnya. Dari sistem yang diusulkan ini dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3.2 Analisis Sistem yang akan di usulkan.

3.3 Pengembangan Sistem

Sistem ini akan dibangun menggunakan program PHP, HTML dan Bootstrap, dimana penulis menggunakannya untuk kenyamanan dan kemudahan ketua atau pengurus maupun anggota dalam menggunakan sistem ini, sehingga meminimalisir

terjadinya kesalahan dalam penginputan data, informasi dan juga sebagai transparansi data.

3.3.1 Diagram Konteks

Diagram konteks digunakan untuk mendeskripsikan proses alur daya perangkat lunak, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.3 Diagram Konteks.

Pada gambar diatas dapat menjelaskan bahwa ketua atau pengurus menginputkan data yang dibutuhkan seperti data anggota, data kas, data kegiatan, data rt, data tanggungan, data anak yatim dan data zakat kedalam sistem, kemudian anggota yang terdaftar dapat melihat informasi seperti data anggota, data kas, data kegiatan, data tanggungan, dan data rt.

3.3.2 Hierarchy Chart

Hirarki ialah tingkatan atau urutan yang abstraksi menjadi struktur pohon. Hirarki ini membentuk beberapa aturan yang berdasarkan peringkat atau khusus,

jadi struktur hirarki merupakan level atau tingkatan untuk melihat data dalam sistem database dan diwujudkan dalam pemodelan data dengan sejumlah konsep yang dapat digunakan untuk membuat deskripsi sebuah basis data. diagram hirarki ini memisahkan antara program dengan fisik basis data.



Gambar 3.4 Hierarchy Chart

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa sistem ini memiliki 4 level. level 1 yaitu login, kemudian level 2 rekam data yang dibagi menjadi 9 bagian antara lain, data user, data anggota, data rt, data profil, data kas, data tanggungan, data kegiatan data pendistribusian anak yatim, dan data zakat. level 3 yaitu proses data yang dimana sebagai tempat proses baik itu penampilan data, perubahan data dan penghapusan data, pada level 4 yaitu laporan dari beberapa data pada level 2.

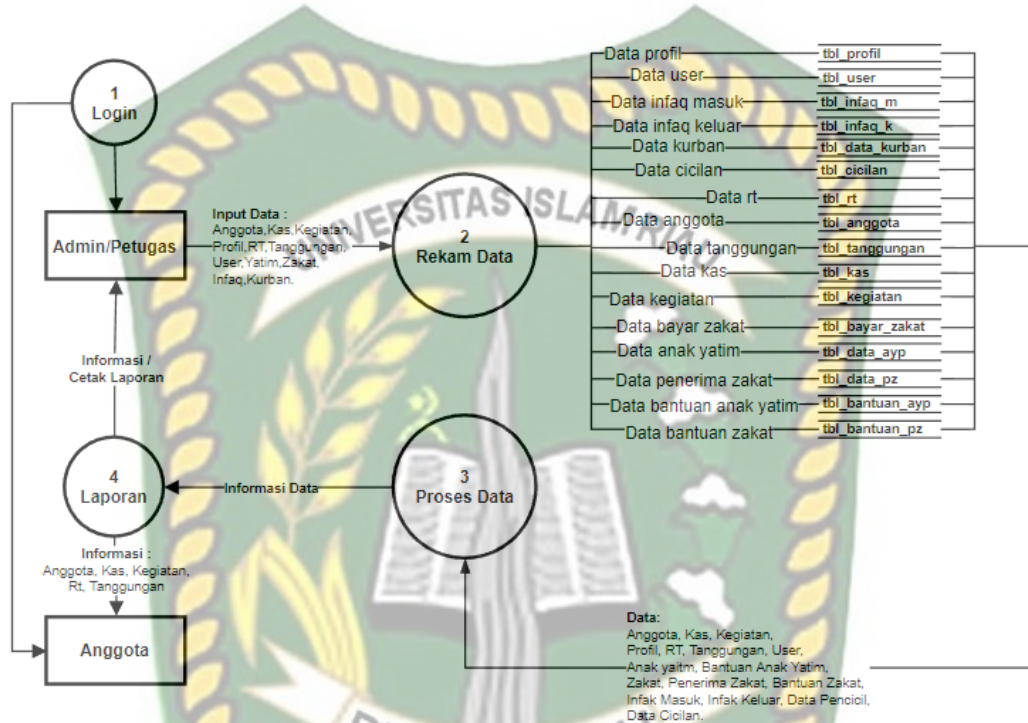
3.3.3 Data Flow Diagram Level 0 (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu aliran grafis yang menggambarkan suatu proses awal hingga akhir jalannya suatu sistem yang melibatkan beberapa objek dan data. DFD terdiri dari notasi penyimpanan (data store), proses (process), aliran data (flow data), dan sumber masukan (entity).

1. DFD Level 0

DFD level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara elemen sistem

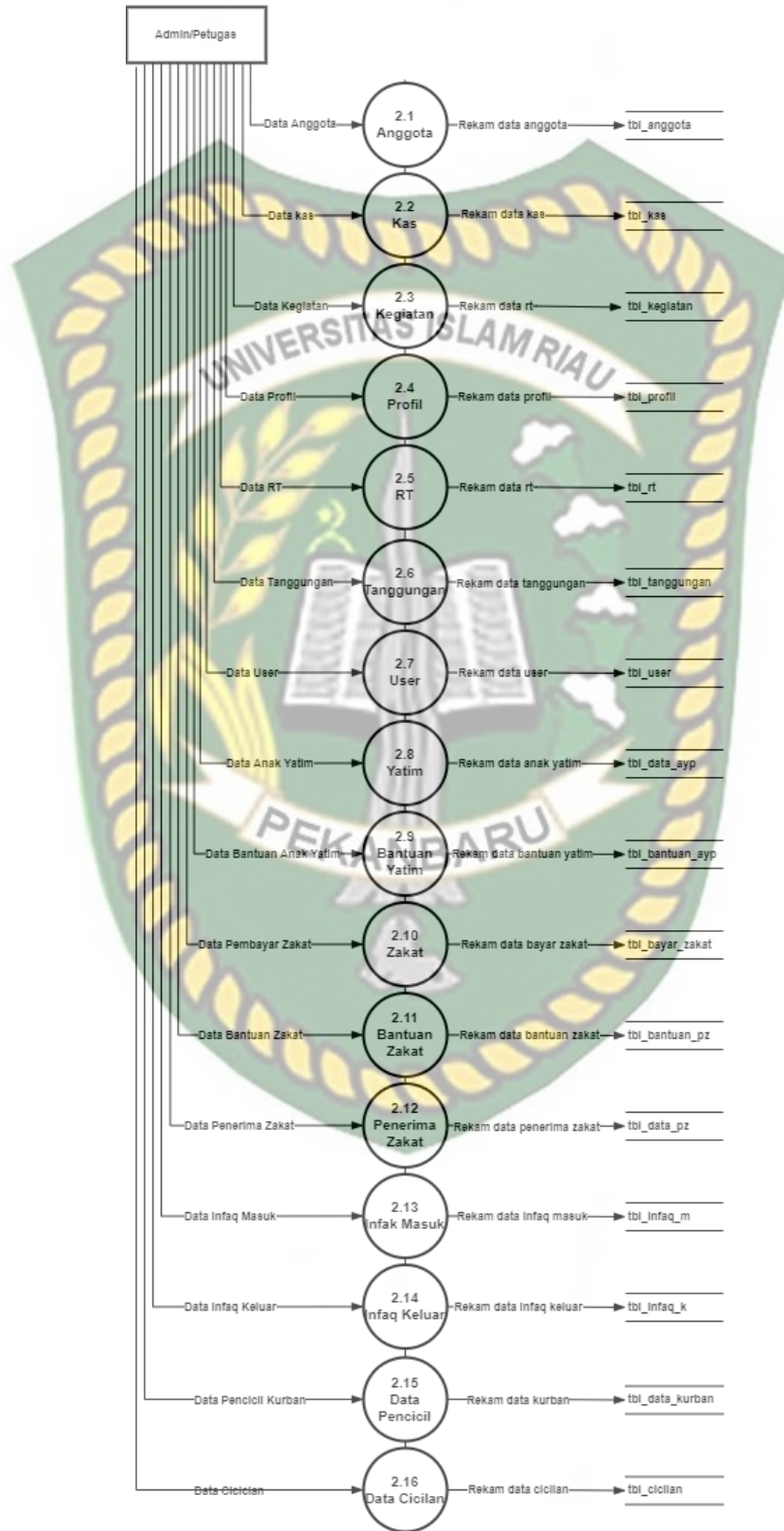
yang akan dikembangkan dengan entitas luar. Berikut ini adalah DFD level 0 Sistem Informasi Organisasi Serikat Tolong Menolong (STM) Pada Masjid Al-Ikhlas Blok A Desa Pandau Jaya Pekanbaru Berbasis Web.



Gambar 3.5 DFD Level 0

Pada gambar diatas admin dapat menginputkan data seperti data anggota, data kegiatan, data profil, data rt, data tanggungan, data user, data anak yatim, data bantuan anak yatim, data zakat, data bantuan zakat, dan data penerima zakat. Data tersebut diproses sehingga bisa dilihat apa saja data yang telah diinputkan, kemudian data data tersebut bisa juga dilihat menjadi suatu laporan yang dapat dicetak. Anggota juga bisa melihat data dan merubah data, akan tetapi terbatas seperti hanya bisa merubah data pribadi seperti password dan nomor telepon, dan anggota hanya dapat melihat data anggota, rt, kas, dan kegiatan.

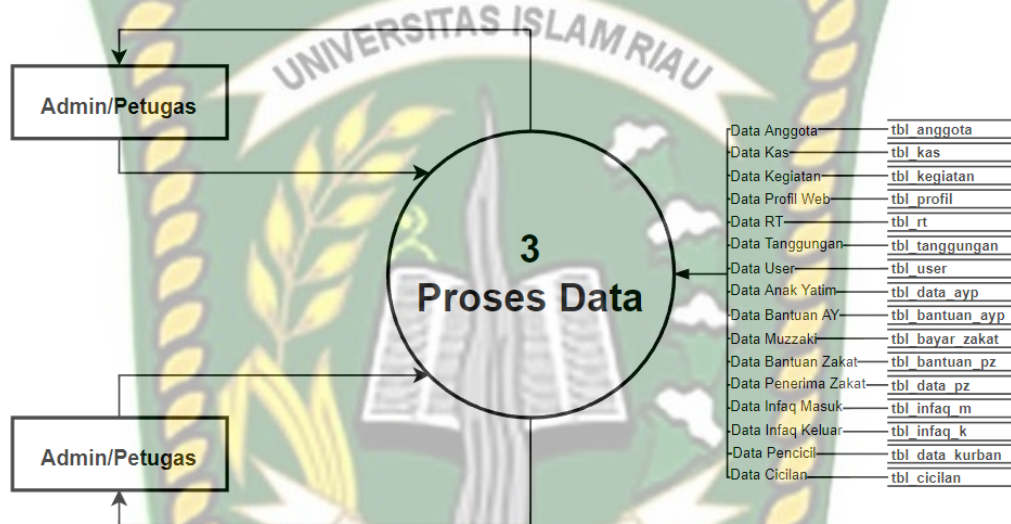
2. DFD Level 1 Proses 2



Gambar 3.6 DFD level 1 proses 2

Pada gambar 3.6 terlihat admin dapat menginputkan data seperti data anggota, data kas, data kegiatan, data profil, data rt, data tanggungan, data user, data anak yatim, data bantuan anak yatim, data zakat, data bantuan zakat, data apenerima zakat.

3. DFD Level 1 Proses 3



Gambar 3.7 DFD level 1 proses 3

Pada gambar diatas dapat dilihat admin dapat melihat dan juga merubah data yang ada pada sistem, anggota juga dapat melihat data data seperti halnya admin, akan tetapi hanya dapat melihat beberapa data seperti data anggota, rt, kas, dan kegiatan. Anggota juga dapat merubah data, tetapi hanya data pribadi seperti nomor telepon dan juga *password*.

3.4 Perancangan Sistem

3.4.1 Desain Output

1. Desain Output Halaman Utama Anggota

Merupakan halaman tampilan awal pada *website* yang akan dibangun dimana tampilan *output* untuk anggota ini akan berbeda tampilan dengan

tampilan input admin, sehingga anggota hanya memiliki akses terbatas diantaranya hanya dapat melihat data anggota, rt, kas, kegiatan dan data pribadi.



Gambar 3.8 Tampilan *output* untuk Anggota.

2. Desain Output Halaman Utama Admin

Merupakan halaman tampilan awal pada *website* yang akan dibangun dimana tampilan output untuk admin ini akan memiliki menu yang lebih lengkap seperti dapat melihat data anggota, rt, kas, kegiatan, user, dan data lainnya.



Gambar 3.9 Tampilan *output* untuk Admin

3.4.2 Desain *Input*

Desain *Input* merupakan suatu perancangan masukan data yang akan dilakukan oleh pengguna dengan menggunakan Inputan *keyboard* sebagai pengolahnya dan untuk desain output merupakan tampilan dari data yang diinputkan dapat berupa gambar maupun tampilan text. Berikut ini adalah desain Input dan output dari Sistem Informasi Organisasi Serikat Tolong Menolong (Stm) Pada Masjid Al-Ikhlas Blok A Desa Pandau Jaya Pekanbaru Berbasis Web yang akan dibangun:

1. Desain *Input Login*

Untuk dapat masuk ke *website* dibutuhkan proses *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password* yang sudah terdaftar, jika *username* dan *password* salah maka pengguna tidak akan dapat masuk ke dalam *website* tersebut.

LOGIN

x

x

Masuk

Gambar 3.10 Halaman *login*.

2. Desain Input Halaman Utama Anggota

Merupakan halaman tampilan awal pada *website* yang akan dibangun dimana tampilan input untuk anggota ini akan berbeda tampilan dengan tampilan input admin, sehingga anggota hanya memiliki akses terbatas.

Nama Anggota

Menu 1

Menu 2

Menu 3

Menu 4

Seting dan Logout

Profil

Logout

Text

Text

Text

Text

Text

Button

Button

Gambar 3.11 Tampilan *input* untuk Anggota.

3. Desain Input Halaman Utama Admin

Merupakan halaman tampilan awal pada *website* yang akan dibangun dimana tampilan admin ini memiliki berbagai macam menu seperti menu untuk menginputkan data data yang dibutuhkan untuk menjadi seorang anggota.

The image shows a web form for an admin interface. On the left is a vertical sidebar menu with the following items: 'Nama Admin/Petugas', 'Menu 1', 'Menu 2', 'Menu 3', 'Menu 4', 'Menu 5', 'Menu 6', 'Menu 7', 'Menu 8', and 'Seting dan Logout' (which includes sub-items 'Profil' and 'Logout'). The main content area contains five 'Text' input fields stacked vertically, followed by two 'Button' fields.

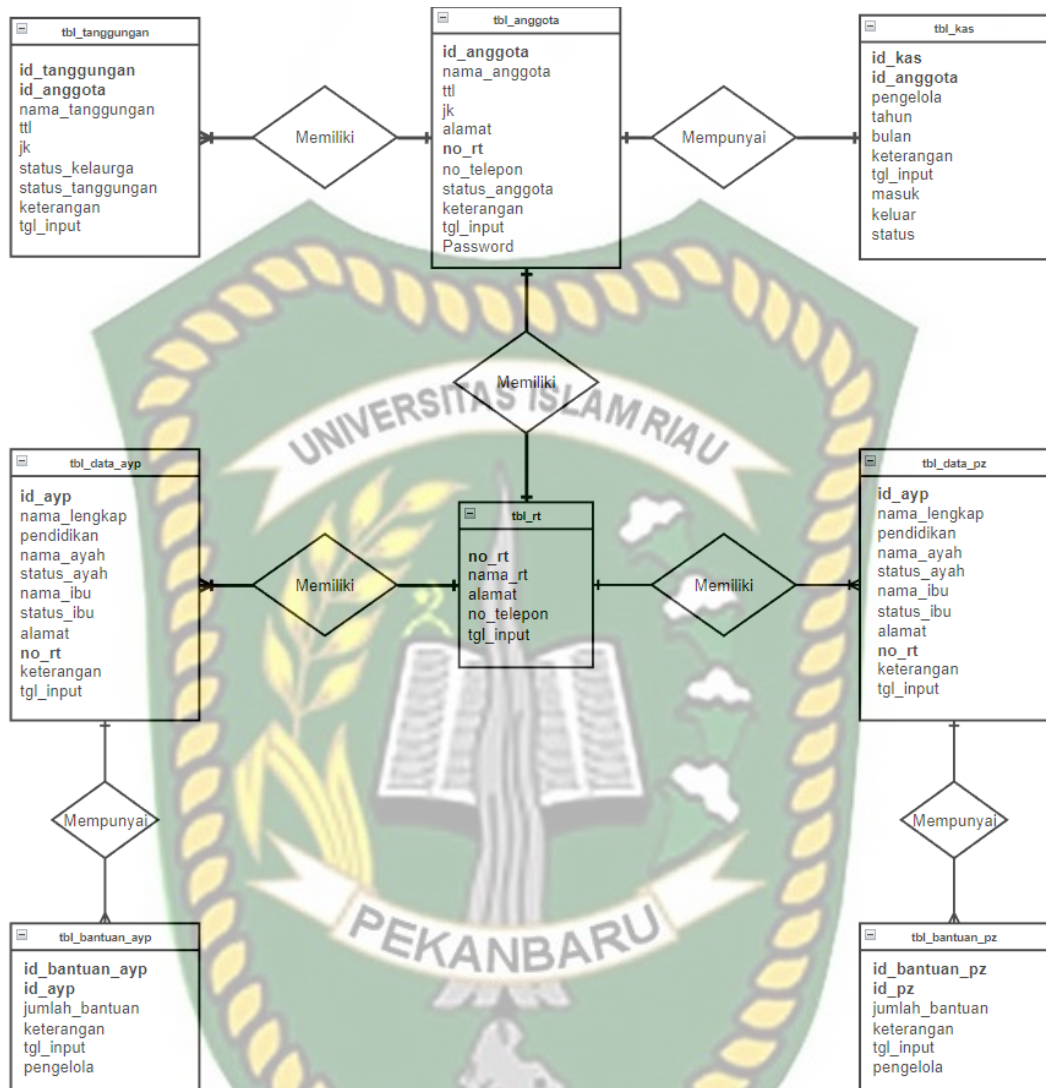
Gambar 3.12 Tampilan *input* untuk Admin.

3.5 Desain Database

3.5.1 *Entity Relation Diagram* (ERD)

ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data.

ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan data. Berikut adalah gambaran *Entity Relation Diagram* pada sistem informasi organisasi STM dan dapat dilihat pada **Gambar 3.13**.



Gambar 3.13 Entity Relation Diagram

Pada gambar *Entity Relation Diagram* diatas menggambarkan hubungan antara table pada basis data. Terdapat beberapa relasi antara tabel anggota, rt, iuran, dan juga tanggungan diantaranya, satu rt mempunyai banyak anggota, satu anggota memiliki satu iuran, satu anggota mempunyai banyak tanggungan.

3.5.2 Desain Database

1. Tabel User

Tabel ini digunakan untuk data user yang akan login kedalam *website* yang akan dibangun. *Field* dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 tbl_user

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_user	varchar	10	primary key
2	nama_user	varchar	40	-
3	username	varchar	20	-
4	password	varchar	20	-
5	level	varchar	15	-
6	foto	varchar	500	-

2. Tabel Anggota

Table ini digunakan untuk penginputan data data anggota yang akan mendaftar maupun yang terdaftar. *Field* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.4 tbl_anggota

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_anggota	varchar	10	primary key
2	nama_anggota	varchar	50	-
3	ttl	text	-	-
4	jk	varchar	10	-
5	alamat	text	-	-
6	no_rt	varchar	5	foreign key
7	no_telepon	varchar	15	-
8	status_anggota	varchar	15	-
9	keterangan	text	-	-
10	tgl_input	date	-	-
11	password	varchar	20	-

3. Tabel RT

Table ini digunakan untuk penginputan data RT yang ada disekitar Kawasan Masjid Al-Ikhlas. *Field* dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 tbl_rt

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	no_rt	varchar	5	<i>primary key</i>
2	nama_rt	varchar	50	-
3	alamat	text	-	-
4	no_telepon	varchar	15	-
5	tgl_input	date	-	-

4. Tabel Tanggungan

Table ini digunakan untuk menginput data anak yatim pada anggota yang terdaftar dalam organisasi STM ini. *Field* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.6 tbl_tanggungan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_tanggungan	varchar	10	<i>primary key</i>
2	id_anggota	varchar	10	<i>foreign key</i>
3	nama_tanggungan	varchar	50	-
4	ttl	text	-	-
5	jk	varchar	10	-
6	Status_keluarga	varchar	15	-
7	status_tanggungan	varchar	15	-
8	keterangan	text	-	-
9	tgl_input	date	-	-

5. Tabel Yatim Piatu

Tabel ini digunakan untuk pendataan anak yatim piatu pada masjid al-ikhlas. *Field* dapat dilihat pada tabel 3,7.

Tabel 3.7 tbl_yatim

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_ayp	varchar	10	<i>primary key</i>
2	nama_lengkap	varchar	50	-
3	tgl_lahir	date	-	-
4	pendidikan	varchar	15	-
5	nama_ayah	varchar	50	-
6	status_ayah	varchar	15	-
7	nama_ibu	varchar	50	-
8	status_ibu	varchar	15	-
9	alamat	text	-	-
10	no_rt	varchar	5	<i>foreign key</i>
11	keterangan	text	-	-
12	tgl_input	date	-	-

6. Tabel Kegiatan

Tabel ini digunakan untuk menginputkan data data kegiatan yang akan dating maupun kegiatan yang sudah selesai. *Field* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.8 tbl_kegiatan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_kegiatan	varchar	10	<i>primary key</i>
2	nama_kegiatan	varchar	50	-
3	alamat	text	-	-
4	waktu	varchar	50	-
5	keterangan	text	-	-
6	status_kegiatan	varchar	15	-
7	tgl_kegiatan	date	-	-

7. Tabel Kas

Tabel ini digunakan untuk menginputkan data kas dari anggota yang terdaftar dan juga anggota yang membayar kas tersebut. *Field* dapat dilihat pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 tbl_kas

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_kas	varchar	10	<i>primary key</i>
2	id_anggota	varchar	10	<i>foreign key</i>
3	pengelola	varchar	50	-
4	tahun	varchar	5	-
5	bulan	varchar	20	-
6	keterangan	text	-	-
7	tgl_input	date	-	-
8	masuk	int	11	-
9	keluar	int	11	-
10	status	enum	-	-

8. Tabel Profil

Tabel ini digunakan untuk merubah data dari *website* organisasi ini. *Field* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.10 tbl_profil

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_profil	int	10	<i>primary key</i>
2	nama_profil	varchar	50	-
3	judul_profil	varchar	50	-
4	jenis_profil	varchar	50	-
5	alamat	text	-	-
6	foto	varchar	500	-

9. Tabel Bayar Zakat

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data seseorang yang ingin melakukan pembayaran zakat Dapat dilihat pada tabel 3.11

Tabel 3.11 tbl_bayar_zakat

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_bayar_zakat	varchar	10	<i>primary key</i>
2	no_transaksi	varchar	10	-
3	nama_muzzaki	varchar	50	-
4	jenis_zakat	varchar	20	-
5	jumlah_bayar	int	20	-
6	keterangan	text	-	-
7	tgl_input	date	-	-
8	nama_amin	varchar	50	-

10. Tabel Bantuan Zakat

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data bantuan untuk penerima zakat.

Dapat dilihat pada tabel 3.12

Tabel 3.12 tbl_bantuan_pz

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_bantuan_pz	Varchar	10	Primary key
2	Id_pz	Varchar	10	Foreign key
3	Jumlah_bantuan	Int	10	-
4	Keterangan	Text	-	-
5	Tgl_input	Date	-	-
6	Pengelola	Varchar	50	-

11. Tabel Penerima Zakat

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data untuk penerima zakat. Dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.13 tbl_data_pz

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_penerima	varchar	10	primary key
2	nama_lengkap	varchar	15	-
3	jk	enum	-	-
4	alamat	text	-	-
5	no_rt	varchar	5	-
6	pekerjaan	text	-	-
7	status	enum	-	-
8	tgl_input	date	-	-

12. Tabel Bantuan Yatim Piatu

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data bantuan untuk penerima bantuan anak yatim. Dapat dilihat pada tabel 3.14

Tabel 3.14 tbl_bantuan_ayp

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_bantuan_ayp	Varchar	10	Primary key
2	Id_ayp	Varchar	10	Foreign key
3	Jumlah_bantuan	Int	10	-
4	Keterangan	Text	-	-
5	Tgl_input	Date	-	-
6	Pengelola	Varchar	50	-

13. Tabel Infaq M

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data infaq masuk. Dapat dilihat pada tabel 3.15

Tabel 3.15 tbl_infaq_m

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_infaq_m	varchar	10	Primary key
2	pengelola	varchar	50	-
3	hari	varchar	6	-
4	jenis_infaq	varchar	10	-
5	infaq_masuk	int	10	-
6	keterangan	text	-	-
7	tgl_input	date	-	-

14. Tabel Infaq K

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data infaq keluar. Dapat dilihat pada tabel 3.16

Tabel 3.16 tbl_infak_q

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_infaq_k	varchar	10	Primary key
2	pengelola	varchar	50	-
3	infaq_keluar	int	10	-
4	keterangan	text	-	-
5	tgl_input	date	-	-

15. Tabel Data Kurban

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data yang ingin melakukan cicilan kurban. Dapat dilihat pada tabel 3.17

Tabel 3.17 tbl_data_kurban

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_kurban	varchar	10	Primary key
2	nama_lengkap	varchar	50	-
3	alamat	text	-	-
4	no_hp	varchar	16	-
5	tgl_input	date	-	-

16. Tabel Cicilan Kurban

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data cicilan dari yang terdaftar.

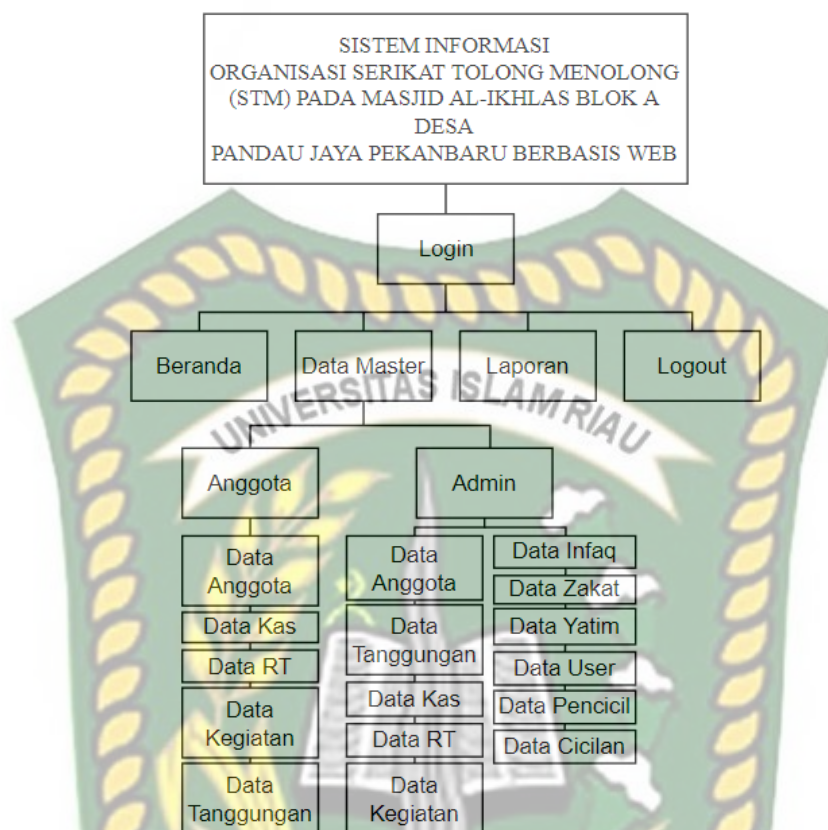
Dapat dilihat pada tabel 3.18

Tabel 3.18 tbl_cicilan_kurban

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_cicilan	varchar	10	Primary key
2	id_kurban	varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3	jumlah_cicilan	int	15	-
4	tgl_input	date	-	-
5	pengelola	varchar	50	-

3.5.3 Desain Antar Muka

Desain Antar Muka atau rekayasa antar pengguna adalah desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi mobile, aplikasi perangkat lunak, dan situs web yang berfokus pada pengalaman pengguna (*User Experience*) dan interaksi.



Gambar 3.13 Desain Antar Muka

Pada gambar diatas menjelaskan pengguna harus login terlebih dahulu sebagai admin ataupun anggota, akan ada input dan output data yang akan tampil pada tampilan *website*. Tampilan tersebut memiliki fitur yang berbeda antara admin maupun anggota yang dimana admin akan mendapatkan hak akses penuh kesemua fitur dari sistem tersebut, untuk laporan baik admin maupun anggota dapat melihatnya, dan *logout* untuk keluar dari sistem.

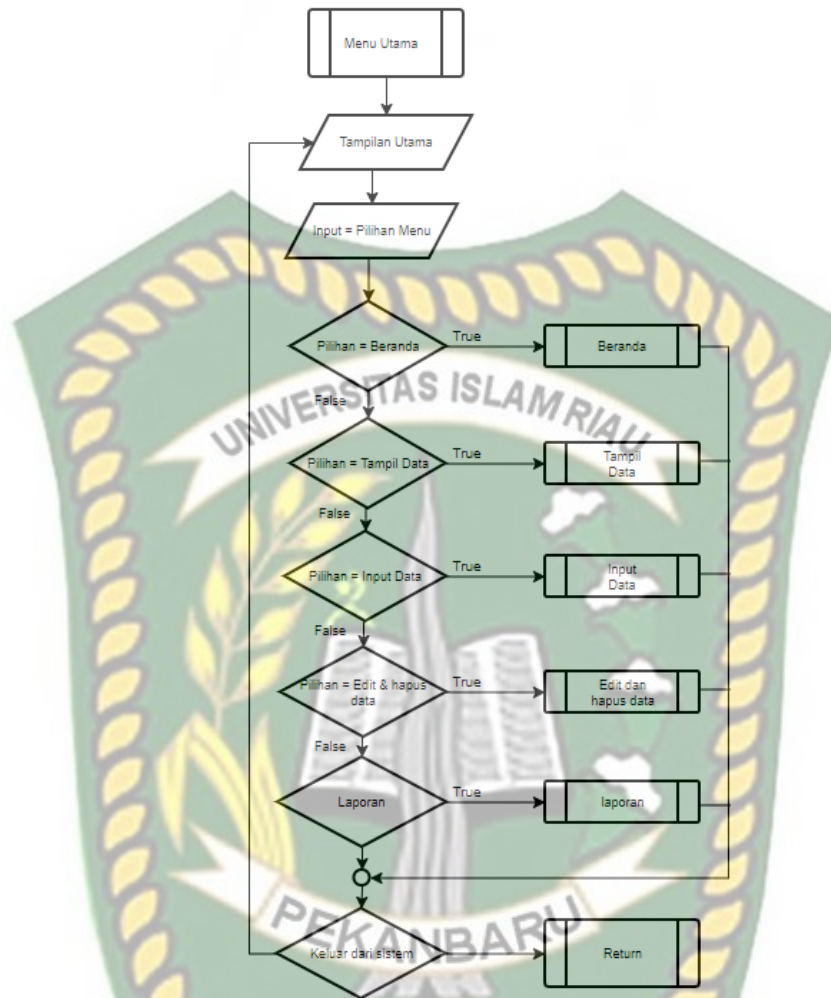
3.7 Desain Logika Program

Pahlevy (2010) menyatakan bahwa *Flowchart* merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah alur program tersebut. Adapun alur proses pada sistem informasi organisasi ini digambarkan pada flowchart yang dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 *Flowchart login*

Gambar diatas menjelaskan saat melakukan *input username* dan *password* apabila benar maka akan dibawa ke menu utama, sedangkan jika salah memasukkan *username* maupun *password*, maka pengguna akan kembali ke tampilan input *username* dan *password*.



Gambar 3.15 Flowchart Menu Utama

Dari gambar diatas dapat dilihat pada tampilan utama terdapat menu pilihan antara lain, beranda, tampilan data, input data, edit dan hapus data, laporan. Jika memilih pilihan beranda, maka pengguna akan di bawa ke menu beranda, saat memilih tampil data, maka pengguna akan dibawa ke dalam tampilan untuk menampilkan data data yang ingin di tampilkan seperti data anggota, user, dan lainnya. Begitu pula dengan input data, pengguna dapat menampilkan tampilan untuk penginputan data yang diperlukan, edit dan hapus data bertujuan untuk merubah data yang sudah ada dan juga menghapus data yang ingin dihapus, kemudian ada pilihan laporan dimana akan menampilkan laporan data yang ada.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black Box* adalah suatu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan juga *output*. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan

4.1.1 Halaman Awal

Halaman awal ini merupakan halaman dimana menampilkan informasi seputar sistem organisasi yang ada sebelum masuk kedalam menu *login*, dapat dilihat pada gambar 4.1.

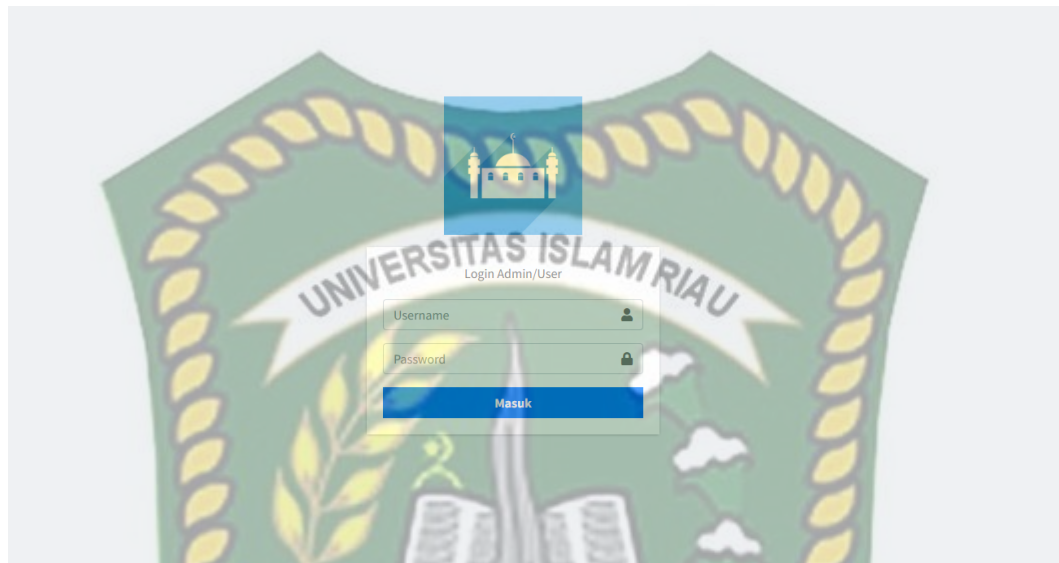


Gambar 4.1 Halaman Awal

4.1.2 Halaman *Login*

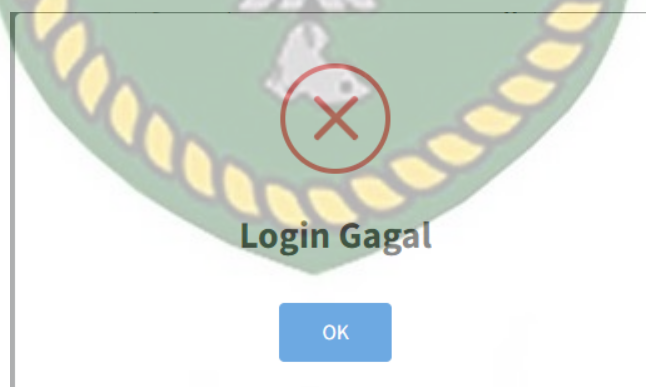
Pada halaman *login* menampilkan *username*, *password* dan juga tombol masuk. Pengujian pertama dilakukan pada halaman *login*, sebagai pengguna harus memasukkan data dengan benar sehingga dapat masuk kedalam tampilan dari

sistem ini, terdapat 3 jenis akun yang dapat *login* kedalam sistem yaitu admin, pengurus, dan juga anggota. Tampilan *login* dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Halaman *Login*.

Pengguna harus memasukkan *username* dan *password* dengan benar, apabila memasukkan data dengan salah maka akan keluar peringatan *login* gagal yang dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 *Login* Gagal

Berikut merupakan tabel dari pengujian menu login.

Tabel 4.1 Menu Login

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Login	Menginputkan Data Dengan Benar	Berhasil Masuk	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Gagal masuk	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan

4.1.3 Halaman Utama Admin

Pada halaman utama admin memiliki semua menu yang dibutuhkan dari menu kegiatan, data anggota, data tanggungan, data rt, data kas masuk, data kas keluar, rekap data kas pendistribusian yatim piatu, zakat, profil *website*, hingga data user. Tampilan dari halaman utama admin dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman Utama Admin

4.1.4 Halaman Utama Pengurus

Pada halaman utama Pengurus memiliki hampir semua menu yang dibutuhkan dari menu kegiatan, data anggota, data tanggungan, data rt, data kas

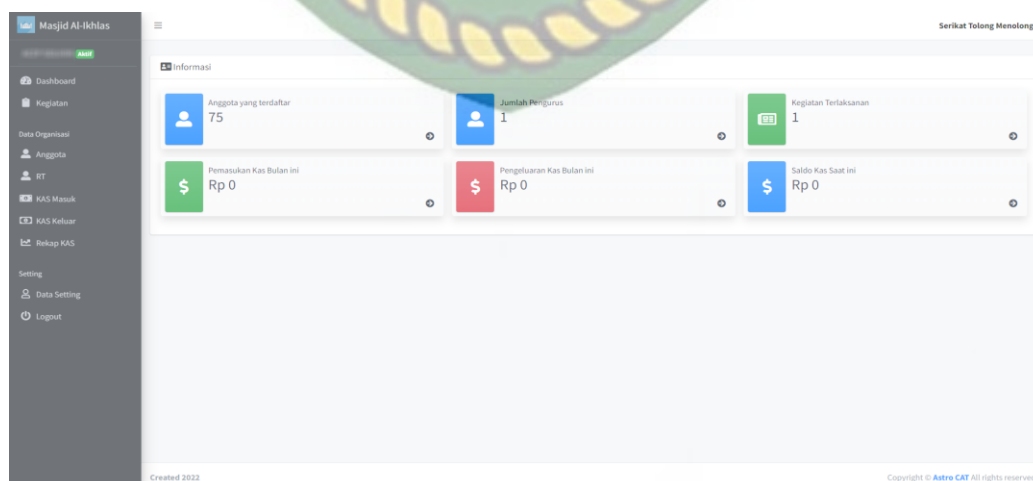
masuk, data kas keluar, rekap data kas pendistribusian yatim piatu dan zakat. Tampilan dari halaman pengurus admin dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman Utama Pengurus

4.1.5 Halaman Utama Anggota

Pada halaman utama anggota hanya terdapat beberapa menu diantaranya dashboard, kegiatan anggota, tanggungan, rt, kas masuk, kas keluar, rekap kas, dan data seting. Anggota hanya dapat melihat data data yang sudah ada dan tidak dapat merubah data data tersebut, kecuali data pribadi. Tampilan dari halaman pengurus admin dapat dilihat pada gambar 4.6



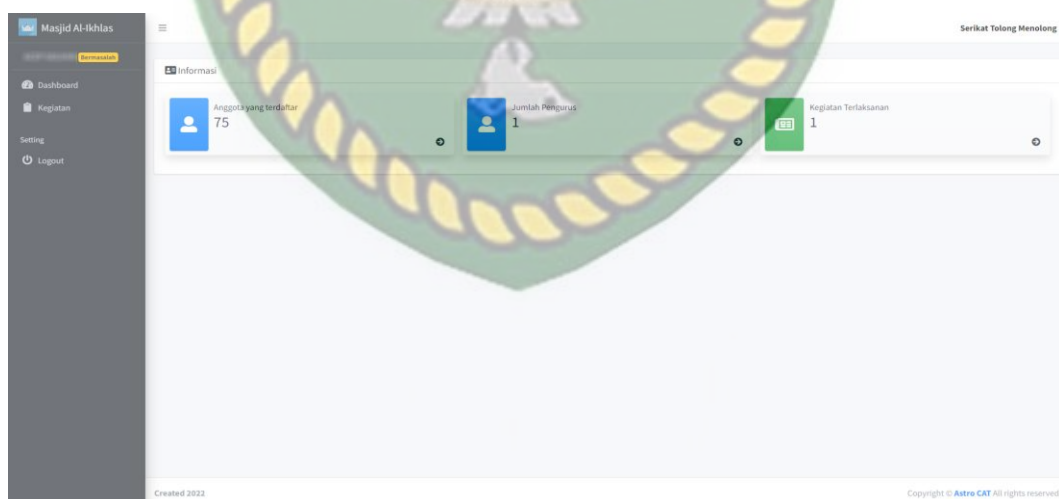
Gambar 4.6 Halaman Utama Anggota

4.1.6 Menu *Dashboard*

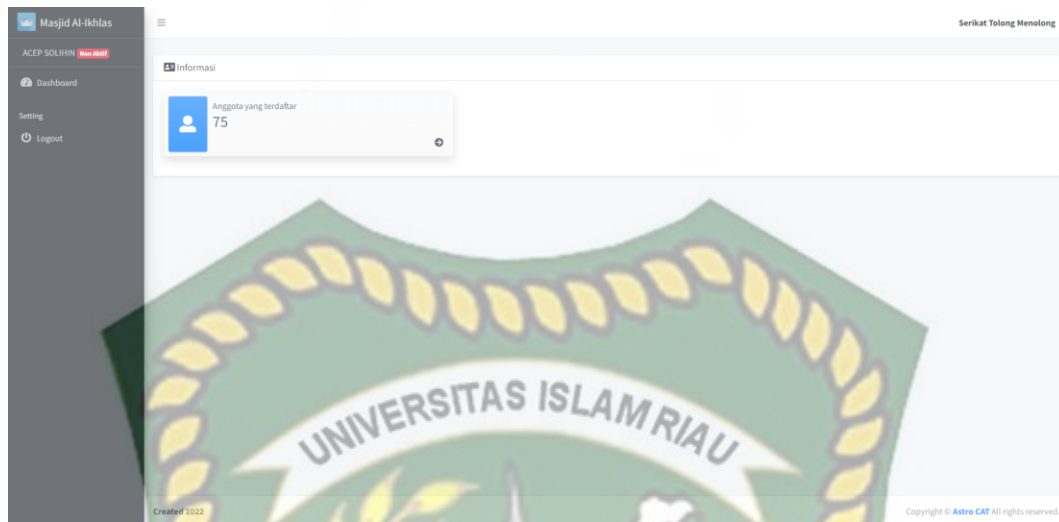
Pada menu *dashboard* ini menampilkan data singkat seperti profil *website*, data anggota yang terdaftar, data tanggungan, hingga total saldo kas yang ada saat ini. Terdapat 3 tampilan *dashboard* anggota antara lain anggota yang aktif, bermasalah dan non aktif. Tampilan dari dashboard dapat dilihat pada gambar 4.7, gambar 4.8 dan gambar 4.9.



Gambar 4.7 Tampilan Dashboard Aktif



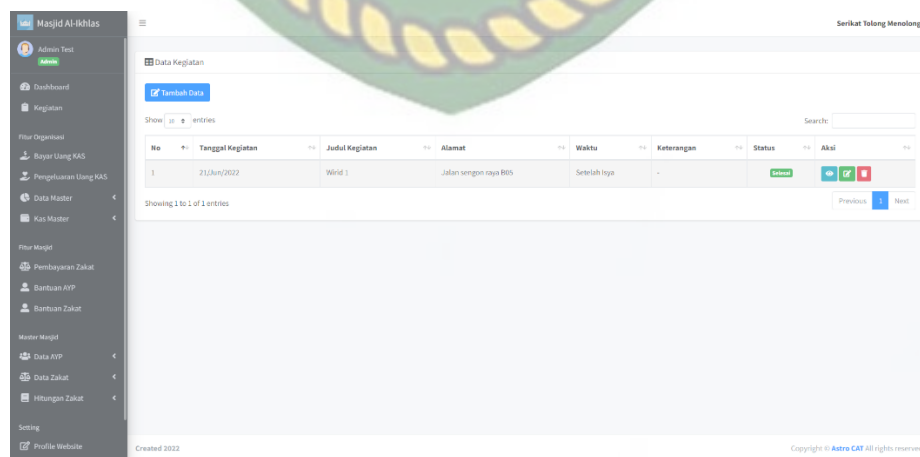
Gambar 4.8 Tampilan Dashboard Bermasalah



Gambar 4.8 Tampilan Dashboard Non Aktif

4.1.7 Menu Kegiatan

Pada menu kegiatan terdapat tampilan data dari kegiatan baik itu kegiatan yang akan datang, selesai, dan juga kegiatan yang batal. Pada menu tampilan kegiatan ini terdapat beberapa tombol aksi antara lain yang berwarna biru untuk melihat data dari kegiatan tersebut, warna hijau untuk merubah data apabila ada kesalahan, warna merah untuk menghapus kegiatan dan untuk menambahkan kegiatan terdapat pada tombol tambah data yang ada di pojok kiri atas. Tampilan dari menu kegiatan dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.9 Tampilan Kegiatan

Berikut ini merupakan tampilan dari tambah data kegiatan yang ingin diadakan dapat dilihat pada gambar 4.9.

Gambar 4.10 Tampilan Tambah Data Kegiatan

Pada menu kegiatan akan menampilkan kegiatan yang ada, apabila terdapat kesalahan data maka pengurus dapat merubahnya dengan menekan tombol berwarna hijau. Tampilan dari perubahan data dapat dilihat pada gambar 4.10.

Gambar 4.11 Tampilan Perubahan Data Kegiatan

Berikut merupakan tabel dari pengujian menu kegiatan.

Tabel 4.2 Halaman Kegiatan

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tambah Data	Menginputkan Data Dengan Benar	Menambahkan Data	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Data Gagal ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
2	Merubah Data	Merubah Data Dengan Benar	Data Berhasil Dirubah	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
3	Hapus Data	Menghapus Data Yang Ada	Data Terhapus	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
4	Lihat Data	Melihat Data Yang Ada	Data Dapat Tampil	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan

4.1.8 Menu Anggota

Pada menu anggota terdapat tampilan untuk menampilkan anggota yang telah terdaftar, terdapat tombol tambah data, cetak data anggota, dan cetak absen kosong pada bagian kiri atas tampilan tersebut. Pada tampilan data anggota terdapat aksi yang berfungsi antara lain, tombol pertama digunakan untuk melihat data lengkap anggota, tombol ke dua digunakan untuk menambahkan tanggungan keluarga dari anggota, tombol ke tiga untuk merubah data anggota, dan tombol ke empat berguna untuk menghapus data anggota. Tampilan dari menu anggota dapat dilihat pada gambar 4.11.

No	ID Anggota	Nama Anggota	Alamat	RT	No Telepon	Status	Aksi
1	AGT0001			003		Aktif	
2	AGT0002			004		Aktif	
3	AGT0003			003		Aktif	
4	AGT0004			003		Aktif	
5	AGT0005			001		Aktif	
6	AGT0006			001		Aktif	
7	AGT0007			003		Aktif	
8	AGT0008			001		Aktif	
9	AGT0009			003		Aktif	
10	AGT0010			003		Aktif	

Gambar 4.12 Tampilan Anggota

Berikut merupakan tampilan untuk melihat data anggota, penambahan data anggota dan juga perubahan data anggota.

Detail Anggota		Detail Tanggungan				
ID Anggota	: AGT0002	No	Nama	Jenis Kelamin	Status Keluarga	Keterangan
Nama Anggota	: <input type="text" value=""/>	1		Perempuan	Anak	-
TTL	: Belum Input	2		Perempuan	Mertua	Tinggal Bersama
Jenis Kelamin	: Laki-laki	3		Perempuan	Anak	-
Alamat	: <input type="text" value=""/>	4		Perempuan	Istri	-
RT	: 004					
Nomor Telepon	: <input type="text" value=""/>					
Status Anggota	: Aktif					
Keterangan	: -					
Tanggal Daftar	: 01/Jan/2022					

Gambar 4.13 Tampilan Data Anggota

Serikat Tolong Menolong

Tambah Data

ID Anggota: AGT0076

Nama Anggota: Nama Anggota

TTL: Tempat dan Tanggal Lahir
*Contoh "Pekanbaru, 1 Januari 2022".

Jenis Kelamin: Laki-laki

Alamat: Alamat

RT: 001

No Telepon: Nomor Telepon

Status: Aktif

Keterangan: Keterangan
*Kosongkan apa bila tidak diperlukan.

Tanggal Daftar: dd/mm/yyyy

Created 2022 Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.14 Tampilan Tambah Data Anggota

Serikat Tolong Menolong

Ubah Data

ID Anggota: AGT0001

Nama Anggota: Nama Anggota

TTL: Tempat dan Tanggal Lahir
*Contoh "Pekanbaru, 1 Januari 2022".

Jenis Kelamin: Laki-laki

Alamat: Alamat

RT: 003

No Telepon: Nomor Telepon

Keterangan: Keterangan
*Kosongkan apa bila tidak diperlukan.

Status: Aktif

Tanggal Daftar: 01/01/2022

Password: *****
 Lihat Password

Created 2022 Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.15 Tampilan Pebubahan Data Anggota

Berikut merupakan tabel dari pengujian menu kegiatan.

Tabel 4.3 Halaman Anggota

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tambah Data	Menginputkan Data Dengan Benar	Menambahkan Data	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Data Gagal ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
2	Merubah Data	Merubah Data Dengan Benar	Data Berhasil Dirubah	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
3	Hapus Data	Menghapus Data Yang Ada	Data Terhapus	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
4	Lihat Data	Melihat Data Yang Ada	Data Dapat Tampil	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan

4.1.9 Menu RT

Pada menu RT memiliki tampilan untuk menampilkan data RT yang terdata pada RW 13 pada desa pandau jaya, terdapat beberapa tombol antara lain tambah data untuk menambahkan data ketua RT, ubah data untuk merubah data RT, dan hapus data untuk menghapus data RT. Berikut merupakan tampilan dari tambah data dapat dilihat pada gambar 4.15.

Serikat Tolong Menolong

Data RT

[Tambah Data](#)

Show 10 entries Search:

No	Nama Ketua RT	RT	Alamat	No Telepon	Aksi
1	...	002	Edit Delete
2	...	005	Edit Delete
3	...	001	Edit Delete
4	...	004	Edit Delete
5	...	003	Edit Delete

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous [Next](#)

Created 2022 Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.16 Tampilan RT

Berikut merupakan tampilan dari ubah data RT.

Serikat Tolong Menolong

[Ubah Data](#)

No RT: 002

Nama Ketua RT:

Alamat: AA 4 NO 3

No Telepon:

Tanggal Daftar: 21/06/2022

[Simpan](#) [Batal](#)

Created 2022 Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.17 Tampilan Ubah Data RT

Berikut merupakan tabel dari pengujian menu RT.

Tabel 4.4 Halaman RT

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tambah Data	Menginputkan Data Dengan Benar	Menambahkan Data	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Data Gagal ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
2	Merubah Data	Merubah Data Dengan Benar	Data Berhasil Dirubah	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
3	Hapus Data	Menghapus Data Yang Ada	Data Terhapus	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan

4.1.10 Menu Bayar Uang KAS

Pada menu bayar kas digunakan untuk pembayaran uang kas anggota yang terdaftar. Terdapat 2 tombol aksi diantaranya lihat pembayaran kas dan bayar kas, dimana lihat pembayaran kas digunakan untuk melihat pembayaran kas yang dilakukan oleh masing masing anggota kapan mereka membayar uang kas tersebut, dan bayar kas digunakan untuk melakukan pembayaran uang kas yang akan dilakukan oleh anggota tersebut. Dapat dilihat pada gambar 4.18.

Serikat Tolong Menolong

Data Anggota

Show 10 entries Search:

No	Nama Anggota	Alamat	RT	No Telepon	Status	Aksi
1			003		Aktif	Lihat Data Pembayaran Kas
2			004		Aktif	Lihat Data Pembayaran Kas
3			003		Aktif	Lihat Data Pembayaran Kas
4			003		Aktif	Lihat Data Pembayaran Kas
5			001		Aktif	Lihat Data Pembayaran Kas
6			001		Aktif	Lihat Data Pembayaran Kas
7			003		Aktif	Lihat Data

Created 2022 Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.18 Tampilan Menu Bayar Kas

Berikut ini adalah tampilan dari anggota yang pernah membayar uang kas.

Serikat Tolong Menolong

Detail Anggota		Data Pembayaran KAS Bulanan				
ID Anggota	: AGT0002	No	Bulan	Tahun	Jumlah Bayar	Tanggal Bayar
Nama Anggota	: <input type="text"/>	1	Januari	2022	Rp 10.000	25/Jun/2022
TTL	: Belum Input	2	Januari	2022	Rp 10.000	24/Jun/2022
Jenis Kelamin	: Laki-laki					
Alamat	: <input type="text"/>					
RT	: 004					
Nomor Telepon	: <input type="text"/>					
Status	: Aktif					
Keterangan	: -					
Tanggal Daftar	: 01/Jan/2022					
Kembali Print (BELUM BISA)						

Created 2022 Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.19 Tampilan Anggota yang pernah membayar Kas

Berikut ini adalah tampilan dari pembayaran kas

Gambar 4.20 Tampilan pembayaran Kas

Berikut merupakan tabel dari pengujian menu bayar uang Kas.

Tabel 4.5 Halaman Bayar Kas

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tambah Data	Menginputkan Data Dengan Benar	Menambahkan Data	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Data Gagal ditambahkan	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
2	Merubah Data	Merubah Data Dengan Benar	Data Berhasil Dirubah	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
3	Hapus Data	Menghapus Data Yang Ada	Data Terhapus	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
4	Lihat Data	Melihat Data Yang Ada	Data Dapat Tampil	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan

4.1.11 Menu Pengeluaran Uang KAS

Pada menu pengeluaran uang kas ini terdapat jumlah saldo yang ada saat ini dan terdapat inputan data yang digunakan untuk pendataan pengeluaran uang kas. Dapat dilihat pada gambar dibawah.

Gambar 4.21 Tampilan Pengeluaran uang kas

Berikut merupakan tabel dari pengujian menu bayar uang Kas.

Tabel 4.6 Halaman pengeluaran uang Kas

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tambah Data	Menginputkan Data Dengan Benar	Menambahkan Data	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Data Gagal ditambahkan	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan

4.1.12 Menu KAS Masuk

Merupakan menu untuk menampilkan data data uang kas yang telah masuk atau uang kas yang telah dibayarkan oleh anggota. Dapat dilihat pada gambar dibawah

No	ID Kas	ID Anggota	Nama Pengelola	Bulan & Tahun	Keterangan	Jumlah	Tanggal Bayar	Aksi
1	IN1089837	AGT0002	Harry Susanto	Januari, 2023	Kas Bulanan	Rp 1.000.000,00	01/Jan/2022	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	IN105665	AGT0003	Harry Susanto	Januari, 2022	Kas Bulanan	Rp 10.000,00	31/May/2022	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	IN598704	AGT0002	Harry Susanto	Januari, 2022	Kas Bulanan	Rp 10.000,00	31/May/2022	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	IN664530	AGT0001	Harry Susanto	Januari, 2022	Kas Bulanan	Rp 10.000,00	31/May/2022	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 4.22 Tampilan Data Kas Masuk

Berikut merupakan tabel dari pengujian menu bayar uang Kas.

Tabel 4.7 Halaman Data Kas Masuk

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Merubah Data	Merubah Data Dengan Benar	Data Berhasil Dirubah	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
2	Hapus Data	Menghapus Data Yang Ada	Data Terhapus	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan

4.1.13 Menu KAS Keluar

Merupakan menu untuk menampilkan data data uang kas yang telah dikeluarkan oleh petugas. Dapat dilihat pada gambar dibawah

Serikat Tolong Menolong

Total Pengeluaran Uang Kas
Rp 30.000,00

Data Kas Keluar

Tambah Data

Show 10 entries

No	ID Kas	Nama Pengelola	Keterangan	Jumlah	Tanggal Keluar	Aksi
1	OT998125	Harry Susanto	Berobat	Rp 30.000,00	31/May/2022	

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous Next

Created 2022

Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.23 Tampilan Data Kas Keluar

4.1.14 Menu Rekap KAS

Merupakan menu untuk menampilkan rekap dari uang kas baik itu masuk dan juga keluar. Dapat dilihat pada gambar dibawah.

Serikat Tolong Menolong

Saldo Kas
Pemasukan : Rp 10.000
Pengeluaran : Rp 10.000
Saldo Akhir : Rp 0

Rekap Data Kas

Show 10 entries

No	Nama	Keterangan	Pemasukan	Pengeluaran	Tanggal	Status
1	Kas Bulanan		Rp 10.000	Rp 0	25 Jun 2022	Masuk
2	Admin Test	Belanja	Rp 0	Rp 10.000	25 Jun 2022	Sehar

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous Next

Created 2022

Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.24 Tampilan Rekap Kas

4.1.15 Menu Bantuan Anak Yatim

Menu ini merupakan inputan untuk melakukan pendataan anak yatim yang telah terdata pada wilayah rw 13 atau rt 1 hingga rt 5 yang ada di desa pandau jaya. Dapat dilihat terdapat tampilan untuk melihat data data dari anak yatim yang telah terdaftar. Pada menu ini digunakan untuk menambahkan, melihat, merubah dan menghapus dari data anak yatim yang ada, dapat dilihat pada gambar dibawah

No	Terdata	ID AYP	Nama Lengkap	RT	Alamat	Pendidikan	Status	Aksi
1	24 Jun 2022	AYP0001		1		Kelas I	Yakin	Tambah Edit Hapus
2	24 Jun 2022	AYP0002		1		Kelas IX	Yakin	Tambah Edit Hapus
3	24 Jun 2022	AYP0003		1		Kelas X	Yakin	Tambah Edit Hapus
4	24 Jun 2022	AYP0004		1		Kelas II	Yakin	Tambah Edit Hapus
5	24 Jun 2022	AYP0005		1		Kelas I	Yakin	Tambah Edit Hapus
6	24 Jun 2022	AYP0006		1		Kelas XI	Yakin	Tambah Edit Hapus
7	24 Jun 2022	AYP0007		1		Kelas VII	Yakin	Tambah Edit Hapus
8	24 Jun 2022	AYP0008		1		Kelas XI	Yakin	Tambah Edit Hapus
9	24 Jun 2022	AYP0009		1		Kelas I	Yakin	Tambah Edit Hapus
10	24 Jun 2022	AYP0010		1		Kelas IX	Yakin	Tambah Edit Hapus

Gambar 4.25 Tampilan Menu Anak Yatim

Berikut merupakan tampilan dari bantuan untuk anak yatim priatu.

No	Nama Penerima	Alamat	RT	Pendidikan	Status	Aksi
1			1	Kelas II	Yakin	Lihat Bantuan Berikan Bantuan
2			1	Kelas IX	Yakin	Lihat Bantuan Berikan Bantuan
3			1	Kelas I	Yakin	Lihat Bantuan Berikan Bantuan
4			1	Kelas VII	Yakin	Lihat Bantuan Berikan Bantuan
5			1	Kelas IX	Yakin	Lihat Bantuan Berikan Bantuan
6			1	Kelas V	Yakin	Lihat Bantuan Berikan Bantuan
7			1	Kelas XII	Yakin	Lihat Bantuan

Gambar 4.26 Tampilan Bantuan Anak Yatim

4.1.16 Menu Pembayaran Zakat

Pada menu pembayaran zakat merupakan menu tampilan data untuk orang yang ingin melakukan pembayaran zakat. Berikut merupakan tampilan data dari orang yang ingin melakukan pembayaran dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 4.27 Tampilan Data Pembayaran Zakat

Berikut ini merupakan tampilan untuk orang yang ingin melakukan pembayaran zakat.

The screenshot shows the 'Tambah Data Pembayaran Zakat' form. The fields are: No Transaksi (9537385234), Nama Muzakki (Nama Muzakki), Jenis Zakat (Fitrah(Uang Tunai)), Jumlah Bayar (Jumlah Bayar), Keterangan (Keterangan), Tanggal Bayar (dd/mm/yyyy), and Nama Amil (Admin Test). There are 'Simpan' and 'Batal' buttons at the bottom. The footer of the page includes 'Created 2022' and 'Copyright © Astro CAT All rights reserved.'.

Gambar 4.28 Tampilan Pembayaran Zakat

Berikut merupakan tabel dari pengujian menu pembayaran Zakat.

Tabel 4.6 Halaman Pembayaran Zakat

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tambah Data	Menginputkan Data Dengan Benar	Menambahkan Data	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Data Gagal ditambahkan	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan

4.1.17 Menu Bantuan Zakat

Menu ini merupakan inputan untuk melakukan pendataan penerima zakat yang telah terdata pada wilayah rw 13 atau rt 1 hingga rt 5 yang ada di desa pandau jaya. Dapat dilihat terdapat tampilan untuk melihat data data dari penerima zakat yang telah terdaftar. Pada menu ini digunakan untuk menambahkan, melihat, merubah dan menghapus dari data penerima zakat yang ada, dapat dilihat pada gambar dibawah.

No	Terdata	ID Penerima	Nama Lengkap	RT	Alamat	Keterangan	Aksi
1	25 Jun 2022	PN0001	[Redacted]	001	[Redacted]	-	[Edit] [View] [Delete]
2	25 Jun 2022	PN0002	[Redacted]	001	[Redacted]	-	[Edit] [View] [Delete]
3	25 Jun 2022	PN0003	[Redacted]	001	[Redacted]	-	[Edit] [View] [Delete]
4	25 Jun 2022	PN0004	[Redacted]	001	[Redacted]	-	[Edit] [View] [Delete]
5	25 Jun 2022	PN0005	[Redacted]	001	[Redacted]	-	[Edit] [View] [Delete]
6	25 Jun 2022	PN0006	[Redacted]	001	[Redacted]	-	[Edit] [View] [Delete]
7	25 Jun 2022	PN0007	[Redacted]	001	[Redacted]	-	[Edit] [View] [Delete]
8	25 Jun 2022	PN0008	[Redacted]	001	[Redacted]	-	[Edit] [View] [Delete]
9	25 Jun 2022	PN0009	[Redacted]	001	[Redacted]	-	[Edit] [View] [Delete]
10	25 Jun 2022	PN0010	[Redacted]	001	[Redacted]	-	[Edit] [View] [Delete]

Gambar 4.29 Tampilan Menu Penerima Zakat

Berikut merupakan tampilan dari bantuan untuk anak yatim priatu.



Gambar 4.30 Tampilan Bantuan Penerima Zakat

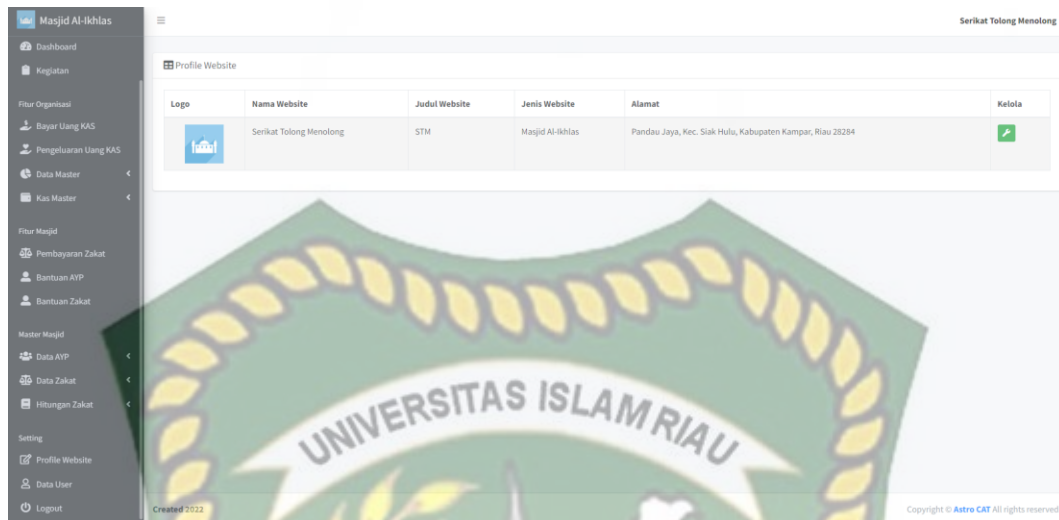
Berikut merupakan tabel dari pengujian menu pemberian Zakat.

Tabel 4.7 Halaman Pemberian Zakat

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tambah Data	Menginputkan Data Dengan Benar	Menambahkan Data	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Data Gagal ditambahkan	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan

4.1.18 Menu Profil Website

Menu ini digunakan untuk merubah dari informasi sistem ini seperti nama organisasi, gambar, alamat, dan judul sistem, dapat dilihat pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 Tampilan Profil *Website*

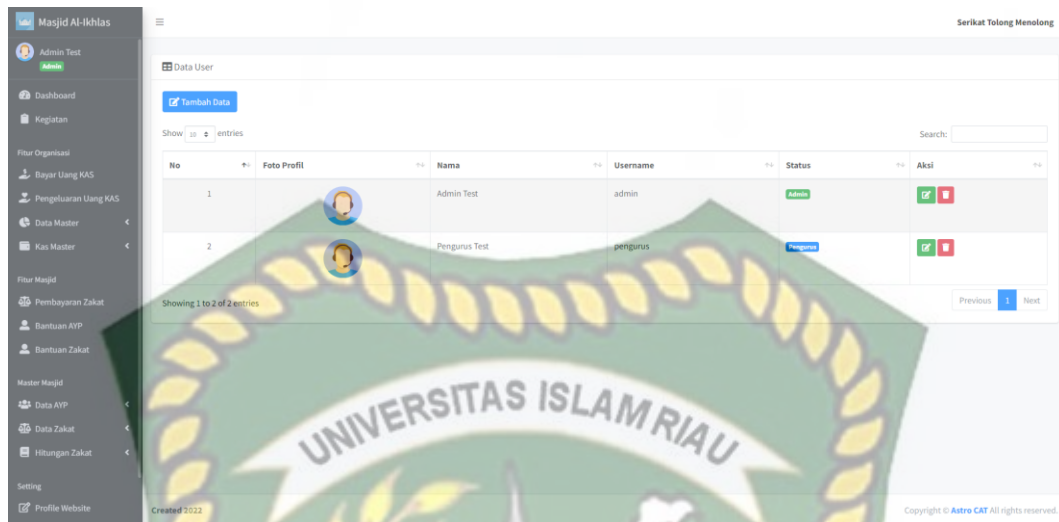
Berikut merupakan tabel dari pengujian perubahan data sistem.

Tabel 4.8 Halaman Profil *Website*

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Merubah Data	Merubah Data Dengan Benar	Data Berhasil Dirubah	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan

4.1.19 Menu Data User

Menu ini merupakan untuk menambahkan data pengurus dan juga admin sehingga bisa menggunakan sistem ini sesuai dengan level yang ada. Dapat dilihat pada gambar 4.32.



Gambar 4.32 Tampilan Penambahan User

Berikut merupakan tabel dari pengujian menu user.

Tabel 4.9 Halaman User

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tambah Data	Menginputkan Data Dengan Benar	Menambahkan Data	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Data Gagal ditambahkan	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
2	Merubah Data	Merubah Data Dengan Benar	Data Berhasil Dirubah	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
3	Hapus Data	Menghapus Data Yang Ada	Data Terhapus	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan
4	Lihat Data	Melihat Data Yang Ada	Data Dapat Tampil	[✓] Sesuai Harapan [] Tidak Sesuai harapan

4.1.20 Menu Infaq

Menu ini merupakan untuk data infaq seperti data infaq masjid dan juga data infaq untuk anak yatrim. Dapat dilihat pada gambar 4.33.



The screenshot shows a web interface for 'Serikat Tolong Menolong'. At the top, there is a summary box for 'Saldo Infaq Masjid' with 'Saldo Masjid : Rp 280.000' and 'Saldo Anak Yatim : Rp 600.000'. Below this is a section for 'Data Infaq Masuk' with two filters: 'Infaq Masjid Masuk' (selected) and 'Infaq Masjid Keluar'. A table displays the following data:

No	Tanggal	Pengelola	Hari	Jenis Infaq	Infaq	Keterangan	Aksi
1	04 Jul 2022	Admin Test	Senin	Anak Yatim	Rp 300.000	-	[Edit]
2	04 Jul 2022	Admin Test	Senin	Anak Yatim	rp 300.000	-	[Edit]
3	04 Jul 2022	Admin Test	Senin	Masjid	Rp 300.000	-	[Edit]

The interface also includes a search bar, pagination (Showing 1 to 3 of 3 entries), and navigation buttons (Previous, Next). The background features the logo of Universitas Islam Riau, Pekanbaru.

Gambar 4.33 Tampilan Infaq

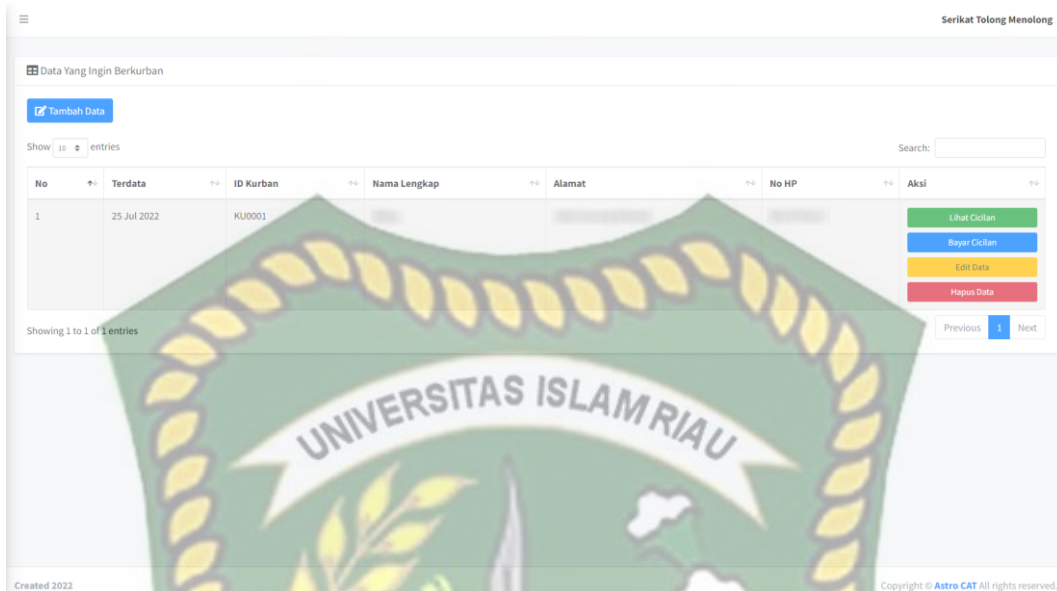
Berikut merupakan tabel dari pengujian menu Infaq dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.10 Halaman Infaq

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tambah Data	Menginputkan Data Dengan Benar	Menambahkan Data	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Data Gagal ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
2	Merubah Data	Merubah Data Dengan Benar	Data Berhasil Dirubah	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
3	Hapus Data	Menghapus Data Yang Ada	Data Terhapus	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
4	Lihat Data	Melihat Data Yang Ada	Data Dapat Tampil	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan

4.1.21 Menu Kurban

Menu ini digunakan untuk melakukan cicilan kurban yang akan dilakukan dalam setahun sekali, dimana orang yang ingin berkorban dapat mencicil hingga uang untuk melakukan kurban terkumpul. Dapat dilihat pada gambar 3.34.



Serikat Tolong Menolong

Data Yang Ingin Berkurban

[Tambah Data](#)

Show 10 entries Search:

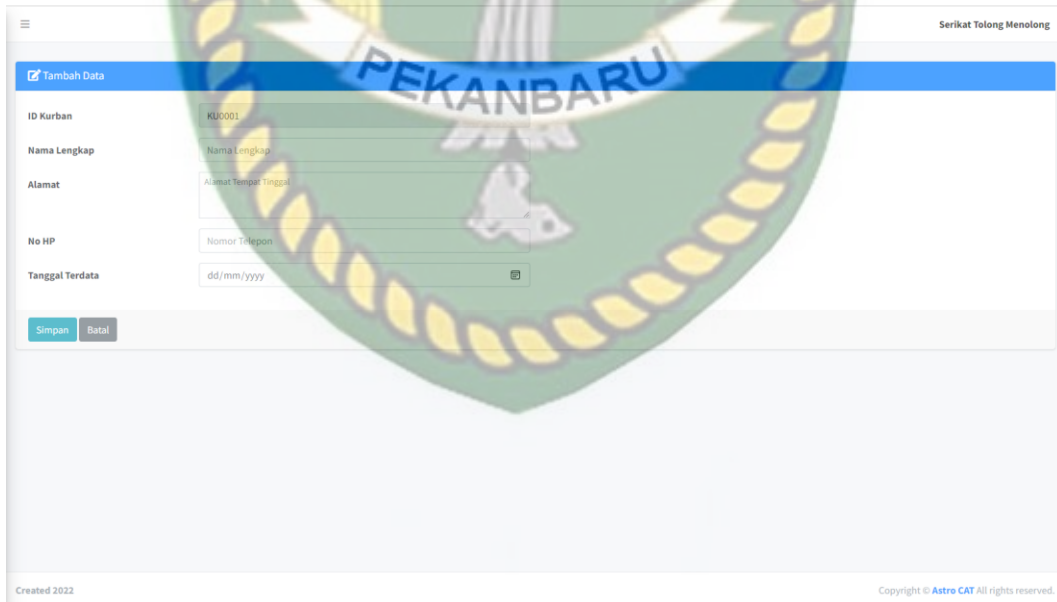
No	Terdata	ID Kurban	Nama Lengkap	Alamat	No HP	Aksi
1	25 Jul 2022	KU0001				Lihat Cicilan Bayar Cicilan Edit Data Hapus Data

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Created 2022 Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.34 Tampilan Data yang ingin berkurban

Berikut ini merupakan tampilan untuk melakukan pendaftaran untuk melakukan cicilan kurban. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Serikat Tolong Menolong

[Tambah Data](#)

ID Kurban: KU0001

Nama Lengkap:

Alamat:

No HP:

Tanggal Terdata:

[Simpan](#) [Batal](#)

Created 2022 Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.35 Tampilan Pendaftaran Cicilan Kurban

Berikut ini merupakan tampilan untuk melakukan cicilan untuk kurban.

Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Created 2022

Copyright © Astro CAT All rights reserved.

Gambar 4.36 Tampilan Pendaftaran Cicilan Kurban

Berikut merupakan tampilan dari pembayaran cicilan kurban yang akan ditampilkan jumlah dari total yang sudah dicicil. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

No	Tanggal	ID Cicilan	Pengelola	Jumlah Bantuan	Aksi
1	25 Jul 2022	CIC418230	Admin Test	Rp 100.000	
2	25 Jul 2022	CIC80619	Admin Test	Rp 100.000	

Total Cicilan Yang Terkumpul

Total : Rp 200.000

[Kembali](#)

Created 2022

Copyright © Astro CAT All rights reserved.

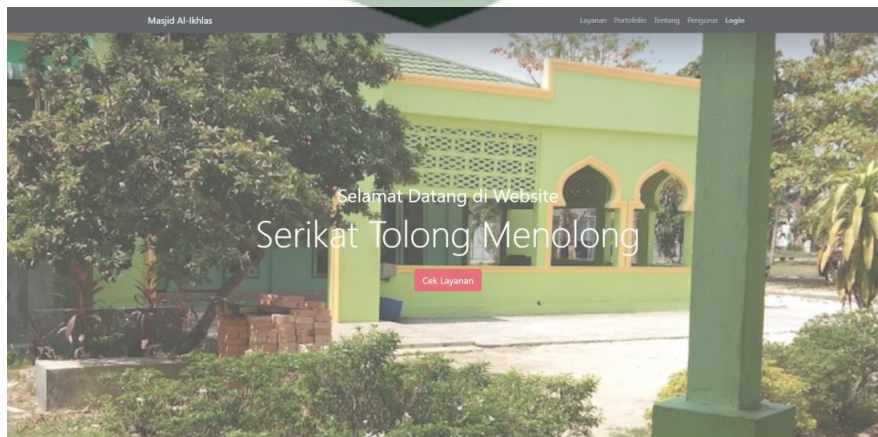
Gambar 4.37 Tampilan Cicilan Kurban

Tabel 4.10 Halaman Kurban

No	Komponen Yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tambah Data	Menginputkan Data Dengan Benar	Menambahkan Data	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
		Menginputkan Data Dengan Salah	Data Gagal ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
2	Merubah Data	Merubah Data Dengan Benar	Data Berhasil Dirubah	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
3	Hapus Data	Menghapus Data Yang Ada	Data Terhapus	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan
4	Lihat Data	Melihat Data Yang Ada	Data Dapat Tampil	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai Harapan <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai harapan

4.1.22 Menu Logout

Menu ini digunakan untuk keluar dari sistem dan Kembali ke menu landing page. Dapat dilihat pada gambar dibawah



Gambar 4.38 Tampilan Ketika Logout

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan sistem informasi organisasi serikat tolong menolong (stm) pada masjid al-ikhlas blok a desa pandau jaya pekanbaru berbasis web dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan pengujian blackbox sistem organisasi ini sudah berjalan sesuai dengan fungsinya.
2. Sistem informasi ini mempermudah petugas dalam melakukan pendataan keanggotaan dalam organisasi ini.
3. Sistem informasi ini membantu keanggotaan dalam melihat uang kas masuk dan juga uang kas keluar dengan lebih jelas.
4. Sistem informasi ini membantu keanggotaan untuk melihat pembayaran kas yang telah dilakukan oleh masing masing anggota.
5. Sistem informasi ini memudahkan petugas untuk melakukan pendaftaran bagi anggota yang baru ingin bergabung kedalam organisasi ini.
6. Sistem informasi ini membantu petugas dalam melakukan pendataan anak yatim dan juga pendataan penerima zakat.
7. Sistem informasi ini membantu masjid dalam melakukan pendataan infaq secara jelas.
8. Sistem informasi ini membantu petugas dalam memproses data pendistribusian bantuan untuk anak yatim dan juga untuk penerima zakat.

5.2 Saran

Adapun saran untuk sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan sistem ini bisa dikembangkan lebih besar lagi dari apa yang telah ada pada sistem ini.
2. Diharapkan sistem ini dikembangkan dengan tampilan yang lebih minimalis, fungsional, dan lebih mudah dipahami.



DAFTAR PUSTAKA

- Arbie. (2004). *Manajemen database dengan MySQL*. Andi.
- Attori, Alaidin. (2016). Sistem Informasi Administrasi Rukun Warga (RW) Berbasis Web Menggunakan SMS Gateway. *Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Azhar, S. (2013). Sistem Informasi Akuntansi, - Struktur Pengendalian Resiko-Pengembangan. In *Sistem Informasi Manajemen*. Lingga Jaya.
- Enterprise, J. (2015). Mengenal Java dan Database dengan NetBeans. In *Foreign Affairs* (Vol. 91, Issue 5). PT. Elex Media Komputindo.
- Fachruddin, F., Pahlevi, M. R., Ismail, M., & Rasywir, E. (2020). Pengujian Implementasi Sistem Pengelolaan Keuangan Masjid Berbasis Web Dan Android. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(2), 124–131. <https://doi.org/10.31294/p.v22i2.8908>
- Hermawan. (2019). *Pengertian XAMPP*. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-xampp/>
- Hidayatullah, & Kawistara. (2017). *Pemrograman Web (revisi)*. Andi.
- Ismayani, A. (2020). Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality. In *Elex Media Komputindo*. PT. Elex Media Komputindo. https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Sendiri_Aplikasi_Augmented_Reali/HV_aDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=augmented+reality+adalah&printsec=frontcover
- M A.S., R. dan S. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. In *Informatika Bandung*. Informatika.
- Mirza M Haekal. (2022). *Apa itu Bootstrap?* <https://www.niagahoster.co.id/Blog/Bootstrap-Adalah/>. www.niagahoster.co.id
- Novryaldy, A., & Seitadi, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Profil Masjid Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 4(3), 242–252. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol4.iss3.2018.172>

- Purwidiyanti, W., Hariyanto, E., Santoso, S. E. B., Mujirahayu, T. S., Utami, R. F., & Hartikasari, A. I. (2021). Pengelolaan Keuangan Masjid Berbasis Teknologi Aplikasi. *Dinamika Journal: Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 2021. <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/dinamika/article/view/1529>
- Putra, R. (2006). *Innovative source code visual basic*. PT. Dian Rakyat.
- Rahmat, A. (2010). (2010). Algoritma dan Pemrograman dengan Bahasa C Konsep, teori, dan implementasi. In *Teori dan Implementasi* (Vol. 9, Issue August 2011). Andi.
- Saputra, E. K. A. (2018). Skripsi rancang bangun sistem informasi kegiatan dan pengelolaan dana masjid al furqon bandar lampung berbasis mobile. *Rancang Bangun Sistem Informasi Kegiatan Dan Pengelolaan Dana Masjid Al Furqon Bandar Lampung Berbasis Mobile*, 5. http://repo.darmajaya.ac.id/1152/1/skripsi_full.pdf
- Saragi Napitu, R. C., Ramadhani, I. A., & Firman, F. (2020). Perancangan Sistem Absensi Berbasis Web pada Program Studi PTI UNIMUDA Sorong. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v1i1.453>
- Siregar, L. M. (2018). Akuntansi Keuangan Mesjid: Suatu Tinjauan. *Menara Ekonomi*, IV(2), 50–58.
- Subagia, A. (2017). Membangun Aplikasi dengan Codeigniter dan Database SQL Server. In *PT Elex Media Komputindo*. PT. Elex Media Komputindo.
- Supardi, Y. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programer Android*. PT. Elex Media Komputindo.
- Supardi, Y. (2018). *Koleksi Pemrograman Database VB2012*. PT. Elex Media Komputindo.
- Tasari, G. (2022). *Mengenal Visual Studio Code*. Mengenal Visual Studio Code. <https://www.gamelab.id/news/468-mengena-visual-studio-code>