

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DAN PENGELOLAAN
KAS MASJID MENGGUNAKAN METODE AGILE**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

IRVAN MIFTAHUL ARIFIN

11207034

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2021

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya Skripsi ini penulis mempersembahkannya kepada:

1. Keluarga besar Penulis yang telah senantiasa mendukung dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Pembimbing skripsi yang sudah membimbing dengan baik dan benar sehingga dapat selesai dalam penulisan skripsi ini.
3. Teman-teman penulis yang sudah memberikan dukungan, masukan, semangat dan arahan hingga akhirnya dapat terselesaikan skripsi ini.



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Irvan Miftahul Arifin
NIM : 11207034
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul "**Sistem Informasi Manajemen Dan Pengelolaan Kas Masjid Menggunakan Metode Agile**", adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Cibitung
Pada Tanggal : 1 Januari 2022
Yang menyatakan,



Irvan Miftahul Arifin

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Irvan Miftahul Arifin
NIM : 11207034
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul **“Sistem Informasi Manajemen dan Pengelolaan Kas Masjid Menggunakan Metode Agile”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini kepada pihak Universitas Nusa Mandiri berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Cibitung
Pada tanggal : 1 Januari 2022
Yang menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow rectangular meter stamp. The stamp contains the text 'METERAI TEMPEL' and a unique alphanumeric code 'D80AJX70H276451'. To the left of the stamp is a vertical strip of a postage meter roll.

Irvan Miftahul Arifin

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Irvan Miftahul Arifin
NIM : 11207034
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata satu (S1)
Judul Skripsi : Sistem Informasi Manajemen dan pengelolaan Kas Masjid Menggunakan Metode Agile

Telah dipertahankan pada periode II-2021 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 18 Januari 2022

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Nurajijah, M.Kom

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI
DEWAN PENGUJI

Penguji I : Frieyadie, M.Kom.

Penguji II : Sri Hadiani, S.Kom.

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi ini yang berjudul **“Sistem Informasi Manajemen Dan Pengelolaan Kas Masjid Menggunakan Metode Agile”** adalah hasil karya tulis asli IRVAN MIFTAHUL ARIFIN dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera dibawah ini:

Nama	: IRVAN MIFTAHUL ARIFIN
Alamat	: Perum Mustika wanasari Blok B4/26, RT06/38, Cibitung
No.Telp	: Hp.0812-9489-7868
E-mail	: irvanarifin90@gmail.com



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, Sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Skripsi pada Program Sarjana (S1) ini penulis sajikan dalam bentuk yang sederhana. Adapun judul skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Sistem Informasi Manajemen Dan Pengelolaan Kas Masjid Menggunakan Metode Agile”**. Tujuan penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Sarjana S1 Sistem Informasi Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penyusun menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, ijinilah penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri Ibu Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Ibu Nita Merlina, M.Kom
3. Wakil Rektor II Bidang non Akademik Bapak Arif Hidayat, M.Hum
4. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Bapak Anton, M.Kom
5. Ketua Program Studi Sistem Informasi Ibu Sukmawati Anggraeni Putri, M.Kom
6. Ibu Nurajijah, M.Kom selaku Dosen Pembimbing (Skripsi)
7. Selaku Pengurus di Masjid Al-Mustaqim

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Cibitung, 1 Januari 2022

ABSTRAKSI

Irvan Miftahul Arifin (11207034) Sistem Informasi Manajemen Dan Pengelolaan Kas Masjid Menggunakan Metode *Agile*.

Teknologi informasi yaitu meliputi perangkat keras, lunak untuk menjalankan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data misalnya menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data, segala jenis teknologi yang mampu memproses atau mengirim informasi dalam bentuk elektronik, seperangkat alat memperlancar penataan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemproses data, informasi dan komunikasi, dan memecahkan masalah, membuka kreatifitas, meningkat efektifitas serta efisien dalam melakukan pekerjaan.

Sehingga penulis melakukan penelitian di Masjid AL-Mustaqim yang diharapkan mampu tercipta sesuatu sistem informasi yang berguna dan bermanfaat, dampak buruk yang dialami sekarang ialah sistem belum terkomputerisasi, kemungkinan data hilang, informasi tidak setiap saat diterima oleh warga sekitar, menimbulkan pemikiran negatif karena kurang transparansi. Maka dari itu penulis membuat aplikasi berbasis *website* manajemen dan pengelolaan keuangan kas masjid mampu mengatasi masalah tersebut, serta aplikasi mudah digunakan, dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya aplikasi ini, baik input, hapus dan ubah data, dapat kita ketahui riwayat data tersebut.

Kata Kunci: Sistem Informasi Manajemen, Pengelolaan Kas Masjid, Metode *Agile*.

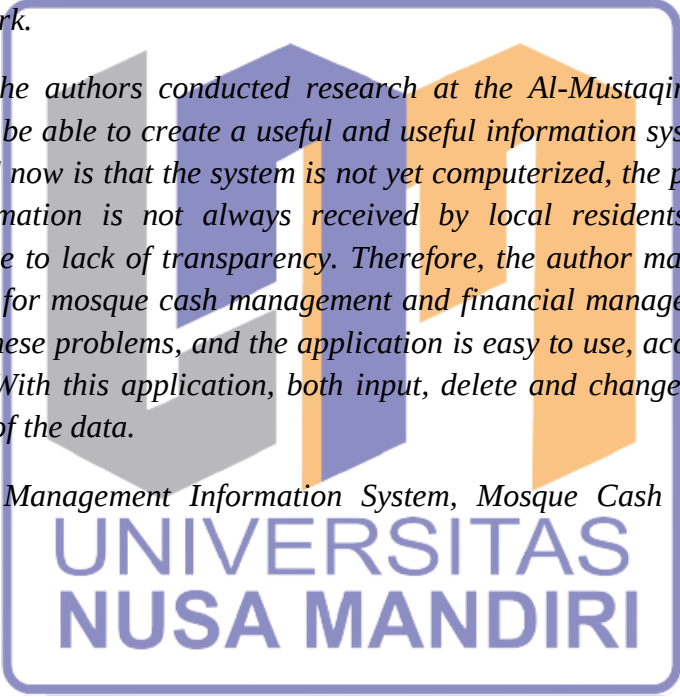
ABSTRACT

Irvan Miftahul Arifin (11207034) *Management Information System and Mosque Cash Management Using Agile Method.*

Information technology which includes hardware, software to carry out one or a number of data processing tasks such as capturing, transmitting, storing, retrieving, manipulating or displaying data, all types of technology capable of processing or sending information in electronic form, a set of tools to facilitate the arrangement of tasks related to processing data, information and communication, and solving problems, opening up creativity, increasing effectiveness and efficiency in doing work.

So the authors conducted research at the Al-Mustaqim Mosque which is expected to be able to create a useful and useful information system, the bad impact experienced now is that the system is not yet computerized, the possibility of missing data, information is not always received by local residents, causing negative thoughts due to lack of transparency. Therefore, the author makes a website-based application for mosque cash management and financial management that is able to overcome these problems, and the application is easy to use, accessible anytime and anywhere. With this application, both input, delete and change data, we can know the history of the data.

Keywords: *Management Information System, Mosque Cash Management, Agile Method.*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR ISI

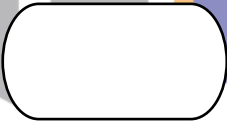
LEMBAR SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .. Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAKSI.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Perumusan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan.....	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.5.1. Identifikasi Permasalahan	3
1.5.2. Model Pengembangan Sistem.....	5
1.6. Ruang Lingkup.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Penelitian Terkait	11
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	13
3.1. Tinjauan Institusi /Perusahaan	13
3.1.1. Sejarah Institusi / Perusahaan	13
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.....	13
3.2. Proses Bisnis Sistem	15
3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan.....	16

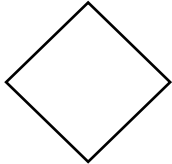
BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	18
4.1. Analisa Kebutuhan Software	18
4.2. Desain.....	34
4.2.1. <i>Database</i>	34
4.2.2. <i>Software Architecture</i>	36
4.3. Code Generation.....	51
4.4. Testing.....	59
4.5. <i>Support</i>	69
4.5.1. Publikasi Web	69
4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan	71
BAB V PENUTUP.....	72
5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	74
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	75
SURAT KETERANGAN RISET	77
LAMPIRAN.....	78
Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan.....	78
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan	80
Lampiran C. Bukti Hasil Plagiarisme	80

DAFTAR SIMBOL

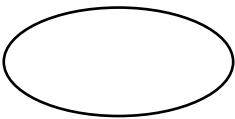
1. Simbol UML (*Unified Modelling language*)

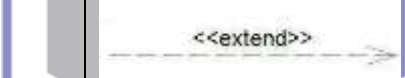
a. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas <i>interface</i> saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial node	Bagaimana objek dibentuk dan diawali
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri

5		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

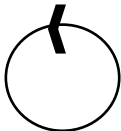
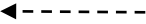
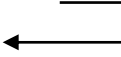
b. simbol usecase diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Use case</i>	Peringkat tertinggi dari fungsional yang dimiliki sistem
2		<i>Association</i>	Relasi yang terjadi antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> yang berupa

			asosiasi
3		<i>Actor</i>	Seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan
4		<i>Extend</i>	Memungkinkan suatu <i>use case</i> memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsional yang disediakan <i>use case</i> lainnya
5		<i>Include</i>	Untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan <i>use case</i> yang lainnya

c. Simbol *Sequence diagram*

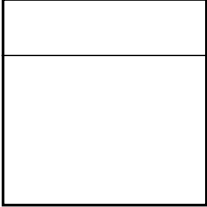
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
2		<i>Lifeline</i>	Menghubungkan objek selama <i>sequence</i> (<i>message</i> dikirim atau diterima dan aktifitasnya)
3	 	<i>General</i>	Mempresentasikan entitas tunggal dan <i>sequence diagram</i>
4		<i>Boundary</i>	Menggambarkan sebuah penggambaran dari form

5		<i>Control</i>	Menggambarkan penghubung antara <i>x boundary</i> dengan <i>table</i>
6		<i>Message Entry</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
7		<i>Entitas</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
8		<i>Activation message</i>	Sebagai komunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan
9		<i>Message to self</i>	Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
10		<i>Message Return</i>	Menggambarkan pesan yang menuju dirinya

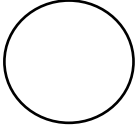
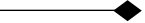
			sendiri
--	--	--	---------

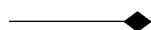


d. Simbol *Logical Data Model* dan *Physical Data Model*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Tabel	Tabel yang menyimpan data dalam basis data
2		Relasi	Relasi antara tabel yang terdiri antara <i>primary key</i> tabel yang diacu dengan kunci yang menjadi referensi acuan ditabel lain.

e. Simbol *Class diagram*

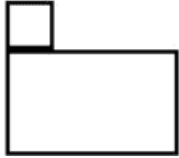
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Interface</i>	Untuk antar muka yang digunakan pun sama dengan pemrograman berorientasi objek
2		<i>Class</i>	Untuk sebuah kelas pada struktur sistem penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi
3		<i>Association</i>	Digunakan untuk menghubungkan atau merelasikan kelas satu dengan kelas yang lainnya dengan makna umum
4		<i>Generalisasi</i>	Menghubungkan antar kelas dengan arti umum-khusus
5		<i>Aggregation</i>	Menghubungkan



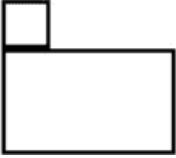
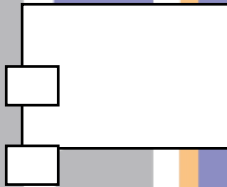
			antar kelas dengan makna untuk semua bagian
6	----->	<i>Dependency</i>	Untuk menunjukan operasi pada suatu kelas yang menggunakan kelas yang lain



f. Simbol *Deployment Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Packages</i>	Sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i>
2		<i>Node</i>	Untuk mengkonsistenkan rancangan yang diikuti sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya
3		<i>Dependecy</i>	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai
4		<i>Link</i>	Merupakan relasi antar <i>node</i>

g. Simbol Component Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>package</i>	Yang digunakan untuk mewadahi komponen
2		<i>component</i>	Simbol yang menggambarkan <i>hardware</i> atau objek dalam sistem
3		<i>Dependency</i>	Sebuah ketergantungan antar komponen
4		<i>Link</i>	Merupakan relasi

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1. Struktur Organisasi.....	13
Gambar IV.1. UseCase diagram	19
Gambar IV.2. Activity diagram mengelola data kas masuk dan keluar.....	32
Gambar IV.3. Activity Diagram input rancangan anggaran pembangunan	32
Gambar IV.4. Activity diagram input kegiatan, sejarah, struktur organisasi dan tentang kami	33
Gambar IV.5. Activity diagram membuat laporan keuangan kas masuk atau keluar	33
Gambar IV.6. Logical Data Model	34
Gambar IV.7. Physical Data Model	35
Gambar IV.8. Class diagram.....	36
Gambar IV.9. Sequence Diagram halaman admin keuangan	37
Gambar IV.10. Sequence diagram input kas masuk atau keluar.....	38
Gambar IV.11. Sequence diagram membuat laporan kas masuk atau keluar	38
Gambar IV.12. Sequence diagram login halaman ketua DKM	39
Gambar IV.13. Sequence diagram input kas masuk atau keluar halaman ketua DKM	39
Gambar IV.14. Sequence diagram membuat laporan kas masuk atau keluar halaman ketua DKM	40
Gambar IV.14. Sequence diagram input data rancangan anggaran pembangunan halaman ketua DKM.....	41
Gambar IV.15. Component Diagram.....	42
Gambar IV.16. Deployment diagram.....	43
Gambar IV.17. Halaman login admin dan user.....	44
Gambar IV.18. Halaman Utama ketua DKM	44
Gambar IV.19. Halaman utama admin keuangan	45
Gambar IV.20. Halaman formulir tambah kas pemasukan.....	46
Gambar IV.21. Halaman formulir tambah kas pengeluaran	46
Gambar IV.22. Halaman tabel data kas pemasukan	47
Gambar IV.23. Halaman tabel data kas pengeluaran.....	47
Gambar IV.24. Tampilan untuk membuat laporan kas pemasukan atau pengeluaran	48
Gambar IV.25. Halaman tabel data hak ases admin keuangan	49
Gambar IV.26. Halaman registrasi admin keuangan baru	49
Gambar IV.27. Halaman formulir tambah galeri.....	50
Gambar IV.28. Halaman tabel data galeri.....	50
Gambar IV.29. Halaman formulir tambah konten informasi	52
Gambar IV.30. Halaman tabel data konten informasi.....	52
Gambar IV.31. Halaman formulir tambah rancangan anggaran pembangunan.....	53
Gambar IV.32. Halaman tabel data rancangan anggaran pembangunan	53
Gambar IV.33. Halaman tabel data riwayat hapus kas pemasukan	54
Gambar IV.34. Halaman tabel data riwayat hapus kas pengeluaran.....	54
Gambar IV.35. Halaman tabel data catatan aktifitas admin keuangan	55
Gambar IV.36. Halaman formulir ganti kata sandi.....	56
Gambar IV.37. Halaman utama untuk memberi informasi kepada warga.....	56
Gambar IV.38. Halaman informasi tentang keuangan kas pemasukan masjid.....	57
Gambar IV.39. Halaman informasi tentang kas pengeluaran masjid.....	57

Gambar IV.40. Halaman formulir untuk memberi saran	59
--	----



DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Penelitian Terkait	11
Tabel IV.1. Deskripsi use case diagram login, ganti kata sandi dan logout halaman admin keuangan	20
Tabel IV.2. Deskripsi use case mengelola data kas masuk dan keluar halaman admin keuangan	21
Tabel IV.3. Deskripsi use case diagram membuat laporan kas masuk atau keluar halaman admin keuangan	22
Tabel IV.4. Deskripsi use case diagram melihat dan hapus data kotak saran halaman admin keuangan	23
Tabel IV.5. Deskripsi use case diagram admin dapat login, ganti kata sandi dan logout halaman ketua DKM.....	24
Tabel IV.6. Deskripsi use case admin dapat input, hapus, edit dan restore data kas masuk dan keluar halaman ketua DKM.....	25
Tabel IV.7. Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat membuat laporan kas masuk dan keluar halaman ketua DKM.....	26
Tabel IV.8. Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat melihat riwayat aktifitas admin keuangan halaman ketua DKM.....	27
Tabel IV.9. Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat registrasi admin keuangan baru halaman ketua DKM.....	28
Tabel IV.10. Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat membuat rancangan anggaran pembangunan dan update status pembangunan halaman ketua DKM.....	29
Tabel IV.11. Deskripsi Use case diagram ketua DKM dapat menambahkan kegiatan, galeri, sejarah, struktur organisasi dan tentang kami halaman ketua DKM.....	30
Tabel IV.12. Deskripsi use case diagram user dapat melihat informasi, galeri, sejarah, struktur organisasi dan kas masuk dan keluar dan dapat kasih saran halaman front page.....	31
Tabel IV.13. Form login admin keuangan dan ketua DKM	66
Tabel IV.14. Form input data kas masuk atau keluar	67
Tabel IV.15. Form ganti kata sandi.....	68
Tabel IV.16. Form tambah rancangan anggaran pembangunan	68
Tabel IV.17. Publikasi web.....	69
Tabel IV.18. Spesifikasi Hardware	70
Tabel IV.19. Spesifikasi Software	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1. Dokumen Sistem berjalan keluaran	78
Lampiran A.2. Dokumen Sistem berjalan Masukan	79
Lampiran B.1. Dokumen Sistem usulan keluaran.....	80
Lampiran C.1. Bukti Hasil Plagiarisme.....	80



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi yaitu meliputi perangkat keras, lunak untuk menjalankan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data misalnya menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data, segala jenis teknologi yang mampu memproses atau mengirim informasi dalam bentuk elektronik, seperangkat alat mempermudah penataan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemroses data, informasi dan komunikasi, dan memecahkan masalah, membuka kreatifitas, meningkat efektifitas serta efisien dalam melakukan pekerjaan[1].

Sehingga peran teknologi saat ini sangat membantu dan memudahkan dalam mengambil keputusan, serta pekerjaan. Serta peran Masjid bukan sekedar tempat ibadah, kehidupan spritual, sosial, dan kultural umat Islam. Keberadaan masjid dapat dipandang sebagai salah satu perwujudan dari eksistensi dan aspirasi umat Islam, khususnya sebagai sarana peribadatan yang menduduki fungsi sentral dalam kehidupan bermasyarakat[2].

Sehingga penulis melakukan penelitian di Masjid Al-Mustaqim yang diharapkan mampu tercipta sesuatu sistem informasi yang berguna dan bermanfaat, dampak buruk yang dialami sekarang ialah sistem belum terkomputerisasi, kemungkinan data hilang, informasi tidak setiap saat diterima oleh warga sekitar, menimbulkan pemikiran negatif karena kurang transparansi. Maka dari itu penulis membuat aplikasi berbasis *website* manajemen dan pengelolaan keuangan kas masjid

mampu mengatasi masalah tersebut, serta aplikasi mudah digunakan, dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya aplikasi ini, baik input, hapus dan ubah data, dapat kita ketahui riwayat data tersebut, serta dalam menerima informasi tidak hanya dari aplikasi *messenger* ataupun saat shalat jum'at, namun dengan aplikasi berbasis *website* ini mampu memberikan informasi yang kapan saja bisa dilihat. Informasi yang diberikan bukan hanya keuangan melainkan kegiatan masjid, sejarah Masjid Al-Mustaqim, struktur organisasi, dan tempat saran.

1.2. Identifikasi Masalah

Belum adanya sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat melakukan pengelolaan keuangan di masjid Al-Mustaqim, baik itu kegiatan masjid Al-Mustaqim, serta memberikan informasi terkini seputar pemasukan/pengeluaran keuangan dan status pengerjaan pembangunan Masjid Al-Mustaqim. Dengan adanya sistem ini dapat menjadi solusi dalam menyampaikan informasi.

1.3. Perumusan Masalah

Perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana agar warga sekitar bisa mudah mendapatkan informasi seputar kegiatan, keuangan di Masjid Al-mustaqim ?
2. Bagaimana agar pengurus Masjid Al-Mustaqim dapat mempermudah mengelola data keuangan, membuat laporan, membuat kegiatan Masjid dan memperbaharui status *progress* pembangunan ?

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dan Tujuan dengan sebagai berikut:

1. Dengan dibuatkan Aplikasi berbasis *website* , warga dapat menerima dan mencari informasi keuangan dan kegiatan di Masjid Al-Mustaqim serta bisa diakses dimana saja.
2. Agar admin pengurus mudah dalam mengolah data keuangan, membuat laporan, membuat kegiatan di Masjid-Almustaqim serta memperbaharui status *progress* pembangunan yaitu dengan membuat sebuah Aplikasi Berbasis *website* sehingga admin bisa akses di mana saja.

Tujuannya ialah untuk melengkapi salah satu syarat yang telah ditentukan dalam mencapai kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi pada Universitas Nusa Mandiri.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Identifikasi Permasalahan

A. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan meninjau langsung di Masjid Al-Mustaqim yang ber-alamat Perum Depsos, RT 009 RW 008 Telaga Asih, Cikarang Barat, Kabupaten Bekasi 17520, dengan periode waktu 2 bulan.

B. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung tatap muka dengan pengurus Masjid Al-Mustaqim yaitu Bapak Eko Saputro, waktu dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2021.



C. Studi Pustaka

Salah satu metode penelitian yaitu studi Pustaka yang dilakukan dengan mencari informasi yang diperoleh dari jurnal-jurnal, artikel, internet dan buku-buku yang dijadikan sebagai sumber referensi penulisan.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

Agile Software Development juga dapat diartikan sekelompok metodologi pengembangan *software* yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun[3].

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Agile Developments software* dengan menggunakan model *scrum* .adapun tahapan-tahapan *scrum* :

A. Back log

Menyusun rincian prioritas pada fitur-fitur yang akan dibangun pada sistem manajemen dan pengelolaan kas masjid.

B. *Sprint*

Menyusun kegiatan yang akan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan *backlog* dengan durasi realisasi selama 30 hari.

C. *Scrum meeting*

Menyelenggarakan rapat dengan pengurus yang ikut serta untuk memberikan saran dan masukan ,apa saja yang dibutuhkan dalam sistem tersebut untuk mencapai tujuan.

D. *Demos*

Menunjukan fitur-fitur aplikasi yang telah dihasilkan untuk dievaluasi dengan waktu yang telah ditentukan.

1.6. Ruang Lingkup

Penulis kali hanya akan membatasi ruang lingkup pembahasan bagaimana cara mengatasi/mengurangi dampak buruk yang terjadi dengan sistem yang belum terkomputerisasi menjadi komputerisasi. Dengan membuat suatu sistem aplikasi berbasis *website* untuk manajemen dan pengelolaan kas masjid. Sehingga informasi yang disampaikan aktual dan terkini, serta menjadi daya tarik pembaca / penerima informasi. Didalam aplikasi tersebut memiliki fitur seperti tambah kegiatan, tambah pemasukan/pengeluaran, membuat laporan, *update status progress* pembangunan masjid, menu kotak saran, riwayat hapus dan *restore data*

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Penggunaan internet saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi di dunia maya dan aplikasi saat ini sudah banyak berbagai macam penggunaan diantaranya untuk pendukung dalam bidang pendidikan, keagamaan, pemerintahan, industri, Kesehatan dan masih banyak yang lainnya. Para pengguna internet pasti sudah tidak asing lagi dengan istilah *android* maupun *website*.

A. Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di internet [4]. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format. *Website* bisa dibilang sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak (animasi), suara atau gabungan dari semua.

Halaman-halaman dari *website* akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki. Dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan sekumpulan halaman yang berisikan informasi dalam bentuk digital yang tersebar dalam beberapa komputer server yang saling terhubung melalui jaringan internet.

Jenis *website* berdasarkan sifatnya yaitu *Website* dinamis adalah sebuah *website* yang menyediakan konten atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat [5]. Contoh *website* dinamis adalah *website* berita (www.kompas.com, www.detik.com).

Website statis adalah *website* yang kontennya sangat jarang diubah. Contoh *website* statis adalah web profil organisasi. untuk menjalankan *website*, pertama harus dibutuhkan koneksi internet yang bias diakses oleh publik atau seluruh perangkat yang terkoneksi ke internet, kedua yaitu server dari sebuah *website*, yang biasa disebut *web server* [6].

B. Database

Database adalah himpunan dari data yang disimpan ke dalam komputer yang tujuannya agar data tersebut dapat diolah atau dimanipulasi kembali menggunakan query atau dapat menggunakan *software* untuk mengelola data tersebut [7].

C. Bahasa Pemrograman

1. PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)

Php adalah skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam html. Php banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis. Php dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS. PHP atau *PHP Hypertext Preprocessor* adalah sebuah bahasa *script* berbasis *server (server-side)* yang mampu mem-parsing kode php dari kode web dengan ekstensi .php, sehingga menghasilkan tampilan *website* yang dinamis di sisi *client (browser)* [8].

2. Javascript

JavaScript adalah Bahasa pemrograman web yang bersifat *Client Side Programming Language*. *Client Side Programming Language* adalah tipe Bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh client. Aplikasi client yang

dimaksud merujuk kepada *web browser* seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera Mini dan sebagainya [9].

3. CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS *Cascading Style Sheet* yang artinya gaya menata halaman bertingkat, yaitu setiap satu elemen telah diformat dan mempunyai anak dan telah diformat, maka anak dari element tersebut mengikuti format induknya secara otomatis [10].

4. HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* adalah Bahasa yang digunakan untuk membuat tampilan web. Suatu halaman website yang terlihat indah dengan berbagai gambar, tulisan, suara/lagu, video, dan sebagainya [11].

D. Framework

Framework adalah kerangka kerja untuk mengembangkan aplikasi berbasis *website* maupun *desktop*. Kerangka kerja disini sangat membantu *developer* dalam menuliskan sebuah dengan lebih terstruktur dan tersusun rapi. Didalam *framework* itu sendiri memiliki konsep MVC singkatan dari *model*, *view*, *controller* [12].

E. UML (*Unified Modeling Language*)

UML adalah Suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan *system* berorientasi objek. UML juga dapat didefinisikan sebagai Bahasa suatu Bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian *system*, atau dikenal juga sebagai Bahasa standar penulisan *blueprint* sebuah *software*. *Unified Modeling language* merupakan satu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah *system software* yang terkait dengan objek [13].

Untuk menguasai UML, cukup dua hal yang harus kita perhatikan menurut [14] ialah :

1. Menguasai pembuatan diagram UML
2. Menguasai langkah-langkah dalam Analisa dan pengembangan dengan UML

UML(*Unified Modeling Language*) menyediakan 10 macam diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek, yaitu :

1. *Use case diagram* Usecase diagram untuk memodelkan proses bisnis
2. *Conceptual diagram* untuk memodelkan konsep-konsep yang ada di dalam aplikasi
3. *Sequence diagram* untuk memodelkan pengiriman pesan antar objek
4. *Collaboration Diagram* untuk memodelkan interaksi antar objek
5. *State diagram* untuk memodelkan perilaku objek didalam sistem
6. *Activity Diagram* untuk memodelkan perilaku *use case* dan objek di dalam sistem
7. *Class Diagram* untuk memodelkan struktur kelas
8. *Object Diagram* untuk memodelkan struktur objek
9. *Component Diagram* untuk memodelkan komponen objek
10. *Deployment Diagram* untuk memodelkan distribusi aplikasi

Namun yang paling sering digunakan dalam pembangunan aplikasi berorientasi objek, yaitu *use case diagram*, *sequence diagram*, *collaboration diagram* dan *class diagram*.

2.2. Penelitian Terkait

Pada bagian ini akan dicantumkan beberapa penelitian yang terkait pembahasan oleh peneliti terdahulu sehingga dapat dijadikan bahan perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan pada penelitian terdahulu dapat diketahui perbedaan tiap masing-masing penelitian. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu.

Tabel II.1

Penelitian Terkait

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rancang bangun sistem informasi administrasi pengelolaan dana masjid berbasis web (studi kasus : masjid al-muttaqin)[15]	Menghasilkan sistem informasi administrasi pengelolaan dana kas masjid berbasis web yang dikelola secara online	Subjek yang diteliti	Metode
2.	Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Keuangan Masjid Menggunakan Metode Incremental [16]	Menghasilkan sebuah sistem keuangan berbasis <i>website</i> yang dapat membantu pengelolaan	Subjek yang diteliti	Metode

3.	Pengembangan Aplikasi E-DUK Dalam Pengelolaan SDM Menggunakan Metode Agile Development [17]	Dengan menggunakan metode agile membutuhkan waktu yang singkat untuk pengembangan aplikasi	Metode	Subjek yang diteliti
----	---	--	--------	----------------------



BAB III

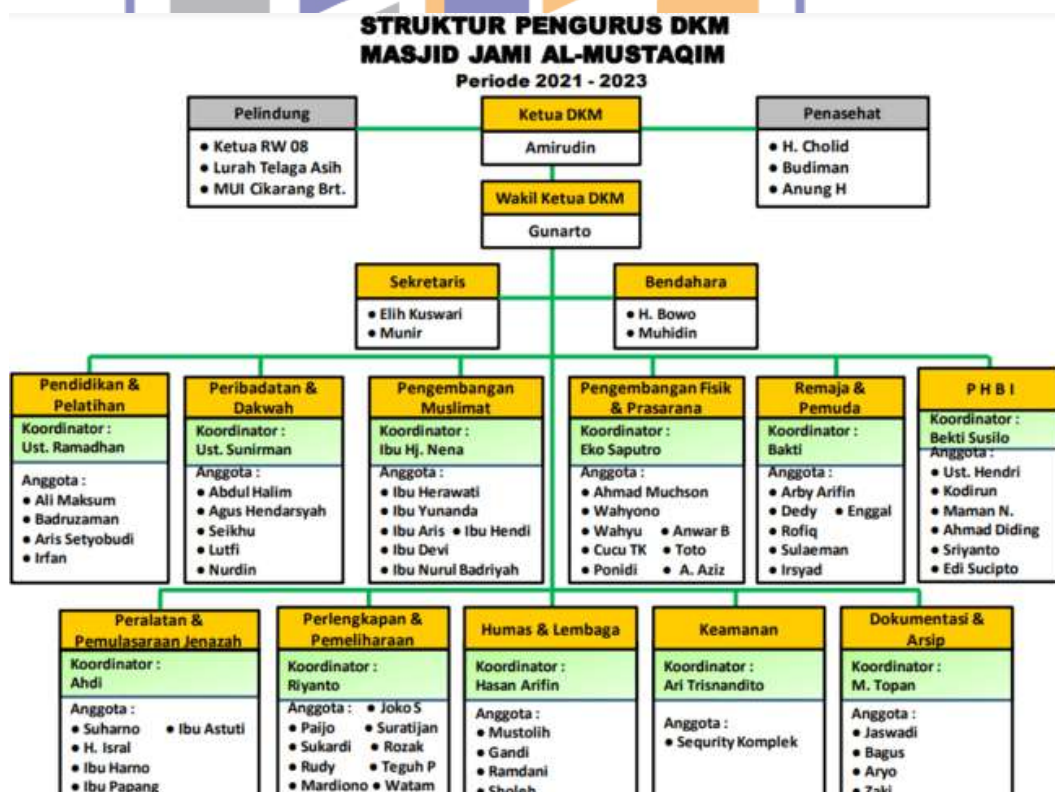
ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1. Tinjauan Institusi /Perusahaan

3.1.1. Sejarah Institusi / Perusahaan

Masjid Al-Mustaqim yang dibangun pada tahun 1900. merupakan kategori Masjid umum yang beralamat di Perumahan Depsos RT RW 08 Telaga Asih Jawa Barat. Masjid Al-Mustaqim dengan status tanah SHM. Masjid Al-Mustaqim memiliki jamaah >200 orang.

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi



Gambar III.1 Struktur Organisasi

Fungsi Struktur Organisasi dengan sebagai berikut :

1. Pelindung bertanggung jawab sebagai ketua RW / mengayomi, melindungi warga.
2. Ketua DKM bertanggung jawab secara umum serta sebagai penentu kebijakan.
3. Wakil Ketua DKM membantu semua tugas-tugas ketua dan menggantikan jika ketua berhalangan.
4. Sekretaris mengarahkan, mengawasi dan mendorong pengurus dalam menjalankan tugas
5. Bendahara bertanggung jawab terhadap keuangan masjid.
6. Pendidikan & Pelatihan bertanggung jawab atas Pendidikan dan peribadatan yang akan dikembangkan.
7. Pengembangan Fisik & Prasarana bertanggung jawab terhadap pengembangan fisik dan sarana masjid seperti perbaikan fasilitas.
8. Remaja & Pemuda bertanggung jawab segala bentuk pembinaan dan pengembangan remaja masjid, termasuk pengkaderan dan kegiatan-kegiatannya.
9. PHBI (Peringatan Hari Besar) bertanggung jawab mengatur acara jika ada peringatan hari besar.
10. Peralatan & Pemulasaraan Jenazah bertanggung jawab untuk mempersiapkan tempat dan peralatan untuk mengurus jenazah.
11. Perlengkapan & Pemeliharaan bertanggung jawab terhadap pengadaan barang-barang dan pemeliharaan fasilitas.
12. Humas & Lembaga bertanggung jawab atas partisipasi jamaah terhadap segala bentuk kegiatan masjid.
13. Keamanan bertugas mengamankan lingkungan sekitar dan masjid.
14. Dokumentasi & Arsip bertugas sebagai dokumentasi setiap kegiatan masjid dan mengelola arsip-arsip dokumen.

15. Pengembangan Muslimat bertanggung jawab segala bentuk pembinaan dan pengembangan khususnya terhadap kaum perempuan.

3.2. Proses Bisnis Sistem

Pada Masjid Al-Mustaqim prosedur sistem berjalan merupakan tahapan-tahapan kegiatan dalam melakukan aktifitas dan rutinitas kegiatan. Adapun prosedur sistem berjalan yang diterapkan pada masjid Al-Mustaqim terbagi menjadi beberapa tahapan, tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. Penerimaan Dana

Dana yang diterima dari penyumbang akan dialokasikan sesuai jenis kas nya dan penyumbang akan mendapatkan bukti berupa kwitansi. Pengurus akan mencatat dibuku besar lalu akan dipindahkan ke excel sesuai tanggal diterima, jenis kas, nominal dan keterangan.

2. Pengeluaran Dana

Dana yang sudah dimasuk sesuai jenis kasnya akan dialokasikan sesuai jenis kebutuhan, baik pembangunan, santunan dan kegiatan lainnya. setiap dana yang keluar pengurus akan memasukan data di excel sesuai tanggal keluar, jenis kas, nominal serta bukti.

3. Laporan

Dana yang sudah masuk dan keluar diexcel sesuai jenis kasnya akan disampaikan ketika solat jumat serta kegiatan masjid lainnya.

4. Pembangunan Masjid

Pada tahap ini, pengurus masjid membuat rancangan anggaran pembangunan sesuai dengan kebutuhan dan keperluan masjid, Sehingga dari semua kebutuhan

dan keperluan dapat diketahui total anggaranya. Rancangan anggaran pembangunan hanya dibuat melalui *Microsoft word* dan informasi perkembangan pembangunan disampaikan saat solat jumat ataupun kegiatan lainnya.

3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan

Spesifikasi dokumen masukan menguraikan tentang dokumen-dokumen yang didapat dari extern masjid Adapun dokumen masukan tersebut akan diuraikan menjadi spesifikasi dokumen masukan di bawah ini.

1. Nama Dokumen : Kwitansi
 - Fungsi : Sebagai informasi penerimaan
 - Sumber : Penyumbang
 - Tujuan : Untuk kepentingan masjid
 - Frekuensi : Setiap kali ada dana masuk / keluar
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 lembar
 - Bentuk : Lampiran A-1
2. Nama Dokumen : Buku Besar
 - Fungsi : Buku Rekap dana keluar dan masuk
 - Sumber : Penyumbang
 - Tujuan : mencatat data sementara sebelum di input di excel
 - Frekuensi : Setiap kali ada dana masuk dan keluar
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 Buku

Bentuk : Lampiran A-2



BAB IV

RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

4.1. Analisa Kebutuhan Software

A. Tahapan Analisis

Halaman admin keuangan :

- A1. dapat login, ganti kata sandi dan *logout*.
- A2. dapat Input, hapus data kas masuk dan keluar.
- A3. dapat membuat laporan kas masuk dan keluar.
- A4. dapat melihat dan hapus data kotak saran.

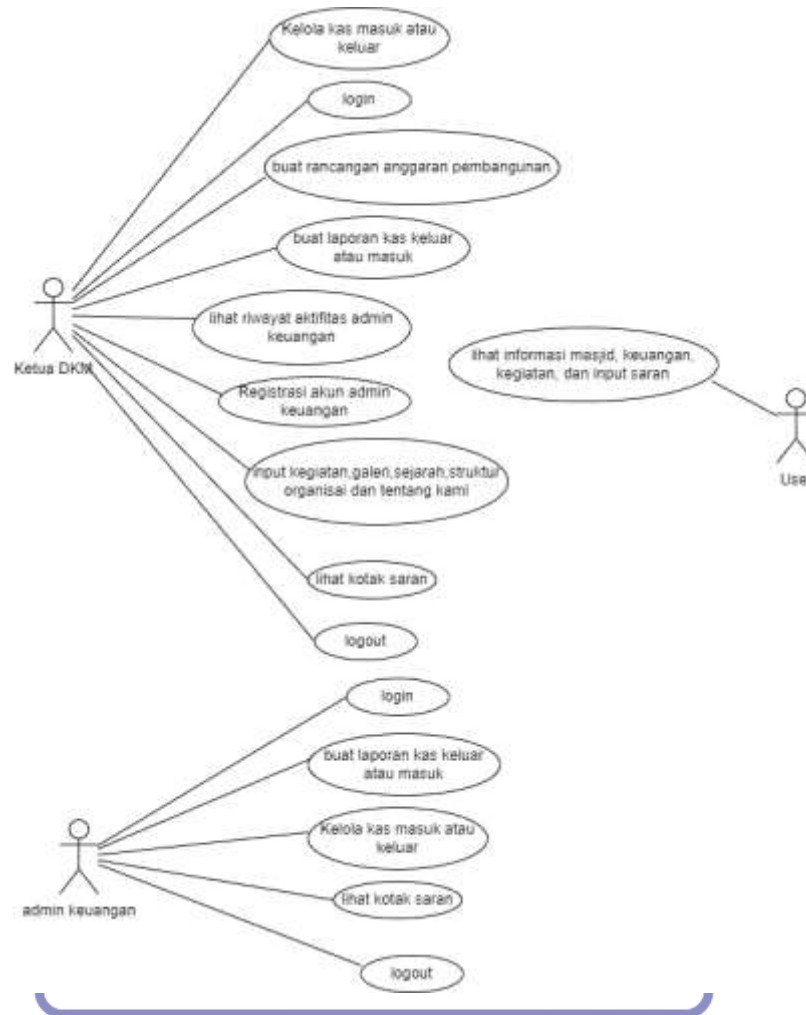
Halaman Ketua DKM :

- B1. dapat login, ganti kata sandi dan *logout*.
- B2. dapat input, hapus, edit, *restore* data kas masuk dan keluar.
- B3. dapat membuat laporan kas masuk dan keluar.
- B4. dapat melihat riwayat aktifitas user.
- B5. dapat registrasi user baru.
- B6. dapat membuat rancangan anggaran pembangunan, update status pembangunan.
- B7. dapat menambahkan kegiatan, galeri, sejarah, struktur organisasi dan tentang kami.

Halaman *Front-Page*

- C1. Warga dapat melihat informasi, galeri, sejarah, struktur organisasi dan kas masuk dan keluar dan dapat kasih saran.

B. Use Case Diagram



Gambar IV.1 Usecase diagram

Deskripsi use case diagram login, ganti kata sandi dan logout halaman admin keuangan :

Tabel IV.1

Deskripsi use case diagram login, ganti kata sandi dan logout halaman admin keuangan

Use case name	<i>Login, ganti kata sandi dan logout</i>
Requirements	A1
Goal	Admin keuangan dapat <i>login</i> , ganti kata sandi dan <i>logout</i>
Pre-Conditions	Admin keuangan telah isi formulir atau menu
Post-Conditions	Sistem akan memberitahu gagal atau berhasil
Failed Conditions	salah memasukan username dan password, formulir tidak di isi
Primary Actors	Admin keuangan
Main Flow / Basic Path	1. melakukan login isi username dan password 2. jika ingin ganti kata sandi pilih menu profil lalu pilih ganti kata sandi dan isi formulir yang sudah disediakan 3. jika ingin logout pilih dimenu profil lalu pilih <i>logout</i>

Deskripsi use case mengelola data kas masuk dan keluar halaman admin keuangan :

Tabel IV.2

Deskripsi use case mengelola data kas masuk dan keluar halaman admin keuangan

Use case name	Kelola data kas masuk dan keluar
Requirements	A2
Goal	Admin Keuangan dapat berhasil input data kas masuk dan keluar
Pre-Conditions	Admin Keuangan telah isi formulir atau menu input data kas
Post-Conditions	Sistem akan memberitahu jika berhasil atau gagal dalam input data
Failed Conditions	Admin tidak mengisi formulir yang sudah disediakan
Primary Actors	Admin Keuangan
Main Flow / Basic Path	1. Admin Keuangan memilih menu kas 2. Sistem akan menampilkan dua pilihan kas baik keluar dan masuk 3. Admin Keuangan mengisi formulir baik itu kas masuk dan keluar

Deskripsi use case diagram membuat laporan kas masuk atau keluar halaman admin keuangan :

Tabel II.3

Deskripsi use case diagram membuat laporan kas masuk atau keluar halaman admin keuangan

Use case name	buat laporan kas masuk atau keluar halaman user
Requirements	A3
Goal	Admin keuangan dapat berhasil membuat laporan kas masuk atau keluar sesuai tanggal
Pre-Conditions	Admin keuangan telah memilih menu laporan lalu menentukan tanggal
Post-Conditions	Sistem akan menampilkan data sesuai tanggal
Failed Conditions	Data dengan tanggal yang dipilih tidak tersedia
Primary Actors	Admin keuangan
Main Flow / Basic Path	1. Admin keuangan memilih menu laporan 2. Sistem akan menampilkan formulir rentang tanggal 3. Admin keuangan memilih tanggal yang di inginkan 4. Sistem akan menampilkan data sesuai tanggal

Deskripsi use case diagram melihat dan hapus data kotak saran halaman admin keuangan :

Tabel III.4

Use case name	Lihat dan hapus data kotak saran
Requirements	A4
Goal	Admin keuangan dapat melihat dan hapus data kotak saran
Pre-Conditions	Admin keuangan telah memilih menu kotak saran dan memilih data yang dihapus
Post-Conditions	Sistem akan menampilkan data dan berhasil dihapus
Failed Conditions	Data tidak tersedia
Primary Actors	Admin keuangan
Main Flow / Basic Path	1. Admin keuangan memilih menu kotak saran 2. Sistem akan menampilkan data saran 3. Jika admin keuangan ingin menghapus data lalu pilih tombol hapus sesuai data yang ingin dihapus

Deskripsi use case diagram melihat dan hapus data kotak saran halaman admin keuangan

Deskripsi use case diagram admin dapat login, ganti kata sandi dan logout halaman ketua DKM :

Tabel IVV.5

Deskripsi use case diagram admin dapat login, ganti kata sandi dan logout halaman ketua DKM

Use case name	<i>Login, ganti kata sandi dan logout</i>
Requirements	B1
Goal	Ketua DKM dapat <i>login</i> , ganti kata sandi dan <i>logout</i>
Pre-Conditions	Ketua DKM telah isi formulir atau menu
Post-Conditions	Sistem akan memberitahu gagal atau berhasil
Failed Conditions	Ketua DKM salah memasukan username dan password, formulir tidak di isi
Primary Actors	Ketua DKM
Main Flow / Basic Path	4. Ketua DKM melakukan login isi username dan password 5. jika ingin ganti kata sandi pilih menu profil lalu pilih ganti kata sandi dan isi formulir yang sudah disediakan 6. jika ingin logout pilih dimenu profil lalu pilih <i>logout</i>

Deskripsi *use case* admin dapat input, hapus, *edit* dan *restore* data kas masuk dan keluar halaman ketua DKM :

Tabel IV.6

Use case name	Input, hapus, <i>edit</i> dan <i>restore</i> data kas masuk dan keluar
Requirements	B2
Goal	Ketua DKM dapat input, hapus, <i>edit</i> dan <i>restore</i> data kas masuk dan keluar
Pre-Conditions	Ketua DKM telah isi formulir
Post-Conditions	Sistem akan memberitahu gagal atau berhasil
Failed Conditions	Ketua DKM tidak mengisi formulir
Primary Actors	Ketua DKM
Main Flow / Basic Path	1. ketua DKM mengisi formulir input data baik kas masuk dan keluar, 2. ketua DKM memilih data apa yang ingin di ubah, hapus ataupun <i>restore</i> data

Deskripsi use case admin dapat input, hapus, edit dan restore data kas masuk dan keluar halaman ketua DKM

Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat membuat laporan kas masuk dan keluar halaman ketua DKM :

Tabel IV.7

Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat membuat laporan kas masuk dan keluar halaman ketua DKM

Use case name	Membuat laporan kas masuk atau keluar
Requirements	B3
Goal	Ketua DKM dapat berhasil membuat laporan kas masuk atau keluar sesuai tanggal
Pre-Conditions	Ketua DKM telah memilih menu laporan lalu menentukan tanggal
Post-Conditions	Sistem akan menampilkan data sesuai tanggal
Failed Conditions	Data dengan tanggal yang dipilih tidak tersedia
Primary Actors	Ketua DKM
Main Flow / Basic Path	1. Ketua DKM memilih menu laporan 2. Sistem akan menampilkan formulir rentang tanggal 3. Admin memilih tanggal yang diinginkan 4. Sistem akan menampilkan data sesuai tanggal

Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat melihat riwayat aktifitas admin keuangan halaman ketua DKM :

Tabel V.8

Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat melihat riwayat aktifitas admin keuangan halaman ketua DKM

Use case name	lihat riwayat aktifitas user
Requirements	B4
Goal	Ketua DKM dapat melihat riwayat aktifitas admin keuangan terakhir
Pre-Conditions	Ketua DKM telah login, dan pilih menu catatan aktifitas
Post-Conditions	Sistem akan menampilkan data sesuai aktifitas user terakhir
Failed Conditions	Tidak ada riwayat aktifitas admin keuangan
Primary Actors	Ketua DKM
Main Flow / Basic Path	1. Ketua DKM terlebih dahulu login 2. Ketua DKM memilih menu catatan aktifitas 3. Sistem akan menampilkan data catatan aktifitas terakhir user

Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat registrasi admin keuangan baru halaman ketua DKM :

Tabel IV.9

Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat registrasi admin keuangan baru halaman ketua DKM

Use case name	Registrasi akun baru admin keuangan
Requirements	B5
Goal	Ketua DKM dapat registrasi admin keuangan baru
Pre-Conditions	Ketua DKM pilih menu registrasi dan isi formulir
Post-Conditions	Jika data berhasil atau gagal akan muncul notifikasi
Failed Conditions	Bagian formulir ada yang belum di isi
Primary Actors	Ketua DKM
Main Flow / Basic Path	1. Ketua DKM memilih menu registrasi 2. Sistem akan menampilkan formulir lalu admin akan mengisi yang harus di isi

Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat membuat rancangan anggaran pembangunan dan update status pembangunan halaman ketua DKM :

Tabel IV.10

Deskripsi use case diagram ketua DKM dapat membuat rancangan anggaran pembangunan dan update status pembangunan halaman ketua DKM

Use case name	input rancangan anggaran pembangunan dan <i>update</i> status pembangunan
Requirements	B6
Goal	Ketua DKM dapat data rancangan anggaran pembangunan dan <i>update</i> status pembangunan
Pre-Conditions	Ketua DKM mengisi formulir
Post-Conditions	Jika data berhasil disimpan atau gagal akan muncul notifikasi
Failed Conditions	Bagian formulir ada yang belum diisi
Primary Actors	Ketua DKM
Main Flow / Basic Path	1. Ketua DKM memilih menu rancangan anggaran pembangunan 2. sistem akan menampilkan formulir 3. jika data berhasil atau gagal akan muncul notifikasi

Deskripsi Use case diagram ketua DKM dapat menambahkan kegiatan, galeri, sejarah, struktur organisasi dan tentang kami halaman ketua DKM :

Tabel IV.11

Deskripsi Use case diagram ketua DKM dapat menambahkan kegiatan, galeri, sejarah, struktur organisasi dan tentang kami halaman ketua DKM

Use case name	input kegiatan, galeri, sejarah, struktur organisasi dan tentang kami
Requirements	B7
Goal	Ketua DKM dapat berhasil menambahkan data kegiatan, galeri, sejarah, struktur organisasi dan tentang kami
Pre-Conditions	Ketua DKM mengisi formulir
Post-Conditions	Jika data berhasil disimpan atau gagal akan muncul notifikasi
Failed Conditions	Bagian formulir ada yang belum di isi
Primary Actors	Ketua DKM
Main Flow / Basic Path	1. ketua DKM memilih menu konten dan 2. sistem akan menampilkan formulir 3. jika sudah berhasil di isi, lalu simpan 4. sistem akan menampilkan pesan jika berhasil disimpan atau gagal simpan

Deskripsi *use case* diagram user dapat melihat informasi, galeri, sejarah, struktur organisasi dan kas masuk dan keluar dan dapat kasih saran halaman *front page* :

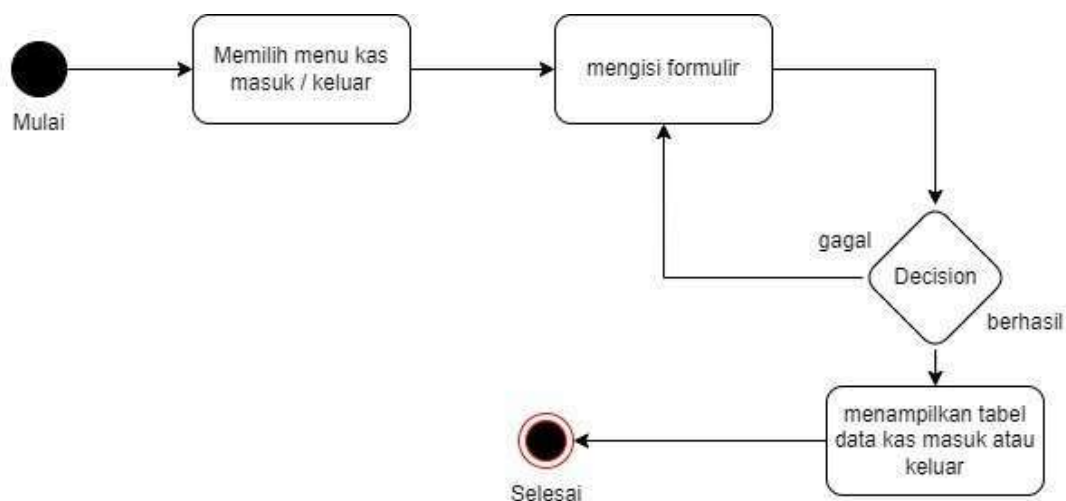
Tabel IV.12

Deskripsi use case diagram user dapat melihat informasi, galeri, sejarah, struktur organisasi dan kas masuk dan keluar dan dapat kasih saran halaman front page

Use case name	dapat melihat informasi, galeri, sejarah, struktur organisasi dan kas masuk dan keluar dan dapat kasih saran
Requirements	C1
Goal	Agar dapat menerima informasi aktual dan terbuka
Pre-Conditions	Akses halaman situs <i>website</i> masjid
Post-Conditions	Sistem akan menampilkan informasi
Failed Conditions	Bagian formulir kotak saran ada yang belum di isi
Primary Actors	User
Main Flow / Basic Path	1. Warga mengakses halaman website masjid melalui browser 2. sistem akan menampilkan informasi

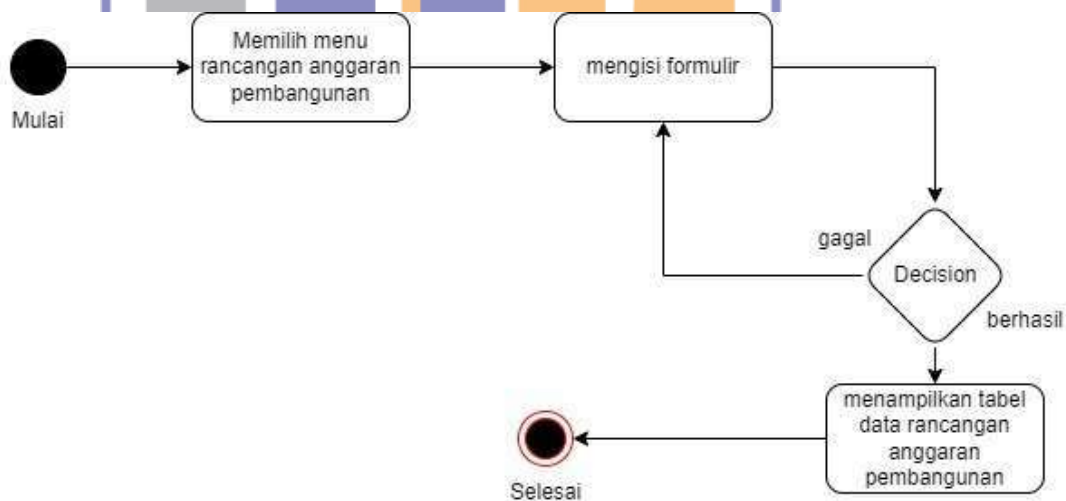
C. Activity Diagram

1. Activity Diagram Mengelola data kas Masuk dan Keluar



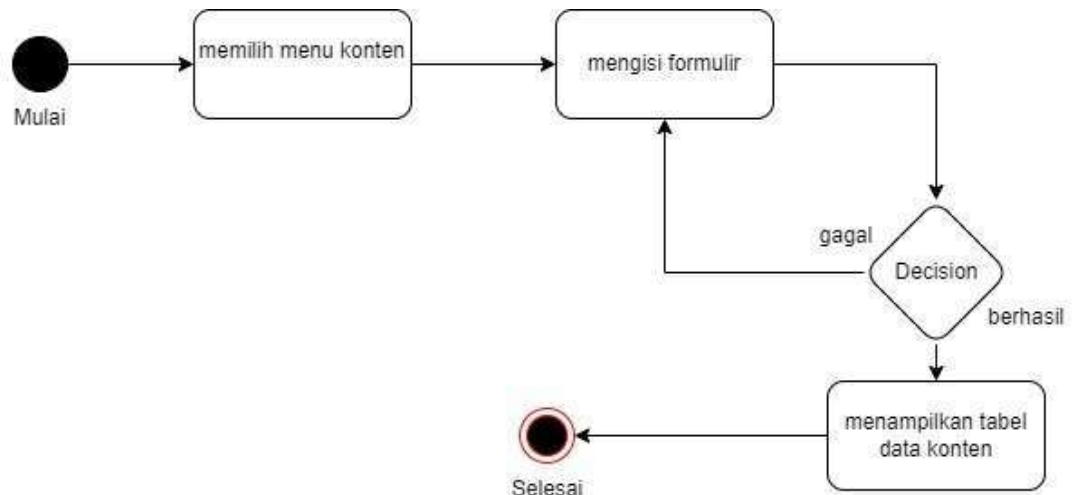
Gambar II.2 Activity diagram mengelola data kas masuk dan keluar

2. Activity Diagram input rancangan anggaran pembangunan



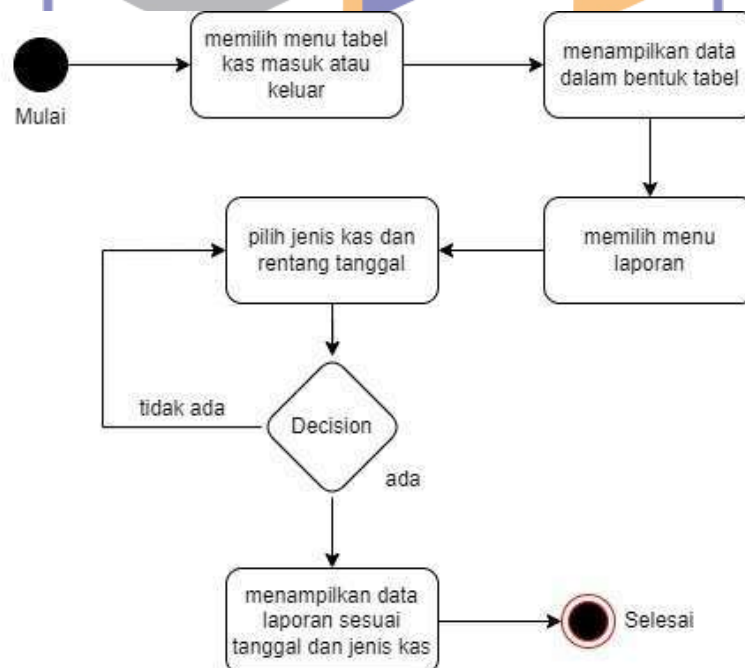
Gambar III.3 Activity Diagram input rancangan anggaran pembangunan

3. Activity diagram input kegiatan, sejarah, struktur organisasi dan tentang kami



Gambar IIV.4 Activity diagram input kegiatan, sejarah, struktur organisasi dan tentang kami

4. Activity diagram membuat laporan keuangan kas masuk atau keluar

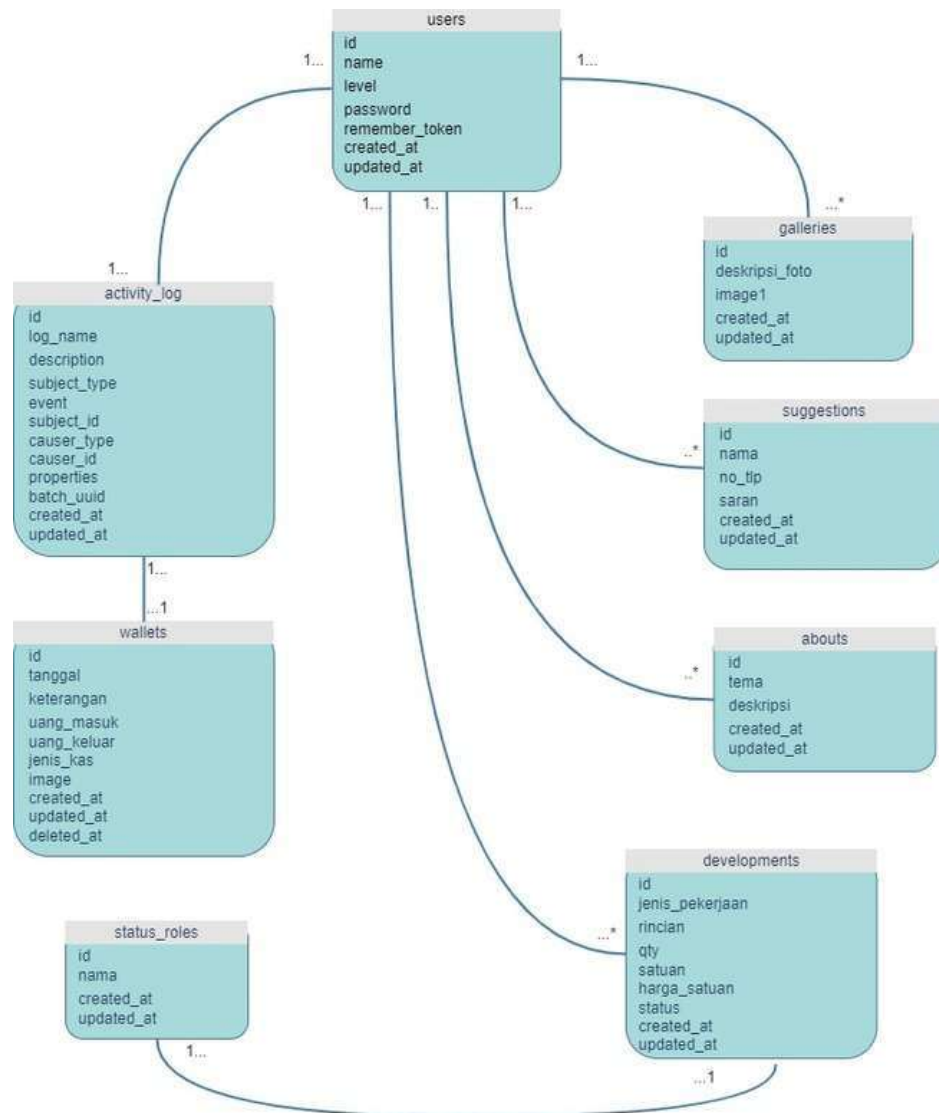


Gambar IV.5 Activity diagram membuat laporan keuangan kas masuk atau keluar

4.2. Desain

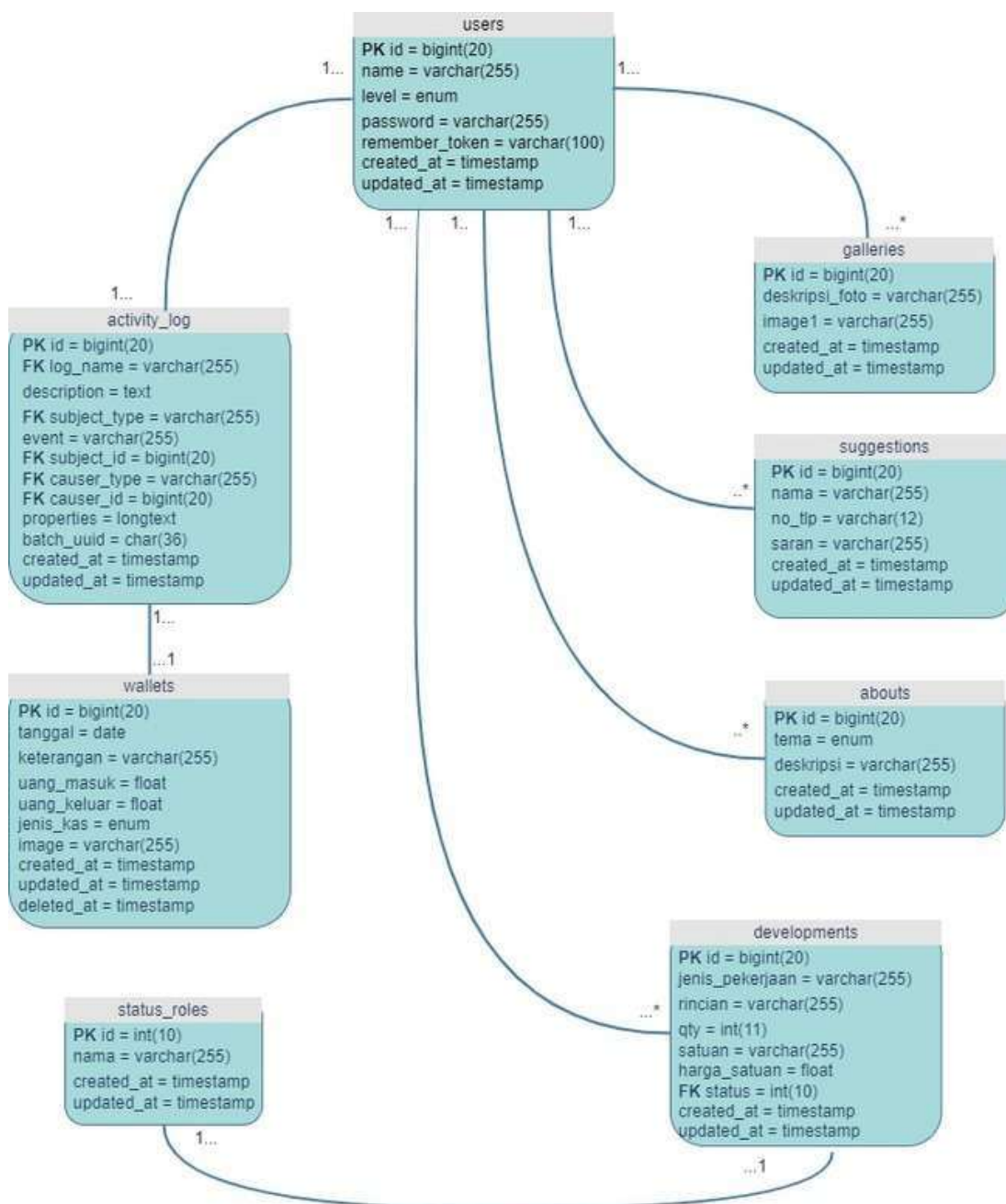
4.2.1. Database

1. Logical Data Model



Gambar IVI.6 Logical Data Model

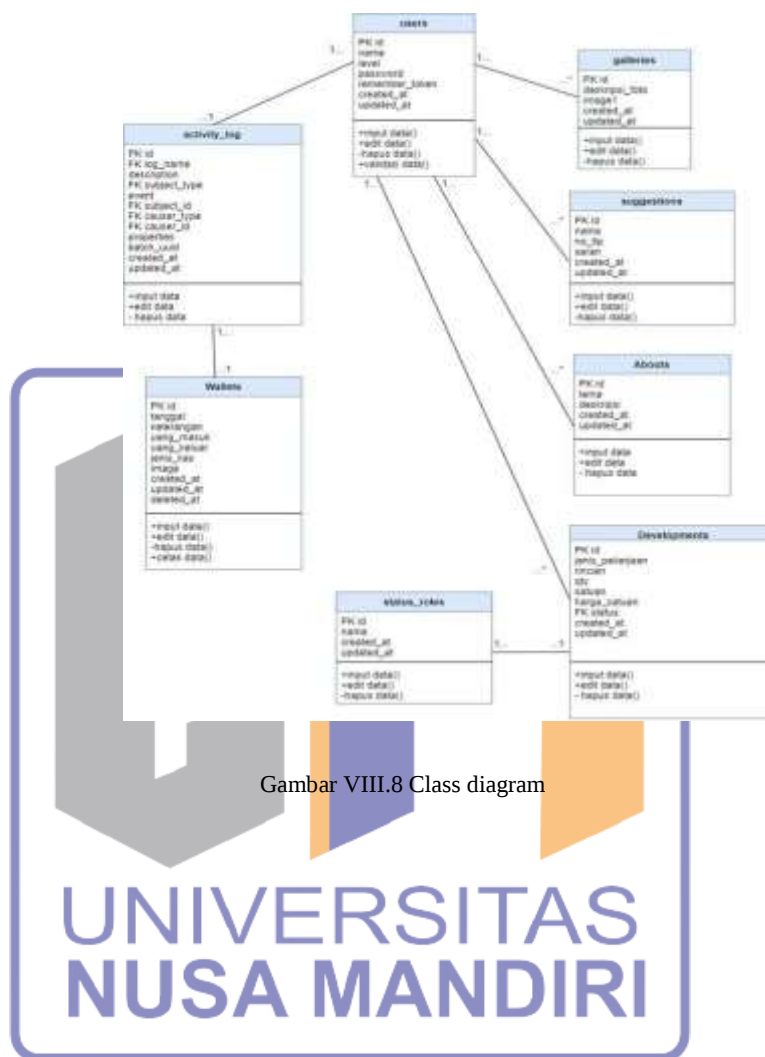
2. Physical Data Model



Gambar IVII.7 Physical Data Model

4.2.2. Software Architecture

A. Class Diagram

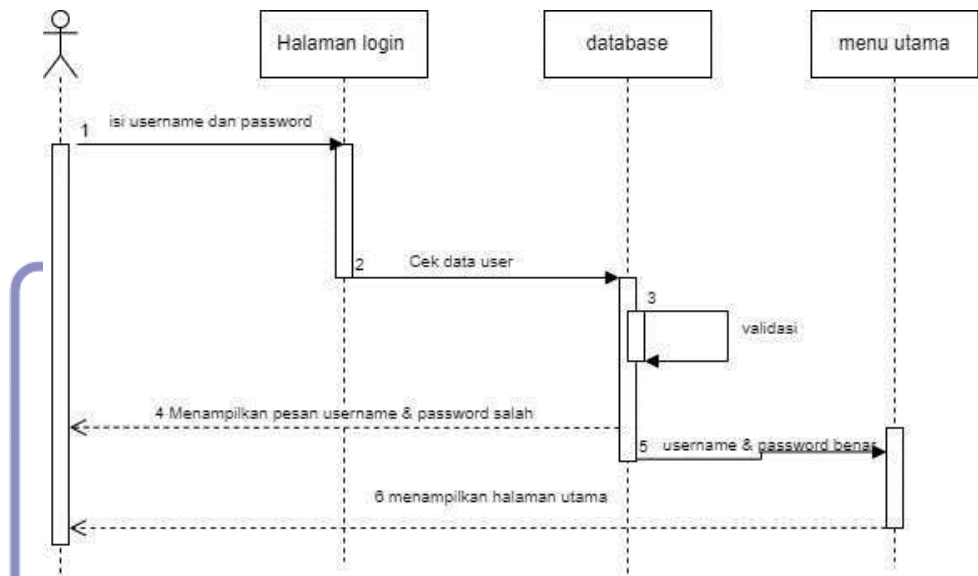


Gambar VIII.8 Class diagram

B. Sequence Diagram

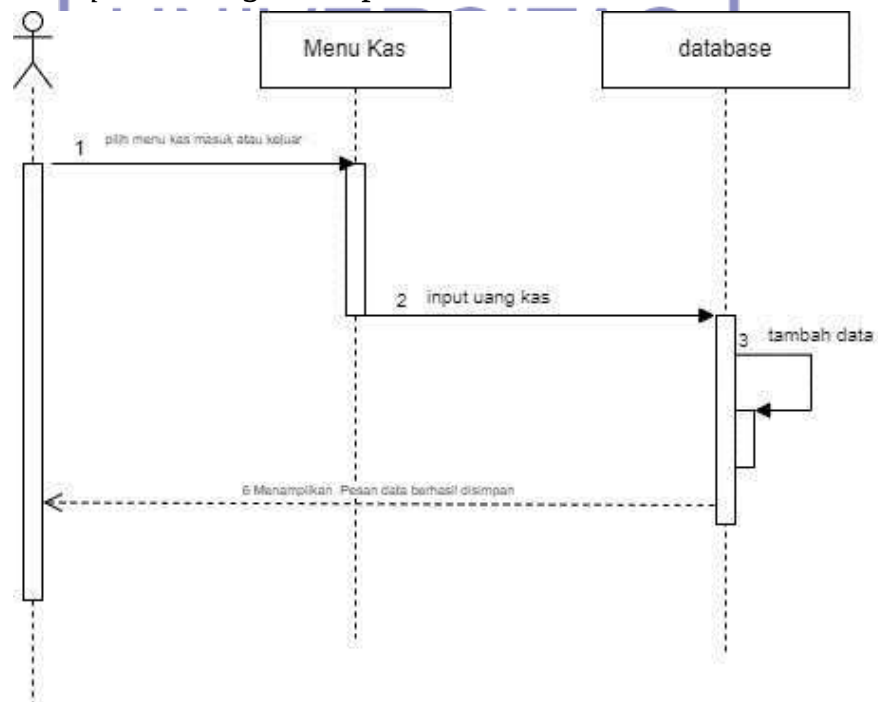
1. Sequence Diagram halaman admin keuangan

a. Sequence diagram login



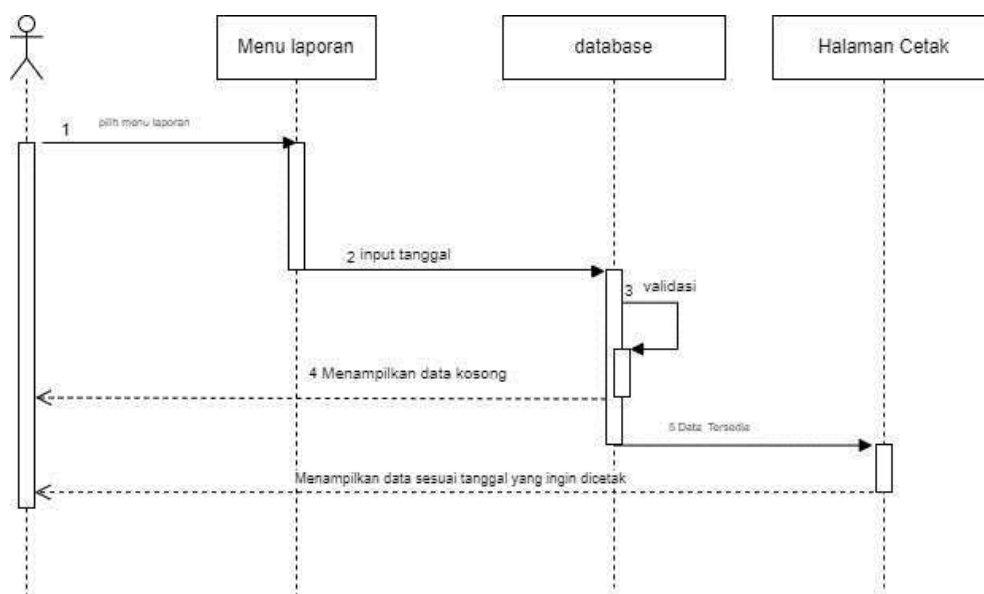
Gambar IV.9 Sequence Diagram halaman admin keuangan

b. Sequence diagram input kas masuk atau keluar



Gambar IV.10 Sequence diagram input kas masuk atau keluar

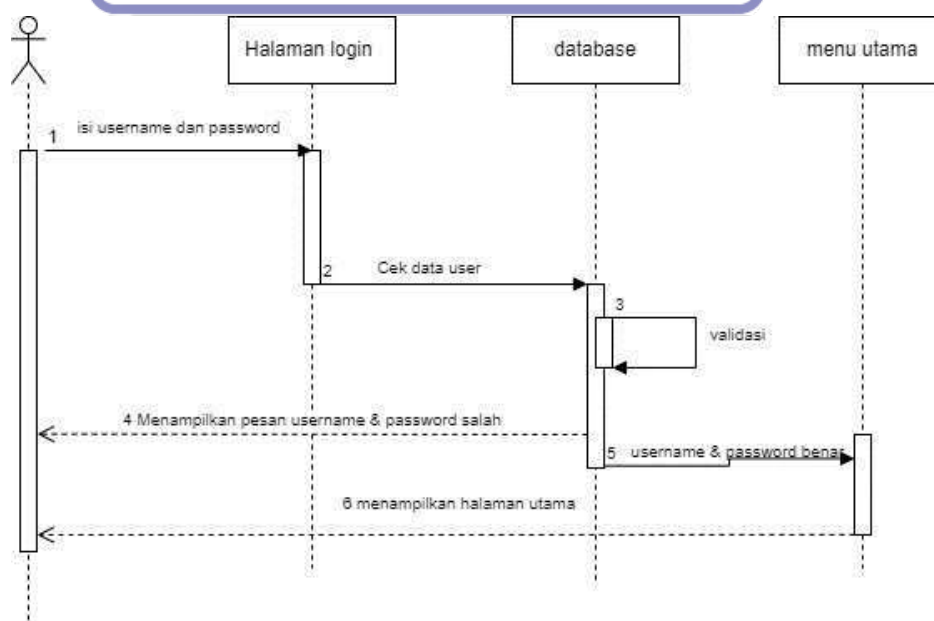
c. *Sequence diagram* membuat laporan kas masuk atau keluar



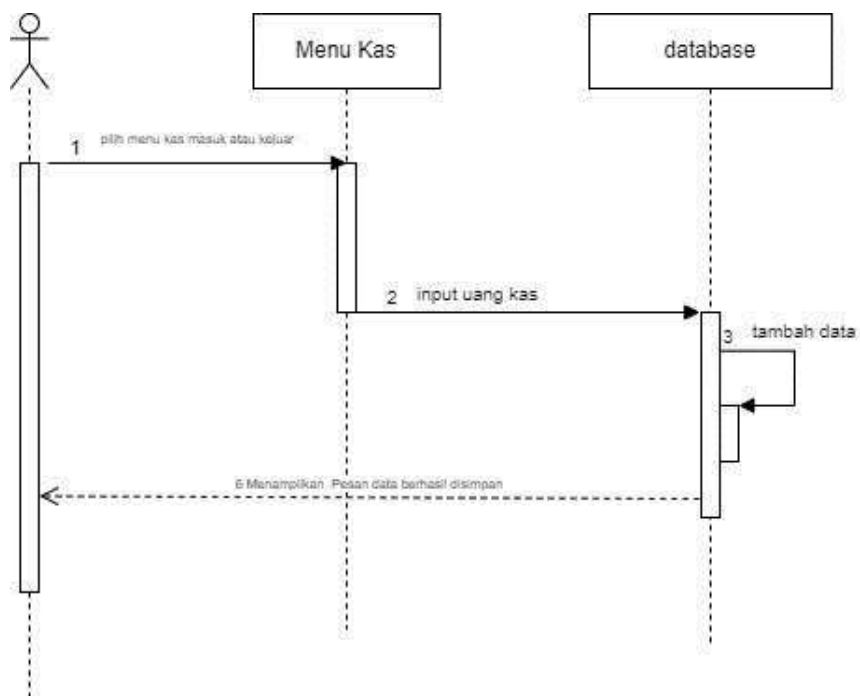
Gambar IV.11 Sequence diagram membuat laporan kas masuk atau keluar

2. Sequence diagram halaman ketua DKM

a. *Sequence diagram* login



Gambar IV.12 Sequence diagram login halaman ketua DKM

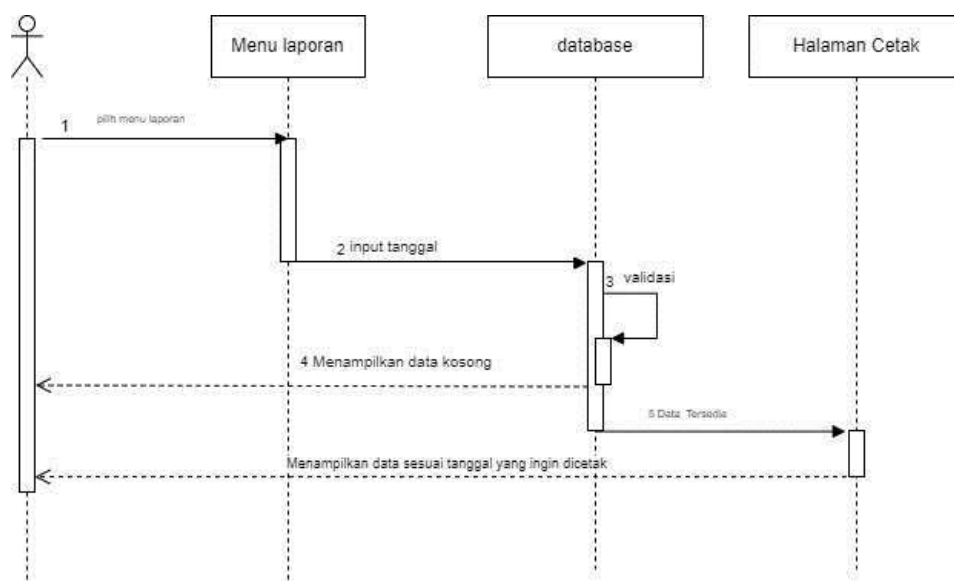


b.
Sequence
diagram
input kas
masuk atau
keluar



Gambar IX.13 Sequence diagram input kas masuk atau keluar halaman ketua DKM

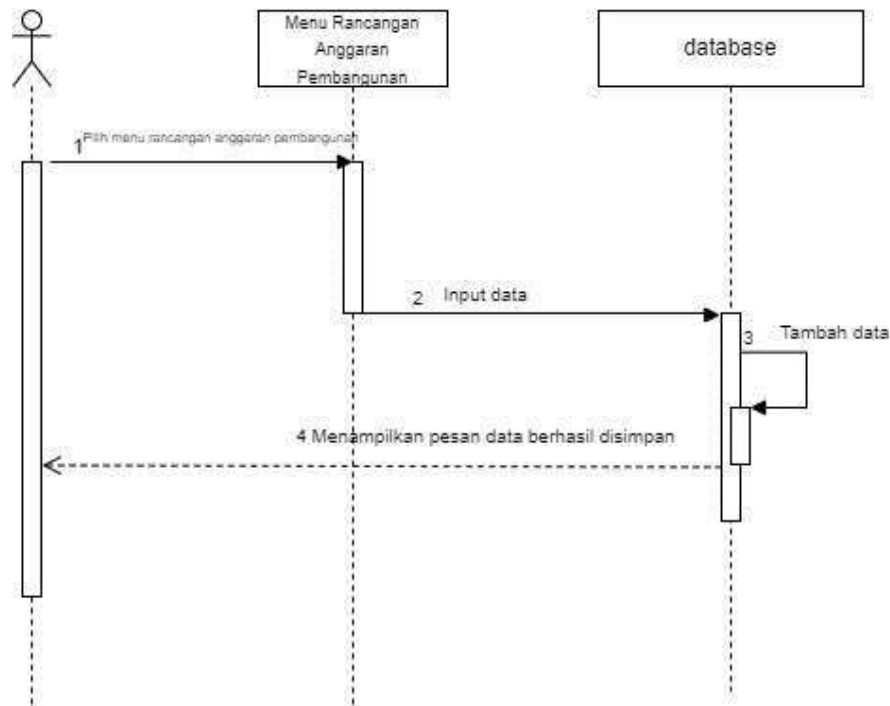
c. Sequence diagram membuat laporan kas masuk atau keluar



Gambar X.14 Sequence diagram membuat laporan kas masuk atau keluar halaman ketua DKM

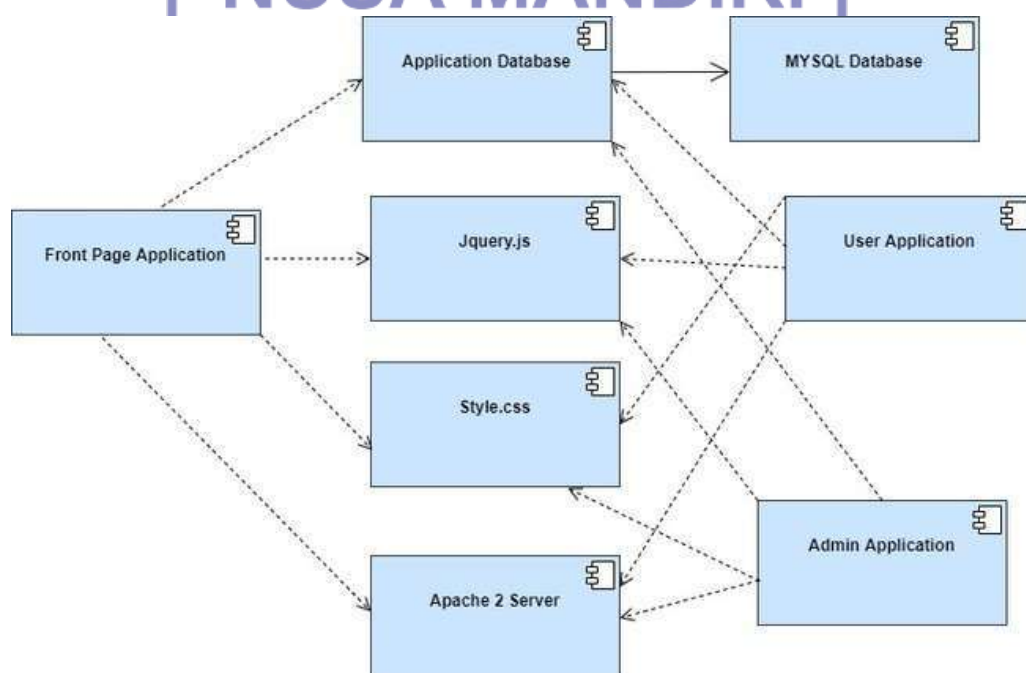


d. *Sequence diagram* input data rancangan anggaran pembangunan



Gambar IV.14 Sequence diagram input data rancangan anggaran pembangunan halaman ketua DKM

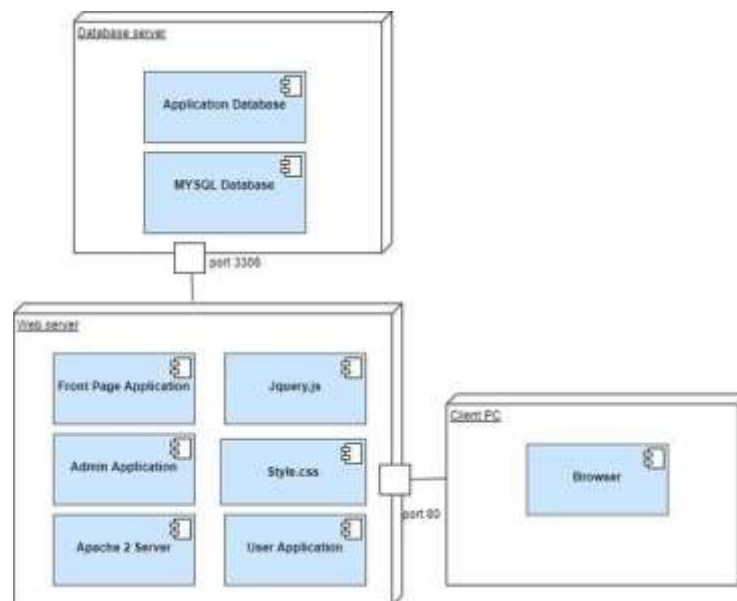
C. Component Diagram



Gambar IV.15 Component Diagram



D. Deployment Diagram

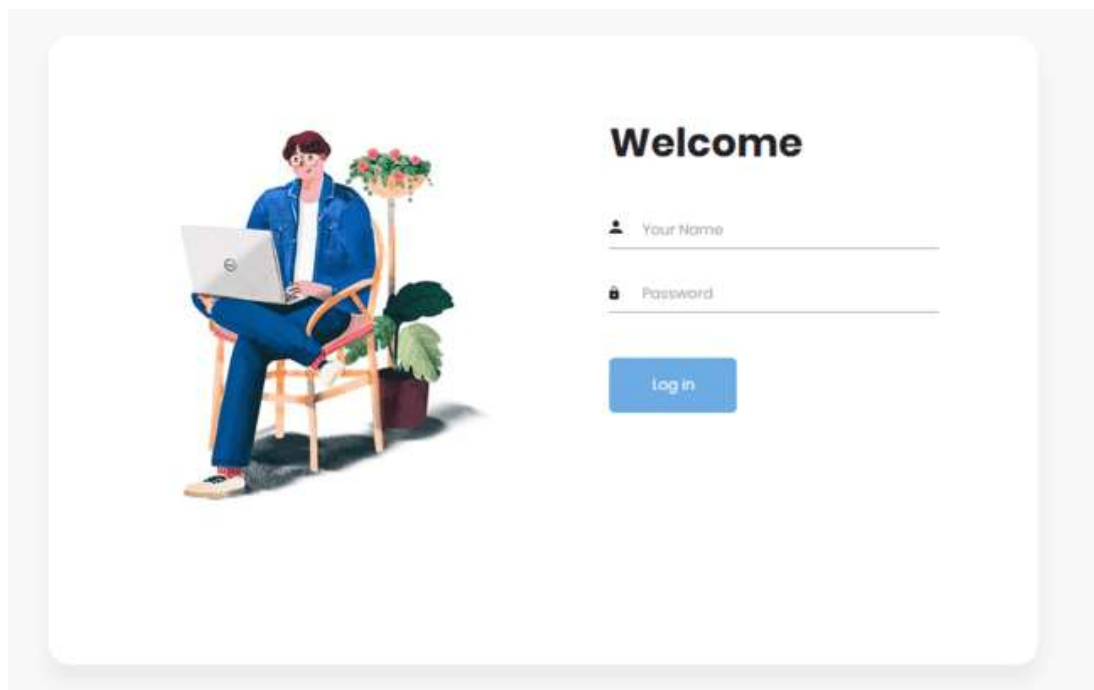


Gambar XI.16 Deployment diagram

4.2.3. User Interface

1. Halaman login ketua DKM dan Admin keuangan

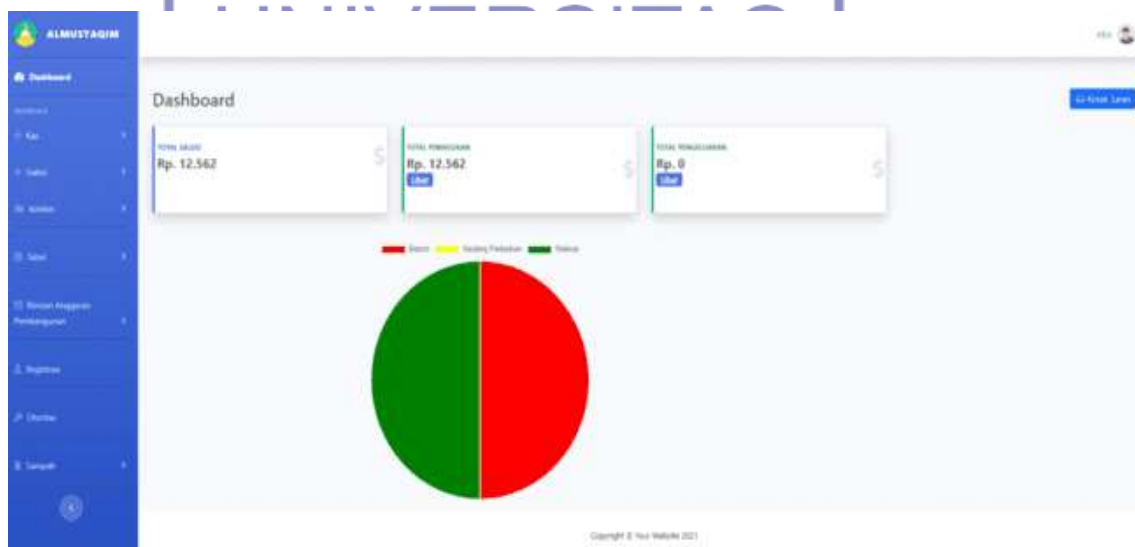
Halaman login ketika masuk kedalam aplikasi pengelolaan keuangan berbasis website.



Gambar IV.17 Halaman login admin dan user

2. Halaman utama ketua DKM

Ketika berhasil login sistem akan mengarahkan ke halaman utama sistem yang berisi informasi dan fitur untuk pengelolaan kas masjid.



Gambar IV.18 Halaman Utama ketua DKM

3. Halaman utama admin keuangan

Ketika berhasil login sistem akan mengarahkan ke halaman utama sistem yang berisi informasi dan fitur untuk pengelolaan kas masjid.

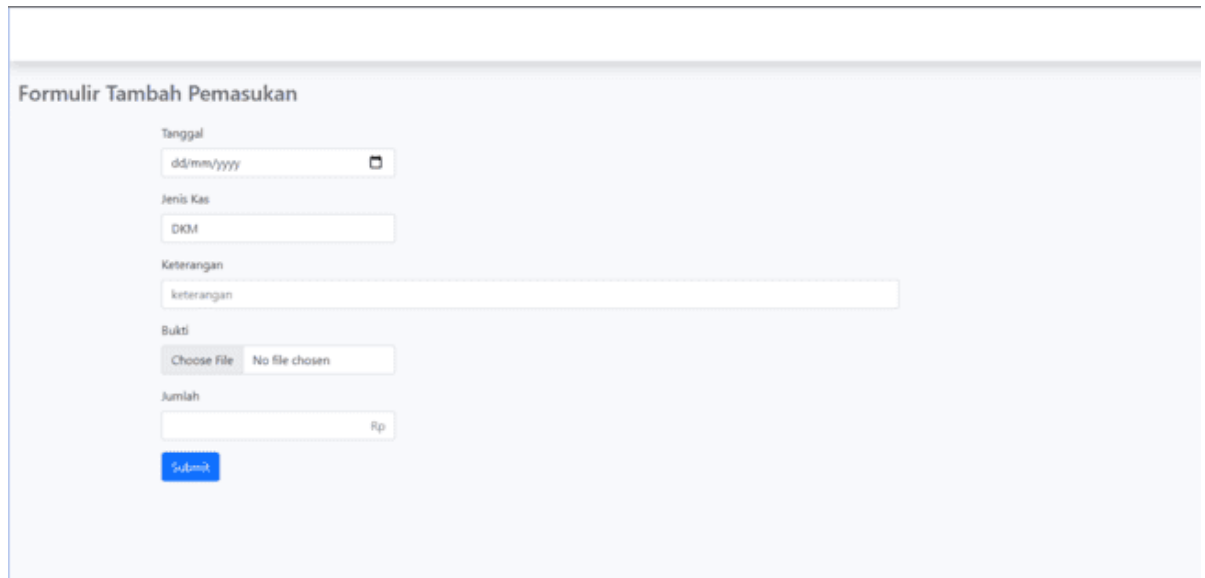


Gambar IV.19 Halaman utama admin keuangan



4. Halaman Formulir tambah kas pemasukan

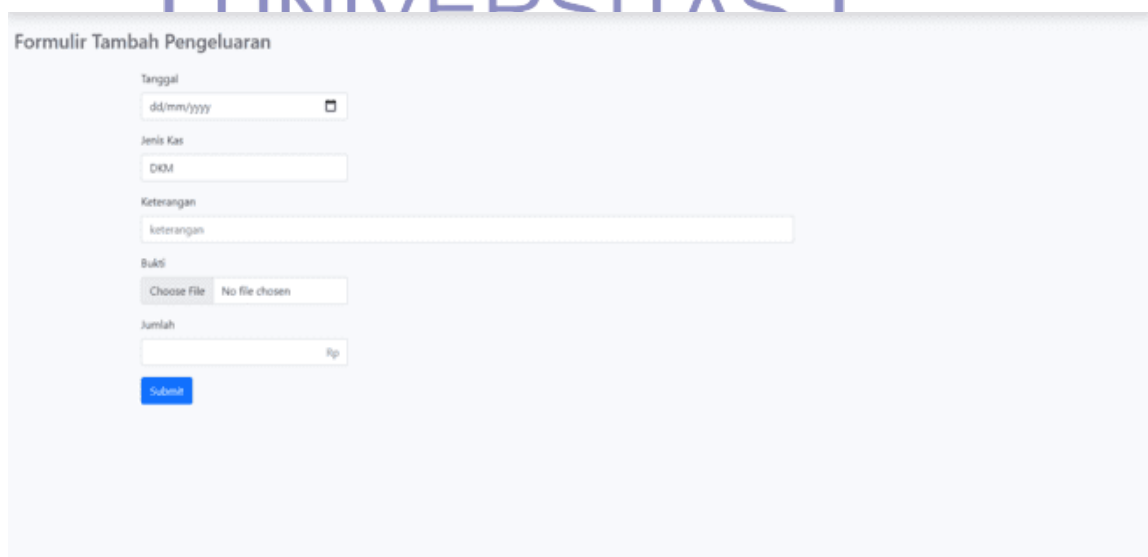
Pada gambar dibawah ini ialah tampilan halaman formulir tambah kas pemasukan yang sudah disediakan dan harus di isi kecuali pada kolom bukti sifatnya opsional.



Gambar XII.20 Halaman formulir tambah kas pemasukan

5. Halaman formulir tambah kas pengeluaran

Pada gambar dibawah ini ialah tampilan halaman formulir tambah kas pengeluaran yang sudah disediakan dan harus di isi kecuali pada kolom bukti sifatnya opsional.



Gambar IV.21 Halaman formulir tambah kas pengeluaran

6. Halaman tabel data kas pemasukan

Berisi data kas yang sudah diterima

Tabel Pemasukan

[Tambah](#)
[Laporan](#)
[Pilih Tabel](#)

Show 10 entries

Search:

#	Tanggal	Jenis Kas	Keterangan	Jumlah	Bukti	Aksi
1	2021-09-16	Pendangunan	test	Rp.100	Belum ada bukti	Hapus Edit
2	2021-09-16	Pendangunan	test	Rp.10.000	Belum ada bukti	Hapus Edit
3	2021-09-16	DKM	infaq	Rp.100	Belum ada bukti	Hapus Edit
4	2021-09-16	Santunan	infaq	Rp.50	Belum ada bukti	Hapus Edit
5	2021-09-24	Pendangunan	ok	Rp.80	Batal	Hapus Edit
6	2021-12-23	DKM	2	Rp.2.232	Belum ada bukti	Hapus Edit

Showing 1 to 6 of 6 entries

Previous 1 Next

Gambar IV.22 Halaman tabel data kas pemasukan

7. Halaman tabel data kas pengeluaran

Berisi data kas pengeluaran yang sudah dikeluarkan untuk keperluan masjid.

Tabel Pengeluaran

[Tambah](#)
[Laporan](#)
[Pilih Tabel](#)

Show 10 entries

Search:

#	Tanggal	Jenis Kas	Keterangan	Jumlah	Bukti	Aksi
No data available in table						

Showing 0 to 0 of 0 entries

Previous Next

Gambar IV.23 Halaman tabel data kas pengeluaran

8. Tampilan untuk membuat laporan kas pemasukan atau pengeluaran

Pada gambar dibawah ini ialah halaman untuk membuat laporan kas pemasukan atau pengeluaran yang berdasarkan jenis kas yang ingin dicetak.

Laporan

×

Jenis Kas

tanggal awal

Pembangunan

dd/mm/yyyy

tanggal akhir

dd/mm/yyyy

Cetak

Close

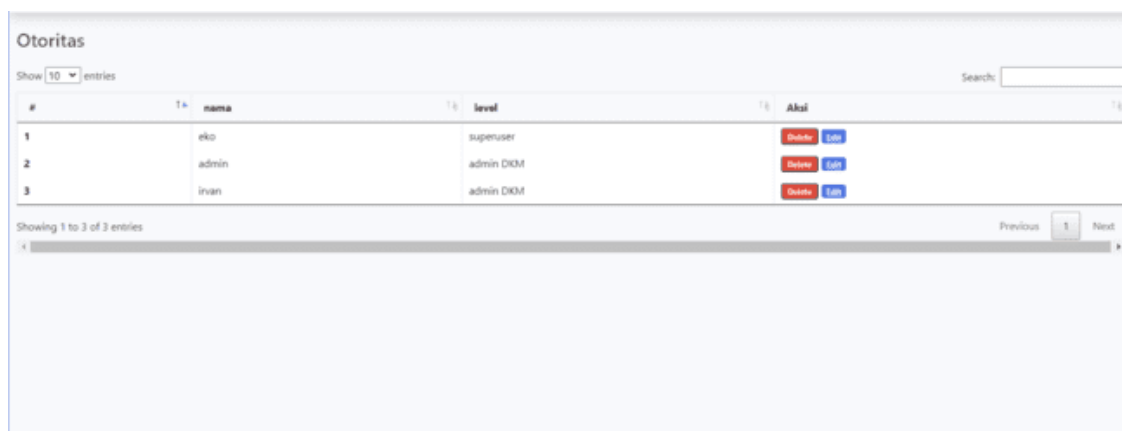


UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

Gambar XIII.24 Tampilan untuk membuat laporan kas pemasukan atau pengeluaran

9. Halaman tabel data hak ases admin keuangan

Pada gambar dibawah ini ialah berisi data hak ases admin



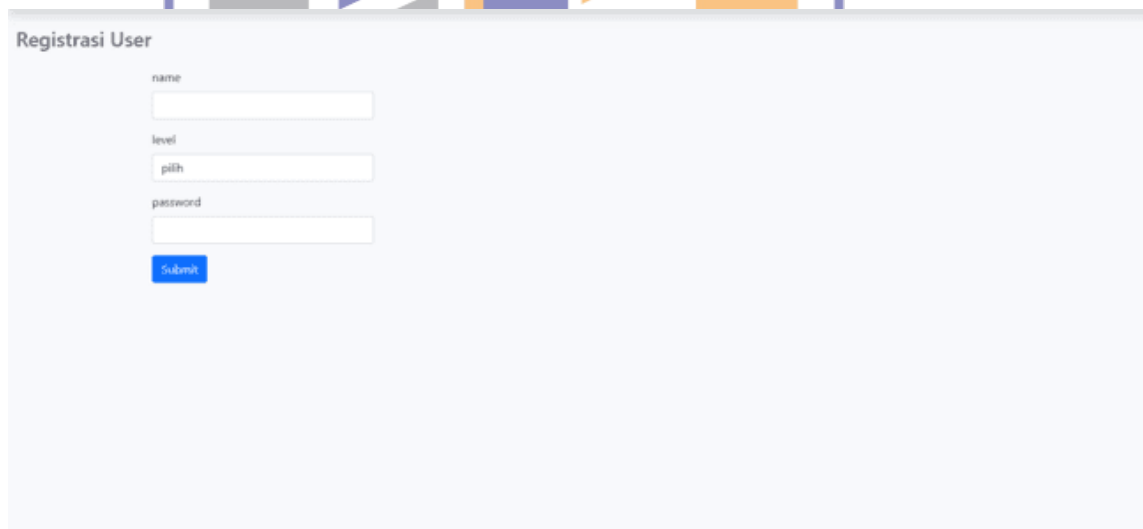
#	nama	level	Aksi
1	eko	supervisor	Delete Edit
2	admin	admin DKM	Delete Edit
3	irvan	admin DKM	Delete Edit

Showing 1 to 3 of 3 entries

Gambar IV.25 Halaman tabel data hak ases admin keuangan

10. Halaman registrasi admin keuangan baru

Dibawah ini halaman untuk registrasi admin keuangan baru, yang dapat mendaftarkan hanya ketua DKM.



Registrasi User

name

level

pilih

password

[Submit](#)

Gambar IV.26 Halaman registrasi admin keuangan baru

11. Halaman formulir tambah galeri

Tampilan dibawah ini ialah untuk *upload* galeri sebagai informasi yang dapat dilihat dihalaman utama *website* untuk user.

Gambar IV.27 Halaman formulir tambah galeri

12. Halaman tabel data galeri

Dibawah ini berisi data galeri yang sudah di *upload* sebelumnya.

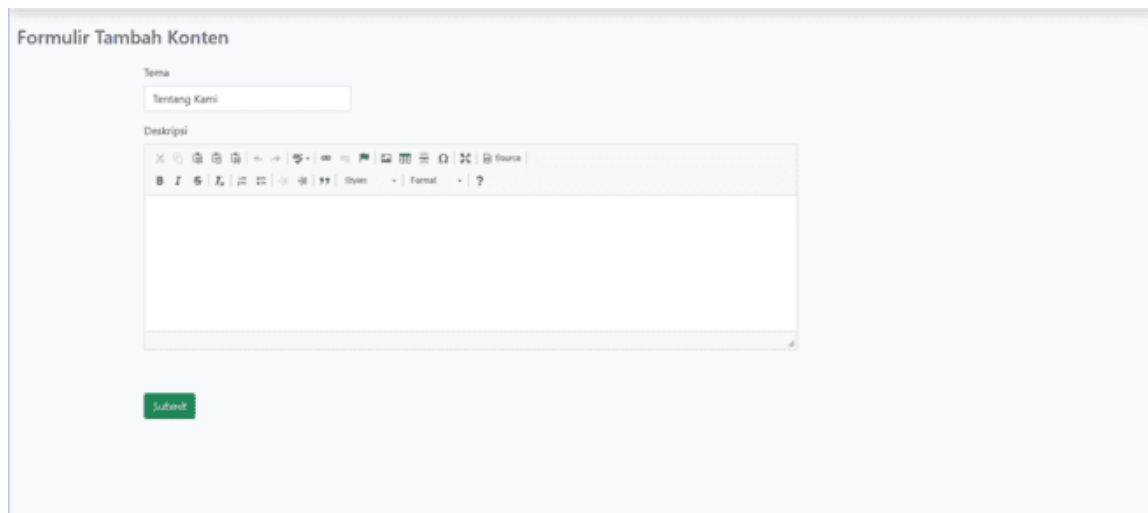
#	Deskripsi	foto	Aksi
1	Kegiatan buka puasa bersama selama bulan Ramadhan		Hapus Edit

Gambar IV.28 Halaman tabel data galeri



13. Halaman formulir tambah konten informasi

Berikut ini formulir tambah konten informasi seperti tentang kami, struktur organisasi, sejarah dan kegiatan yang akan dilaksanakan nanti.



Formulir Tambah Konten

Tema
Tentang Kami

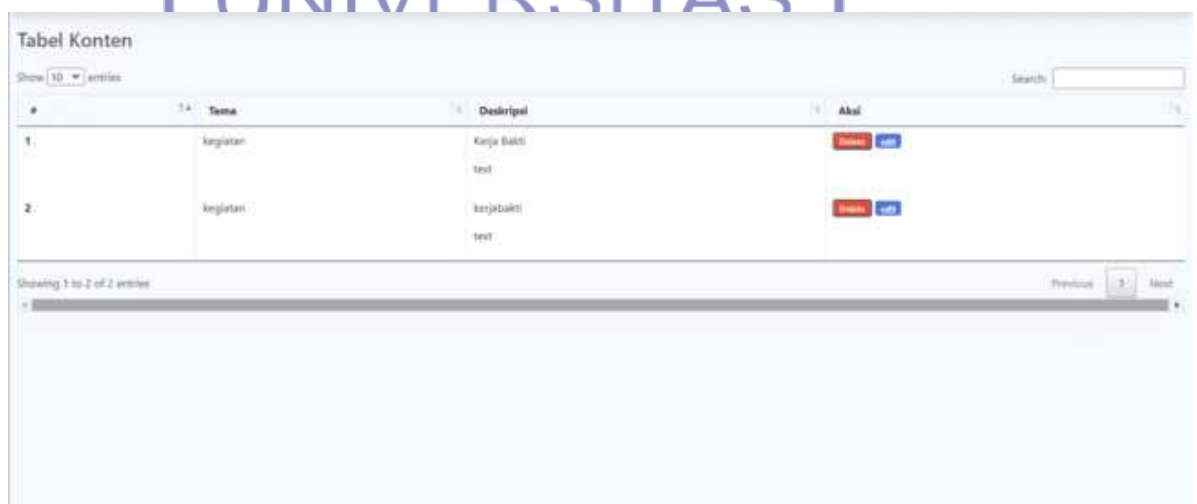
Deskripsi

Submit

Gambar IV.29 Halaman formulir tambah konten informasi

14. Halaman tabel data konten informasi

Dibawah ini berisi data konten informasi yang sudah ditambah sebelumnya



Tabel Konten

Show 10 entries

Search

#	Tema	Deskripsi	Aksi
1	kegiatan	Kerja Bakti test	Edit Delete
2	kegiatan	kerja bakti test	Edit Delete

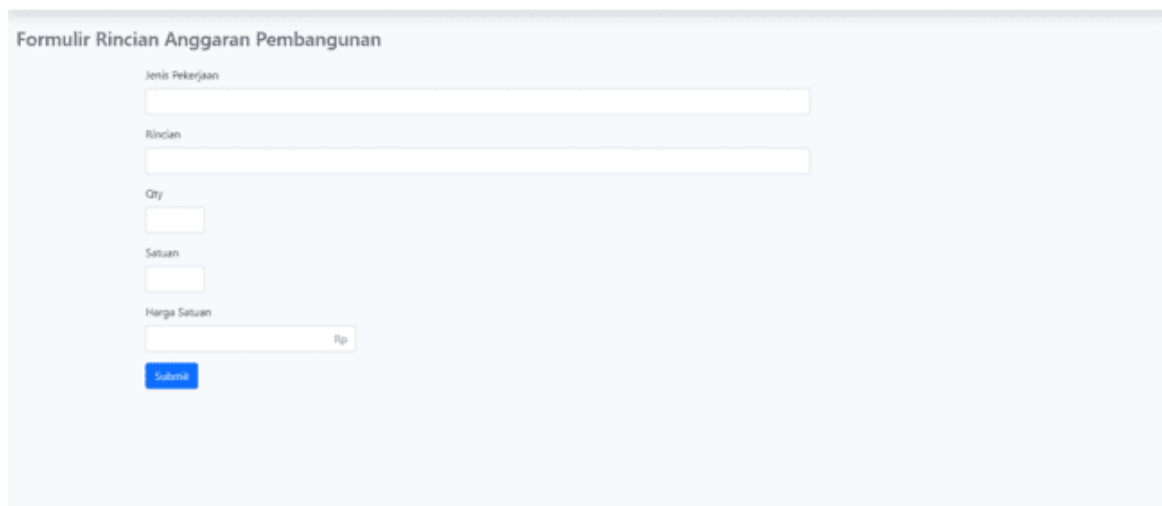
Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Gambar XIVV.30 Halaman tabel data konten informasi

15. Halaman formulir tambah rancangan anggaran pembangunan

Halaman berikut ini berguna untuk menambahkan rancangan anggaran pembangunan sebagai perkiraan nominal dan kebutuhan yang dikeluarkan untuk pembangunan.



Formulir Rincian Anggaran Pembangunan

Jenis Pekerjaan

Rincian

Qty

Satuan

Harga Satuan

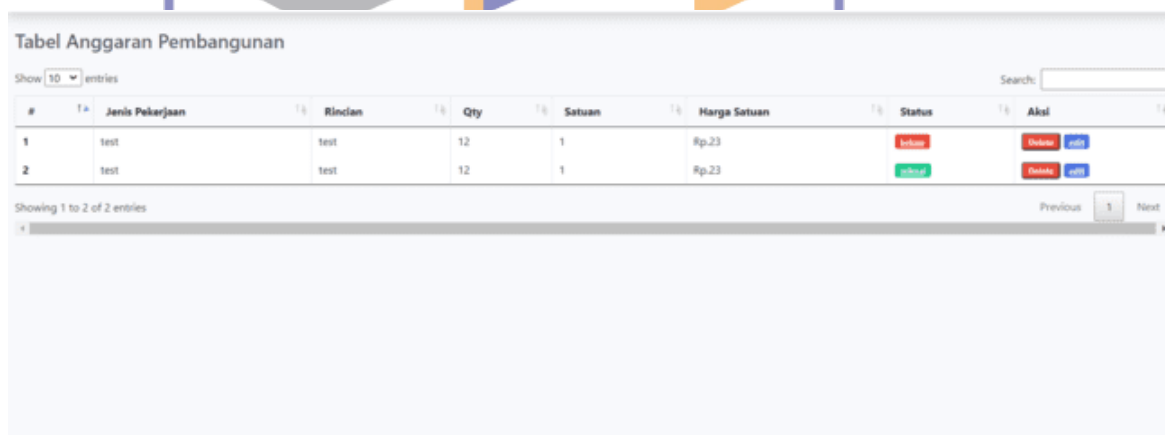
Rp.

Simpan

Gambar IV.31 Halaman formulir tambah rancangan anggaran pembangunan

16. Halaman tabel data rancangan anggaran pembangunan

Dibawah ini berisi data konten informasi yang sudah ditambah sebelumnya.



Tabel Anggaran Pembangunan

Show 10 entries

Search:

#	Jenis Pekerjaan	Rincian	Qty	Satuan	Harga Satuan	Status	Aksi
1	test	test	12	1	Rp.23	terbaru	edit delete
2	test	test	12	1	Rp.23	terbaru	edit delete

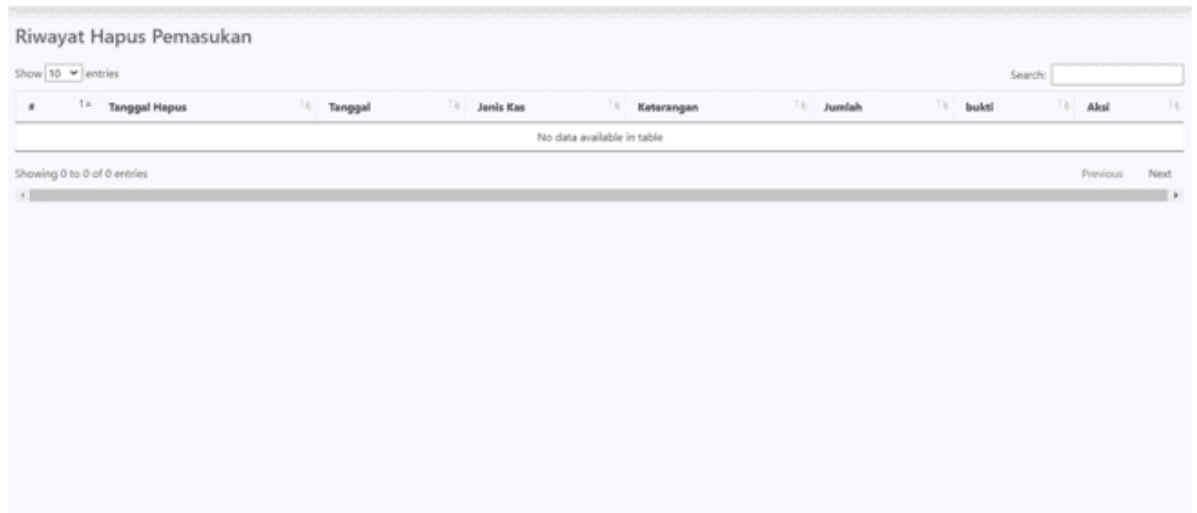
Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Gambar IV.32 Halaman tabel data rancangan anggaran pembangunan

17. Halaman tabel data riwayat hapus kas pemasukan

Halaman ini berisi riwayat data kas pemasukan yang sudah dihapus sebelumnya, sehingga jika membutuhkan datanya dapat memulihkan kembali



#	Tanggal Hapus	Tanggal	Jenis Kas	Keterangan	Jumlah	bukti	Aksi
No data available in table							

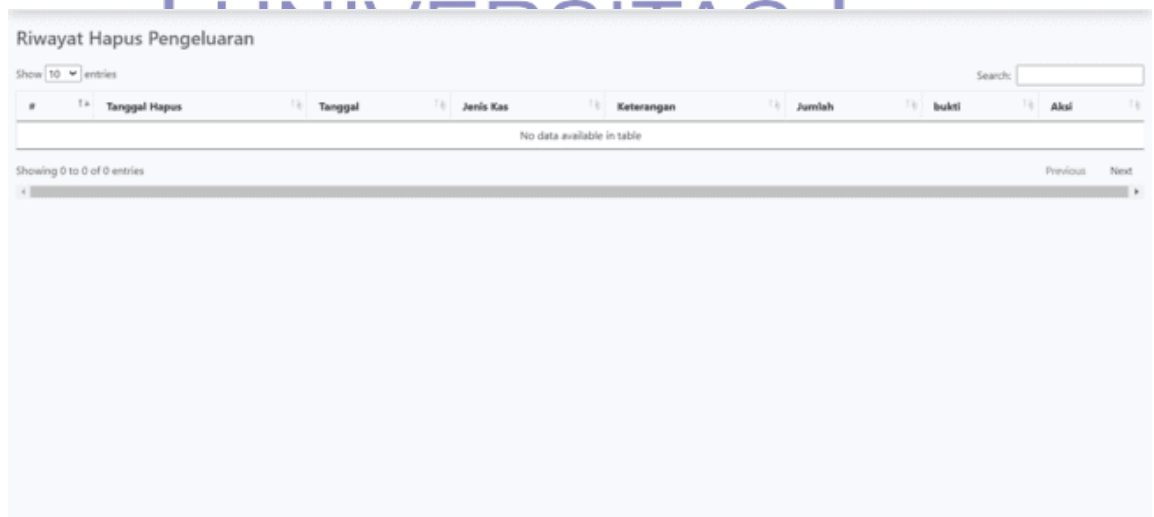
Showing 0 to 0 of 0 entries

Previous Next

Gambar IV.33 Halaman tabel data riwayat hapus kas pemasukan

18. Halaman tabel data riwayat hapus kas pengeluaran

Halaman ini berisi riwayat data kas pengeluaran yang sudah dihapus sebelumnya, sehingga jika membutuhkan datanya dapat memulihkan kembali.



#	Tanggal Hapus	Tanggal	Jenis Kas	Keterangan	Jumlah	bukti	Aksi
No data available in table							

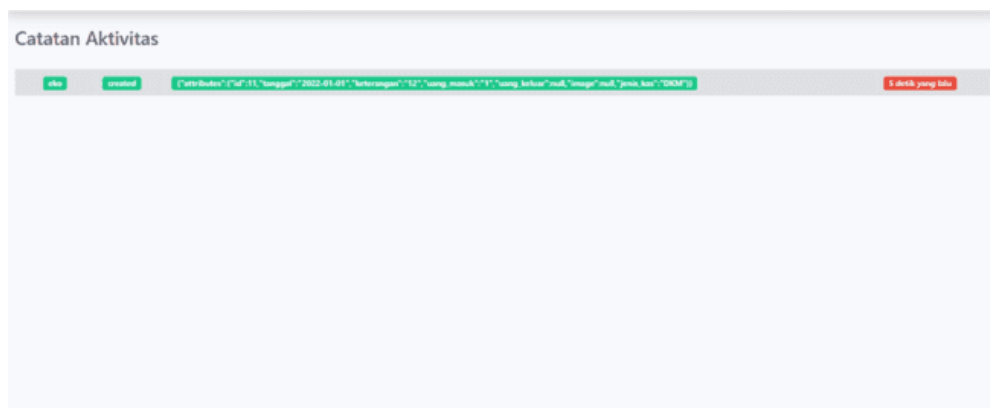
Showing 0 to 0 of 0 entries

Previous Next

Gambar XVV.34 Halaman tabel data riwayat hapus kas pengeluaran

19. Halaman tabel data catatan aktifitas admin keuangan

Halaman yang berisi data-data riwayat aktifitas yang sudah dilakukan tercatat. sehingga ketua DKM mengetahui semua aktifitas admin keuangan.

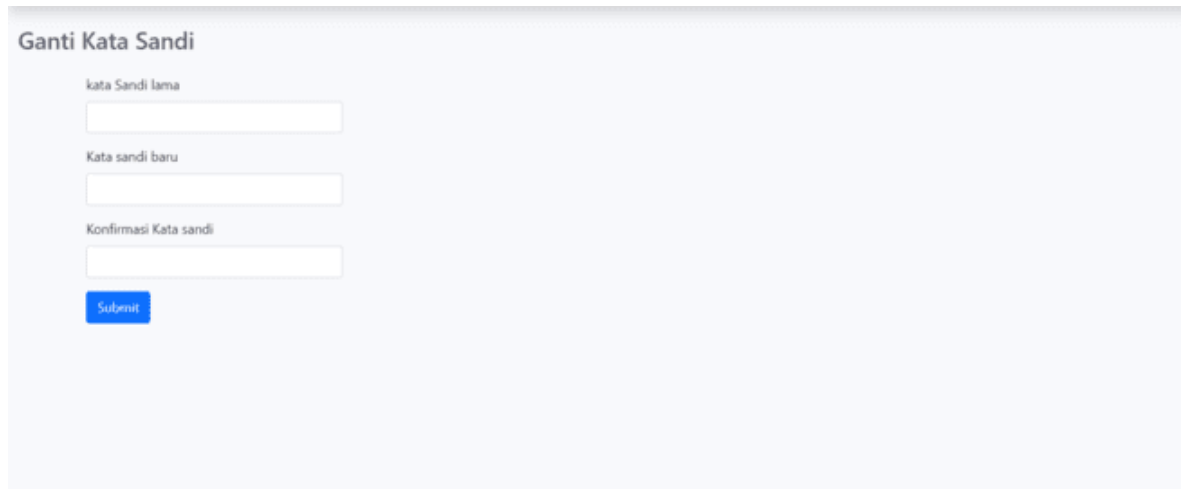


Gambar IV.35 Halaman tabel data catatan aktifitas admin keuangan



20. Halaman formulir ganti kata sandi

Halaman untuk ganti kata sandi, jika admin ingin mengganti kata sandi



Ganti Kata Sandi

kata Sandi lama

Kata sandi baru

Konfirmasi Kata sandi

Submit

Gambar IV.36 Halaman formulir ganti kata sandi

21. Halaman utama untuk memberi informasi kepada warga

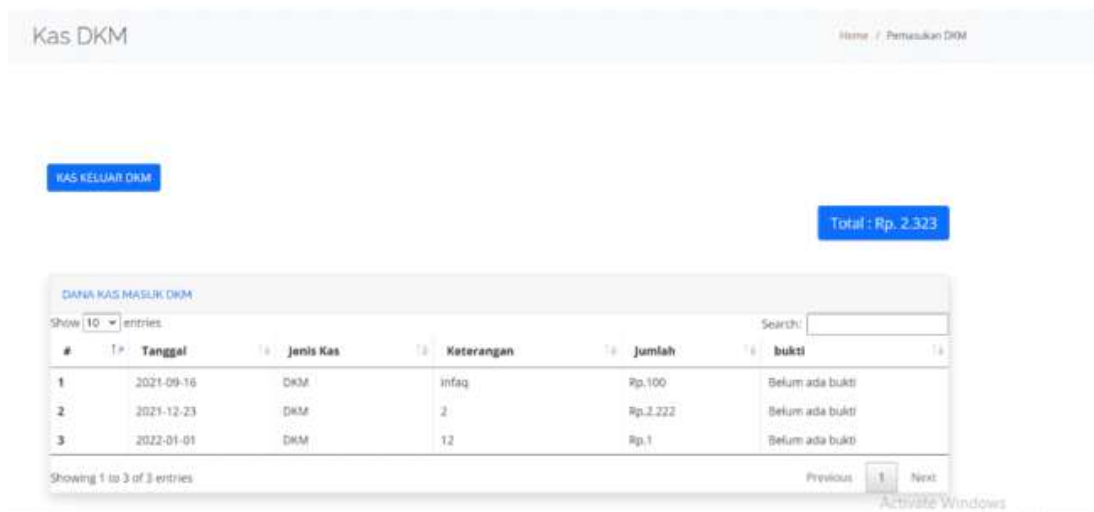
Halaman utama *website* Masjid Al-Mustaqim



Gambar IV.37 Halaman utama untuk memberi informasi kepada warga

22. Halaman informasi tentang keuangan kas pemasukan masjid

Gambar dibawah ini tentang kas pemasukan masjid yang disajikan untuk user/warga yang ingin mengetahui besar pemasukan.



Kas DKM Home / Pemasukan DKM

KAS KELUAR DKM Total : Rp. 2.323

DANA KAS MASUK DKM

Show 10 entries

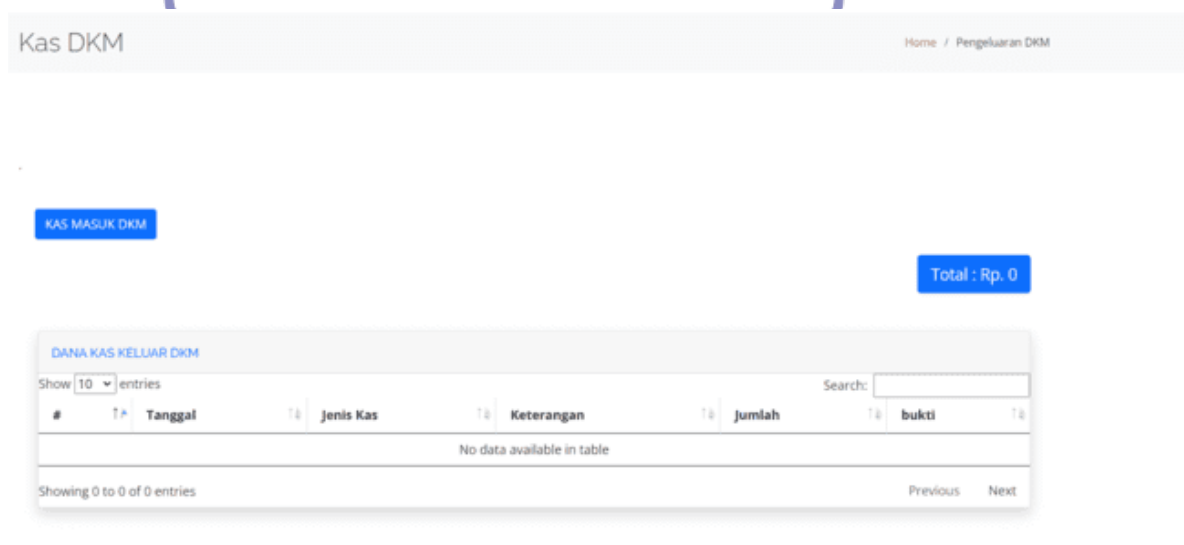
#	Tanggal	Jenis Kas	Keterangan	Jumlah	bukti
1	2021-09-16	DKM	infag	Rp.100	Belum ada bukti
2	2021-12-23	DKM	2	Rp.2.222	Belum ada bukti
3	2022-01-01	DKM	12	Rp.1	Belum ada bukti

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

Gambar IV.38 Halaman informasi tentang keuangan kas pemasukan masjid

23. Halaman informasi tentang kas pengeluaran masjid

Gambar dibawah ini tentang kas pengeluaran masjid yang disajikan untuk user/warga yang ingin mengetahui besar pengeluaran.



Kas DKM Home / Pengeluaran DKM

KAS MASUK DKM Total : Rp. 0

DANA KAS KELUAR DKM

Show 10 entries

#	Tanggal	Jenis Kas	Keterangan	Jumlah	bukti
No data available in table					

Showing 0 to 0 of 0 entries Previous Next

Gambar IV.39 Halaman informasi tentang kas pengeluaran masjid



24. Halaman formulir untuk memberi saran

Halaman berikut ini dibuat untuk user/warga yang ingin memberikan masukan kepada pengurus masjid.

The screenshot shows a web page with a header 'Saran' and a breadcrumb 'Home / Saran'. Below the header is a form with three main sections: 'Nama' (Name) with a text input field, 'Nomer Handphone' (Phone Number) with a text input field, and 'Pesan' (Message) with a large text area. At the bottom right of the form is a blue 'Submit' button.

Gambar XIV.40 Halaman formulir untuk memberi saran

4.3. Code Generation

A. Class Data keuangan kas

```
<?php

namespace App\Http\Controllers;

use Illuminate\Http\Request;
use App\Models\Wallets;
use Illuminate\Support\Facades\Blade;
use File;
use Storage;
use DB;
use App\Models\Developments;
use App\Models\Roles;
use Brian2694\Toastr\Facades\Toastr;

class DataController extends Controller
{
    /**
     * Display a listing of the resource.
     *
     * @return \Illuminate\Http\Response
     */
    public function index()
    {
        $Masuk=Wallets::whereNotNull('uang_masuk')->get();
```

```

        $Keluar=Wallets::whereNotNull('uang_keluar')->get();

        $result1= DB::select(DB::raw("select
nama,(count(jenis_pekerjaan)/(select count(*) from developments))*100
as presentase from developments d LEFT JOIN status_roles s ON
d.id=s.id where status=1 ORDER by jenis_pekerjaan"));
        $result2= DB::select(DB::raw("select
nama,(count(jenis_pekerjaan)/(select count(*) from developments))*100
as presentase from developments d LEFT JOIN status_roles s ON
d.id=s.id where status=2 ORDER by jenis_pekerjaan"));
        $result3= DB::select(DB::raw("select
nama,(count(jenis_pekerjaan)/(select count(*) from developments))*100
as presentase from developments d LEFT JOIN status_roles s ON
d.id=s.id where status=3 ORDER by jenis_pekerjaan"));

$presentase1=[];
$presentase2=[];
$ppresentase3=[];
        foreach($result1 as $value){
            $presentase1[]=$value->presentase;
        }
        foreach($result2 as $hasil2){
            $presentase2[]=$hasil2->presentase;
        }
        foreach($result3 as $hasil3){
            $presentase3[]=$hasil3->presentase;
        }
        return
view('dashboard/index',compact('Masuk','Keluar','presentase1','presenta
se2','presentase3'));

    }
    public function formPemasukan()
    {
        return view('data/pemasukan');
    }
    public function formPengeluaran()
    {
        return view('data/pengeluaran');
    }
}

/**
 * Show the form for creating a new resource.
 *
 * @return \Illuminate\Http\Response
 */

/**
 * Store a newly created resource in storage.
 *
 * @param \Illuminate\Http\Request $request
 * @return \Illuminate\Http\Response
 */
public function store(Request $request)
{

```

```

$request->validate([
    'tanggal' => 'required',
    'keterangan' => 'required',
    'uang_masuk' => 'required',
    'jenis_kas' => 'required',
    'image'=>'mimes:jpeg,png,jpg',
]);
if($request->file('image')){

    $image=$request->file('image');
    $namaFile=rand().'.'.$image->getClientOriginalExtension();
    $image->storeAs('image',$namaFile);
    Wallets::create([
        'tanggal'=>$request->tanggal,
        'keterangan'=>$request->keterangan,
        'uang_masuk'=>currencyIDRTToNumeric($request-
>uang_masuk),
        'jenis_kas'=>$request->jenis_kas,
        'image'=>$request->image=$namaFile,

    ]);

}else{
    $image=null;
    Wallets::create([
        'tanggal'=>$request->tanggal,
        'keterangan'=>$request->keterangan,
        'uang_masuk'=>currencyIDRTToNumeric($request-
>uang_masuk),
        'jenis_kas'=>$request->jenis_kas,
        'image'=>$request->image=$image,

    ]);
}

Toastr::success('Berhasil', '', ["positionClass" => "toast-top-
center"]);
return redirect()->back();

}
public function store1(Request $request)
{

    $request->validate([
        'tanggal' => 'required',
        'keterangan' => 'required',
        'uang_keluar' => 'required',
        'jenis_kas'=>'required',
        'image'=>'mimes:jpeg,png,jpg',

    ]);
    if($request->file('image')){

```

```

        $image=$request->file('image');
        $namaFile=rand().'.'.$image->getClientOriginalExtension();
        $image->storeAs('image',$namaFile);
        Wallets::create([
            'tanggal'=>$request->tanggal,
            'keterangan'=>$request->keterangan,
            'uang_keluar'=>currencyIDRTToNumeric($request-
>uang_keluar),
            'jenis_kas'=>$request->jenis_kas,
            'image'=>$request->image=$namaFile,

        ]);

    }else{
        $image=null;
        Wallets::create([
            'tanggal'=>$request->tanggal,
            'keterangan'=>$request->keterangan,
            'uang_keluar'=>currencyIDRTToNumeric($request-
>uang_keluar),
            'jenis_kas'=>$request->jenis_kas,
            'image'=>$request->image=$image,

        ]);
    }
    Toastr::success('Berhasil', '', ["positionClass" => "toast-top-
center"]);
    return redirect()->back();

}

/**
 * Display the specified resource.
 *
 * @param int $id
 * @return \Illuminate\Http\Response
 */
public function show()
{

    $Masuk=Wallets::select('*')->whereNotNull('uang_masuk')->get();
    $path = storage::url('image/');
    return view('Tables/Pemasukan',compact('Masuk','path'));

}
public function show1()
{
    $Keluar=Wallets::select('*')->whereNotNull('uang_keluar')->
>get();
    // $DKM=Wallets::select('*')->where('jenis_kas','DKM')->
>whereNotNull('uang_masuk')->get();
    $path = storage::url('image/');
    return view('Tables/Pengeluaran',compact('Keluar','path'));
}

```

```

}

/**
 * Show the form for editing the specified resource.
 *
 * @param int $id
 * @return \Illuminate\Http\Response
 */
public function edit(Wallets $msk)
{
    $path = storage::url('image/');
    return view('edit/pemasukan', compact('path', 'msk'));
}
public function edit1(Wallets $klr)
{
    $path=Storage::url('image/');
    return view('edit/pengeluaran', compact('path', 'klr'));
}

/**
 * Update the specified resource in storage.
 *
 * @param \Illuminate\Http\Request $request
 * @param int $id
 * @return \Illuminate\Http\Response
 */
public function update(Request $request, Wallets $msk)
{
    $request->validate([
        'tanggal' => 'required',
        'keterangan' => 'required',
        'uang_masuk' => 'required',
        'jenis_kas'=>'required',
        'image'=>'image|mimes:jpeg,png,jpg,svg',
    ]);
    $data=Wallets::find($msk->id);
    if($request->hasFile('image')){
        $image=$request->file('image');
        $namaFile=rand().'.'.$image->getClientOriginalExtension();
        $image->storeAs('image', $namaFile);
        if(Storage::exists('image/'.$data->image)){
            Storage::delete('image/'.$data->image);
        }
    }
    Wallets::where('id', $msk->id)
    ->update([
        'tanggal' => $request->tanggal,
        'keterangan' => $request->keterangan,
        'uang_masuk' => currencyIDRTToNumeric($request->uang_masuk),
        'jenis_kas' => $request->jenis_kas,
        'image' => $request->hasFile('image')? $namaFile:$msk-
>image,

```

```

    ]);
    Toastr::success('Berhasil', '', ["positionClass" => "toast-top-
center"]);
    return redirect()->back();

}

public function update1(Request $request, Wallets $klr)
{
    $request->validate([
        'tanggal' => 'required',
        'keterangan' => 'required',
        'uang_keluar' => 'required',
        'jenis_kas'=>'required',
        'image'=>'image|mimes:jpeg,png,jpg,svg',
    ]);
    $data=Wallets::find($klr->id);
    if($request->hasFile('image')){
        $image=$request->file('image');
        $namaFile=rand().'.'.$image->getClientOriginalExtension();
        $image->storeAs('image',$namaFile);
        if(Storage::exists('image/'.$data->image)){
            Storage::delete('image/'.$data->image);
        }
    }
    Wallets::where('id', $klr->id)
    ->update([
        'tanggal' => $request->tanggal,
        'keterangan' => $request->keterangan,
        'uang_keluar' => currencyIDRToNumeric($request-
>uang_keluar),
        'jenis_kas' => $request->jenis_kas,
        'image' => $request->hasFile('image')? $namaFile:$klr-
>image,
    ]);
    Toastr::success('Berhasil', '', ["positionClass" => "toast-top-
center"]);
    return redirect()->back();

}

/**
 * Remove the specified resource from storage.
 *
 * @param int $id
 * @return \Illuminate\Http\Response
 */
public function destroy( Wallets $msk)
{
    $data=Wallets::find($msk->id);
    // storage::delete('image/'.$data->image);
    $data->delete($data);
    Toastr::success('Berhasil', '', ["positionClass" => "toast-top-
center"]);
    return redirect()->back();
}

```

```

    }
    public function destroy1( Wallets $klr)
    {
        $data=Wallets::find($klr->id);
        // Storage::delete('image/'.$data->image);
        $data->delete($data);
        Toastr::success('Berhasil', '', ["positionClass" => "toast-top-center"]);
        return redirect()->back();
    }

    public function report($firstdate,$lastdate, $jenis_kas){

        $jeniskas= Wallets::whereNotNull('jenis_kas')->find($jenis_kas);
        $print = Wallets::select('*')->whereNotNull('uang_masuk')->where('jenis_kas',$jenis_kas)->whereBetween('tanggal',[$firstdate,$lastdate,$jeniskas])->latest()->get();
        return view('cetak/pemasukan',compact('print'));
    }
    public function report1($firstdate,$lastdate,$jenis_kas){

        $print = Wallets::select('tanggal','keterangan','uang_keluar')->where('jenis_kas',$jenis_kas)->whereNotNull('uang_keluar')->whereBetween('tanggal', [$firstdate, $lastdate,$jenis_kas])->latest()->get();
        return view('cetak/pengeluaran',compact('print'));
    }

    public function TrashPemasukan(){

        $Trash = Wallets::whereNotNull('uang_masuk')->onlyTrashed()->get();
        $path = storage::url('image/');
        return view('trash/pemasukan',compact('Trash','path'));
    }
    public function TrashPengeluaran(){

        $Trash = Wallets::whereNotNull('uang_keluar')->onlyTrashed()->get();
        $path = storage::url('image/');
        return view('trash/pengeluaran',compact('Trash','path'));
    }

    public function restore($msk){

        $data= Wallets::onlyTrashed()->find($msk);
        $data->restore();
        Toastr::success('Berhasil', '', ["positionClass" => "toast-top-center"]);
        return redirect()->back();
    }
}

```

```

public function restore1($klr){

    $data= Wallets::onlyTrashed()->find($klr);
    $data->restore();
    Toastr::success('Berhasil', '', ["positionClass" => "toast-top-center"]);
    return redirect()->back();
}

public function ForceDelete($msk)
{
    $data = Wallets::onlyTrashed()->find($msk);
    storage::delete('image/'.$data->image);
    $data->forceDelete($data);
    Toastr::success('Berhasil', '', ["positionClass" => "toast-top-center"]);
    return redirect()->back();
}

public function ForceDelete1($klr)
{
    $data = Wallets::onlyTrashed()->find($klr);
    storage::delete('image/'.$data->image);
    $data->forceDelete($data);
    Toastr::success('Berhasil', '', ["positionClass" => "toast-top-center"]);
    return redirect()->back();
}

public function DKMPemasukan(){
    $DKM=Wallets::select('*')->where('jenis_kas','DKM')->whereNotNull('uang_masuk')->get();
    $path = storage::url('image/');

    return view('jenis/DKM-Pemasukan',compact('DKM','path'));
}

public function SantunanPemasukan(){

```

4.4. Testing

1. Form login admin keuangan dan ketua DKM

Tabel VI.13

Form login admin keuangan dan ketua DKM

No	Skenario Pengujian	Text Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
----	--------------------	-----------	-----------------------	-----------------	------------

1	Tidak mengisi <i>input form</i> kemudian tekan <i>enter</i>	<i>Username</i> dan <i>password</i> kosong	Tidak bisa masuk ke halaman utama admin /user	Sesuai harapan	Valid
2	mengisi <i>input form</i> dengan data salah kemudian tekan <i>enter</i>	<i>username</i> dan <i>password</i> salah	Tidak bisa masuk ke halaman utama admin /user	Sesuai harapan	Valid
3	mengisi <i>input form</i> dengan data benar kemudian tekan <i>enter</i>	<i>Username</i> dan <i>password</i> benar	Sistem akan direct ke halaman utama admin/user	Sesuai harapan	Valid

2. Form input data kas masuk atau keluar

Tabel VII.14

Form input data kas masuk atau keluar

No	Skenario Pengujian	Text Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Tidak mengisi <i>input form</i> kemudian tekan <i>enter</i>	Bagian kolom formulir ada yang tidak di isi	Tidak tersimpan dan muncul notifikasi “harus di isi”	Sesuai harapan	Valid
2	mengisi semua <i>input form</i>	Mengisi semua <i>input form</i>	Berhasil tersimpan	Sesuai harapan	Valid

3. Form ganti kata sandi

Tabel VIII.15

Form ganti kata sandi

No	Skenario Pengujian	Text Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Tidak mengisi <i>input form</i> kemudian tekan <i>enter</i>	<i>Password lama dan baru</i> kosong	Tidak berhasil ganti kata sandi	Sesuai harapan	Valid
2	mengisi <i>input form</i> dengan data salah kemudian tekan <i>enter</i>	<i>Password lama</i> tidak sesuai dan <i>password</i> konfirmasi tidak sama	Tidak berhasil ganti kata sandi	Sesuai harapan	Valid
3	mengisi <i>input form</i> dengan data benar kemudian tekan <i>enter</i>	<i>Password lama</i> benar, <i>password</i> baru dan <i>password</i> konfirmasi sesuai	Berhasil merubah kata sandi	Sesuai harapan	Valid

4. Form tambah rancangan anggaran pembangunan

Tabel IV.16

Form tambah rancangan anggaran pembangunan

No	Skenario Pengujian	Text Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Tidak mengisi <i>input form</i> kemudian tekan <i>enter</i>	Ada bagian formulir yang tidak di isi atau dilengkapi	Tidak tersimpan dan muncul notifikasi	Sesuai harapan	Valid
2	mengisi <i>input form</i> dengan lengkap	Mengisi <i>input form</i> dengan data lengkap dan	Tersimpan dan muncul notifikasi berhasil	Sesuai harapan	Valid

4.5. Support

4.5.1. Publikasi Web

Untuk mengakses *website* ini bisa dilakukan melalui *browser* yang telah tersedia seperti *Chrome*, *Edge*, *Firefox* dan lainnya. Namun Penulis perlu membuat *website online* terlebih dahulu. Penulis sudah membeli *domain* dan menyewa sebuah *hosting* dengan analisis biaya seperti tabel dibawah ini :

Tabel IV.17

Publikasi web

<i>URL</i>	https://masjid-almustaqim.org
<i>Domain</i>	Masjid-almustaqim.org
<i>Periode Domain</i>	1 tahun
<i>Biaya Domain</i>	Rp.17.900
<i>Hosting</i>	Paket <i>Hosting</i> Personal
<i>Periode Hosting</i>	1 tahun
<i>Biaya Hosting</i>	Rp.214.000
<i>Penyedia Jasa</i>	Rumahweb
<i>Lokasi Server</i>	Indonesia
<i>Total Keseluruhan</i>	Rp. 214.800

4.5.2. Spesifikasi Hardware dan Software

Untuk memudahkan Penulis dalam membangun aplikasi berbasis *web* ini, penulis menggunakan spesifikasi *hardware* dan *software* sebagai berikut:

1. Spesifikasi *Hardware*

Tabel IV.18

Spesifikasi Hardware

<i>Processor</i>	AMD Ryzen 3 3250U With Radeon Graphic 2.60 Ghz
RAM	8 GB
Laptop	Hp 14s-fq0xxx
SSD	512GB

2. Spesifikasi *Software*

Tabel IV.19

Spesifikasi Software

<i>Operating System</i>	Windows 10 Pro 64-bit
Bahasa Pemrograman	PHP, Javascript, JQuery
Database Server	MySql
<i>Web Server</i>	Apache
<i>Browser</i>	Google Chrome dan Microsoft Edge
<i>Software lainnya</i>	VSCode, XAMPP

4.6 Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan

1. Nama Dokumen : Laporan kas pemasukan dan pengeluaran
Fungsi : Bukti untuk kas pemasukan dan pengeluaran
Sumber : Sistem
Tujuan : Warga/Donasi
Media : Elektronik
Frekuensi : Setiap Membuat laporan
Format : Lampiran B-1



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah Penulis teliti dan lakukan pada bab-bab sebelumnya, Penulis mendapatkan beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Perancangan *website* ini dapat memudahkan warga/donatur untuk mendapatkan informasi mengenai kas masjid, kegiatan tentang masjid
2. *Website* ini memudahkan petugas Masjid Al-Mustaqim dalam mengelola data kas keuangan masjid, membuat laporan serta memberikan informasi terhadap warga/donasi
3. *Website* ini mengubah sistem *manual* yang dilakukan Masjid Al-Mustaqim menjadi terkomputerisasi.

5.2. Saran

Penulis menyadari dengan banyaknya kekurangan dalam perancangan *website* donasi *online* ini, maka Penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Penulis berharap agar aplikasi berbasis *web* ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi kedepannya baik dari sisi *user interface* maupun sisi *user experience*.
2. Penulis berharap agar aplikasi berbasis *web* ini dapat dibuatkan versi *mobile* agar lebih memudahkan warga.
3. Penulis berharap agar aplikasi berbasis *web* ini bisa berdonasi secara *online* yang langsung masuk ke rekening masjid.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Makmur, "Teknologi Informasi : Dampak dan Implikasi Bagi Perpustakaan, Perpustakawan, serta Pemustaka," *Perpust. dan Ilmu Inf.*, vol. 1, no. 1, p. 65, 2019.
- [2] A. Saputra and B. M. A. Kusuma, "Revitalisasi Masjid Dalam Dialektika Pelayanan Umat Dan Kawasan Perekonomian Rakyat," *Al-Idarah J. Manaj. dan Adm. Islam*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.22373/al-idarah.v1i1.1522.
- [3] F. Nurzaman, "Pengembangan Sistem Otomatisasi Tagihan Menggunakan Metode Agile Software Development," *J. IKRA - ITH Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–57, 2020.
- [4] R. Pamungkas, *Teori dan Implementasi Pemrograman Web*. Madiun: UNIPMA PRESS Universitas PGRI Madiun, 2018.
- [5] L. Kwa, "Provinsi Papua Berbasis Web," *Sist. Inf. Pariwisata, Jenis Jenis Website*, p. 8, 2017.
- [6] D. H. Haynes, "Detection of ionophore-cation complexes on phospholipid membranes," *BBA - Biomembr.*, vol. 255, no. 1, pp. 406–410, 2018, doi: 10.1016/0005-2736(72)90041-7.
- [7] Marlina, Masnur, and M. Dirga.F, "Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web," *J. SINTAKS Log. Vol.*, vol. 1, no. 1, pp. 2775–412, 2021.
- [8] A. O. Sari and A. Abdilah, *Buku Web Programming I berisikan materi belajar mengenai dasar-dasar pemrograman web . Buku ini direkomendasikan bagi pemula belajar pemrograman web . Buku ini menjelaskan bagaimana belajar dasar-dasar pemrograman web dengan mudah , praktis dan cepat dis.* 2019.
- [9] O. Pahlevi, A. Mulyani, and M. Khoir, "Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta," *J. PROSISKO*, vol. 5, no. 1, 2018.
- [10] Rudjiono Daniel, "Pengembangan Desain Website Sebagai Media Informasi dan Promosi (Studi Kasus : PT. Nada Surya Tunggal Kecamatan Pringapus)," *J. Ilm. Komput. Graf.*, vol. 13, no. 2, pp. 56–66, 2020.
- [11] L. Gani and A. Achmad, "Website dan HTML Daftar Isi," *Website dan HTML*, p. 58, 2019.
- [12] A. Ardi and A. Safitri, "Web Based e-Posyandu at Posyandu Teratai Putih Bahalayung Village using CodeIgniter Framework," *Phasti J. Tek. Inform. Politek. Hasnur*, vol. 6, no. 01, pp. 1–7, 2021, doi: 10.46365/pha.v5i01.411.
- [13] H. Fahmi, "Aplikasi Pembelajaran Unified Modeling Language Berbasis

Computer Assisted Instruction,” *Query*, vol. 5341, no. October, pp. 21–29, 2018.

- [14] S. Dharwiyanti and R. S. Wahono, “Pengantar Unified Modeling LAnguage (UML),” in *IlmuKomputer.com*, 2017, pp. 1–13.
- [15] J. Teknologi, I. Jtsi, and R. Anggraini, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENGELOLAAN DANA MASJID BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MASJID AL-MUTTAQIN),” vol. 2, no. 3, pp. 109–118, 2021.
- [16] W. E. Susanto, “Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Keuangan Masjid Menggunakan Metode Incremental,” *SPEED-Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 12, no. 3, pp. 44–50, 2020.
- [17] S. Pratasik and I. Rianto, “Pengembangan Aplikasi E-DUK Dalam Pengelolaan SDM Menggunakan Metode Agile Development,” *CogITo Smart J.*, vol. 6, no. 2, p. 204, 2020, doi: 10.31154/cogito.v6i2.267.204-216.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 11207034
Nama Lengkap : Irvan Miftahul Arifin
Tempat/Tanggal Lahir : Karawang/05 Juli 1998
Agama : Islam
Alamat : Perumahan Mustika wanasari blok B4/26, RT 06/38,
Kec.Cibitung Kab.Bekasi

II. Pendidikan Formal

1. SDN KOTA BARU III Kota Bekasi, Lulus Tahun 2010
2. SMPN 13 Bekasi, Lulus Tahun 2013
3. SMK Telekomunikasi Telesandi Tamsel, Lulus Tahun 2016
4. Universitas Bina Sarana Informatika, Lulus Tahun 2020



Cibitung, 1 Januari 2022

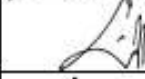
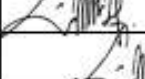
Irvan Miftahul Arifin



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

NIM : 11207034
 Nama Lengkap : Irvan Miftahul Arifin
 Dosen Pembimbing : Nurajijah, M.Kom
 Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DAN PENGELOLAAN KAS MASJID MENGGUNAKAN METODE AGILE

NO	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	18 Oktober 2021	Pengajuan Judul Skripsi	
2.	11 November 2021	Pengajuan BAB I	
3.	23 November 2021	Revisi BAB I dan pengajuan BAB II	
4.	15 Desember 2021	Revisi BAB II dan Pengajuan BAB III	
5.	27 Desember 2021	Revisi BAB III dan Pengajuan BAB IV	
6.	8 Januari 2022	Revisi BAB IV dan Pengajuan BAB V	
7.	9 Januari 2022	Revisi BAB IV dan V	
8.	12 Januari 2022	Cek Skripsi keseluruhan	
9.	1 Februari 2022	Perbaikan setelah sidang	

Catatan untuk dosen pembimbing.

Bimbingan skripsi

- Dimulai pada tanggal : 18 Oktober 2021
- Diakhiri pada tanggal : 1 Februari 2022
- Jumlah pertemuan bimbingan : 9 Pertemuan

Disetujui oleh,
 Dosen Pembimbing


 (Nurajijah, M.Kom)

SURAT KETERANGAN RISET



DEWAN KEMAKMURAN MASJID ALMUSTAQIM
(DKM AL-MUSTAQIM)

Perum Depsos, RT 009 RW 008 Telaga Asih, Cikarang Barat, Kabupaten Bekasi 17520

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : EKO SAPUTRO

Jabatan : Ketua DKM

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini:

Nama : Irvan Miftahul Arifin

NIM : 11207034

Alamat : Perumahan mustika wanasari blok b4/26 RT06/38 kelurahan wanasari kec. Cibitung
kab.bekasi

Adalah benar telah melakukan Riset pada Masjid Almustaqim pada Bulan Agustus sampai September 2021 dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung Jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Ketua Dkm

EKO SAPUTRO

LAMPIRAN

Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan

[illegible]

Lampiran A.1 Dokumen Sistem berjalan keluaran

Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan

Laporan Keuangan Perusahaan "Aktif" (Akutabel, Transparan, Informatif)				
NO	Tanggal	Jenis Kas	Keterangan	Jumlah
Total				Rp.0

Lampiran B.1 Dokumen Sistem usulan keluaran

