SISTEM INFORMASI PROFILE MASJID FATIMAH ZAHRO DI KELURAHAN GUNUNG TERANG BERBASIS *WEB*

(Tugas Akhir)

Oleh

MUHAMMAD KHADAFI
1907051025

PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022

SISTEM INFORMASI PROFILE MASJID FATIMAH ZAHRO DI KELURAHAN GUNUNG TERANG BERBASIS *WEB*

Oleh

MUHAMMAD KHADAFI

(Tugas Akhir)
Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar
Ahli Madya Manajemen Informatika

Pada

Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam

PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022

Judul Tugas Akhir : **SISTEM INFORMASI PROFILE MASJID FATIMAH ZAHRO DI KELURAHAN GUNUNG TERANG BERBASIS *WEB***

Nama Mahasiswa : *Muhammad Khadafi*

Nomor Pokok Mahasiswa : 1907051025

Program Studi : DIII Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama	Pembimbing Kedua
Prof. Dr. Eng. Admi Syarif, Ph.D.	**Wartariyus, S.Kom., M.T.I.**
NIP 19670103 199203 1 003	NIP 19730122 200604 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Komputer	Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika
Didik Kurniawan, S.Si., M.T.	**Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs.**
NIP 19800419 200501 1 004	NIP 19791031 200604 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing Utama : **Prof. Dr. Eng. Admi Syarif, Ph.D.** .....

Pembimbing Kedua : **Wartariyus, S.Kom., M.T.I.** .....

Penguji / Pembahas : **Tristiyanto, S.Kom., M.I.S., Ph.D.** .....

2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dr. Eng. Suripto Dwi Yuwono, S.Si., M.T.
NIP 19740705 200003 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : **01 Juli 2022**

PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR
DAN SUMBER INFORMASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir **SISTEM INFORMASI PROFILE MASJID FATIMAH ZAHRO DI KELURAHAN GUNUNG TERANG BERBASIS WEB** ini adalah karya saya dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantum dalam daftar pustaka dibagian tugas akhir ini.

Bandar Lampung, 18 Juli 2022

Muhammad Khadafi
NPM. 1907051025

Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2022
Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 6 September 2000, sebagai anak keempat dari empat bersaudara, dari Bapak Moh. Ashbari, S.IP. dan Ibu Dalena.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis yaitu Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Gunung Terang di Kota Bandar Lampung, Madrasah Tsanawiyah (MTS) Ponpes Al-Hikmah di Kota Bandar Lampung, dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) YP Unila Bandar Lampung.

Tahun 2019, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi DIII Manajemen Informatika FMIPA Unila melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD). Pada tahun 2021, penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Lampung. Lalu, penulis melakukan penelitian Tugas Akhir di Masjid Fatimah Zahro Kelurahan Gunung, Kecamatan Langkapura, Kota Bandar Lampung.

MOTTO

“Jangan pernah menyerah dalam menggapai mimpi, karena dibalik mimpi harus ada perjuangan yang ditempuh dengan sebuah usaha dan doa. Karena perjuangan yang sesungguhnya bukanlah mampu mendapatkan, melainkan mampu mempertahankan. Hidup bukan tentang mendapatkan apa yang kamu inginkan, akan tetapi tentang menghargai apa yang kamu miliki.”

“Namanya juga hidup kita tidak berharap apa-apa saja masih bisa kecewa.”

Oleh karena itu ada hadits yang menjelaskan:

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah nasibnya.**”**

(QS. Ar-Ra'd:11)

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur kepada Allah SWT dan dengan kerendahan hati kupersembahkan karya kecil ini kepada :

1. Kedua orang tuaku, Mamah Papah tercinta dan tersayang dengan tulus yang telah memberikan semangat, dukungan, serta doanya kepadaku sampai saat ini. Semoga Allah SWT menyayangi kalian, sebagaimana aku sangat sayang dan cinta dengan kalian yang luar biasa.

2. Keluarga dan kakak ku serta ponakan yang selalu memberikan semangat juga disetiap aku belajar selama ini.

3. Sahabat dan temanku yang selalu memberikan doa dan sarannya selama ini.

4. Teman-teman seperjuangan DIII Manajemen Informatika 2019, yang selalu meluangkan waktu dan memberi semangat.

5. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nyaa sehingga dapat terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Sholawat dan salam kita sanjung agungkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, serta para pengikut, dan umat-umatnya sampai akhir zaman. Aamiin.

Laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu mata kuliah Tugas Akhir, yang mana merupakan mata kuliah wajib di jurusan Ilmu Komputer, Program Studi DIII Manajemen Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung.

Laporan Tugas Akhir ini diberi dengan judul **"Sistem Informasi Profile Masjid Fatimah Zahro di Kelurahan Gunung Terang Berbasis *Web*"**. Laporan ini merupakan bagian dari hasil Tugas Akhir yang *Alhamdulillah* telah terselesaikan.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak serta para Sahabat dan Teman. Maka dari itu pada kesempatan ini rasa terima kasih dari penulis yang sebesar-besarnya. Oleh karena itu ingin disampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya selama ini sehingga penulisan laporan tugas akhir terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orangtuaku yang selalu memberikan semangat serta nasihat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Anie Rose Irawati, ST., M.Cs. Selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika yang selalu memberikan bimbingan serta saran-sarannya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.

4. Bapak Prof. Dr. Eng. Admi Syarif, Ph.D. Selaku Dosen Pembimbing Utama Tugas Akhir yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, semangat, motivasi dan waktu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan sangat baik.
5. Bapak Wartariyus, S.Kom., M.T.I. Selaku Dosen Pembimbing Kedua Tugas Akhir yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, semangat, motivasi dan waktunya sehingga pada tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan sangat baik juga.
6. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. Selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
7. Bapak Tristiyanto, S.Kom., M.I.S., Ph.D. Selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang sudah memberikan masukan dan sarannya terhadap tugas akhir maupun sistem yang sudah diuji.
8. Seluruh jama'ah Masjid Fatimah Zahro yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
9. Teman-teman DIII Manajemen Informatika 2019 yang menjadi teman satu angkatan dan seperjuangan selama ini.
10. Serta semua pihak yang telah turut membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian semua *Jazakallah Khayran Katsiran.*

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan masih kurangnya pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan refleksi diri bagi penulis untuk tulisan-tulisan yang akan datang. Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 18 Juli 2022
Penulis,

Muhammad Khadafi
NPM. 1907051025

DAFTAR ISI

Halaman

MENGESAHKAN ..... **ii**

PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR ..... **iii**

Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2022 ..... **iv**

RIWAYAT HIDUP ..... **v**

MOTTO ..... **vi**

PERSEMBAHAN ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR TABEL ..... **xiv**

I. PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan masalah 3
1.4 Tujuan 3
1.5 Manfa'at 4

II. LANDASAN TEORI **5**

2.1 Uraian Tentang Landasan Teori 5
2.1.1 Pengertian Masjid 5
2.1.2 Sistem Informasi 5
2.1.3 Pengertian *Web* 6
2.1.4 Pengertian Rekayasa *Web* 6

2.1.5 UML 7
2.1.6 MySQL 7
2.1.7 PHP 7
2.1.8 Codeigniter 8
2.1.9 Boostrap 8
2.1.10 XAMPP 8
2.1.11 Database 8
2.1.12 Pengertian Sistem Operasi 9
2.1.13 Pengertian Use case diagram 9
2.1.14 Pengertian Activity Diagram 9
2.1.15 Pengertian ERD 9
2.1.16 Pengertian Desain Sistem 10
2.1.17 Pengertian Komponen *Activity Diagram* 10
2.1.18 Pengertian Komponen *Use Case Diagram* 11
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN 13
3.1 Kebutuhan Pengguna 13
3.1.1 Use case diagram 13
3.2 Kebutuhan Hardware 14
3.3 Kebutuhan Software 14
3.4 Desain 14
3.4.1 Activity Diagram Login 15
3.4.2 Activity Diagram Masyarakat 16
3.4.3 Activity Diagram Kelola Data Masjid 17
3.4.4 Activity Diagram Kelola Gallery 18
3.4.5 Activity Diagram Kelola Data User 19
3.4.6 Activity Diagram Kelola Kas Masjid 20
3.4.7 Activity Diagram Kelola Pengumuman 21

3.4.8 Activity Diagram Kelola Kegiatan 22
3.4.9 Activity Diagram Logout 23
3.5 Desain Data 24
3.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD) 24
3.5.2 Struktur Tabel Users 24
3.5.3 Struktur Tabel Kegiatan 25
3.5.4 Struktur Tabel Pengumuman 25
3.5.5 Struktur Tabel Pemasukan 26
3.5.6 Struktur Tabel Pengeluaran 26
3.5.7 Struktur Tabel Jenis Pemasukan 27
3.5.8 Struktur Tabel Galeri 27
3.5.9 Struktur Tabel Masjid 28
3.6 Desain Interface 29
3.6.1 Desain Interface Login Admin 29
3.6.2 Desain Interface Berhasil Login 30
3.6.3 Desain Interface Dashboard 31
3.6.4 Desain Interface Kegiatan 32
3.6.5 Desain Interface Pengumuman 33
3.6.6 Desain Interface Kas Masjid 34
3.6.7 Desain Interface Data User 36
3.6.8 Desain Interface Gallery 37
3.6.9 Desain Interface Data masjid 38
3.6.10 Desain Interface Logout 39
V. SIMPULAN DAN SARAN 40
5.1 Simpulan 40
5.2 Saran 40
DAFTAR PUSTAKA 41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. *Use Case* Diagram 13
Gambar 2. *Activity Login* 15
Gambar 3. *Activity* Masyarakat 16
Gambar 4. *Activity* Data Masjid 17
Gambar 5. *Activity* Gallery 18
Gambar 6. *Activity* Data User 19
Gambar 7. *Activity* Kelola Kas Masjid 20
Gambar 8. *Activity* Kelola Pengumuman 21
Gambar 9. *Activity* kelola kegiatan 22
Gambar 10. *Activity Logout* 23
Gambar 11. *Entity Relationship* Diagram 24
Gambar 12. Desain Login Admin 29
Gambar 13. Desain Berhasil Login Admin 30
Gambar 14.Desain Tampilan Dashboard 31
Gambar 15. Desain Tampilan Kelola Kegiatan 32
Gambar 16. Desain Kelola Pengumuman 33
Gambar 17. Desain Kelola Data Pemasukan 34
Gambar 18. Desain Kelola Data Pengeluaran 35
Gambar 19. Desain Kelola User/Pengguna 36
Gambar 20. Desain Kelola Gallery 37
Gambar 21. Desain Kelola Data Masjid 38
Gambar 22. Desain Logout sistem. 39

DAFTAR TABEL

Table 1. Tabel User 24
Table 2. Tabel kegiatan 25
Table 3. Tabel Pengumuman 25
Table 4. Tabel Pemasukan 26
Table 5. Tabel Pengeluaran 26
Table 6. Tabel Jenis Pemasukan 27
Table 7. Tabel Galeri 27
Table 8. Tabel Masjid 28

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan perkembangan saat ini sistem informasi berperan penting dalam kegiatan manusia salah satunya berperan dalam bidang keagamaan. Masjid merupakan salah satu bentuk hubungan penting bagi masyarakat khususnya ummat muslim dalam menjalankan ibadah. Masjid bisa kita temui di berbagai tempat seperti, perumahan, kampus, kota, desa, dan juga dekat dari rumah kita. Salah satu masjid yang menjadi contoh adalah masjid fatimah zahro yang terletak di Kelurahan Gunung Terang, Kecamatan Langkapura, Kota Bandar Lampung.

Pada Masjid Fatimah Zahro lokasi masjid tersebut terletak dekat dengan sekolah dasar, kampus, dan perumahan. Masyarakat merupakan jama'ah yang tinggal dekat masjid tersebut tepatnya di Jalan Sukardi Hamdani Palapa 10 F Kelurahan Gunung Terang, Kecamatan Langkapura, Kota Bandar Lampung. Saat ini sistem yang ada pada masjid fatimah zahro dalam sebuah hubungan informasi kepada masyarakat terkhusus di Palapa 10 masih menggunakan sistem secara manual yang dimana pengurus masjid tersebut memberikan sebuah info menggunakan toak masjid, sulitnya mengetahui kegiatan yang akan diselenggarakan masjid kedepannya, serta sulit mengetahui pengumuman terkini di masjid tersebut dengan aktivitas manusia. Dengan adanya perkembangan teknologi memberikan dampak positif seperti menghemat tenaga dan waktu dari aktivitas yang dikerjakan. Saat ini teknologi banyak digunakan sebagai media promosi dan penyebaran sebuah informasi. Teknologi informasi memudahkan masyarakat dalam mengakses apapun melalui *website*. saat ini sistem informasi berbasis *web* sangat berperan dalam penyampaian informasi.

Sistem informasi merupakan gabungan dari beberapa komponen yang dapat melakukan penyimpanan dan pemrosesan informasi untuk mencapai tujuan. Komponen-komponen tersebut terdiri dari teknologi, manusia, dan prosedur pekerjaan. Masjid berperan sebagai pusat kegiatan masyarakat dan komunitas muslim diantaranya kegiatan pembinaan, pembelajaran, pemberdayaan umat, kegiatan perayaan hari besar dan sebagainya. Dalam hal ini Masjid merupakan sarana atau tempat ibadah yang sangat diperlukan untuk umat islam khususnya. Namun kurangnya informasi mengenai masjid di wilayah tertentu menyebabkan tidak meratanya pembangunan dan pelestarian masjid, termasuk kegiatan pada beberapa masjid yang kurang sukses dalam pelaksanaannya.

Masjid Fatimah Zahro sering mengadakan kegiatan rutin seperti shalat berjamaah, shalat jumat, kajian khusus akhwat dan anak anak, kegiatan bulan Ramadhan, perayaan maulid Nabi Muhammad SAW, dan perayaan hari raya lebaran. Masjid Fatimah Zahro juga memiliki kegiatan shodaqoh dan infaq. Pada pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan seperti pengelolaan, pendataan, pencatatan, dan penyebaran informasi saat ini masih menggunakan sistem manual sehingga dianggap kurang efektif. Pada penggunaan *website* dianggap lebih efektif dalam penyebaran informasi karena *website* tidak memiliki batasan dalam penyebaran informasi. Penyebaran informasi pada Masjid Fatimah Zahro juga masih menggunakan papan informasi termasuk laporan infaq. Publikasi informasi yang dilakukan secara konvensional seperti ini menyebabkan masyarakat atau jamaah tidak dapat memperoleh informasi terkait Masjid Fatimah Zahro secara *realtime*.

Berdasarkan beberapa uraian latar belakang di atas, maka diperlukan implementasi sistem informasi tata kelola masjid berupa Sistem Informasi Masjid Fatimah Zahro berbasis *website*. Sistem Informasi Masjid Fatimah Zahro diharapkan dapat membantu pengurus Masjid Fatimah Zahro dalam mengelola sebuah informasi kegiatan yang diselenggarakan Masjid Fatimah Zahro agar informasi dapat diinformasikan secara efesien. Sistem yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Framework Codeigniter* 3.

Dengan menggunakan bahasa pemrograman *framework* tersebut dapat memudahkan dalam pembuatan *website* Masjid Fatimah Zahro. Aplikasi berbasis *web* juga memudahkan pengguna dalam menggunakan serta dapat mencari informasi mudah lewat internet saja karena pengguna tidak perlu instalasi sistem tersebut. Harapannya dengan adanya Sistem Informasi Masjid yang dibuat ini dapat membantu pengurus Masjid Fatimah Zahro dalam mengelola serta dapat memudahkan dalam menginformasikan kegiatan, pengumuman secara terstruktur terkhusus dalam penyampaian sebuah informasi kepada jama'ah dan mendokumentasikan segala kegiatan, pengumuman dan lain-lain oleh pengurus dan juga mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi Masjid Fatimah Zahro.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang ada pada masjid adalah bagaimana cara mengembangkan sebuah Sistem Informasi Masjid Fatimah Zahro di Kelurahan Gunung Terang berbasis *web* untuk memudahkan masyarakat dalam mengetahui informasi terstruktur melalui *website.*

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah dari tugas akhir ini yaitu:

1. Sistem dapat mempermudah masyarakat mendapatkan informasi dan mengetahui kegiatan apa yang ada di masjid.
2. Sistem dapat menampilkan gambar dan informasi masjid yang dapat dilihat oleh masyarakat.

1.4 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat sistem informasi masjid fatimah zahro berbasis *web* yang dapat membantu pengurus masjid dalam penyebaran informasi terstruktur melalui *website*.

1.5 Manfa'at

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi Profil Masjid Fatimah Zahro mempermudah pengurus masjid dalam melakukan pendataan dan penyebaran informasi melalui *website*.
2. Sistem informasi Profil Masjid Fatimah Zahro mempermudah jamaah mengetahui agenda kegiatan yang akan diadakan di Masjid Fatimah Zahro.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Uraian Tentang Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Masjid

Masjid adalah tempatnya peribadatan umat muslim. Masjid yang diambil dari bahasa Arab, yang artinya adalah tempat sujud kepada Allah SWT. Tidak hanya itu masjid sebagai tempat ibadah tetapi juga sebagai pengembangan wawasan keislaman, aktivisme sosial, dan juga pusat kemajuannya umat agama Islam. Masjid harus dalam keadaan baik dan juga bersih agar masjid dapat bermanfa'at bagi masyarakat disekitarnya. Dalam hal demikian ini harus dilakukannya dengan pengelolaan yang baik untuk Masjid. (Qadaruddin, Nurkidam, & Firman, 2016).

2.1.2 Sistem Informasi

Menurut (Edhy Sutanta, 2003), Secara umum, sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kumpulan atau kegiatan atau elemen sistem yang bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan fungsi guna mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut (Jogianto, 2005) informasi adalah data yang dapat diolah dalam bentuk yang lebih bermanfaat dan lebih berguna bagi yang menerimanya. Sistem informasi diartikan semacam rancangan untuk saling berkaitan dalam mengumpulkan data-data, memproses, menyimpan dan mendistribusikan suatau informasi untuk mendukung mengambil keputusan dan pengawasan pada sebuah organisasi (Laudon, 2014).

2.1.3 Pengertian *Web*

Menurut Kustiyahningsih, dkk (2011), *web* atau yang lebih dikenal *World Wide Web* (WWW) merupakan salah satu layanan yang terhubung ke internet untuk menampilkan sebuah text, gambar pada sebuah tampilan. Tampilan *web* dibagi menjadi dua kategori yaitu *web* ststis dan *web* dinamis. *Web* statis yaitu menampilkan sebuah informasi yang sifatnya tetap. disebut tetap karena pengguna tidak dapat berinteraksi pada *web* tersebut sedangkan *web* dinamis menampilkan sebuah informasi dan pengguna juga dapat berinteraksi dengan pengguna karena *web* dinamis ini dapat berinteraksi dengan menggunakan form untuk mengolah sebuah informasi yang akan ditampilkan dan juga sifat *web* dinamis ini tidak kaku dan tampak terlihat indah. Sehingga kelebihan dari *web* dapat diakses dalam kondisi apapun selama terhubung dengan jaringan internet.

2.1.4 Pengertian Rekayasa *Web*

Rekayasa *web* adalah suatu cabang ilmu baru yang didalamnya mempelajari pengembangan atau proses rekayasa sebuah aplikasi *web* dengan memanfaatkan framework. Framework adalah sebuah toolkit yang di dalamnya terdapat berbagai class-class yang dapat digunakan untuk membuat *web*. Dengan menggunakan framework ini, memungkinkan untuk membuat *web* dengan mudah dan cepat. Saat ini, tersedia berbagai macam framework yang bisa digunakan untuk mengembangkan *web*. Salah satunya adalah *Codeigniter*. *Codeigniter* juga sudah menggunakan konsep *MVC (Models-View-Controller)* yang memisahkan antara data dan presentasi sehingga memungkinkan pengembangan sebuah *web* dengan cepat dan memudahkan proses pengelolaan *web* tesebut. *Codeigniter* merupakan sebuah framework yang dibuat dengan menggunakan bahasa PHP, yang dapat digunakan untuk pengembangan *web* secara cepat. Adapun framework sendiri dapat diartikan sebagai suatu struktur pustaka-pustaka, kelas-kelas dan infrastruktur run-time yang dapat digunakan oleh programmer untuk mengembangkan aplikasi *web* secara cepat. Tujuan penggunaan

framework adalah untuk mempermudah pengembang *web* mengembangkan aplikasi *web* yang robust secara cepat tanpa kehilangan fleksibilitas (Afuan, 2010).

2.1.5 UML

UML *(Unified Modeling Language)* merupakan bahasa pemodelan visual dalam sebuah sistem menggunakan tampilan seperti diagram dan teks-teks pendukung (Simatupang dkk, 2019). UML dirancang sebagai pengembangan *software* berbasis *object-oriented*. Standar penulisan UML terbentuk dalam sebuah sistem *blueprint* dengan konsep seperti penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam sistem software (Sonata dkk, 2019). UML juga salah satu sebagai pengembang sistem karena mudah dimengerti serta efektif dalam mengomunikasikan rancangan satu sama lainnya serta metode yang di berikan praktis sehingga UML lebih beragam dari metode lainnya dalam menyediakan diagram serta dapat membantu dan mendefisikan alur sebuah rancangan aplikasi (Munawar, 2005).

2.1.6 MySQL

Menurut Kustiyahningsih, dkk (2011), MySQL merupakan sistem manajemen basisdata yang sangat terkenal dan bersifat *open source*. MySQL didukung oleh MySQL AB yang merupakan sebuah perusahaan komersial yang dibiayai oleh pengembang MySQL. MySQL dapat diartikan system manajemen database. Database yang merupakan struktur dalam penyimpanan database untuk memperoleh sebuah system seperti mengakses, menambah, dan memproses sebuah data yang akan disimpan didalam sebuah database komputer.

2.1.7 PHP

Menurut Kustiyahningsih, dkk (2011), PHP merupakan solusi alternatif selain memberikan kemudahan karena gratis untuk digunakan dalam

berbagai jenis platform, selain itu PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page Tools*.

2.1.8 Codeigniter

CodeIgniter adalah sebuah *web application framework* yang bersifat *open source* digunakan dalam membangun aplikasi PHP dinamis. *CodeIgniter* berfungsi membantu *developer* untuk menulis kode lebih cepat. *CodeIgniter* menyediakan berbagai macam *library* yang dapat mempermudah dalam pengembangan (Abidilah, 2018).

2.1.9 Boostrap

Menurut Firmansyah dkk, (2021), Boostrap merupakan bagian dari salah satu website untuk memperindah serta mempermudah agar tampilan website berguna membentuk front end. Kelebihan dari boostrap ini adalah fleksibel sehinggga para developer ataupun programmer mudah serta cepat dan responsif dalam mengelola website tersebut.

2.1.10 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak yang mendukung banyak sistem operasi dari kompilasi beberapa program. XAMPP berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*) terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan *web* server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis. XAMPP dapat didownload dari *web* resmi (Palit dkk 2015).

2.1.11 Database

Menurut Kani dkk, (2010), Database merupakan sebuah data yang saling terkait berdasarkan struktur atau skema yang tersimpan di sebuah storage dengan bantuan sebuah software yang dapat memanipulasi sesuai kebutuhan data menjadi sebuah informasi. Menurut Firmansyah dkk,

(2021), Database merupakan sistem yang berguna untuk menyimpan sebuah data yang di kelola oleh aplikasi ataupun website.

2.1.12 Pengertian Sistem Operasi

Menurut Yudho, (2012), Sistem operasi adalah sebuah sistem software yang fungsinya sebagai pengguna dari sebuah sistem aplikasi serta perangkat keras dan perangkat lunak. Peran penting di jaman modern ini bagi sistem operasi dalam mengembangkan informasi sebagai media untuk mengelola sebuah layanan seperti data, perangkat keras maupun perangkat lunak yang ada di tempat kita berada. Tujuan dari adanya sistem operasi agar komputer dapat lebih cepat, mudah maupun nyaman ketika diaplikasikan.

2.1.13 Pengertian Use case diagram

Menurut Munawar, (2005), Use case adalah fungsi dari sistem yang telah dirancang oleh pengguna mendeskripsikan alur kerja sistem antara pengguna sistem melalui alur jalannya sebuah sistem untuk menjelaskan urutan langkah secara singkat agar tujuan maupun interaksi dengan sistem dapat dilihat mudah oleh pengguna.

2.1.14 Pengertian Activity Diagram

Destiningrum dkk, (2017), Activity diagram adalah suatu aliran sebuah kerja system dan proses aktivitas perangkat lunak yang melihatkan sebuah menu dalam suatu system. Budiman dkk, (2021). Activity Diagram mendeskripsikan sifat yang dinamis juga dalam bentuk model dari aktivitas yang terbentuk dan terkontrol dari aktivitas lain.

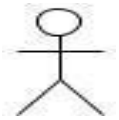
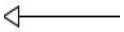
2.1.15 Pengertian ERD

Budiman dkk, (2021), ERD adalah model suatu hubungan yang menggambarkan dan menyatakan dalam menunjukkan objek sebuah data. Pemodelan data ini membantu proyek dalam menghasilkan hubungan antar entitas.

2.1.16 Pengertian Desain Sistem

Menurut Surojudin, (2021), pengertian desain sistem adalah suatu sistem yang mendapatkan hasil dari sebuah analisis dalam rencana dan desain sistem merupakan tahap dari adanya pengembangan persiapan untuk merancang sistem yang akan dibentuk.

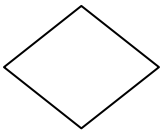
2.1.17 Pengertian Komponen *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actor*	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
2		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*).
3		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (*ancestor*).
4		*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*.
5		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.

6		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		Sistem	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
9		*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen elemennya (sinergi).
10		*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

2.1.18 Pengertian Komponen *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		***Activity***	Aktivitas yang dilakukan sistem. Aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

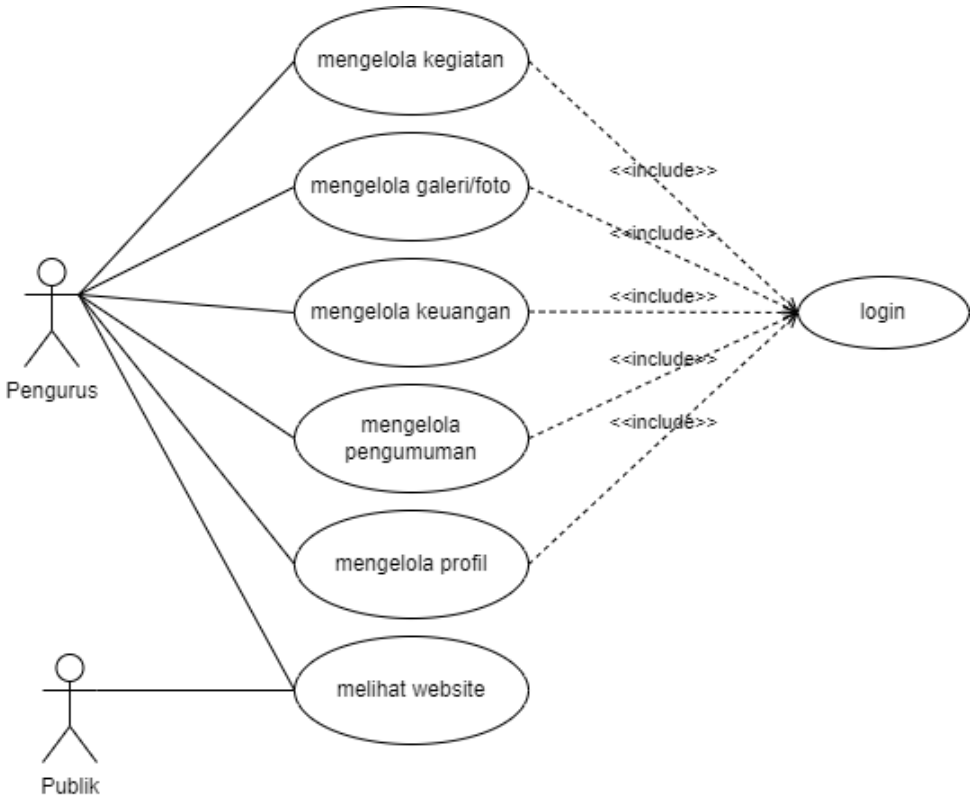
2		***Action***	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		***Initial Node***	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		***Activity Final Node***	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		***Fork Node***	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
6		***Decision***	Asosiasi penggabungan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Kebutuhan Pengguna

3.1.1 *Use case* diagram

Use case diagram menampilkan bentuk hubungan relasi antara pengguna satu dengan yang lainnya untuk melakukan sebuah sistem yang akan berjalan tersebut. Tampilan *use case* diagram tertera dalam gambar 1 di bawah ini.



Gambar **1**. *Use Case* Diagram

3.2 Kebutuhan Hardware

Perangkat keras (*Hardware*) adalah seluruh komponen peralatan yang membentuk suatu sistem serta peralatan yang memungkinkan PC atau laptop dapat melakukan tugasnya secara nyata dan dapat dilihat secara jelas. *Hardware* perangkat keras yang diperlukan untuk membuat sistem informasi Masjid berbasis *web* adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Sistem operasi: Windows 10
2. Processor: Intel Core i5 4210U
3. Memori: RAM 8
4. Kapasitas penyimpanan: SSD 240 GB
5. NVDIA GEFORCE 820M

3.3 Kebutuhan Software

Perangkat lunak (*software)* merupakan bagian komponen yang berkaitan dengan sistem berjalan. Komponen tersebut berupa program dan teknik lainnya untuk mengontrol sistem komputer. Perangkat lunak (*software)* yang diperlukan untuk membuat sistem informasi masjid berbasis *web* adalah laptop sebagai berikut:

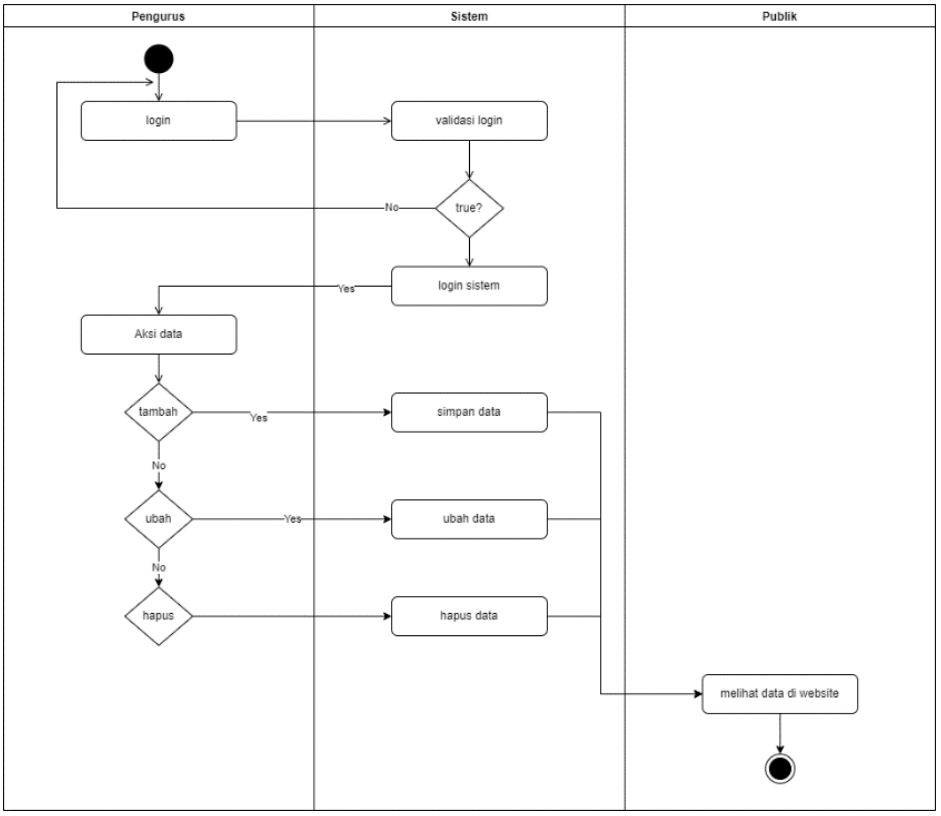
1. Xampp
2. Star Uml
3. SQLyog
4. *Penci*
5. *Visual Studio Code*
6. *Google Chrome / microsoft Edge*

3.4 Desain

Pada tahap desain berikut menjelaskan secara detail serta menggambarkan sebuah rancangan sistem ataupun perencanaan sebelum membuat sebuah sistem yang terstruktur. Berikut penjelasan struktur *web* masjid *Activity Diagram* serta tahap-tahap aktifitas lainnya dalam penjelasan berikut ini:

3.4.1 *Activity Diagram Login*

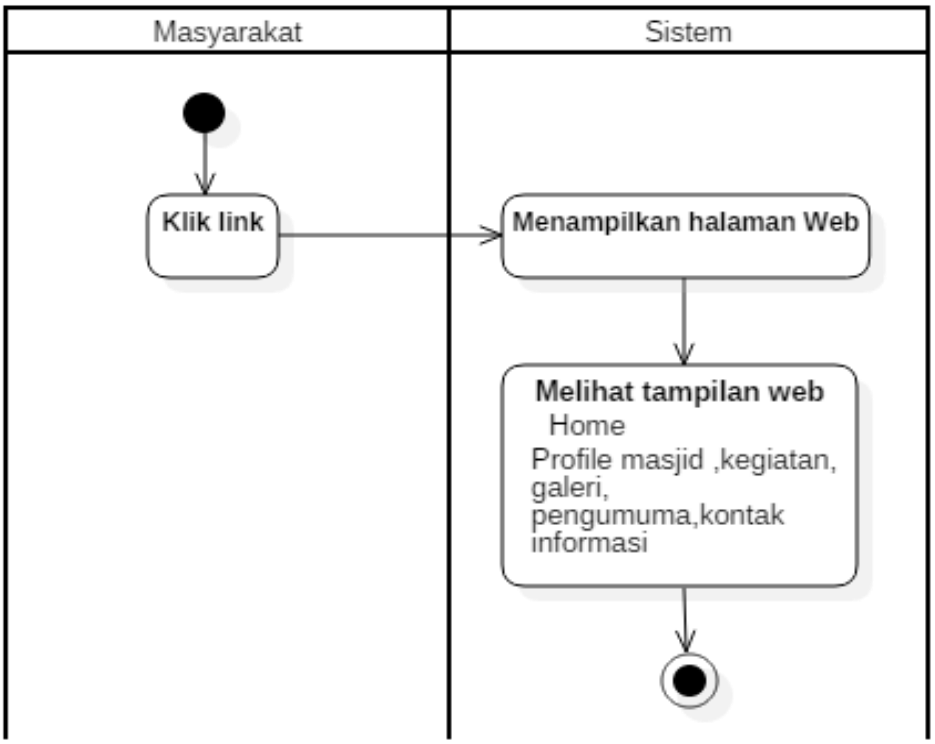
Activity diagram Login melakukan hak akses untuk mengelola sebuah *web* yang mengakses adalah admin untuk mengelola didalam sebuah *web* bertujuan dapat dilihat oleh masyarakat ketika menjelajahi situs *web* tersebut yang sudah dirancang pada Gambar 2 telah dijelaskan mekanisme dari login yang ada pada *web*.



Gambar **2**. *Activity* Diagram Login

3.4.2 *Activity Diagram Masyarakat*

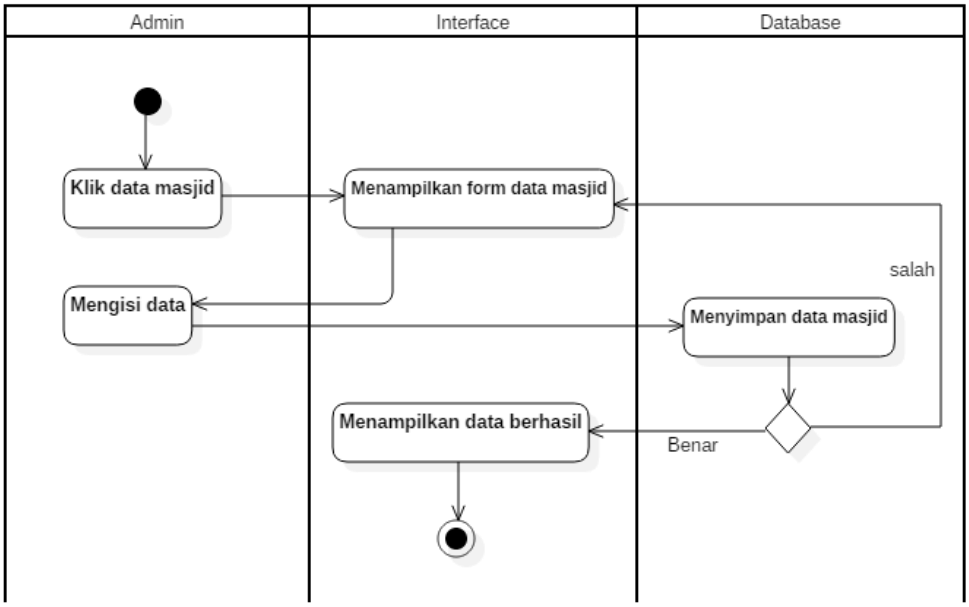
Activity Diagram Masyarakat melakukan hak akses untuk melihat sebuah tampilan pada *website* yang telah dikelola oleh admin sebagai *BackEnd web* terebut yang sudah dirancang. Gambar 3 telah dijelaskan mekanisme dari diagram masyarakat yang ada pada *web.*



Gambar **3**. *Activity* Masyarakat

3.4.3 *Activity Diagram* Kelola Data Masjid

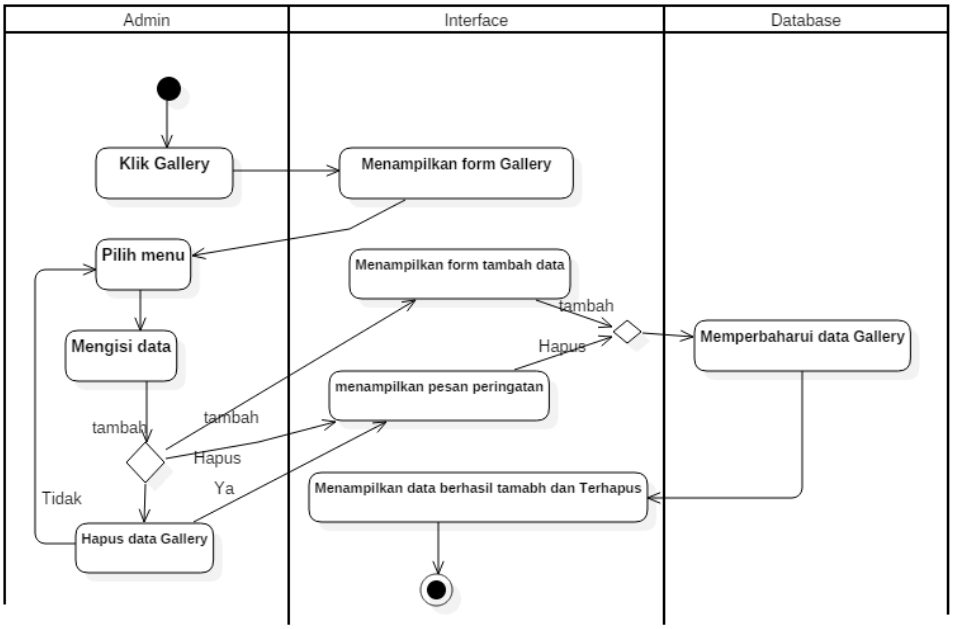
Activity Diagram Masyarakat melakukan hak akses untuk mengubah data masjid yang nantinya akan tampil di halaman *FrontEnd* pada *website* yang telah dikelola oleh admin sebagai *BackEnd web* terebut yang sudah diperbaharui. Gambar 4 telah dijelaskan mekanisme dari Diagram masyarakat yang ada pada *web*.



Gambar **4**. *Activity* Data Masjid

3.4.4 *Activity Diagram Kelola Gallery*

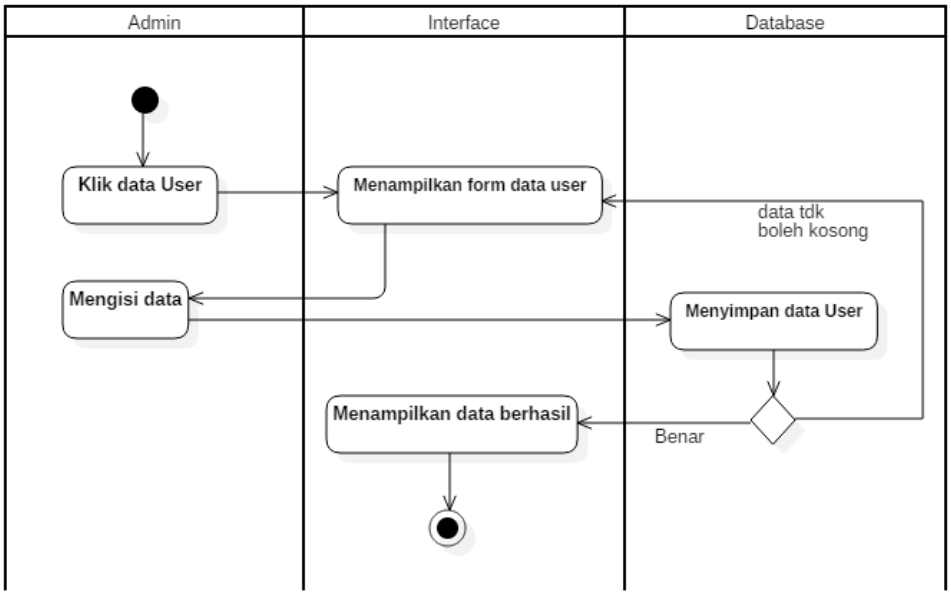
Activity Diagram Gallery melakukan hak akses untuk mengubah data masjid yang nantinya akan tampil di halaman *FrontEnd* pada *website* yang telah dikelola oleh admin sebagai *BackEnd web* terebut yang sudah diperbaharui. Gambar 5 dapat menjelaskan mekanisme dari Diagram masyarakat yang ada pada *web*.



Gambar **5**. *Activity* Gallery

3.4.5 *Activity Diagram Kelola Data User*

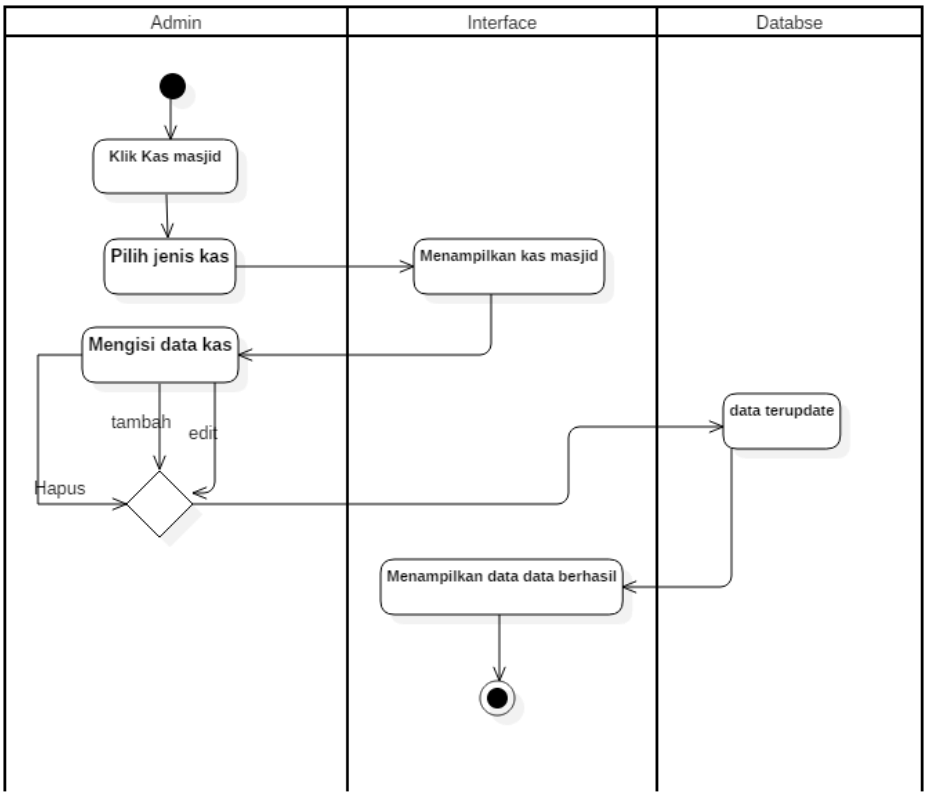
Activity Diagram *User* melakukan hak akses untuk mengubah data masjid yang nantinya akan tampil di halaman *Front End* pada *website* yang telah dikelola oleh admin sebagai *Back End web* terebut yang sudah diperbaharui. Gambar 6 dapat menjelaskan mekanisme dari Diagram masyarakat yang ada pada *web*.



Gambar **6**. A*ctivity* Data User

3.4.6 *Activity Diagram* Kelola Kas Masjid

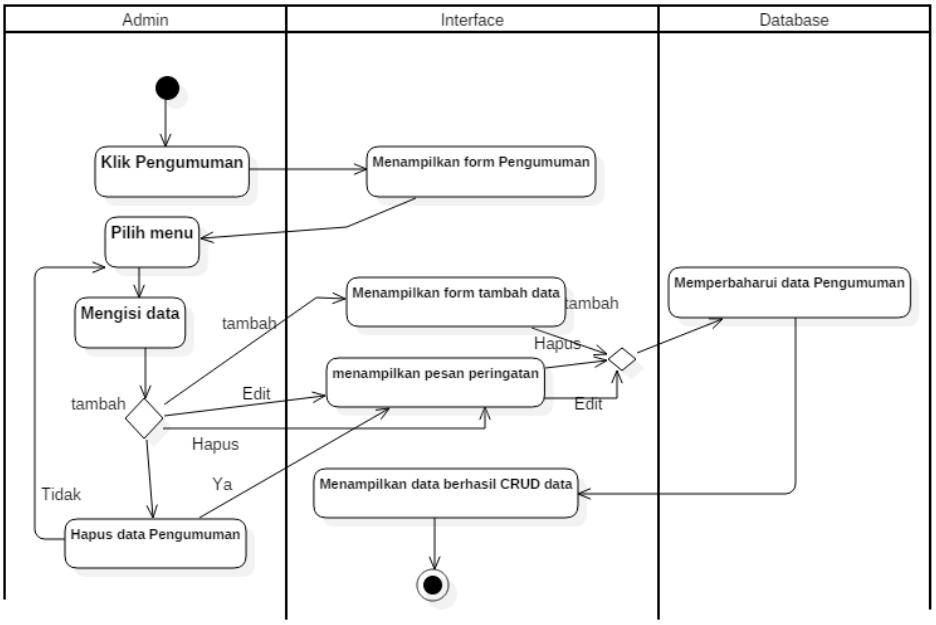
Activity Diagram kelola kas masjid melakukan hak akses untuk mengubah data masjid yang nantinya akan tampil dihalaman *FrontEnd* pada *website* yang telah dikelola oleh *admin* sebagai *BackEnd web* terebut yang sudah diperbaharui. Gambar 7 dapat menjelaskan mekanisme dari *Diagram* masyarakat yang ada pada *web*.



Gambar **7**. *Activity* Kelola Kas Masjid

3.4.7 *Activity Diagram Kelola Pengumuman*

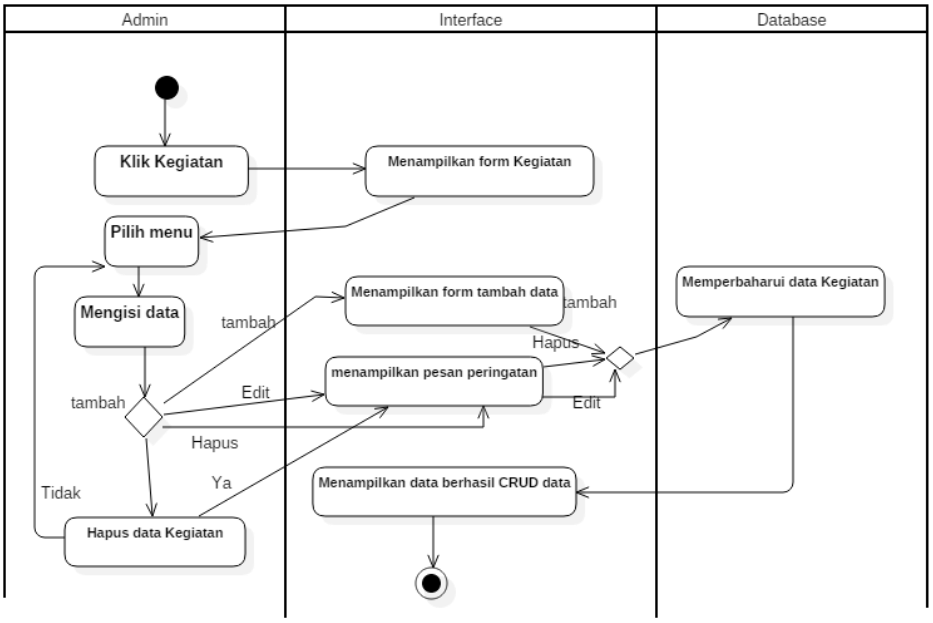
Activity Diagram Pengumuman melakukan hak akses untuk mengubah data pengumuman masjid yang nantinya akan tampil di halaman *FrontEnd* pada *website* yang telah dikelola oleh admin sebagai *BackEnd web* terebut yang sudah diperbaharui. gambar 8 dapat menjelaskan mekanisme dari Diagram masyarakat yang ada pada *web*.



Gambar **8**. Activity Kelola Pengumuman

3.4.8 *Activity Diagram* Kelola Kegiatan

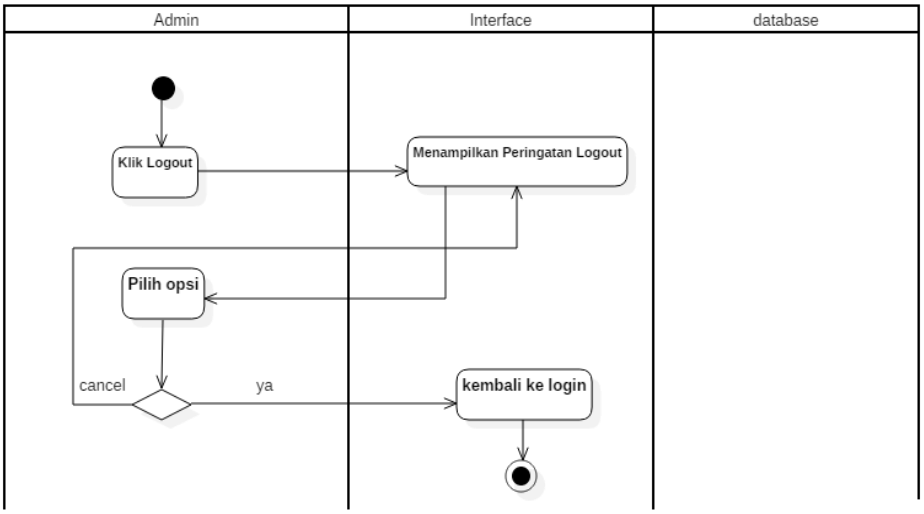
Activity Diagram Kegiatan melakukan hak akses untuk mengubah data masjid yang nantinya akan tampil di halaman *FrontEnd* pada *website* yang telah dikelola oleh *admin* sebagai *BackEnd web* terebut yang sudah diperbaharui. Gambar 9 dapat menjelaskan mekanisme dari diagram masyarakat yang ada pada *web*.



Gambar **9**. *activity* kelola kegiatan

3.4.9 *Activity Diagram Logout*

Berikut tampilan *Activity* Logout admin dalam melakukan hak akses untuk keluar dari *web*. Gambar 10 telah dijelaskan mekanisme sistem pada diagram logout tersebut.

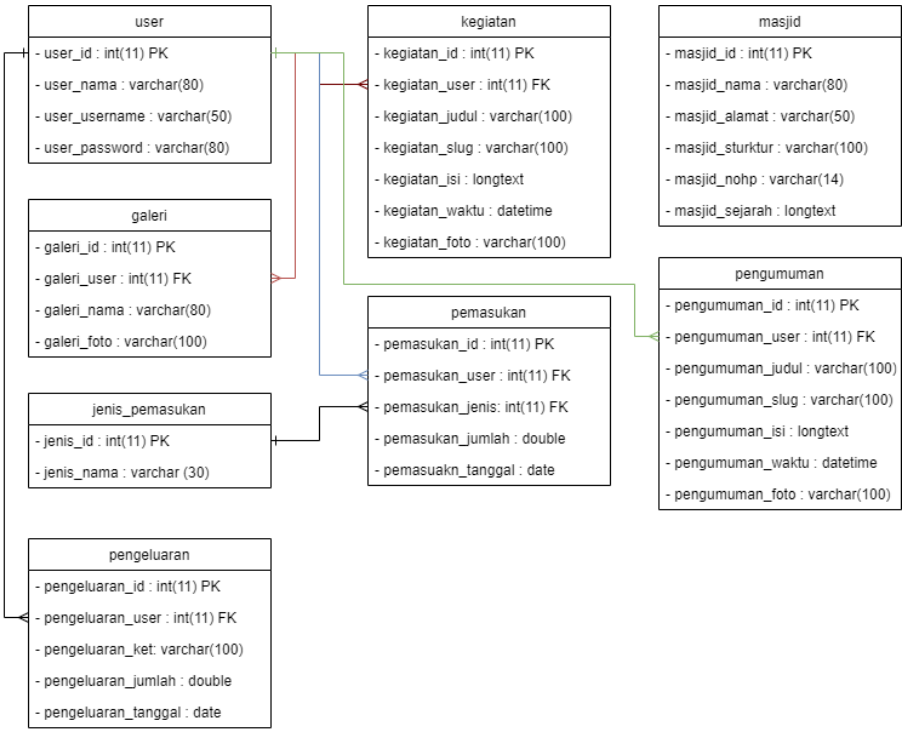


Gambar **10**. *Activity* Logout

3.5 Desain Data

3.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu bentuk diagram yang berisi himpunan entitas dan himpunan relasi dengan dilengkapi atribut yang mempresentasikan dari interaksi sebuah sistem. Berikut penjelasan ERD pada gambar 11 dibawah ini.



Gambar **11**. *Entity Relationship* Diagram

3.5.2 Struktur Tabel Users

Table 1. Tabel *User*

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	User_id	Int	11	PK
2	User_nama	Varchar	80	
3	User_username	Varchar	50	
4	User_password	Varchar	80	

3.5.3 **Struktur Tabel Kegiatan**

Table 2. Tabel kegiatan

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kegiatan_id	Int	11	PK
2	Kegiatan_user	Int	11	FK
3	Kegiatan_judul	Varchar	100	
4	Kegiatan_slug	Varchar	100	
5	Kegiatan_isi	Text		
6	Kegiatan_waktu	Datetime		
7	Kegiatan_foto	Varchar	100	

3.5.4 Struktur Tabel Pengumuman

Table 3. Tabel Pengumuman

No	**Atribut**	**Tipe**	**Panjang**	**Keterangan**
1	Pengumuman_id	Int	11	PK
2	Pengumuman_user	Int	11	FK
3	Pengumuman_judul	Varchar	100	
4	Pengumuman_slug	Varchar	100	
5	Pengumuman_isi	Longtext		
6	Pengumuman_waktu	Datetime		
7	Pengumuman_foto	Varchar	100	

3.5.5 Struktur Tabel Pemasukan

Table 4. Tabel Pemasukan

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Pemasukan_id	Int	11	PK
2	Pemasukan_user	Int	11	FK
3	Pemasukan_jenis	Int	11	FK
4	Pemasukan_jumlah	Double		
5	Pemasukan_tanggal	Date		

3.5.6 Struktur Tabel Pengeluaran

Table 5. Tabel Pengeluaran

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Pengeluaran_id	Int	11	PK
2	Pengeluaran_user	Int	11	FK
3	Pengeluaran_ket	Varchar	100	
4	Pengeluaran_jumlah	Double		
5	Pengeluaran_tanggal	Date		

3.5.7 Struktur Tabel Jenis Pemasukan

Table 6. Tabel Jenis Pemasukan

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Jenis_id	Int	11	PK
2	Jenis_nama	Varchar	30	

3.5.8 Struktur Tabel Galeri

Table 7. Tabel Galeri

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Galeri_id	Int	11	PK
2	Galeri_user	Int	11	FK
3	Galeri_nama	Varchar	80	
4	Galeri_foto	Varchar	100	

3.5.9 Struktur Tabel Masjid

Table 8. Tabel Masjid

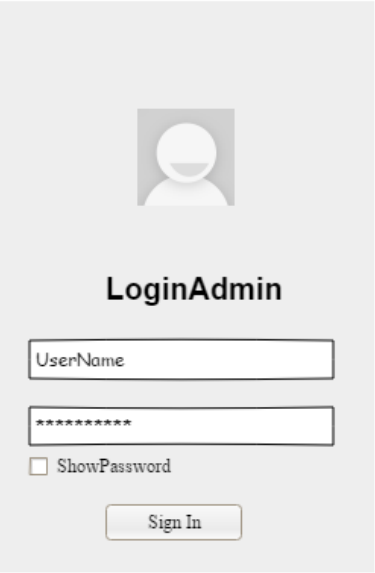
No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Masjid_id	Int	11	PK
2	Masjid_nama	Varchar	80	
3	Masjid_alamat	Varchar	50	
4	Masjid_struktur	Text		
5	Masjid_Nohp	Varchar	14	
6	Masjid_sejarah	Text		
7	Masjid_logo	Varchar	50	

3.6 Desain Interface

Desain *interface* merupakan sebuah tampilan dalam perancangan sebuah *web* yang dalam perencanaannya pada tampilan *website* tersebut.

3.6.1 Desain Interface Login Admin

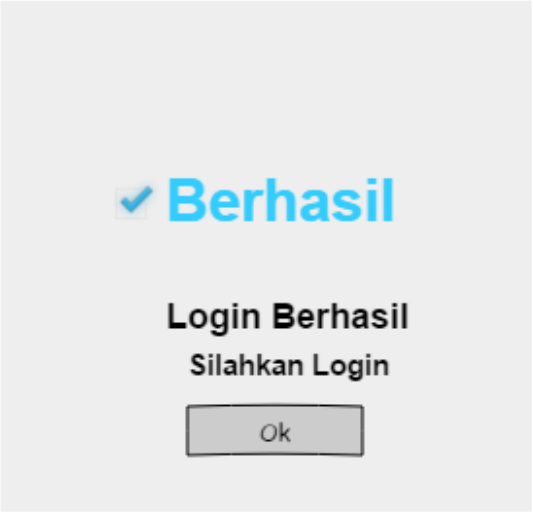
Pada menu utama sebuah *web* terdapat menu Login Admin yang memasukan *Username* dan *Password* untuk login ke *web* tersebut. Gambar 12 dapat menjelaskan mekanisme dari *interface* yang ada pada *website*.



Gambar **12**. Desain Login Admin.

3.6.2 Desain Interface Berhasil Login

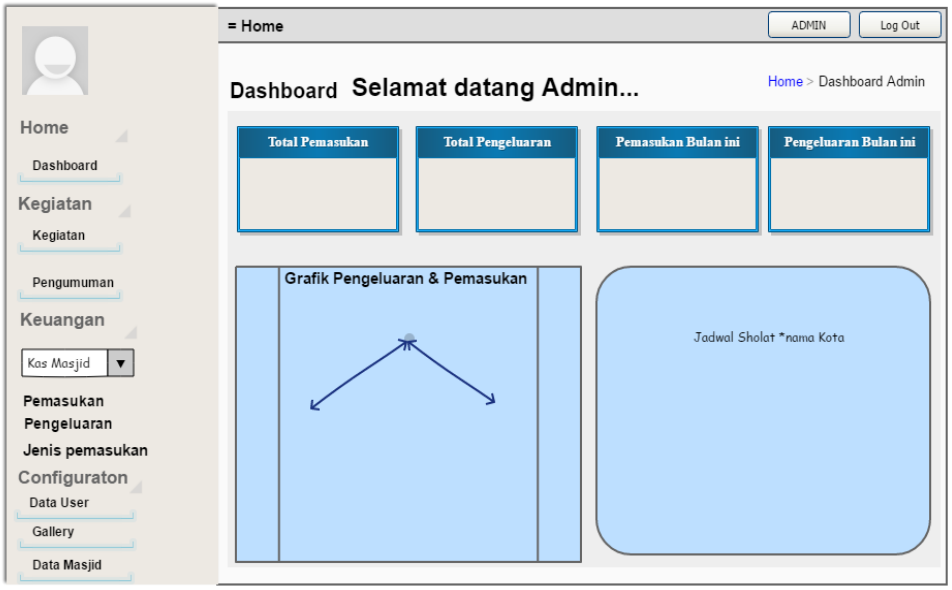
Selanjutnya *interface* tampilan berhasil Login admin berhasil menginputkan *Username* dan *Password* pada tampilan *web*. Gambar 12 telah di jelaskan interface pada *web*.



*Gambar **13**. Desain Berhasil Login Admin*

3.6.3 Desain Interface Dashboard

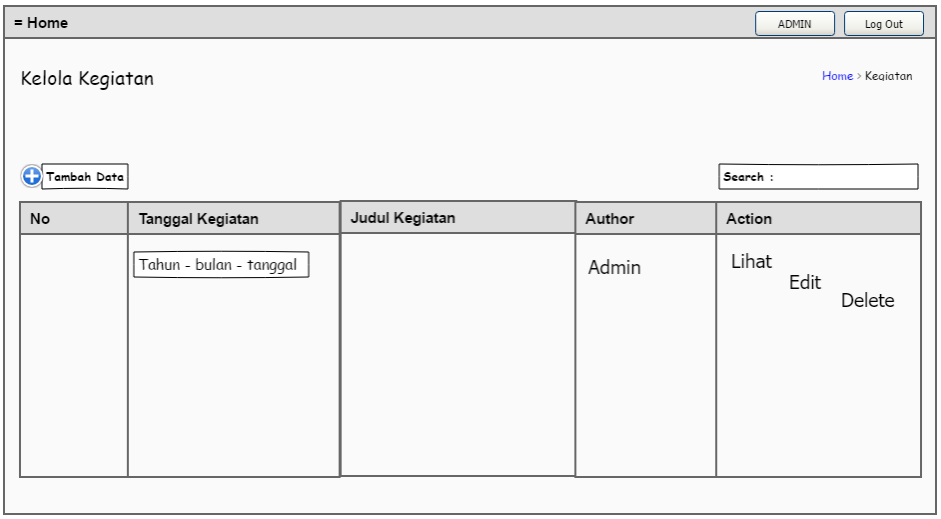
Dashboard merupakan tampilan utama pada sebuah *web*. Pada aplikasi berbasis *web* ini tampilan admin ada dalam fitur dashboard yang juga terdapat fitur kegiatan, pengumuman, pemasukan, pengeluaran, gallery, dan data masjid. Gambar 13 dapat menjelaskan mekanisme dari *interface* yang ada pada *website*.



Gambar 14.Desain Tampilan Dashboard.

3.6.4 Desain Interface Kegiatan

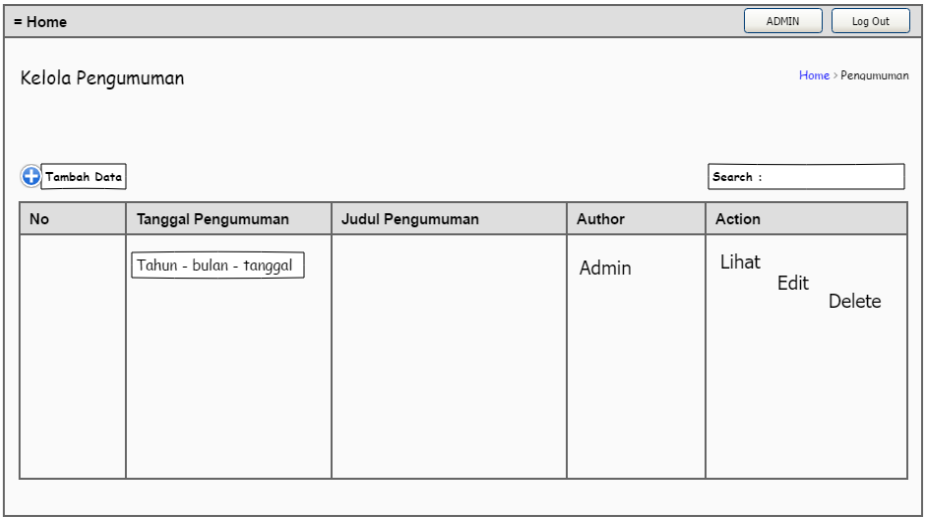
Berikut merupakan gambaran tampilan Menu Kelola Kegiatan yang didalam nya terdapat nomor beserta judul maupun tanggal pada keterangan yang akan diinput oleh admin. Gambar 14 dapat menjelaskan mekanisme dari *interface* yang ada pada *website*.



Gambar 15. Desain Tampilan Kelola Kegiatan

3.6.5 Desain Interface Pengumuman

Tampilan fitur kelola pengumuman di dalam tabel kelola data pengumuman tersebut ada tanggal pengumuman, judul pengumuman dan juga dalam inputan ada tambah data, lihat, edit, dan hapus yang terdapat pada kelola pengumuman ini. Gambar 15 dapat menjelaskan mekanisme dari *interface* yang ada pada *website*.



Gambar 16. Desain Kelola Pengumuman

3.6.6 Desain Interface Kas Masjid

Kas masjid merupakan pemasukan dan pengeluaran dari masjid fatimah zahro yang berasal dari masyarakat langsung lewat pengurus masjid tersebut.

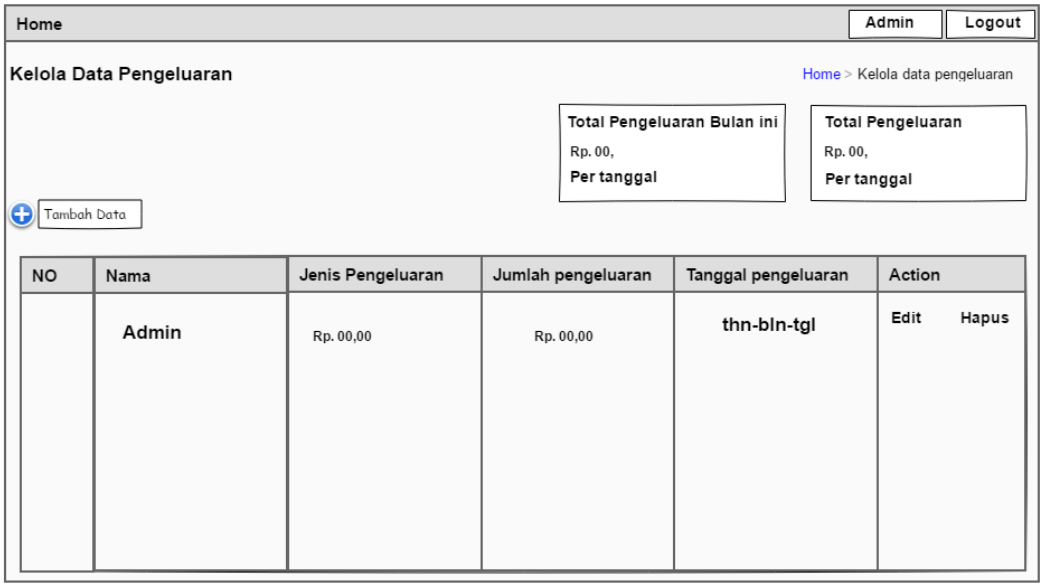
1. **Pemasukan**

   Kelola data pemasukan yang terdapat di kas masjid ada empat jenis pemasukan yakni: Kas, Shodaqoh, Infaq, dan Zakat. Selain pemasukan ada juga total pengeluaran bulan ini dan total pemasukan, adapun untuk inputan dalam kelola data pemasukan ada tambah data, edit dan hapus. Tak hanya itu juga dalam tabelnya terdapat nama admin, jenis pemasukan, jumlah pemasukan, tanggal pemasukan dan action. gambar 16 dapat menjelaskan mekanisme dari *interface* yang ada pada *website*.

Gambar 17. Desain Kelola Data Pemasukan

2. Pengeluaran

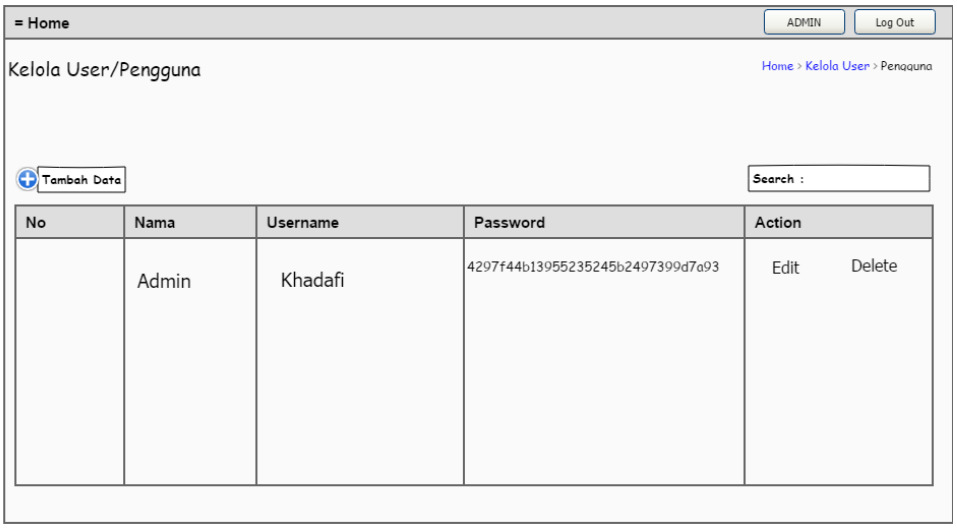
Kelola data pengeluaran hampir sama halnya dengan kelola data pemasukan tetapi tidak ada empat jenis pemasukan yang ada di kas masjid. Gambar 17 dapat menjelaskan mekanisme dari *interface* yang ada pada *website*.



Gambar 18. Desain Kelola Data Pengeluaran

3.6.7 Desain Interface Data User

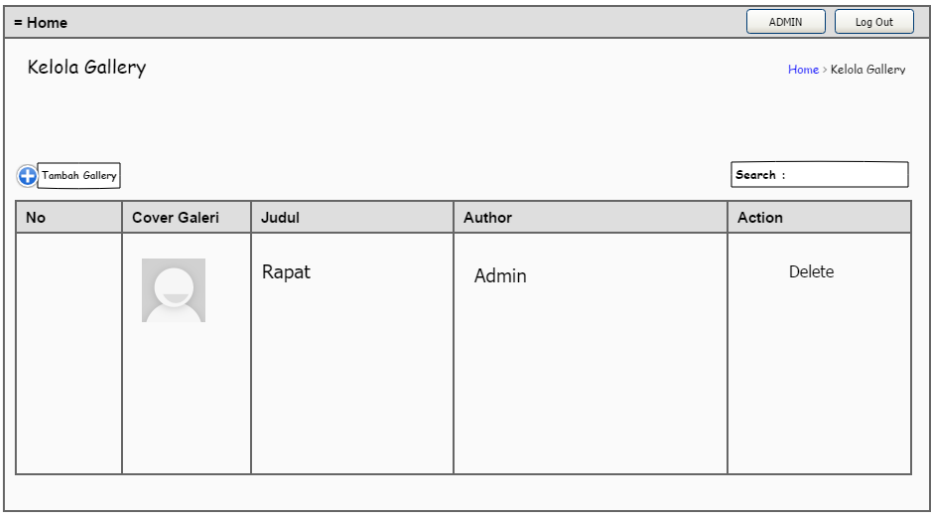
Tampilan dalam kelola data *user* ini di dalam tabel terdapat nama, *Username*, *Password*, dan *Action*. Dalam kelola data user ini inputannya ada tambah data, edit, dan delete pada tampilan kelola data *user* ini. Admin utama tidak bisa di hapus tetapi hanya bisa diedit saja. Gambar 19 dapat menjelaskan mekanisme dari *interface* yang ada pada *website*.



Gambar 19. Desain Kelola User/Pengguna

3.6.8 Desain Interface Gallery

Tampilan pada *interface* gallery didalam nya terdapat gambar, judul, seta dapat menghapus gallery yang sudah diinputkan sebelumnya oleh admin, menu pada tampilan gallery ini inputannya hanya bisa tambah gallery dan menghapus. Gambar 20 dapat menjelaskan mekanisme dari *interface* yang ada pada *website*.



Gambar 20. Desain Kelola Gallery

3.6.9 Desain Interface Data masjid

Tampilan fitur dari data masjid ini merupakan *interface front End* nanti dari sebuah *web* yang diinputkan oleh admin. Dalam fitur data masjid ini inputannya dilihat langsung oleh masyarakat dari mengubah data masjid, alamat, hingga logo yang ada pada halaman tampilan utama dari sebuah web. Gambar 21 dapat menjelaskan mekanisme dari *interface* yang ada pada *website*.

Gambar 21. Desain Kelola Data Masjid

3.6.10 Desain Interface Logout

Tampilan desain *interface logout* merupakan desain *notifikasi*ini ketika admin mengklik fitur *logout* dari *web* tersebut. Gambar 22 dapat menjelaskan mekanisme dari *interface* yang ada pada *website*.

Gambar 22. Desain Logout sistem.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan terkait tugas akhir ini yang membahas mengenai sistem informasi profile Masjid Fatimah Zahro berbasis *web* dalam mengelola dan juga memudahkan masyarakat dalam memberitahu informasi akurat melalui *web* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem dapat menampilkan sebuah informasi dalam bentuk gambar, judul, dan waktu kegiatan pengumuman.
2. Sistem dapat memberikan informasi terkini tepat dan terjadwal.
3. Sistem dapat memudahkan admin atau pengurus masjid dalam mengelola keuangan kas masjid berdasarkan tanggal, bulan, dan tahun di bagian admin.
4. Sistem ini dapat mencetak laporan pada fitur yang dikelola admin.
5. Sistem dapat mengetahui lokasi masjid dan kontak person pengurus masjid.

5.2 Saran

Setelah dilakukan pengujian Sistem Informasi Profile Masjid Fatimah Zahro di Kelurahan Gunung Terang. Penulis mendapatkan respon baik dari pengurus masjid pada sistem ini dan juga mendapatkan saran dari pengurus agar sistem dapat dikembangkan serta ditingkatkan fitur-fitur seperti sosial media agar *web* tersebut lebih berkembang lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Budiman, Luqman Aziz, Hakim Rahman Arip, Pratama Dayu, Tsalatsah Elna Ibnu, Rosyani Perani. 2021. Perancangan Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Website. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika.* Volume. 2 Nomor. 2 Halaman. 2.

Destiningrum, Mara dan Adrian, Qadhli Jafar. 2017. Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbassis *Web* dengan Menggunakan *Framework Codeigniter* (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*. Vol. 11, No. 2, Halaman. 6.

Firmansyah, Dody Muhammad. Herman. Analisa dan perancangan Web E-Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. 2021. *Journal of Information System and Technology.* Vol. 02, No. 03, Halaman 5-7.

Kristanto, Dodi. 2018. *Sistem informasi pengelolaan masjid ibaadurrahman berbasis web* (skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Jawa Tengah.

Kustiyahningsih, Rosa. 2011. *Pemrograman Basis Data Berbasis Web* Menggunakan *PHP* dan *MySQL*. Graha Ilmu: Yogyakarta.

Munawar. 2005. *Pemodelan Visual Dengan UML*. Graha Ilmu: Jakarta.

Palit, Rindengan, Lumenta. 2015. Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis *Web* Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*. Vol 4. No.7: Hal: 2.

Sonata, Sari. 2019. Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika*. Vol 8. No. 1: Hal 23.

Surojudin, Nurhadi. Sistem Informasi Penjualan Spare Part Sepeda Motor Berbasis Delphi. 2021. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa.* Vol. 12, No. 4, Halaman 2.

Yudho. 2012. *Pengantar Sistem Operasi Komputer*. Graha Ilmu: Tangerang.