

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini diperlukan data dan informasi yang lengkap sebagai bahan yang dapat mendukung kebenaran materi uraian dan pembahasan. Oleh karena itu maka dilakukan riset atau penelitian terlebih dahulu untuk menjaring data serta informasi terkait

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi (*observation*) merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya.

Cara pengamatan atau meninjau langsung pada Masjid As-Salam sebagai objek penelitian untuk memperoleh informasi yang tepat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Nopember 2022 smpai bulan Desember 2022 yang beralamatkan di Jalan Imam Bonjol Lr Ahmad Rodi Desa Air Paoh Kecamatan Baturaja Timur.

2. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan responden. Wawancara dilakukan dengan bentuk tanya jawab antara penulis dan ketua sekertaris, bendahara hingga ketua seksi program kegiatan masjid As-Salam.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan penelitian kepustakaan guna memperoleh data dan informasi melalui buku referensi, jurnal ilmiah serta peneliti terdahulu. Studi pustaka digunakan juga sebagai langkah untuk proses pembuatan dan perancangan *website*.

3.2 Bahan Dan Alat Penelitian

3.2.1 Bahan Penelitian

Penelitian ini akan menggali data informasi dari masjid Assalam yang akan dijadikan sampel dalam penelitian. Adapun bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan *website* ini antara lain profil masjid, data arus kas masjid, dan deskripsi kegiatan program yang ada di masjid As-Salam.

3.2.2 Alat Penelitian

Kebutuhan system yang digunakan dalam perancangan *website* ini terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

Perangkat Lunak (*Software*) terdiri dari :

- *Code Editor Visual Studio Code*
- *DBMS Apache dan MySQL*
- *Mirosoft Word*
- *Aplikasi Browser Chrome*

Perangkat Keras (*Hardware*) terdiri dari

- Laptop Avita Intel Celeron
- RAM 4 Gb
- Harddisk 500gb
- Printer

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Waterfall*, Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap menganalisa, merancang desain, pemrograman pengujian dan pembuatan laporan. Tahapan dalam melakukan metode *waterfall* (air terjun) menurut Presman adalah :

1. Requirement Analysis

Ditahapan ini mengidentifikasi permasalahan yang ada di masjid Assalam dengan metode wawancara dengan ketua seksi

pemberdayaan Jemaah. Mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan yang diperlukan.

2. *System and Software Design*

Setelah diidentifikasi selanjutnya dianalisa serta diimplementasikan pada desain pengembangan. Tujuannya agar dapat memberikan gambaran lengkap bagaimana rancangan *website* yang akan dibuat.

3. *Implementation and Unit Testing*

Ditahapan ini barulah peneliti merancang *website* yang sesuai dengan kebutuhan pemberdayaan Jemaah masjid Assalam menggunakan *framework codeigniter*. Di fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap *website* yang dibuat, apakah sudah sesuai kriteria yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and System Testing*

Ditahapan ini dilakukan uji coba *website* secara keseluruhan dan memastikan *output* dari *website* tersebut tepat yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang ada di tahapan identifikasi.

5. *Operation and Maintenance*

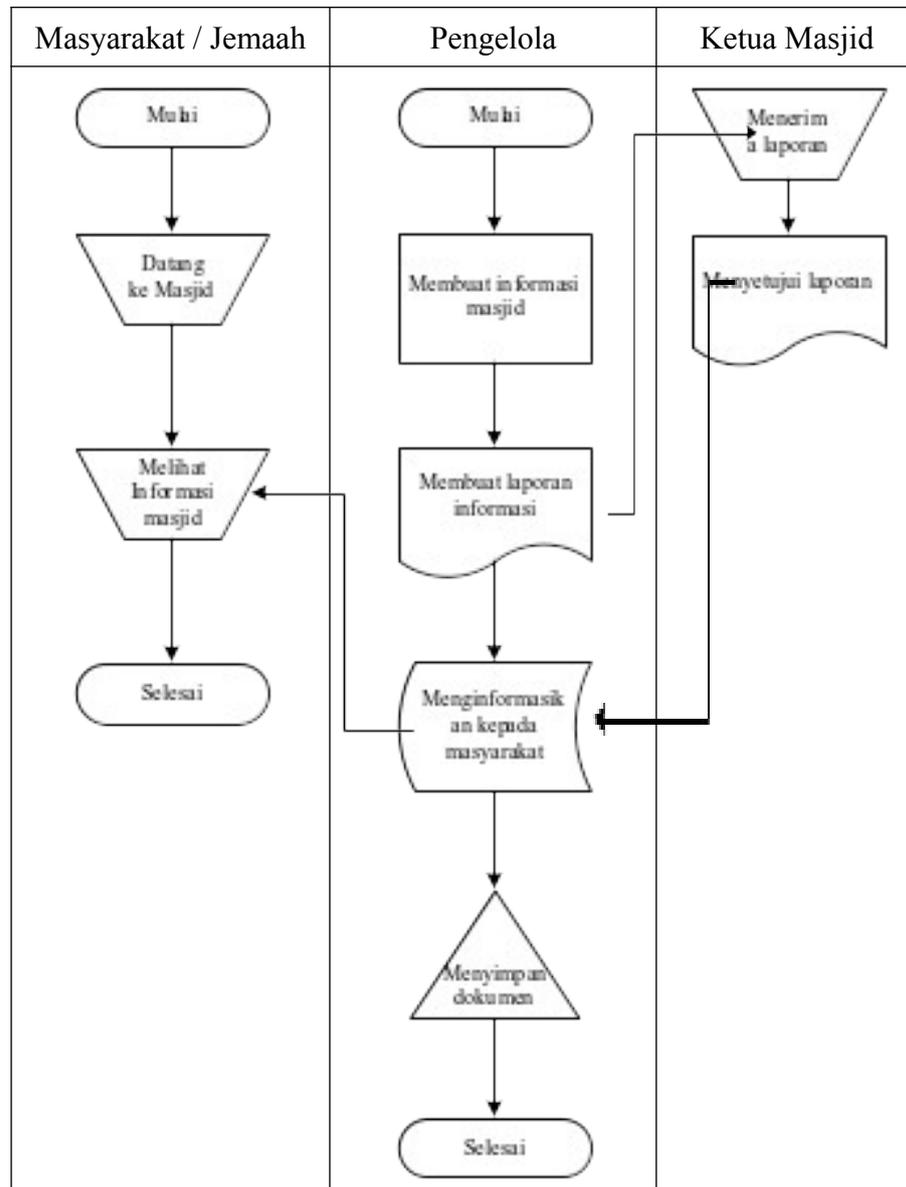
Pada tahap terakhir *website* yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap selanjutnya.

3.3.1 **Analisa Sistem Berjalan**

Analisis sistem sedang berjalan di definisikan sebagai penguraian dari suatu sistem yang utuh menjadi komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi. Sebelum dilakukan perancangan sistem yang baru, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap sistem yang telah berjalan saat ini. Hal ini bertujuan untuk membandingkan kinerja sistem yang telah ada dengan sistem yang

akan diusulkan. Adapun prosedur sistem yang sedang berjalan pada masjid As-Salam akan dijelaskan pada *flowmap* berikut :

Tabel 3.1 *Flowmap* sistem berjalan saat ini



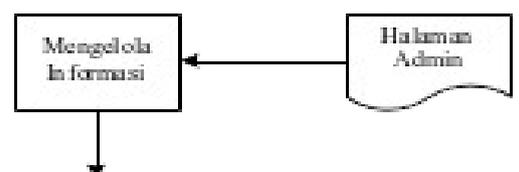
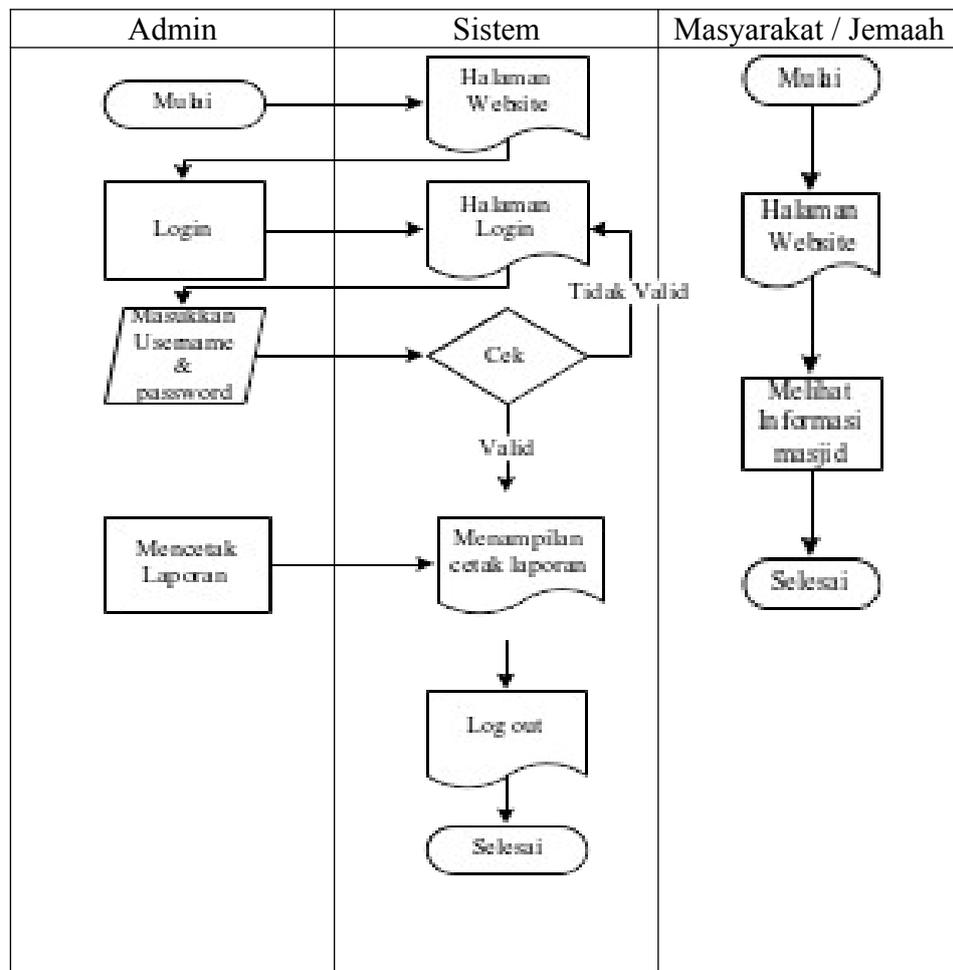
Pada tabel diatas menjelaskan tahap-tahap proses penerimaan dan pemrosesan informasi masjid, yang mana laporan dibuat oleh pengelola dan disetujui oleh ketua masjid. Semua data informasi masih disimpan melalui dokumen kertas yang diarsipkan dan data tersebut disimpan di *microsoft excel*, sehingga ketika diaudit pihak pengelola

harus mencari data di dalam file dokumen terlebih dahulu, dari awal tahun hingga akhir tahun.

3.3.2 Analisa Sistem yang diusulkan

Analisa sistem yang diusulkan peneliti adalah untuk membantu pengelola menyimpan data informasi secara daring di website dan menyampaikannya kepada masyarakat yang mengakses halaman website. Masyarakat dapat mengakses website dimana saja menggunakan gawai atau laptop dengan koneksi internet.

Tabel 3.2 *flowchart* sistem yang diusulkan



3.4 Perancangan sistem

Sesuai dengan permasalahan yang ada maka peneliti menggunakan pendekatan sistem berorientasi *object* yakni dengan membuat *use case diagram*, *activity diagram*, *data flow diagram* dan *entity relationship diagram*.

3.4.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan sebuah interaksi yang terjadi antara aktor dengan sistem. *Use Case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya *user* login ke sistem, menginput data arus kas masjid, menginput data arus kas pemberdayaan jemaah, menginput informasi kegiatan masjid dan sebagainya.

1. Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor mendeskripsikan interaksi antar aktor di dalam sistem website masjid Assalam, seperti penjelasan tabel berikut :

Tabel 3.3 Identifikasi Aktor

Aktor	Deskripsi
Ketua Masjid	Orang yang bertanggung jawab terhadap ruang lingkup yang ada di masjid As-Salam
Bendahara	Orang yang menangani keluar-masuknya arus kas masjid As-Salam
Ketua Seksi	Orang yang bertanggung jawab terhadap program-program kegiatan masjid As-Salam
Admin	Bagian yang menangani dan memproses data seluruh informasi yang ada di Masjid As-Salam
Jemaah	Masyarakat sekitar masjid As-Salam

2. Identifikasi diagram *use case*

Identifikasi diagram *use case* menggambarkan interaksi antar aktor dengan sistem seperti pada tabel berikut :

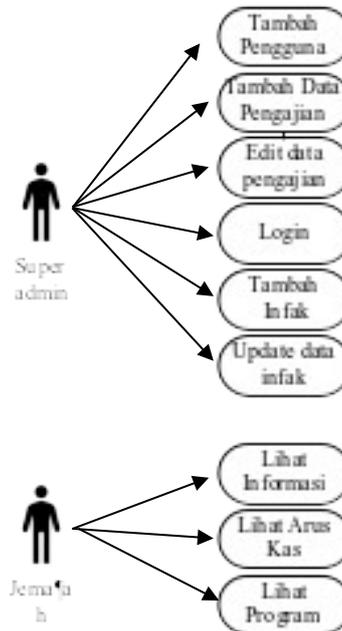
Tabel 3.4 Identifikasi diagram *use case*

Nama <i>use case</i>	Deskripsi <i>use case</i>	Aktor
Login	kegiatan memasukkan	admin

	username dan password untuk mengakses sistem	
Tambah Pengguna	Kegiatan menambah user untuk login ke website	admin
Edit data informasi	Kegiatan menambah atau mengedit informasi seperti profil, program dan sebagainya	Admin
Tambah Program	Kegiatan menambah kegiatan program masjid	Admin
Tambah Infak	Kegiatan menambah infak arus kas keluar masuk	Admin
Edit data infak	Kegiatan mengubah arus kas infak yang sudah dibuat	Admin
Tambah Informasi	Kegiatan Menambah Data Informasi	Admin
Lihat Informasi	Kegiatan melihat informasi	Jema'ah / user
Lihat arus kas	Kegiatan melihat arus kas keluar masuk infak	Jema'ah / user
Lihat program	Kegiatan melihat program masjid	Jema'ah / user

3. Use Case Diagram

Dalam *Use Case* diagram, aktornya adalah admin, ketua masjid, ketua seksi, bendahara, dan masyarakat mempunyai *use case* masing-masing. Admin mempunyai 7 *use case*, jema'ah mempunyai 3 *use case*, Ketua Seksi mempunyai 2 *use case*, bendahara mempunyai 2 *use case*, dan Ketua masjid mempunyai 4 *use case*.



Gambar 3.1 Use Case Diagram

4. Use Case Scenario

Pada *Case Scenario* ini dijelaskan urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan sistem, antara lain :

1. Login

Tabel 3.5 Use case Scenario Login

Use Case Name	Login	
Use Case ID	1	
Actor	Admin	
Pre Conditon	Aktor harus mengisi <i>username</i> dan password	
Trigger	Aktor dapat mengakses sistem informasi website	
Deskripsi	<i>Use case ini</i> menggambarkan kegiatan aktor mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada form login agar dapat masuk ke dalam sistem	
Typical Course of Events	Actor Action	System Response
	<i>input username dan password</i>	2. mengecek <i>username</i> dan <i>password</i>
		3. Menampilkan

	halaman sesuai autentifikasi
Alternative Courses	jika <i>username</i> dan <i>password</i> benar maka aktor akan masuk ke dalam sistem, dan jika salah maka aktor harus mengulanginya kembali
Conclusion	Aktor berhasil masuk kedalam sistem informasi website
Post Condition	Menampilkan halaman utama dalam sistem menurut masing-masing bagian aktor

2. Tambah Pengguna

Tabel 3.6 *Use case Scenario* tambah pengguna

Use Case Name	Tambah Pengguna	
Use Case ID	2	
Actor	Admin	
Pre Conditon	Aktor harus mengisi <i>username</i> dan password	
Trigger	Aktor dapat menambah data pengguna	
Deskripsi	<i>Use case ini</i> menggambarkan kegiatan aktor menambahkan data pengguna	
Typical Course of Events	Actor Action	System Response
	1. Pilih menu tambah pengguna	2. menampilkan form tambah pengguna
	3. mengisi data pengguna	
	4. simpan	5. data tersimpan dalam database
		6. menampilkan data pengguna
Alternative Courses	Pilih “batal” untuk membatalkan dan data tidak tersimpan di database	
Conclusion	Aktor berhasil menambah data pengguna	
Post Condition	Data tersimpan dalam database table pengguna	

3. Tambah data Informasi

Table 3.7 *Use case Scenario* tambah data Informasi

<i>Use Case Name</i>	Tambah data Informasi	
<i>Use Case ID</i>	3	
<i>Actor</i>	Admin	
<i>Pre Conditon</i>	aktor harus mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> untuk bisa tambah informasi	
<i>Trigger</i>	Aktor menambah data informasi	
<i>Deskripsi</i>	Menggambarkan kegiatan menambah informasi	
<i>Typical Course of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
	1. <i>input username</i> dan <i>password</i>	2. mengecek <i>username</i> dan <i>password</i>
		3. menampilkan halaman sesuai autentifikasi
	4. memilih menu tambah informasi	5. menampilkan form tambah informasi
	6. input data informasi	
	7. simpan	8. data tesimpan dalam database
		9. menampilkan data informasi
<i>Alternative Courses</i>	Pilih batal untuk membatalkan dan data tidak tesimpan dalam database	
<i>Conclusion</i>	Aktor berhasil mengisi data program	
<i>Post Condition</i>	Data akan tersimpan di dalam data pegawai	

4. *Update* data InformasiTable 3.8 *Use case Scenario* Update data Informasi

<i>Use Case Name</i>	<i>Update</i> data informasi
<i>Use Case ID</i>	4
<i>Actor</i>	admin
<i>Pre Conditon</i>	aktor harus mengisi <i>username</i> dan <i>password</i>
<i>Trigger</i>	Aktor dapat merubah data informasi yang sudah ada

Deskripsi	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan aktor mengubah data informasi dan memperbarui dengan data terbaru	
Typical Course of Events	Actor Action	System Response
	1. <i>input username</i> dan <i>password</i>	2. mengecek <i>username</i> dan <i>password</i>
	3. Pilih menu update data informasi	4. tampil data informasi
	5. Pilih edit	6. tampil form yang dapat diisi
	7. input data informasi	
	8. simpan data	9. data tersimpan di dalam database
Alternative Courses	jika <i>username</i> dan <i>password</i> benar maka aktor akan masuk ke dalam sistem, dan jika salah maka aktor harus mengulanginya kembali	
Conclusion	Aktor berhasil memperbarui data informasi	
Post Condition	Data yang baru tersimpan dalam database data informasi	

5. Hapus data Informasi

Table 3.9 *Use case Scenario* hapus data informasi

Use Case Name	Hapus data informasi	
Use Case ID	6	
Actor	Admin, Ketua Seksi	
Pre Conditon	aktor harus mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> untuk bisa mengisi form program	
Trigger	Aktor menghapus data informasi	
Deskripsi	Menggambarkan kegiatan mengubah data program	
Typical Course of Events	Actor Action	System Response
	1. <i>input username</i> dan <i>password</i>	2. mengecek <i>username</i> dan <i>password</i>
		3. menampilkan halaman sesuai autentifikasi
	4. memilih menu	5. menampilkan

	update program	data program
	6. pilih edit	7. tampil form yang akan diedit
	8. Input data	
	9. simpan	10. data tersimpan dalam database
Alternative Courses	jika <i>username</i> dan <i>password</i> benar maka aktor akan masuk ke dalam sistem, dan jika salah maka aktor harus mengulanginya kembali	
Conclusion	Aktor berhasil menghapus data informasi	
Post Condition	Data akan tersimpan di dalam data pegawai	

6. Tambah Infak

Table 3.10 *Use case Scenario* Tambah Infak

Use Case Name	Tambah infak	
Use Case ID	7	
Actor	Admin, Bendahara	
Pre Conditon	aktor harus mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> untuk bisa mengisi form program	
Trigger	Aktor mambah data infak	
Deskripsi	Menggambarkan kegiatan menambah data infak	
Typical Course of Events	Actor Action	System Response
	1. <i>input username</i> dan <i>password</i>	2. mengecek <i>username</i> dan <i>password</i>
		3. menampilkan halaman sesuai autentifikasi
	4. memilih menu tambah infak	5. menampilkan form tambah infak
	6. mengisi data	
	8. simpan	9. data tersimpan dalam database
		10. menampilkan data infak
Alternative Courses	Pilih “batal” maka data tidak tersimpan	
Conclusion	Aktor berhasil mengisi data program	
Post Condition	Data akan tersimpan di dalam database	

7. Update data infak

Table 3.11 *Use case Scenario* Update data Infak

<i>Use Case Name</i>	Update data infak	
<i>Use Case ID</i>	8	
<i>Actor</i>	Admin, Bendahara	
<i>Pre Conditon</i>	aktor harus mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> untuk bisa mengisi form program	
<i>Trigger</i>	Aktor mambah data infak	
<i>Deskripsi</i>	Menggambarkan kegiatan menambah data infak	
<i>Typical Course of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
	1. <i>input username</i> dan <i>password</i>	2. mengecek <i>username</i> dan <i>password</i>
		3. menampilkan halaman sesuai autentifikasi
	4. memilih menu update infak	5. menampilkan form update infak
	6. mengubah data	
	8. simpan	9. data tesimpan dalam database
		10. menampilkan data infak
<i>Alternative Courses</i>	Pilih “batal” maka data tidak tesimpan	
<i>Conclusion</i>	Aktor berhasil mengisi data program	
<i>Post Condition</i>	Data akan tersimpan di dalam database	

8. Lihat Informasi

Table 3.12 *Use case Scenario* Lihat Informasi

<i>Use Case Name</i>	Lihat Informasi	
<i>Use Case ID</i>	9	
<i>Actor</i>	Jema'ah	
<i>Pre Conditon</i>	aktor harus memilih menu informasi	
<i>Trigger</i>	Aktor melihat informasi	
<i>Deskripsi</i>	Menampilkan data informasi	
<i>Typical Course of</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>

Events	1. pilih daftar menu informasi	2. menampilkan data informasi
Alternative Courses	Pilih menu lain untuk melihat data yang lain	
Conclusion	Aktor berhasil melihat informasi	
Post Condition	Tampil data informasi	

9. Lihat Arus Kas

Table 3.13 *Use case Scenario* lihat arus kas

Use Case Name	Lihat Arus Kas	
Use Case ID	10	
Actor	Jema'ah	
Pre Conditon	aktor harus memilih menu arus kas	
Trigger	Aktor melihat arus kas	
Deskripsi	Menampilkan data informasi	
Typical Course of Events	Actor Action	System Response
	1. pilih daftar menu arus kas	2. menampilkan data arus kas
Alternative Courses	Pilih menu lain untuk melihat data yang lain	
Conclusion	Aktor berhasil melihat informasi	
Post Condition	Tampil data informasi	

10. Lihat Program

Table 3.14 *Use case Scenario* lihat program

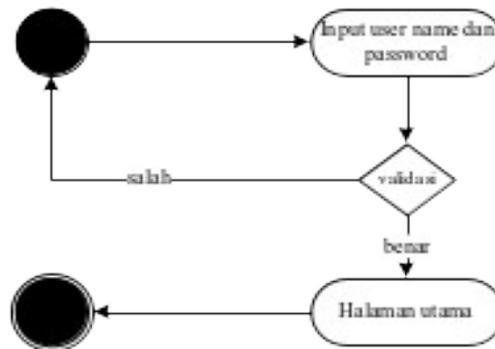
Use Case Name	Lihat Program	
Use Case ID	11	
Actor	Jema'ah	
Pre Conditon	aktor harus memilih menu program	
Trigger	Aktor melihat program masjid	
Deskripsi	Menampilkan data program masjid	
Typical Course of Events	Actor Action	System Response
	1. pilih menu program masjid	2. menampilkan program
Alternative Courses	Pilih menu lain untuk melihat program yang lain	

Conclusion	Aktor berhasil melihat program masjid
Post Condition	Tampil data program masjid

3.4.2 Activity Diagram

Activity diagram mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity* diagram bisa mendukung perilaku parallel sedangkan *flowchart* tidak bisa. Adapun *Activity* diagram pada sistem website sebagai berikut :

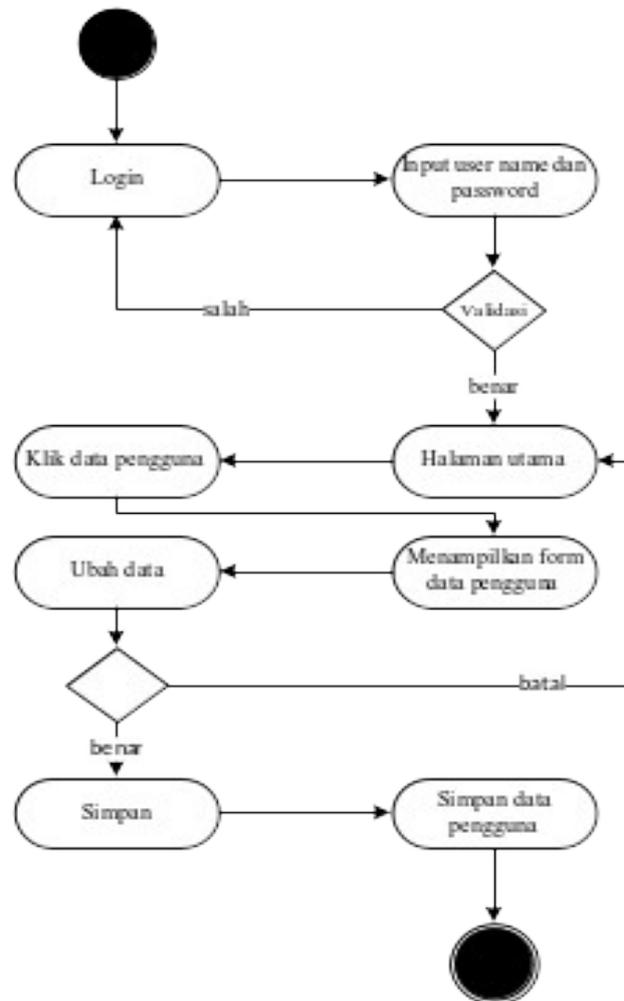
1. Login



Gambar 3.2 *Activity* diagram Login

Keterangan gambar : Yang pertama harus dilakukan oleh aktor (admin, bendahara, ketua seksi) adalah melakukan pengisian *username* dan *password*, jika salah sistem akan melakukan peringatan “username atau password salah”. Dan jika benar, maka sistem akan menampilkan halaman utama sistem website, selanjutnya aktor dapat mengakses menu-menu yang sudah disediakan.

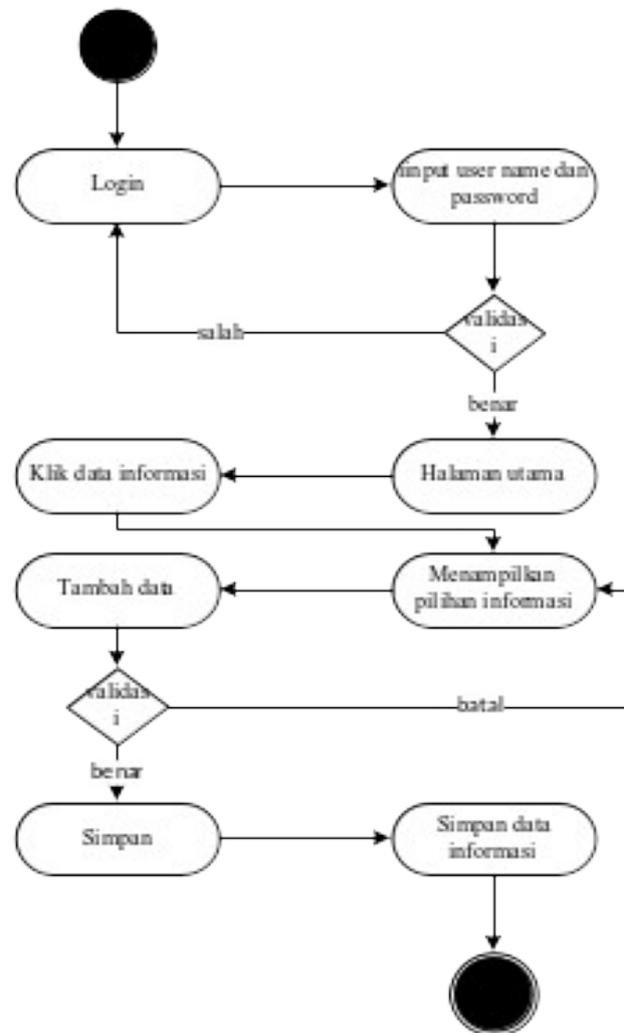
2. Tambah Pengguna



Gambar 3.3 *Activity* diagram tambah pengguna

Keterangan gambar : setelah melakukan login aktor (admin) dapat menambah pengguna untuk melakukan akses login pada sistem website, dengan memilih menu tambah pengguna, sistem akan menampilkan form tambah pengguna, lalu aktor memasukkan data dan simpan. Jika aktor memilih batal maka data tidak tersimpan di database. Jika disimpan maka sistem akan menampilkan data pengguna (seperti : ketua masjid, bendahara, ketua seksi).

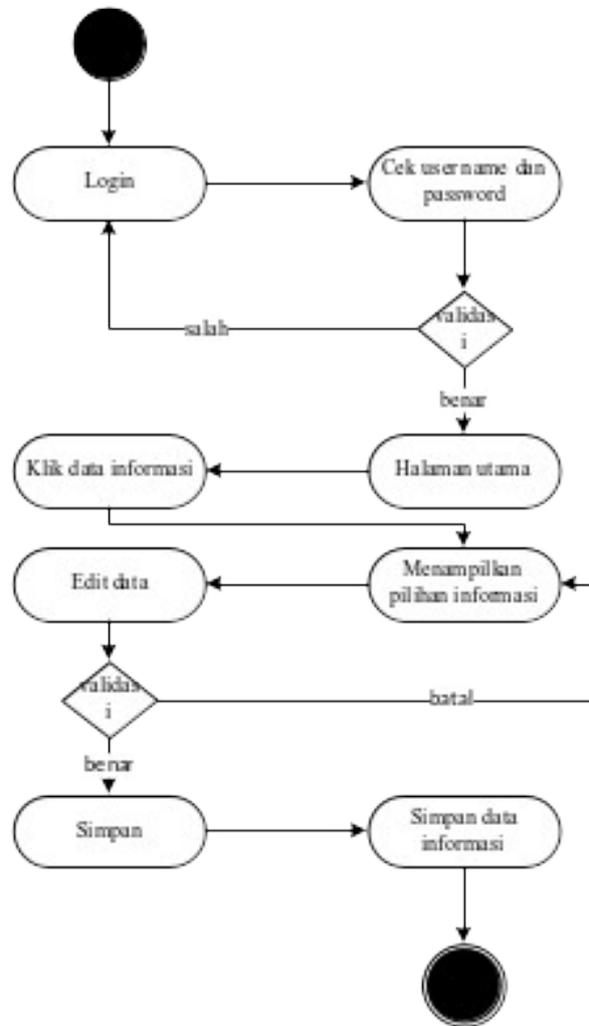
3. Tambah data Informasi



Gambar 3.4 *Activity* diagram tambah informasi

Keterangan gambar : setelah melakukan login aktor (admin) dapat menambah informasi seperti profil, berita dan informasi lainnya. Aktor bisa memilih menu informasi lalu tambah informasi sistem akan menampilkan form informasi, setelah itu aktor mengisi data dan menyimpannya.

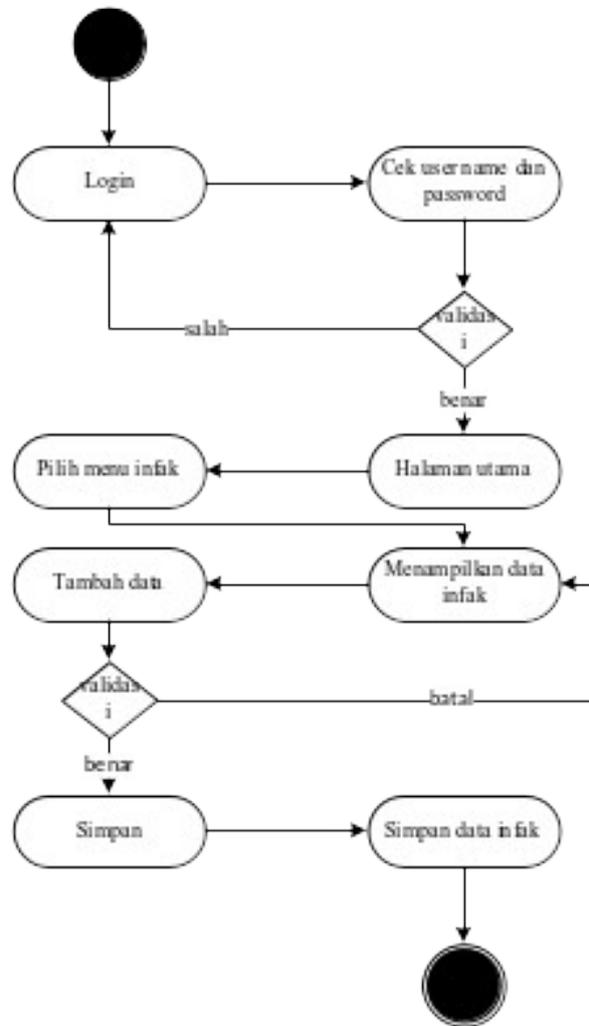
4. Update data Informasi



Gambar 3.5 Activity diagram update informasi

Keterangan gambar : setelah melakukan login aktor (admin) dapat mengubah data informasi seperti profil, berita dan informasi lainnya. Aktor bisa memilih menu informasi lalu update informasi sistem akan menampilkan form informasi, setelah itu aktor mengisi data dan menyimpannya. Sistem akan menampilkan data yang sudah di update oleh aktor.

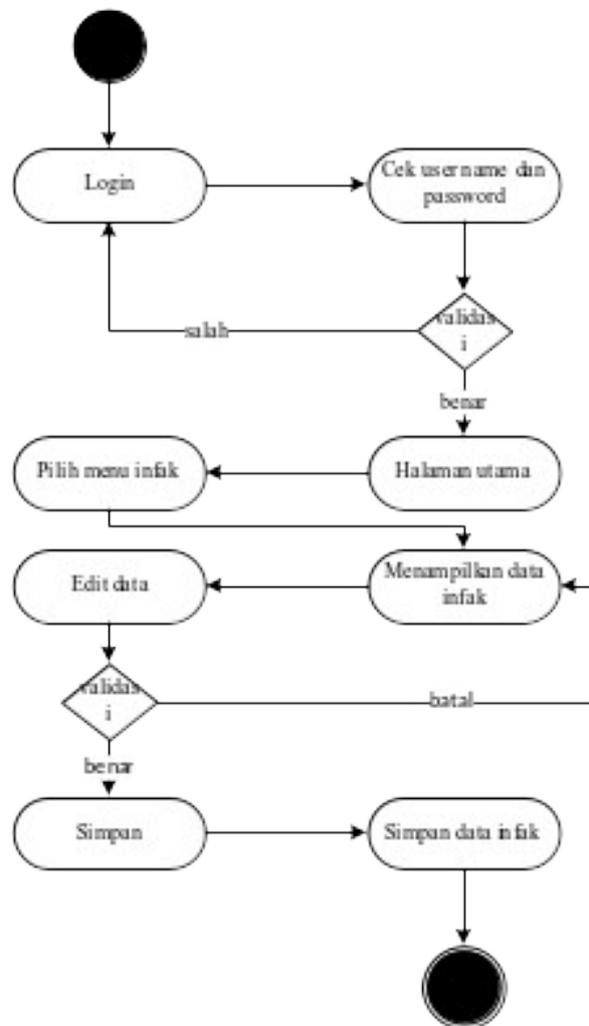
5. Tambah data Infak



Gambar 3.6 Activity diagram tambah infak

Keterangan gambar : setelah melakukan login aktor (admin dan bendahara) dapat menambah infak arus kas. Aktor bisa memilih menu arus kas sistem akan menampilkan form arus kas, lalu tambah kas dan simpan. Sistem akan menampilkan data informasi kas.

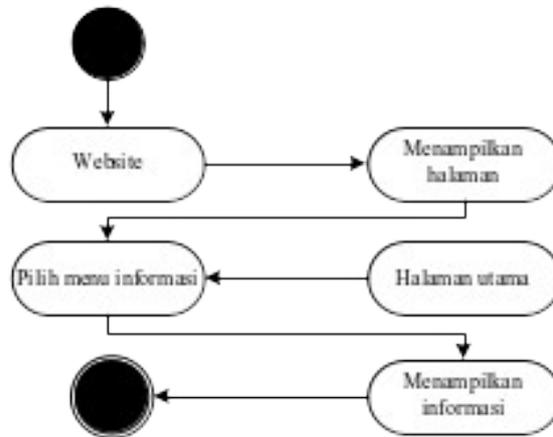
6. Update data Infak



Gambar 3.7 Activity diagram update infak

Keterangan gambar : setelah melakukan login aktor (admin dan bendahara) dapat mengubah infak arus kas. Aktor bisa memilih menu arus kas sistem akan menampilkan form arus kas, lalu update kas dan simpan. Sistem akan menampilkan data informasi kas.

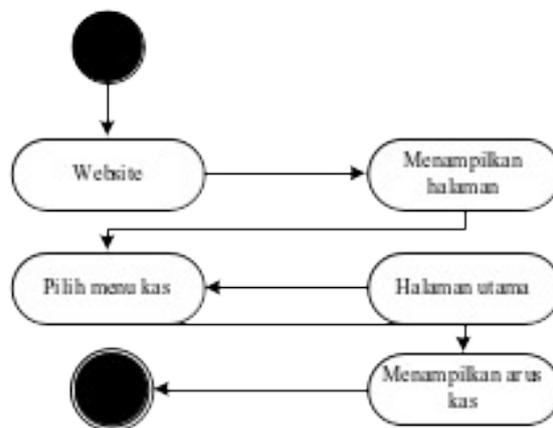
7. Lihat Informasi



Gambar 3.8 *Activity* diagram lihat informasi

Keterangan gambar : aktor (admin, ketua seksi , bendahara, jemaah) dapat melihat informasi masjid, profil atau berita Dengan mengunjungi website pilih menu informasi.

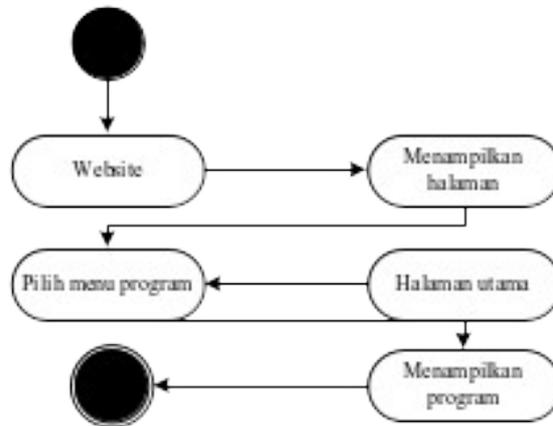
8. Lihat Arus Kas



Gambar 3.9 *Activity* diagram lihat arus kas

Keterangan gambar : aktor (admin, ketua seksi , bendahara, jemaah) dapat melihat laporan arus kas masjid. Ada dua pilihan arus kas, yaitu arus kas masjid dan arus kas pemberdayaan jemaah. Aktor mengunjungi website lalu pilih menu arus kas. Sistem akan menampilkan informasi arus kas.

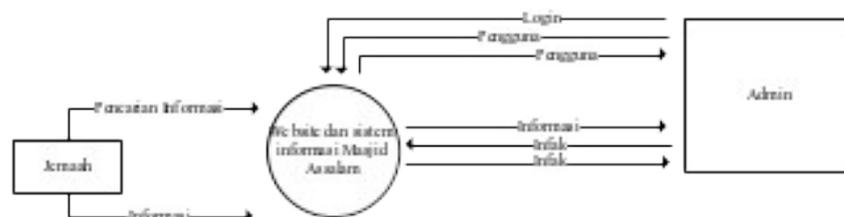
9. Lihat Pengajian



Gambar 3.10 *Activity diagram* lihat program

Keterangan gambar : aktor (admin, ketua seksi , bendahara, jemaah) dapat melihat program kegiatan masjid. Aktor mengunjungi website lalu pilih menu program kegiatan.

3.4.3 *Data Flow Diagram*



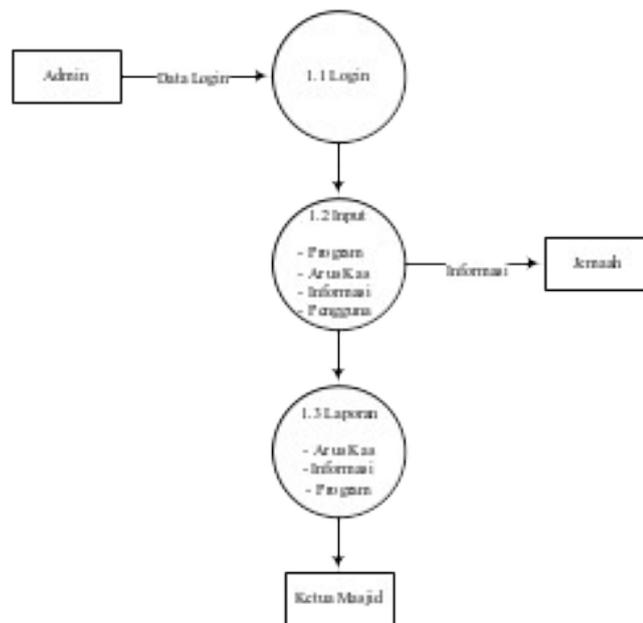
Gambar 3.11 *DFD level 0* perancangan website

DFD level 0 biasa disebut dengan diagram inti atau model sistem inti atau juga disebut diagram konteks. Arah panah dari aliran data menunjukkan aliran data berupa data masukan dan keluaran dalam proses perangkat lunak yang dirancang. Berikut penjelasan dari *Data Flow Diagram level 0*,

1. Jemaah atau User : Jemaah atau user yang mengakses domain masjid assalam dapat melakukan pencarian informasi tentang masjid assalam. Maka dari itu entitas ini akan mengirimkan masukan

berupa data informasi dan keluaran berupa data informasi yang dicari.

2. Admin : Admin atau petugas masjid dapat melakukan login dan mengelola data informasi masjid, maka dari itu aliran yang masuk adalah : data login untuk proses login, data pengguna untuk mengelola data pengguna, informasi untuk mengelola data informasi, dan data infak untuk mengelola data infak.



Gambar 3.12 DFD level 1 perancangan website

DFD level 1, admin login dengan menggunakan *username* dan *password* disini disebut data login. Admin dapat menginput data program, arus kas, seluruh informasi masjid dapat ditampilkan dan dilihat oleh jemaah, serta admin dapat mencetak laporan ke ketua masjid.

3.4.4 Desain *Table Database*

Adapun dari penjelasan kelas-kelas yang terbentuk dalam sistem website masjid dapat terbentuk sebuah *database* yang berisi tabel-tabel sebagai berikut :

1. Tabel Pengguna

Tabel 3.15 Tabel Pengguna

Nama	Tipe Data	Index	Tak Ternilai
id	Int (11)	primary_key	
Nama	Varchar (100)		
Email	Varchar (100)		
password	Varchar (100)		
level	Int (1)		Ya

2. Tabel Kas Masjid

Tabel 3.16 Tabel Kas Masjid

Nama	Tipe Data	Index	Tak Ternilai
id	Int (11)	primary_key	
Nama	Varchar (100)		
Email	Varchar (100)		
password	Varchar (100)		
level	Int (1)		Ya

3. Tabel Kas Pemberdayaan

Tabel 3.17 Tabel Kas Pemberdayaan

Nama	Tipe Data	Index	Tak Ternilai
id	Int (11)	primary_key	
Tanggal	Date		
Ket	Varchar (200)		
Kas_masuk	Int(10)		Ya
Kas_keluar	Int (10)		Ya
Status	Varchar (10)		Ya

4. Tabel Pengajian

Tabel 3.18 Tabel Kas Pengajian

Nama	Tipe Data	Index	Tak Ternilai
id	Int (11)	primary_key	
Hari	Varchar (50)		Ya
Judul_kajian	Varchar (50)		Ya
Ustadz	Varchar (50)		Ya
Tanggal	Date		Ya
Jam	Time		Ya

5. Tabel Anggota

Tabel 3.19 Tabel Kas Anggota

Nama	Tipe Data	Index	Tak Ternilai
id	Int (11)	primary_key	
Nama	Varchar (100)		Ya
Alamat	Varchar (200)		Ya
Pekerjaan	Varchar (50)		Ya

6. Tabel Informasi

Tabel 3.20 Tabel informasi

Nama	Tipe Data	Index	Tak Ternilai
id	Int (11)	primary_key	
Tanggal	Varchar (100)		Ya
Judul_kegiatan	Varchar (100)		Ya
kordinator	Varchar (100)		Ya
Nama_kegiatan	Varchar(100)		
isi	Text		
gambar	Varchar(100)		Yes
slug	Varchar(100)		Yes

3.4.5 Perancangan *interface* (*desain interface*)

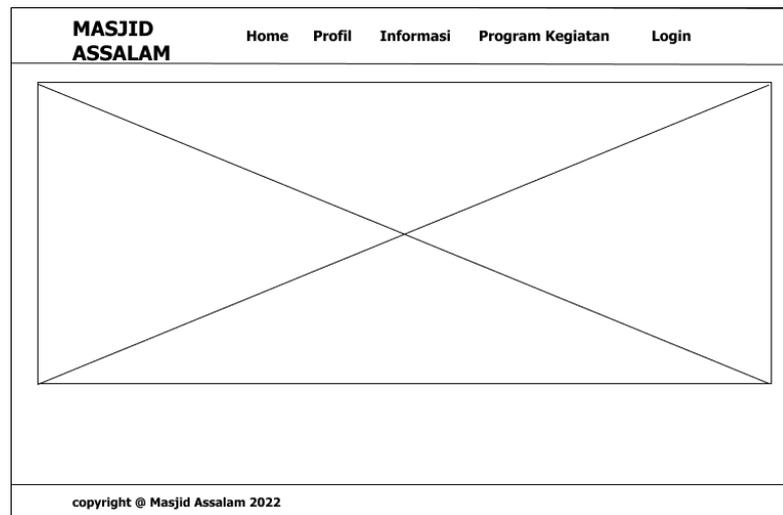
Tampilan *website* masjid As-Salam dirancang sederhana mungkin agar mudah dipahami baik dari admin, ketua masjid, bendahara, ketua seksi dan masyarakat umum yang mengunjungi *website* tersebut.

Desain *interface* dapat memberikan gambaran kepada programmer mengenai struktur program yang dibuat. Perancangan desain *interface* ini dibedakan menjadi dua bagian yaitu untuk sistem *login* dan halaman utama untuk masyarakat umum tanpa *login*.

Berikut desain *interface* halaman *website* untuk masyarakat umum :

1. Halaman Utama

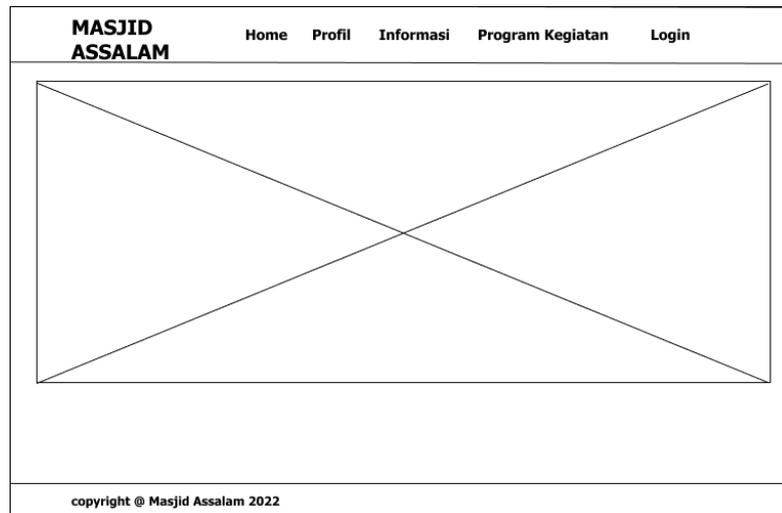
Halaman ini berisi informasi – informasi seputar profil, berita, dan sebagainya. Adapun rancangannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 3.13 Halaman utama *website*

2. Halaman Profil

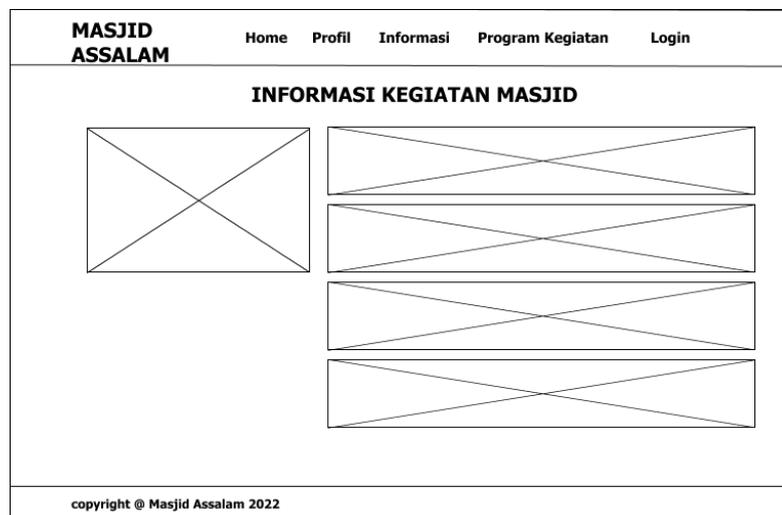
Halaman ini berisi sejarah dan visi misi dari masjid assalam



Gambar 3.14 Halaman *profil*

3. Halaman Informasi

Halaman ini kegiatan jemaah masjid assalam



Gambar 3.15 Halaman informasi

4. Halaman Login

Halaman ini memuat inputan email dan password untuk masuk ke dalam sebuah sistem

The image shows a simple login interface. At the top center, the word "Login" is displayed. Below it are two input fields: one labeled "email" and another labeled "password". To the right of the password field is a button labeled "Masuk". The entire form is enclosed in a rectangular border. At the bottom of the page, there is a footer with the text "copyright @ Masjid Assalam 2022".

Gambar 3.16 Halaman login

Desain *interface* sistem website masjid As-Salam

1. Halaman Dashboard Sistem Informasi Masjid

Halaman awal dari sistem website hanya pengguna yang terdaftar dapat memasuki halaman ini. Adapun rancangannya seperti pada gambar berikut :

The image displays a dashboard layout. The top header includes the title "SYSTEM INFORMASI MASJID ASSALAM" on the left and a "Log Out" link on the right. A vertical sidebar on the left side contains a list of menu items: "Aktor", "Dashboard", "Pengajian", "Informasi", "Arus Kas", and "Pengguna". The main content area of the dashboard is currently empty, represented by three large rectangular boxes with diagonal lines, indicating placeholders for content. The footer at the bottom of the page reads "copyright @ Masjid Assalam 2022".

Gambar 3.17 Halaman dashboard sistem website

2. Halaman pengguna

Halaman ini berfungsi untuk menambah admin dan menghapus data admin.

The screenshot shows a web interface for 'SISTEM INFORMASI MASJID ASSALAM'. At the top right, there is a 'Log Out' link. The left sidebar contains a menu with the following items: Dashboard, Pengajian, Informasi, Arus Kas, and Pengguna. The main content area is titled 'Tambah Pengguna' and displays four rows of data entry forms. Each row consists of two input fields, followed by an edit icon (pencil) and a delete icon (trash). The footer of the page reads 'copyright @ Masjid Assalam 2022'.

Gambar 3.18 Halaman pengguna

3. Halaman arus Kas Masjid

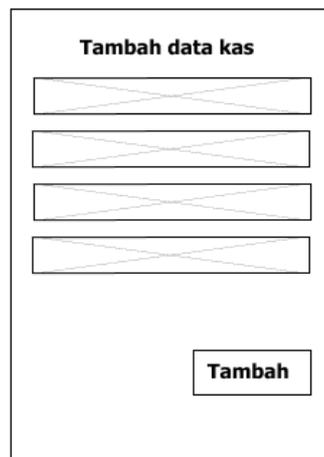
Halaman ini berisi jumlah saldo kas dan penginputan data kas masjid

The screenshot shows a web interface for 'SISTEM INFORMASI MASJID ASSALAM'. At the top right, there is a 'Log Out' link. The left sidebar contains a menu with the following items: Dashboard, Pengajian, Informasi, Arus Kas, and Pengguna. The main content area is titled 'Arus Kas Masjid' and displays two large placeholder boxes at the top, likely for cash balance and total income. Below these are four rows of data entry forms, each with two input fields, an edit icon (pencil), and a delete icon (trash). The footer of the page reads 'copyright @ Masjid Assalam 2022'.

Gambar 3.19 halaman arus kas masjid

4. *Pop-up* Tambah data kas masjid

Ketika menambah data kas akan muncul sebuah modal atau pop-up ditengah layar yang berisi data yang akan disimpan dalam database.



The image shows a vertical rectangular pop-up window with a black border. At the top, the text "Tambah data kas" is centered. Below the title are four horizontal input fields, each containing a large 'X' mark. At the bottom right of the window is a rectangular button labeled "Tambah".

Gambar 3.20 *pop-up* tambah data kas masjid

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN

Tabel 3.21 Pelaksanaan Penelitian

No	Nama Kegiatan	2023																			
		Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal																				
2	Seminar Proposal																				
3	Penelitian																				
4	Pembuatan Program																				
5	Penyusunan Laporan																				
6	Ujian Skripsi																				