

**RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN
MASJID AL-ISLAKH DI DESA
KARANGAMPEL KIDUL**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Oleh:

LANA TAUFIQ ALAMSYAH

NIM 2003017

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU
FEBRUARI 2023**

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN MASJID AL- ISLAKH DI DESA KARANGAMPEL KIDUL

Disusun oleh :

LANA TAUFIQ ALAMSYAH

NIM 2003017

Proposal Tugas Akhir disetujui oleh:

Calon : Kurnia Adi Cahyanto, M.Kom.
Pembimbing NIP 198503022018031001

.....

Indramayu, 20 Februari 2023
Koordinator Program Studi
D3 Teknik Informatika

Fachrul P. B. M., S.ST., M.Kom.
NIP 199204232018031001

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
1. Latar Belakang Masalah	4
2. Rumusan Masalah	5
3. Batasan Masalah	5
4. Tujuan	5
5. Manfaat	5
6. Landasan Teori	6
7. Metode Pelaksanaan	9
8. Rencana Kegiatan	15
DAFTAR PUSTAKA	16

1. Latar Belakang Masalah

Masjid merupakan tempat ibadah yang sangat penting bagi umat islam, bukan hanya sebagai tempat melakukan ibadah, tetapi banyak kegiatan lain seperti ekonomi, administrasi, pertemuan, sekolah, dan lainnya. Masjid juga merupakan tempat pusat kegiatan bagi orang-orang Muslim, seperti perayaan hari besar, kajian agama, pemberdayaan zakat, infaq, shodaqoh, serta pendidikan keagamaan.

Masjid Al-Islakh merupakan masjid yang berada di Desa Karangampel Kidul, Kecamatan Karangampel, Kabupaten Indramayu. Kegiatan yang sering dilaksanakan di masjid tersebut selain sebagai tempat ibadah (Shalat lima waktu) diantaranya adalah sebagai tempat perayaan hari-hari besar islam, pengelolaan keuangan, infaq, dan lain-lain. Namun saat ini permasalahan yang dihadapi adalah belum adanya sistem pengelolaan manajemen masjid tersebut yang baik, sehingga data jadwal kegiatan, maupun data keuangan, belum tertata dengan rapi.

Berdasarkan beberapa uraian latar belakang di atas, maka diperlukan implementasi aplikasi yang di gunakan untuk tata kelola masjid berupa aplikasi manajemen Masjid Al-Islakh berbasis *website*. Aplikasi Manajemen Masjid Al-Islakh diharapkan dapat membantu DKM Masjid Al-Islakh dalam mengelola informasi kegiatan-kegiatan di Masjid Al-Islakh secara efektif. Aplikasi yang akan dibuat berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Framework* Laravel. Aplikasi *website* juga mudah digunakan karena tidak perlu adanya instalasi bagi pengguna. Manajemen Masjid berbasis *website* juga memungkinkan banyak pengguna sistem informasi untuk mencari dan menelusuri masjid melalui spesifikasi yang jelas dan dapat menambahkan data informasi untuk pengguna tersebut.

Harapannya, dengan adanya Aplikasi Manajemen Masjid Al-Islakh, dapat membantu DKM Masjid Al-Islakh dalam mengelola informasi kegiatan masjid secara efektif, khususnya dalam pemberian informasi kepada jamaah dan pencatatan segala kegiatan oleh pengurus untuk melakukan evaluasi. Serta mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi Masjid Al-Islakh.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, maka diperoleh suatu rumusan permasalahan yang menjadi dasar pembuatan sistem tersebut, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk pengelolaan inventaris di Masjid Al-Islakh agar lebih mudah dan efisien?
2. Bagaimana membuat aplikasi untuk publikasi informasi kegiatan Masjid Al-Islakh agar lebih mudah dan efisien?
3. Bagaimana membuat aplikasi untuk mengelola keuangan di Masjid Al-Islakh?

3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan, dapat diperoleh beberapa batasan masalah, di antaranya:

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework* Laravel.
2. Penggunaan aplikasi ini hanya untuk Masjid Al-Islakh.
3. Aplikasi ini berbasis *website*.
4. Aplikasi ini hanya difokuskan pada pengelolaan dan publikasi informasi Masjid Al-Islakh.

4. Tujuan

Tujuan dari perancangan dan pembuatan aplikasi manajemen masjid ini adalah:

1. Mempermudah pihak Masjid Al-Islakh dalam memberikan informasi kepada warga sekitar atau masyarakat muslim.
2. Laporan keuangan dan inventaris menjadi lebih efisien.
3. Masyarakat bisa melihat data keuangan dan inventaris.

5. Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dengan dibuatnya sistem ini adalah :

1. Memudahkan DKM dalam mengelola serta melakukan publikasi setiap agenda kegiatan di Masjid Al-Islakh.
2. Memberikan informasi kepada jamaah terkait agenda kegiatan di Masjid Al-Islakh.

3. Memudahkan DKM dalam mengelola laporan keuangan di Masjid Al-Islakh.

6. Landasan Teori

1. Masjid

Masjid adalah bangunan suci bagi umat muslim sebagai tempat untuk beribadah dan melakukan kegiatan keagamaan, seperti salat, shalat Jumat, khutbah, membaca Al-Quran, dan lain-lain. Masjid juga dapat menjadi pusat kegiatan sosial dan budaya dalam masyarakat Muslim.

2. Keuangan Kas

Keuangan kas adalah aspek penting dalam manajemen kepengurusan masjid, yang berkaitan dengan manajemen dan pengawasan terhadap aliran dana atau uang tunai yang diterima dan dikeluarkan oleh kepengurusan masjid.

Pengertian kas atau *cash* dalam akuntansi adalah aktiva perusahaan yang berbentuk uang tunai (uang kertas, uang logam, wesel, cek dan lainnya) yang dipegang oleh perusahaan ataupun disimpan di bank dan dapat digunakan untuk kegiatan umum perusahaan (Anonim, 2023).

3. Kurban

Kata kurban menurut etimologi berasal dari bahasa Arab *qariba* – *yaqrabu* – *qurban wa qurbanan wa qirbanan*, yang artinya. Maksudnya yaitu mendekatkan diri kepada Allah, dengan mengerjakan sebagian perintah-Nya (Syaifullah, 2022).

Kata kurban yang digunakan bahasa sehari-hari, dalam istilah agama disebut “udhhiyah” bentuk jamak dari kata “dhahiyyah” yang berasal dari kata “dhaha” (waktu dhuha), yaitu sembelihan di waktu dhuha pada tanggal 10 sampai dengan tanggal 13 bulan Dzulhijjah. Dari sini muncul istilah Idul Adha (Syaifullah, 2022).

Dari uraian tersebut, dapat dipahami yang dimaksud dari kata qurban atau udhhiyah dalam pengertian syara, ialah menyembelih hewan dengan tujuan beribadah kepada Allah pada hari raya haji atau Idul Adha dan tiga hari Tasyriq, yaitu tanggal 11, 12, dan 13 bulan Dzulhijjah (Syaifullah, 2022).

4. Infaq

Dalam agama Islam, infaq merupakan salah satu amalan yang dianjurkan dan memiliki nilai mulia. Kata infaq diambil dari kata *anfaqa-yunfiqu* yang artinya membelanjakan atau membiayai. Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, infaq adalah upaya mengeluarkan harta yang mencakup zakat dan non zakat (Anonim, 2022).

Lain halnya menurut terminologi syariat, infaq adalah mengeluarkan sebagian dari harta, pendapatan, atau penghasilan untuk suatu kepentingan yang diperintahkan dalam ajaran Islam (Anonim, 2022).

5. Visual Studio Code

Visual studio Code merupakan aplikasi *cross platform* yang dapat digunakan berbagai sitem operasi seperti windows, Linux, dan Mac OS. VS Code termasuk *software* yang ringan namun kuat editor sumbernya dengan deskop. Menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman seperti Java, JavaScrip, Go, C++, dan masih banyak yang lainnya. Komponen dari Visual Studio juga sama seperti yang digunakan di Azura DevOps. VS Code memiliki lintas platform kode editor yang ringan, dapat digunakan oleh siapa saja untuk membuat atau membangun aplikasi web (Tasari G, 2021).

6. MySQL

MySQL adalah sebuah DBMS (*Database Management System*) menggunakan perintah SQL (*Structured Query Language*) yang banyak digunakan saat ini dalam pembuatan aplikasi berbasis *website*. MySQL dibagi menjadi dua lisensi, pertama adalah *Free Software* dimana perangkat lunak dapat diakses oleh siapa saja. Kedua adalah *Shareware* dimana perangkat lunak berpemilik memiliki batasan dalam penggunaannya (Muhammad R A, 2020).

MySQL termasuk ke dalam RDBMS (*Relational Database Management System*). Sehingga, menggunakan tabel, kolom, baris, di dalam struktur *database* -nya. Jadi, dalam proses pengambilan data menggunakan metode relational *database* serta menjadi penghubung antara perangkat lunak dan *database* server (Muhammad R A, 2020).

7. XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (*software*) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. XAMPP pertama kali dikembangkan oleh tim proyek bernama Apache *Friends* dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi 7.3.9 yang bisa didapatkan secara gratis dengan label GNU (*General Public License*) (Andy N, 2019).

8. CSS

CSS kepanjangan dari *Cascading Style Sheet* adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website* (situs). Singkatnya dengan menggunakan *Method CSS* ini anda dengan mudah mengubah secara keseluruhan warna dan tampilan yang ada di situs anda, sekaligus memformat ulang situs anda (merubah secara cepat). *CSS* ini terdiri atas *style sheet* yang memberitahukan browser dalam menyelesaikan suatu dokumen yang akan disajikan. Pada saat menggunakan *CSS*, Anda tidak perlu repot-repot menulis *font*, *size* atau pun color pada setiap paragraf nya, ataupun pada setiap dokumen sekalipun. Lalu, setelah Anda membuat sebuah *style sheet*, Anda pun bisa menyimpan kode tersebut sekali saja dan juga dapat kembali menggunakannya apabila suatu saat diperlukan (muhamad a, 2023).

9. Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah *framework HTML*, *CSS*, dan *JavaScript* yang berfokus untuk menyederhanakan pengembangan halaman web atau website. Pada umumnya, Bootstrap digunakan untuk mengimplementasikan berbagai pilihan warna, ukuran, *font*, dan *layout* yang ada dalam *framework* tersebut ke dalam sebuah *website* (Jefri Yonata, 2022).

10. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesain untuk pengembangan web. *PHP* di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh *The PHP Group*. *PHP* juga disebut bahasa pemrograman *server side* karena *PHP* diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman *client-side* seperti *JavaScript* yang diproses pada web *browser* (client). (Andre, 2019)

11. Web Browser

Web browser merupakan aplikasi yang bisa menjelajahi, menyajikan, maupun mengambil konten yang ada di berbagai sumber informasi pada jaringan internet atau WWW. Pengertian dari web browser juga sering disebut dengan suatu perangkat lunak dengan fungsi yang dimilikinya sebagai penerima, mengakses, penyaji berbagai informasi di internet (Anonim, 2020).

Pengertian dari segi frasa sendiri yaitu, web merupakan singkatan dari website, untuk browser yaitu sebuah media penjelajah. Jadi mudahnya web browser merupakan alat penjelajah berbagai situs website yang ada di Internet. Masyarakat juga sering menyebutnya dengan peramban web, yang mampu mengidentifikasi berbagai sumber informasi melalui pengidentifikasian sumber seragam, yakni berupa halaman di *website*, gambar, video, dan konten sejenis yang lain (Anonim, 2020).

12. Laravel

Laravel adalah *framework* aplikasi web kontemporer, *open source* dan digunakan secara luas untuk perancangan aplikasi web yang cepat dan mudah. Laravel dibuat oleh Taylor Otwell pada tahun 2011. *Framework* ini dibuat untuk pengembangan aplikasi website dimana mengikuti arsitektur MVC (*model view controller*) (Anonim, 2022).

MVC itu sendiri adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti : manipulasi data, *controller*, dan *user interface* (Anonim, 2022).

7. Metode Pelaksanaan

1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada intinya, metode *waterfall* adalah konsep pengembangan yang menekankan pada langkah sistematis. Sehingga, proses penciptaan sebuah sistem harus dilakukan secara berurutan, mulai dari tahapan identifikasi kebutuhan sampai ke proses perawatan (Anonim, 2022).

Langkah itulah yang kemudian dianalogikan seperti sebuah air terjun dan mengalir dari atas ke bawah. Setiap proses dilakukan selangkah demi

selangkah, tidak boleh berloncatan, dan dilakukan secara bersamaan (Anonim, 2022).

Kemudian ada tahapan penggunaan metode *waterfall* sebagai berikut:

a) *Requirement analysis*

Tahapan metode *waterfall* yang pertama adalah analisis kebutuhan. Pengembang harus melakukan riset untuk mengidentifikasi apa saja kebutuhan pengguna dari sistem yang dibangun. Hal ini dapat menjadi acuan dalam menentukan layanan atau fitur yang perlu dikembangkan.

Ada beberapa cara untuk dilakukan dalam memperoleh informasi tersebut, beberapa di antaranya, yaitu melalui wawancara, survey, atau mengikuti diskusi forum terkait untuk mendapatkan wawasan dan informasi terkait.

b) *Design*

Kedua, tahapan metode *waterfall* adalah proses perancangan dan pengembangan berdasarkan informasi kebutuhan pengguna. Perancangan tentu dilakukan untuk lebih mempermudah proses pengerjaan dan mendapatkan gambaran detail terkait tampilan sebuah sistem.

Selain itu, tahapan desain pada metode ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan hardware dan sistem yang diperlukan untuk keseluruhan proses pengembangan.

c) *Implementation and Unit Testing*

Tahapan ketiga metode *waterfall* adalah implementasi yang mengarah pada proses coding. Proses pengembangan sistem akan melalui tahapan dalam bentuk modul-modul kecil yang pada tahapan metode *waterfall* selanjutnya akan digabungkan.

Selain itu, pemeriksaan setiap modul yang telah dibuat juga dicek pada fase ini. Tujuannya adalah memastikan bahwa modul tersebut memenuhi fungsi yang telah ditetapkan dan sesuai standar.

d) *Integration and System Testing*

Tahapan keempat mengacu pada proses pengintegrasian setiap modul yang telah dibuat. Setelah proses ini selesai, pengembang akan

melakukan testing untuk mengecek jalannya fungsi sistem secara keseluruhan. Selain itu, pengembang juga dapat mengidentifikasi jika ada kegagalan atau error pada sistem.

e) Maintenance

Setelah serangkaian langkah sistematis di atas, perawatan sistem yang telah dibuat merupakan tahapan terakhir dari metode inil. Sistem tersebut telah didistribusikan dan digunakan oleh pengguna. Hal yang tetap harus dilakukan adalah pemeliharaan dan memastikan bahwa sistem tetap berjalan baik sesuai fungsinya.

Proses ini biasanya meliputi perbaikan implementasi unit sistem, perbaikan error yang masih tersisa atau baru terdeteksi, dan peningkatan performa sistem yang disesuaikan pada kebutuhan pengguna.

2. Analisis Sistem

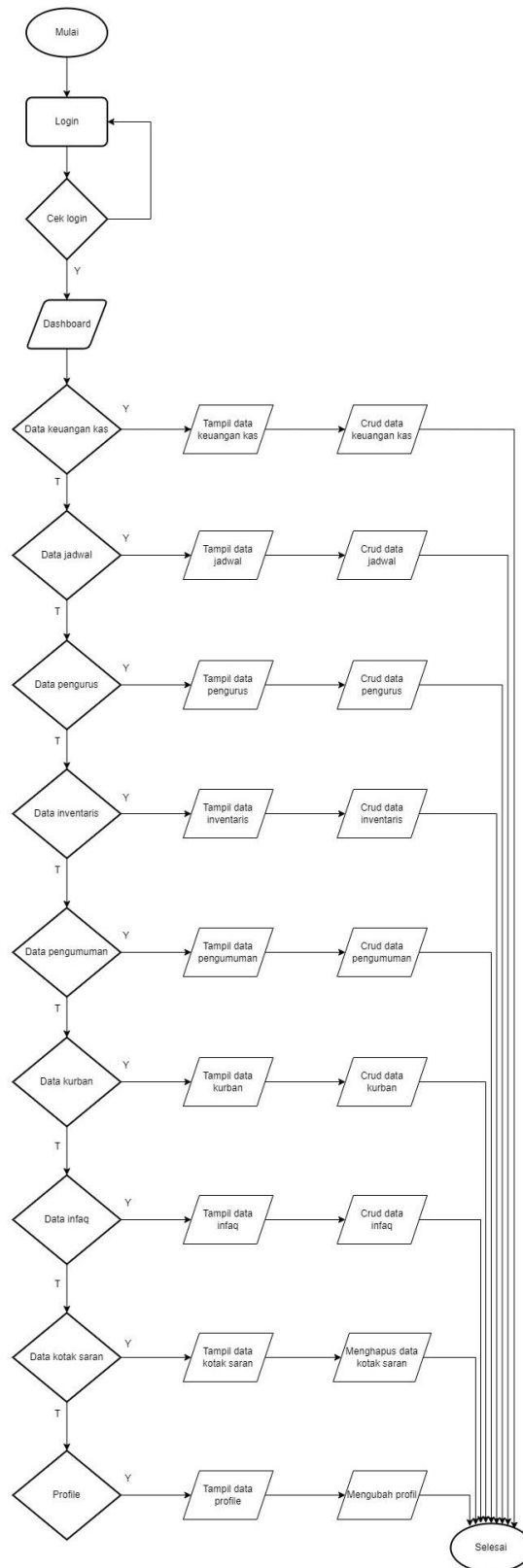
Tugas akhir ini merupakan usaha untuk mendapatkan penyelesaian permasalahan yang ada di Masjid Al-Islakh. Bagi Masjid Al-Islakh aplikasi ini akan membantu dalam pengelolaan dan publikasi informasi serta agenda Masjid Al-Islakh.

1. Use Case aplikasi manajemen Masjid Al-Islakh



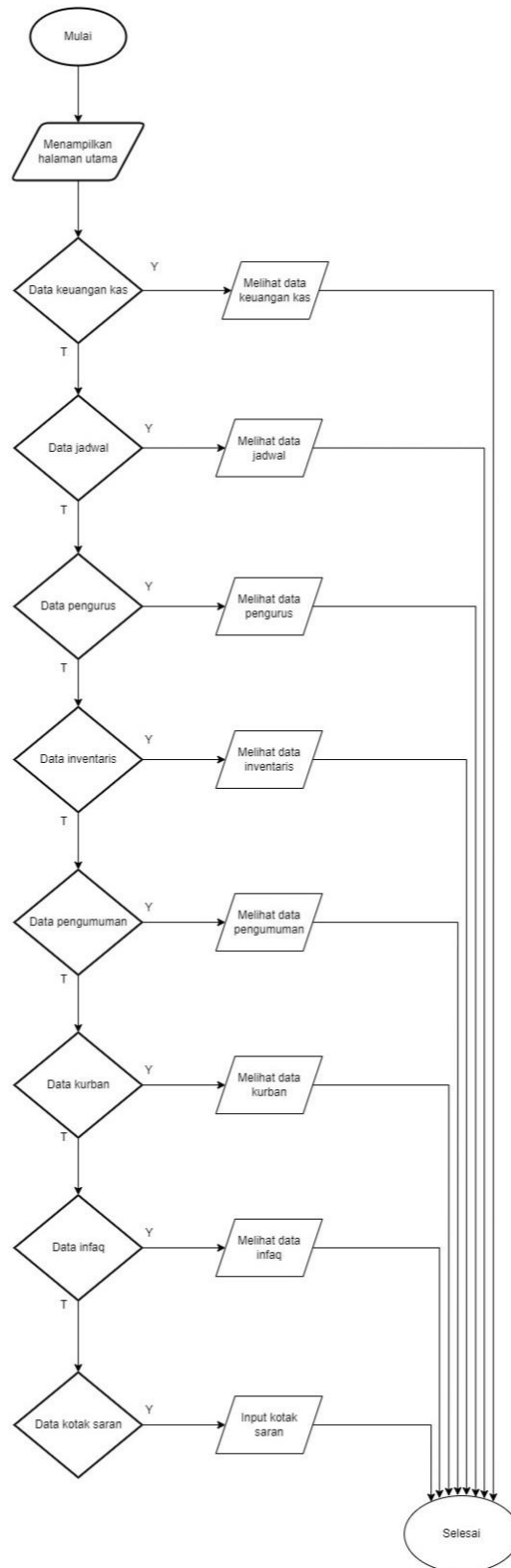
Gambar 7. 1 Use Case Diagram aplikasi manajemen Masjid Al-Islakh

2. Flowchart Admin



Gambar 7.2 Flowchart Admin

3. Flowchart Pengunjung



Gambar 7. 3 Flowchart Pengunjung

8. Rencana Kegiatan

Tabel 1. Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Februari 2023				Maret 2023				April 2022				Mei 2023				Juni 2023				Juli 2023				Agustus 2023				September 2022			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi masalah																																
2	Analisis Kebutuhan Sistem																																
3	Studi literatur																																
4	Menbuat Rancangan Sistem																																
5	Implementasi Program																																
6	Uji Coba Program																																
7	Revisi Konsep, Desain Rancangan, Code Program																																
8	Penyusunan Laporan Penulisan Tugas Akhir																																
9	Pelaksanaan Sidang Tugas Akhir																																
10	Pelaksanaan Revisi Tugas Akhir																																

Tabel 8. 1 Rencana Kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, M. (2023, Februari 4). *Pengertian dan tujuan css*. Retrieved from Ayoksinau: <https://www.ayoksinau.com/pengertian-css/>
- Adani, M. R. (2020, Agustus 15). *Pengertian dan fungsi MySQL*. Retrieved from Sekawanmedia: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-mysql/>
- Andre. (2019, Juli 22). *Pengertian dan fungsi php*. Retrieved from Duniaikom: <https://www.duniaikom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemograman-web/>
- Anonim. (2020, Agustus 30). *Mengenal apa itu web browser*. Retrieved from idcloudhost: <https://idcloudhost.com/apa-itu-web-browser-jenis-jenis-fungsi-manfaat-dan-cara-menggunakannya/>
- Anonim. (2022, Januari 5). *Pengertian dan fungsi laravel*. Retrieved from Yale: <https://yale.sch.id/pengertian-dan-fungsi-laravel/#:~:text=Pengertian%20dan%20Fungsi%20Laravel%20Laravel%20adalah%20framework%20aplikasi,website%20dimana%20mengikuti%20arsitektur%20MVC%20%28model%20view%20controller%29>
- Anonim. (2022, April 2022). *Pengertian infaq*. Retrieved from Kumparan: <https://kumparan.com/kabar-harian/pengertian-infaq-jenis-jenis-dan-contohnya-1xp48cRJUCF/full>
- Anonim. (2022, Februari 3). *Pengertian metode waterfall*. Retrieved from Jagoanhosting: <https://www.jagoanhosting.com/blog/metode-waterfall/>
- Anonim. (2023). *Pengertian kas* . Retrieved from Jurnal: <https://www.jurnal.id/id/blog/apa-itu-jenis-juga-pengertian-dari-uang-kas-dan-setara-kas-adalah/>
- Nugroho, A. (2019, September 19). *Pengertian XAMPP lengkap dengan fungsinya*. Retrieved from Qwords: <https://qwords.com/blog/pengertian-xampp/>
- Syaifullah. (2022, Juni 27). *Pengertian kurban, hukum, dan keutamaannya*. Retrieved from Jatim nu: <https://jatim.nu.or.id/keislaman/pengertian-kurban-hukum-dan-keutamaannya-79kPn>
- Tasari, G. (2021, April 25). *Menegenal Visual Studio Code*. Retrieved from Gamelab: <https://www.gamelab.id/news/468-mengena-visual-studio-code>
- Yonata, J. (2022, Maret 10). *Apa itu Bootstrap?* Retrieved from Dewaweb: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-bootstrap/>