

**PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLAAN TABUNGAN  
QURBAN BERBASIS WEBSITE DI MASJID NURUL IMAN  
SUNGAI PERUPUK**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**NPM : 220210028**  
**NAMA : DELLA MARLINA**  
**JENJANG STUDI : STARATA SATU (S1)**  
**PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI  
2026**

**PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLAAN TABUNGAN  
QURBAN BERBASIS WEBSITE DI MASJID NURUL IMAN  
SUNGAI PERUPUK**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT  
UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**



**Oleh :**

**NPM : 220210028**  
**NAMA : DELLA MARLINA**  
**JENJANG STUDI : STARATA SATU (S1)**  
**PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI  
2026**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NPM : 220210028  
Nama : Della Marlina  
Tempat/Tgl Lahir : Cerenti, 24 April 2004  
Alamat : Pulau Panjang Cerenti

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana computer disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis secara diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Teluk Kuantan, 20 Juni 2026

  
Della Marlina  
NPM. 220210028

## PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI

NPM : 220210028  
Nama : DELLA MARLINA  
Jenjang Studi : Starat Satu (S1)  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Pengelolaan Tabungan  
Qurban Berbasis Website Di Masjid Nurul Iman  
Sungai Perupuk

Teluk Kuantan,  
Menyetujui,

Pembimbing I



**JASRI, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN. 1001019001**

Tanggal,

Pembimbing II



**Elgamar, Ph.D**  
**NIDN. 1022108702**

Tanggal,

Mengetahui,  
Ketua Prodi Teknik Informatika



**Helpi Nopriandi. S.Kom., M.Kom**  
**NIDN.1030118303**

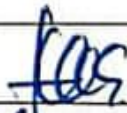
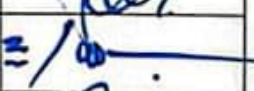
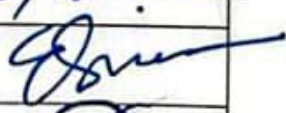
Tanggal,

## TANDA TANGAN PENGESAHAN

NPM : 220210028  
Nama : Della Marlina  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Pengelolaan Tabungan  
Qurban Berbasis Website Di Mesjid Nurul Imam  
Sungai Perupuk

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,  
Universitas Islam Kuantan Singingi  
Pada Tanggal :15 September 2026

### Dewan Penguji

| No. | Nama                        | Jabatan       | Tanda Tangan                                                                          |
|-----|-----------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Agus Candra, ST., M.Si      | Ketua         |  |
| 2.  | Jasri, S.Kom., M.Kom        | Pembimbing I  |  |
| 3.  | Elgamar, Ph.D               | Pembimbing II |  |
| 4.  | Harianja, S.Pd., M.Kom      | Penguji I     |  |
| 5.  | Febri Haswan, S.Kom., M.Kom | Penguji II    |  |

Mengetahui,

Dekan,  
Fakultas Teknik



Agus Candra, ST., M.Si  
NIDN. 1020088701

Ketua,  
Prodi Teknik Informatika



Helpi Nopriandi, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 10300118303

# **PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLAAN TABUNGAN QURBAN BERBASIS WEBSITE DI MASJID NURUL IMAN SUNGAI PERUPUK**

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan dalam pengelolaan data dan informasi, termasuk dalam bidang administrasi kegiatan keagamaan. Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk dalam pengelolaan tabungan qurban masih menggunakan proses pencatatan secara manual, sehingga menyebabkan beberapa kendala seperti kesalahan pencatatan, kesulitan pencarian data, serta kurangnya transparansi dalam pengelolaan dana. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pengelolaan tabungan qurban berbasis website yang dapat membantu pengurus masjid dalam mengelola data peserta, transaksi setoran, penarikan dana, serta laporan keuangan secara lebih efektif dan terstruktur. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah pendekatan perancangan sistem berbasis website dengan melakukan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian aplikasi. Hasil penelitian ini berupa aplikasi pengelolaan tabungan qurban berbasis website yang mampu mengelola data peserta, kategori qurban, target qurban, transaksi tabungan, konfirmasi transfer, serta penyajian laporan secara terkomputerisasi. Dengan adanya sistem ini diharapkan proses administrasi tabungan qurban menjadi lebih efisien, akurat, dan dapat meningkatkan transparansi dalam pengelolaan dana qurban di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk.

Kata kunci: Sistem Informasi, Tabungan Qurban, Website, Pengelolaan Data, Masjid

# **DESIGN OF A WEB-BASED QURBAN SAVINGS MANAGEMENT APPLICATION AT THE NURUL IMAN MOSQUE IN SUNGAI PERUPUK**

## **ABSTRACT**

*The rapid development of information technology has provided convenience in managing data and information, including the administration of religious activities. Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk still manages qurban savings administration using manual recording processes, which causes several problems such as recording errors, difficulties in searching data, and lack of transparency in fund management. Based on these problems, this research aims to design and develop a website-based qurban savings management application that can assist mosque administrators in managing participant data, deposit transactions, fund withdrawals, and financial reports more effectively and systematically. The system development method used is a website-based system design approach through requirements analysis, system design, implementation, and application testing. The result of this research is a website-based qurban savings management application that is capable of managing participant data, qurban categories, qurban targets, savings transactions, transfer confirmations, and computerized report generation. This system is expected to improve the efficiency, accuracy, and transparency of qurban savings management at Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk.*

*Keywords: Information System, Qurban Savings, Website, Data Management, Mosque*

## RIWAYAT HIDUP



### A. IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap : Della Marlina  
Tempat, Tanggal Lahir : Cerenti, 24 April 2004  
Alamat : Pulau Panjang Cerenti  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Perempuan

### B. ORANG TUA

Nama Ayah : Joni Saputra  
Nama Ibu : Marliati  
Pekerjaan Ayah : Petani  
Alamat : Pulau Panjang Cerenti

### C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tahun 2009-2010 : TK Tunas Harapan  
2. Tahun 2010-2016 : SD Negeri 011 Pulau Panjang Cerenti  
3. Tahun 2016-2019 : SMP Negeri 2 Cerenti  
4. Tahun 2019-2022 : SMA Negeri 1 Cerenti  
5. Tahun 2022-2026 : Universitas Islam Kuantan Singingi

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat, karunia, petunjuk, dan bimbingan-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul ***“Perancangan Pengelolaan Aplikasi Tabungan Qurban Berbasis Website di Masjid Nurul Iman”***.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Zulfan Saam, MS**, selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. **Ibu Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I**, selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. **Bapak Agus Candra, ST., M.Si**, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. **Bapak Helpi Nopriandi, S.Kom, M.Kom**, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Kuantan Singingi.
5. **Bapak Jasri, S.Kom, M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan banyak arahan, masukan, serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. **Bapak Elgamar, Ph.D**, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing penulis selama proses penelitian.
7. Kepada orang tua tercinta, Ayah Joni Saputra dan Ibu Marliati, yang merupakan alasan terbesar dibalik setiap langkah dan pencapaian penulis hingga saat ini. Terima kasih atas cinta, kasih sayang, serta kerja keras dan doa yang tidak pernah putus. Beliau memang tidak sempat merasakan

bangku perkuliahan, namun tidak pernah sekalipun membiarkan keterbatasan tersebut menjadi penghalang bagi anak satu-satunya untuk mengeyam pendidikan setinggi mungkin. Gelar sarjana ini bukanlah akhir dari perjuangan, melainkan salah satu bentuk rasa terima kasih penulis atas setiap air mata, doa, kerja keras, serta pengorbanan yang telah mengantarkan penulis sampai pada titik ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal untuk membahagiakan serta membalas, meskipun tidak akan pernah sebanding dengan seluruh pengorbanan yang telah beliau berikan.

8. Kepada Nenek tercinta Sapiah, terima kasih yang tak terhingga yang telah merawat, membesarkan, dan manyayangi penulis sejak kecil, serta doa yang tidak pernah putus. Semoga pencapaian ini menjadi salah satu keberhasilan yang menjadi hadiah kecil atas segala kasih sayang yang telah diberikan.
9. Sahabatku tersayang Rara Zui Andri, S.H, terima kasih yang selalu setia memberikan dukungan, dan semangat serta mendengarkan keluh kesah pada setiap langkah, dan selalu berusaha menguatkan satu sama lain ketika merasa lelah bersama. Mungkin perjalanan akan membawa kita ke arah yang berbeda dan terkadang membuat jarak diantara kita. Jika pernah ada sikap atau perkataan yang membuat keadaan berubah, itu tidak pernah mengurangi rasa cinta dan kepedulian sebagai seorang sahabat. Persahabatan mengajarkan kita untuk saling menerima, bertumbuh, dan melewati berbagai keadaan bersama.

10. Untuk adik kecilku yang mungil Intan Salpitri, terima kasih atas segala doa dan salah satu penyemangat dalam perjalanan ini. Jika suatu hari mengingat kembali perbedaan dan pertengkaran yang pernah terjadi, semoga segala kekurangan dalam perjalanan ini dapat dimaklumi dan tumbuh lebih baik, cari panggilanmu jadi lebih baik dibanding diriku. Kakak akan selalu ada untukmu.
11. Kepada teman-teman yang penulis kenal sejak menjadi mahasiswa baru hingga sampai dititik ini, Aptisya Mepilia, S, Kom, Desti Yulia Ningsih, S.Kom, yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Terima kasih untuk setiap bantuan, cerita, tawa dan dukungan yang diberikan, hingga akhirnya bersama-sama melewati perjalanan yang panjang ini, dan setiap hal yang kita lewati bersama semua itu akan menjadi kenangan berharga yang tidak akan terlupakan. Terima kasih kepada mereka yang hadir dengan cerita dan luka masing-masing, tetapi tetap memilih untuk saling mendengarkan dan mengukatkan, dari perjalanan ini penulis belajar bahwa memiliki seseorang yang memahami tanpa banyak penjelasan adalah salah satu bentuk pertemanan yang paling berarti. Semoga setelah ini, apapun jalan yang kita pilih, kita tetap mengingat bahwa pernah ada cerita indah yang kita perjuangkan bersama sejak awal hingga akhir. *Everything you are.*
12. Untuk seorang pria yang lahir pada 23 November 2002 ( RRS ), yang senyumnya selalu berhasil membuat matanya ikut tersenyum, terima kasih karena pernah hadir dan menemani perjalanan selama masa perkuliahan melalui cerita, perhatian, meskipun hanya terjalin melalui layar *handphone*

namun itu begitu berarti. Tidak semua yang hadir ditakdirkan untuk sampai ditujuan yang sama. Meski langkah kita berhenti sebelum hari wisuda, kehadiranmu tetap menjadi bagian dari perjalanan yang membawa penulis sampai di titik ini. Terima kasih pernah menjadi rumah, meski pada akhirnya kita harus melanjutkan perjalanan masing-masing.

13. Terima kasih kepada tempat yang menjadi langkah pertama penulis mengenal dunia kerja Everlong Resto & Cafe atas kesempatan, kepercayaan, ilmu, pengalaman dan pelajaran berharga yang telah diberikan. Tidak hanya tentang pekerjaan, tetapi juga tentang tanggung jawab, kedisiplinan, kerja sama, dan menghadapi berbagai situasi, dan terima kasih kepada seluruh rekan kerja yang telah menerima, membantu, membimbing, dan menemani penulis selama menjalani pengalaman pertama bekerja. Setiap kebersamaan, cerita, tawa, dan pelajaran yang diberikan akan selalu menjadi kenangan berharga.
14. *Last but not least*, diri saya sendiri. Della Marlina, apresiasi yang sebesar-besarnya atas komitmen dan tanggung jawab dalam menyelesaikan apa yang telah dimulai. Proses yang dijalani tidak selalu mudah, namun dengan keteguhan, keberanian dan keyakinan, penulis mampu bertahan. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas meski banyak hal yang terjadi di luar prediksi. Kepercayaan bahwa setiap usaha akan menghasilkan kebaikan menjadi peguat dalam setiap tahap yang dilalui, meskipun diwarnai dengan kelelahan. Seluruh perjuangan yang ditempuh membuahkan hasil yang nyata, doa-doa yang dipanjatkan secara bertahap.

Pengalaman ini menjadi pembelajaran berharga bahwa proses dan pertumbuhan diri merupakan hal yang patut disyukuri dan dihargai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta mejadi referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Teluk Kuantan, 14 September 2026

Della Marlina  
NPM. 220210028

## DAFTAR ISI

|                                                             |                              |
|-------------------------------------------------------------|------------------------------|
| HALAMAN SAMPUL.....                                         | i                            |
| PERNYATAAN .....                                            | Error! Bookmark not defined. |
| PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI.....                            | Error! Bookmark not defined. |
| TANDA PENGESAHAN SKRIPSI.....                               | Error! Bookmark not defined. |
| ABSTRAK.....                                                | v                            |
| ABSTRACT.....                                               | vi                           |
| RIWAYAT HIDUP .....                                         | vii                          |
| KATA PENGANTAR.....                                         | viii                         |
| DAFTAR ISI .....                                            | xiii                         |
| DAFTAR GAMBAR.....                                          | xv                           |
| DAFTAR TABEL .....                                          | xvi                          |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                       | xvii                         |
| BAB I.....                                                  | 1                            |
| PENDAHULUAN .....                                           | 1                            |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                            | 1                            |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                              | 4                            |
| 1.3 Rumusan Masalah .....                                   | 4                            |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                                 | 5                            |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....                                 | 5                            |
| 1.6 Ruang Lingkup .....                                     | 6                            |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....                              | 7                            |
| BAB II .....                                                | 9                            |
| TINJAUAN PUSTAKA .....                                      | 9                            |
| 2.1 Kajian Teoritis.....                                    | 9                            |
| 2.1.1 Defenisi Sistem .....                                 | 9                            |
| 2.1.2 Defenisi Sistem Informasi .....                       | 10                           |
| 2.1.3 Defenisi Perancangan.....                             | 10                           |
| 2.1.4 Defenisi Website .....                                | 11                           |
| 2.1.5 Konsep Pengelolaan Qurban dalam Sistem Informasi..... | 12                           |

|                                          |                                                        |           |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------|
| 2.1.6                                    | Konsep Tabungan Qurban dalam Sistem Informasi .....    | 13        |
| 2.2                                      | <i>UniField Modelling Language (UML)</i> .....         | 14        |
| 2.2.1                                    | <i>Use Case Diagram</i> .....                          | 14        |
| 2.2.2                                    | <i>Activity Diagram</i> .....                          | 16        |
| 2.2.4                                    | <i>Class Diagram</i> .....                             | 19        |
| 2.2.5                                    | <i>Flowchart</i> .....                                 | 21        |
| 2.3                                      | <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i> .....              | 22        |
| 2.4                                      | <i>Mysql</i> .....                                     | 23        |
| 2.5                                      | Kajian Terdahulu .....                                 | 23        |
| <b>BAB III .....</b>                     |                                                        | <b>27</b> |
| <b>METODE PENELITIAN .....</b>           |                                                        | <b>27</b> |
| 3.1                                      | Sejarah Singkat Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk ..... | 27        |
| 3.2                                      | Struktur Organisasi .....                              | 27        |
| 3.3                                      | Metode Penelitian .....                                | 29        |
| 3.4                                      | Model Pengembangan Perangkat Lunak .....               | 30        |
| 3.5                                      | Metode Pengujian Sistem .....                          | 31        |
| 3.6                                      | Diagram Alur Penelitian .....                          | 32        |
| 3.7                                      | Teknik Pengumpulan Data .....                          | 35        |
| <b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b> |                                                        | <b>37</b> |
| 6.1                                      | Kesimpulan .....                                       | 37        |
| 6.2                                      | Saran .....                                            | 38        |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                           |           |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Gambar 3. 1 Stuktur Organisasi di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk</b> |           |
| <b>Tahun 2026.....</b>                                                    | <b>28</b> |
| <b>Gambar 3. 2 Metode <i>Waterfall</i>.....</b>                           | <b>31</b> |
| <b>Gambar 3. 3 Sistem Alur Penelitian .....</b>                           | <b>33</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Tabel 2. 1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> .....</b> | <b>15</b> |
| <b>Tabel 2. 2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....</b> | <b>16</b> |
| <b>Tabel 2. 3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i> .....</b>    | <b>19</b> |
| <b>Tabel 2. 4 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>.....</b>         | <b>22</b> |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian ..... Error! Bookmark not defined.**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang administrasi dan pengelolaan organisasi keagamaan. Pemanfaatan teknologi informasi berbasis website menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan data dan informasi. Website sebagai media administrasi mampu mengintegrasikan berbagai aspek teknis dan aspek komputasi dalam suatu sistem yang terstruktur demi tercapainya efektivitas dan efisiensi pengelolaan data [1]. Teknik Informatika sebagai bidang ilmu yang mempelajari analisis dan perancangan sistem informasi menawarkan solusi melalui pendekatan analisis dan perancangan sistem berbasis website. Pendekatan ini merupakan suatu solusi yang telah terstruktur dengan berbagai permasalahan yang cukup kompleks dalam dunia teknologi informasi [2].

Seiring dengan perkembangan tersebut, penerapan teknologi informasi tidak hanya terbatas pada sektor industri dan bisnis, tetapi juga mulai diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam pengelolaan kegiatan keagamaan di masjid. Teknologi informasi memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data, penyimpanan informasi, serta penyajian laporan secara lebih cepat dan akurat. Oleh karena itu, pemanfaatan sistem informasi berbasis website menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pengelolaan administrasi di lingkungan masjid.

Masjid sebagai salah satu lembaga keagamaan memiliki peran penting dalam mengelola berbagai kegiatan keagamaan dan sosial, salah satunya adalah pelaksanaan ibadah qurban. Proses pengelolaan qurban meliputi pendataan peserta qurban, pencatatan hewan qurban, pengelolaan keuangan, hingga pendistribusian daging qurban kepada masyarakat. Namun, pada praktiknya, pengelolaan administrasi qurban masih banyak dilakukan secara manual, seperti pencatatan di buku atau menggunakan lembar kerja sederhana. Cara tersebut dinilai kurang efektif karena berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan, kesulitan dalam pencarian data, serta kurangnya transparansi informasi [3].

Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk sebagai salah satu masjid yang rutin melaksanakan kegiatan qurban setiap tahunnya juga menghadapi permasalahan serupa dalam pengelolaan administrasi qurban. Pengelolaan data peserta qurban, hewan qurban, dan laporan keuangan masih dilakukan secara manual sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dan rentan terhadap kesalahan. Kondisi ini menunjukkan perlunya suatu sistem terkomputerisasi yang mampu membantu pengurus masjid dalam mengelola administrasi qurban secara lebih terstruktur dan terintegrasi.

Sebagai pusat kegiatan keagamaan dan sosial, masjid memiliki peran penting dalam menyelenggarakan berbagai ibadah yang melibatkan partisipasi masyarakat. Salah satu kegiatan tersebut adalah ibadah qurban yang dilaksanakan setiap Hari Raya Idul Adha, yang tidak hanya memiliki nilai ibadah, tetapi juga nilai sosial dalam berbagi kepada sesama.

Ibadah qurban atau dikenal dalam istilah fiqih dengan sebutan *udhiyyah* [4], yang dilakukan umat Islam yakni dengan penyembelihan hewan qurban pada hari raya idul adha setiap 10 Dzulhijjah dan hari Tasyrik pada tanggal 11, 12, dan 13 Dzulhijjah [5]. Hewan yang boleh dijadikan untuk qurban adalah unta, sapi, dan kambing atau domba [6]. Pelaksanaan qurban ditentukan secara agama dan bertujuan untuk mengembalikan sejarah perjalanan Nabi Ibrahim a.s. Peristiwa ini harus dimaknai sebagai pesan keagamaan simbolis yang menunjukkan pengabdian, keikhlasan, dan ketaatan Ibrahim kepada perintah Allah [7]. Oleh karena itu, untuk terus menjalankan syariat Nabi Ibrahim a.s. atas pengorbanannya umumnya masyarakat Indonesia menyalurkan hewan qurban ke masjid terdekat atau lembaga sosial [8].

Dalam pelaksanaan ibadah qurban, diperlukan kesiapan dari segi finansial yang harus direncanakan dengan baik oleh masyarakat. Oleh karena itu, tabungan qurban menjadi salah satu solusi yang digunakan untuk mempermudah dalam mengumpulkan dana secara bertahap, sehingga pelaksanaan qurban dapat dilakukan dengan lebih terencana dan terorganisir. Selain itu, penerapan sistem yang baik juga perlu didukung dengan transparansi dalam pengelolaan dana, seperti pencatatan yang jelas, laporan keuangan yang terbuka, serta kemudahan akses informasi bagi peserta qurban, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap pengelolaan dana tersebut.

Tabungan qurban merupakan salah satu bentuk perencanaan keuangan umat Islam dalam mempersiapkan ibadah qurban yang dilakukan setiap tahun. Di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk, pengelolaan tabungan qurban masih dilakukan secara manual, seperti pencatatan data anggota, transaksi setoran, dan

laporan keuangan yang masih menggunakan buku atau pencatatan sederhana. Hal ini berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan seperti kesalahan pencatatan, kehilangan data, serta kurangnya transparansi dalam pengelolaan dana.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengangkat judul penelitian yaitu “Perancangan Aplikasi Pengelolaan Tabungan Qurban Berbasis Website Di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk”.Sistem yang dikembangkan diharapkan dapat membantu pengurus masjid dalam mengelola tabungan qurban secara lebih efektif, efisien, dan terstruktur.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah dari penelitian saya sebagai berikut :

1. Pengelolaan data tabungan qurban di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk masih secara manual, sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan dan kurang efisien dalam proses administrasi.
2. Belum adanya sistem terkomputerisasi berbasis website yang dapat mengintegrasikan data peserta, transaksi tabungan, dan laporan keuangan qurban secara terstruktur.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang sudah disebutkan diatas, maka rumusan masalah yang diambil adalah : Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pengelolaan tabungan qurban berbasis website di Masjid

Nurul Iman Sungai Perupuk agar lebih efisiensi, akurasi, serta transparansi dalam pengelolaan tabungan qurban melalui aplikasi berbasis website?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun aplikasi pengelolaan tabungan qurban berbasis website di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk.
2. Mengimplementasikan aplikasi yang mampu mengelola data peserta, transaksi tabungan, dan laporan keuangan secara terstruktur dan terintegrasi.
3. Meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan data tabungan qurban, meliputi pencatatan setoran, riwayat transaksi, dan penyusunan laporan keuangan melalui sistem berbasis website.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pengurus Masjid  
Membantu mempermudah proses pengelolaan data tabungan qurban, mulai dari pendataan peserta, pencatatan transaksi, hingga pembuatan laporan secara lebih efektif, efisien, dan terstruktur.
2. Bagi Peserta Qurban  
Memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi terkait tabungan qurban serta meningkatkan transparansi dalam pengelolaan dana.

### 3. Bagi Peneliti atau Pengembang

Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang serta mengembangkan aplikasi berbasis website, khususnya dalam bidang sistem informasi. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan sistem informasi berbasis website, khususnya dalam pengelolaan kegiatan keagamaan.

## 1.6 Ruang Lingkup

Penelitian ini dibatasi pada proses perancangan dan pembangunan aplikasi pengelolaan tabungan qurban berbasis website di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk yang mencakup pengelolaan data anggota tabungan qurban, pencatatan transaksi setoran, serta pembuatan laporan keuangan tabungan qurban. Sistem yang dibangun berfokus pada pengelolaan administrasi tabungan qurban mulai dari proses pendaftaran anggota hingga pencatatan dan pelaporan transaksi secara terkomputerisasi.

Aplikasi ini dirancang untuk digunakan oleh pengurus masjid sebagai admin dalam mengelola data dan informasi tabungan qurban, serta dapat memberikan kemudahan dalam penyimpanan dan pencarian data secara lebih efektif dan efisien. Ruang lingkup penelitian ini tidak mencakup pengelolaan penjualan hewan qurban, proses penyembelihan, maupun pendistribusian daging qurban kepada masyarakat.

Sistem ini hanya difokuskan pada kebutuhan operasional pengelolaan tabungan qurban di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk sesuai dengan kebutuhan yang ada saat ini.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada penelitian ini direncanakan terdiri dari empat bab. Bab-bab ini saling berkaitan satu sama lain. Sistematika penulisan ini adalah:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk memahami permasalahan yang dibahas pada penelitian ini.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi penjelasan lengkap mengenai pendekatan, jenis penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Pada bab ini membahas tentang analisa sistem yang sedang berjalan, analisa sistem yang diusulkan, perancangan sistem, perancangan database, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, serta desain tampilan aplikasi yang akan dibangun.

### **BAB V : IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang proses implementasi dan pengujian sistem yang telah dirancang, meliputi implementasi antarmuka aplikasi, implementasi database, penerapan fitur-fitur sistem, serta

hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan.

## **BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan pembangunan sistem yang telah dilakukan, serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan dan penyempurnaan sistem di masa mendatang.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

Landasan Teori adalah seperangkat definisi, konsep, dan proposisi yang telah disusun rapi dan sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian sehingga landasan teori akan menjadi dasar yang kuat dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan. Landasan teori adalah dasar riset yang perlu ditegakkan agar penelitian memiliki dasar yang kokoh, dan bukan sekedar perbuatan coba – coba (*trial and error*) [9].

##### **2.1 1 Defenisi Sistem**

Pengertian sistem adalah berasal dari bahasa Latin (*systēma*) dan bahasa Yunani (*sustēma*). Pengertian sistem secara bahasa adalah suatu kesatuan yang terdiri atas komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi, atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari suatu unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Sistem juga dapat berupa sistem fisik maupun sistem abstrak yang dirancang untuk memudahkan aktivitas manusia dalam memproses informasi atau menyelesaikan suatu pekerjaan. Secara umum, sistem berfungsi untuk mengatur, mengelola, dan mengoordinasikan berbagai aktivitas agar menghasilkan *Output* yang lebih teratur, efisien, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan [10].

### 2.1.2 Defenisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menyajikan data sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya. Sistem informasi terdiri dari beberapa komponen seperti perangkat keras, perangkat lunak, manusia, data, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mendukung kegiatan operasional organisasi. Melalui proses *Input*, proses pengolahan, dan *Output*, sistem informasi mampu membantu pengguna dalam pengambilan keputusan, meningkatkan efisiensi kerja, serta memperbaiki kualitas pengelolaan data. Sistem informasi juga dapat diartikan sebagai kombinasi terorganisir dari teknologi dan aktivitas manusia yang bertujuan menghasilkan informasi yang akurat, relevan, dan tepat waktu. Dengan demikian, sistem informasi menjadi alat penting dalam mendukung proses bisnis dan aktivitas manajerial pada berbagai jenis organisasi [11].

### 2.1.3 Defenisi Perancangan

Perancangan (*design*) merupakan suatu kegiatan atau rekayasa rancang bangun yang dimulai dari ide – ide inovasi desain, atau kemampuan untuk menghasilkan karya dan cipta yang benar – benar dapat menjabarkan permintaan karena adanya penelitian dan pengembangan teknologi. Definisi *Design* menurut kamus umumnya adalah membuat suatu rencana (*to fashion after plain*). Desain teknik adalah seluruh aktivitas untuk membangun dan mendefinisikan berbagai solusi bagi masalah– masalah yang ada, yang tidak dapat dipecahkan sebelumnya

atau solusi baru bagi berbagai masalah yang sebelumnya telah dipecahkan tetapi dengan cara berbeda. Aktivitas desain belum bisa dikatakan selesai sebelum hasil akhir produk dapat dipergunakan dengan tingkat performa yang dapat diterima dan dengan metode kerja yang terdefinisi dengan jelas [12].

#### **2.1.4 Defenisi Website**

Website adalah salah satu layanan informasi yang dapat diakses oleh pemakai baik itu dalam keadaan *online* maupun *offline*. Sedangkan sistem informasi berbasis website merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang saling terhubung dan berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mengirim sebuah informasi baik itu dalam bentuk teks, gambar, suara, serta informasi dalam bentuk *hypertext*. Sistem informasi berbasis web berjalan dengan adanya *web browser*, *web server* dan *database server* [13].

Selain itu, website juga berperan sebagai media penyampaian informasi yang efektif dan efisien karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Pemanfaatan website dalam suatu sistem informasi mampu meningkatkan kecepatan penyampaian data serta meminimalisir kesalahan dalam pengolahan data secara manual. Oleh karena itu, penerapan sistem informasi berbasis website menjadi solusi yang tepat dalam mendukung kebutuhan pengelolaan data diberbagai bidang, termasuk dalam lingkungan organisasi maupun lembaga.

### 2.1.5 Konsep Pengelolaan Qurban dalam Sistem Informasi

Qurban adalah kata penyerap dalam bahasa Arab, artinya dekat. Dalam istilah qurban, mendekatkan diri kepada Allah SWT dengan cara menyembelih hewan ternak [4]. Definisi lain mengartikan dari kata *Al-Udhhiyah* yang berarti hewan ternak yang disembelih pada hari idul adha dan hari *tasyriq* dalam rangka mendekatkan diri kepada Allah, karena datangnya hari raya tersebut, *udhiyyah* pada asalnya bermakna “waktu dhuha”, yaitu waktu antara jam 07.00 hingga menjelang istiwa“, kira-kira jam 12.00, kemudian dijadikan nama sebagai nama bagi sembelihan Qurban yang pelaksanaannya dilakukan dan dianjurkan pada waktu dhuha, yang dilakukan dalam rangka mendekatkan diri kepada Allah [6].

Pengelolaan qurban dalam sistem informasi merupakan upaya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses administrasi qurban. Pengelolaan secara konvensional sering menghadapi kendala seperti pencatatan manual, risiko kesalahan data, serta kurangnya transparansi dalam pelaporan. Dengan adanya sistem informasi, seluruh proses mulai dari pendaftaran peserta qurban, pencatatan pembayaran, pengelolaan data hewan qurban, hingga distribusi daging dapat dilakukan secara terintegrasi dan terstruktur [14]. Sistem ini juga memungkinkan monitoring secara real-time serta memudahkan penyusunan laporan yang akurat dan transparan.

Selain itu, sistem informasi pengelolaan qurban dapat meningkatkan pelayanan kepada masyarakat karena informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah. Hal ini sejalan dengan pengertian sistem informasi sebagai kumpulan komponen yang saling berinteraksi untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan [15]. Dengan demikian, penerapan sistem

informasi dalam pengelolaan qurban mampu meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas dalam pelaksanaan ibadah qurban.

#### **2.1.6 Konsep Tabungan Qurban dalam Sistem Informasi**

Menurut Investopedia tabungan adalah bagian dari pendapatan seseorang yang tidak dihabiskan dan disimpan untuk digunakan di masa depan. Ini bisa berupa uang yang disimpan di rekening bank, investasi dengan risiko rendah, atau bentuk lain dari akumulasi nilai. Miriam-Webster juga menjelaskan bahwa Tabungan adalah tindakan atau proses mengumpulkan uang dengan tidak menghabiskannya sekarang untuk penggunaan di masa depan. Tabungan adalah bagian dari pendapatan yang tidak langsung dikonsumsi oleh individu atau rumah tangga, tetapi disisihkan untuk masa depan, untuk keperluan konsumsi atau investasi [16].

Tabungan qurban dalam sistem informasi adalah suatu mekanisme pengelolaan dana qurban secara bertahap yang didukung oleh teknologi digital. Tabungan qurban memungkinkan masyarakat menyisihkan dana secara berkala hingga mencapai nilai pembelian hewan qurban. Dalam implementasinya, sistem informasi digunakan untuk mengelola data peserta, transaksi setoran, akumulasi saldo, hingga laporan keuangan secara sistematis dan terintegrasi [17].

Penerapan sistem informasi pada tabungan qurban juga memberikan kemudahan akses bagi pengguna untuk melihat riwayat transaksi dan perkembangan tabungan secara *real-time*. Hal ini sesuai dengan konsep sistem informasi yang merupakan kumpulan komponen yang saling berinteraksi untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan

[15]. Dengan demikian, sistem informasi tabungan qurban mampu meningkatkan efisiensi, transparansi, serta akuntabilitas dalam pengelolaan dana qurban.

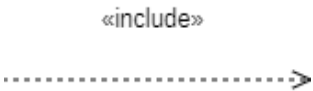
## **2.2      *UniField Modelling Language (UML)***

*Unified Modeling Language* atau sering disingkat dengan UML yang mempunyai arti bahasa pemodelan standar. Sebagai sebuah bahasa, UML memiliki model dan aturan-aturan yang harus diikuti. UML membahas mengenai bagaimana transaksi yang terjadi pada sistem, bagaimana sistem mengatasi kesalahan yang terjadi, dan siapa saja yang mempunyai akses untuk menjalankan sistem sesuai dengan fungsinya [18]. Konsep dasar dari sebuah sistem dapat diimplementasikan dengan menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

### **2.2.1      *Use Case Diagram***

*Use Case Diagram* adalah salah satu jenis diagram dalam UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk memodelkan interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem. Diagram ini menggambarkan fungsionalitas sistem atau aplikasi dari sudut pandang pengguna dan bagaimana sistem merespons permintaan dari aktor-aktor yang terlibat. *Use Case Diagram* menampilkan proses-proses utama atau fitur-fitur yang dimiliki oleh sistem yang berhubungan langsung dengan kebutuhan pengguna.[19] Berikut merupakan Komponen Utama *Use Case Diagram*:

**Tabel 2. 1 Simbol-simbol *Use Case Diagram***

| Notasi             | Keterangan                                                                                                                                                                                                       | Simbol                                                                                |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Actor</i>       | Entitas yang berinteraksi dengan sistem. Aktor bisa berupa manusia, perangkat lunak, atau sistem lain yang menggunakan atau berkomunikasi dengan sistem.                                                         |    |
| <i>Use Case</i>    | Deskripsi spesifik dari fungsionalitas yang disediakan oleh sistem untuk aktor. Ini menggambarkan apa yang aktor lakukan dengan sistem, misalnya mengirim laporan, melihat laporan, atau memproses laporan.      |    |
| <i>Association</i> | garis penghubung antara aktor dan use case. Fungsi asosiasi adalah untuk menunjukkan interaksi langsung antara aktor dan sistem.                                                                                 |  |
| <i>Include</i>     | Menunjukkan bahwa suatu use case harus memasukkan fungsionalitas dari use case lain sebagai bagian dari alurnya. Include biasanya digunakan jika ada fungsionalitas umum yang dibutuhkan oleh beberapa use case. |  |
| <i>Extend</i>      | menunjukkan bahwa <i>use case</i> bisa                                                                                                                                                                           |                                                                                       |

diperluas dengan fungsionalitas tambahan di kondisi tertentu. Fungsi *extend* digunakan untuk menunjukkan bahwa suatu use case memiliki alur tambahan atau opsional yang tidak selalu terjadi.

«extend»



### 2.2.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* merupakan bagian penting dari UML yang digunakan untuk menggambarkan aspek dinamis suatu sistem. Diagram ini memvisualisasikan logika prosedural, proses bisnis, serta alur kerja dalam sebuah bisnis, sehingga membantu dalam memahami dan mendokumentasikan berbagai aktivitas yang terjadi dalam system [20]. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Activity Diagram* yaitu:

**Tabel 2. 2 Simbol-simbol Activity Diagram**

| No | Simbol                                                                              | Nama                                     | Keterangan                               |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------|
| 1  |  | <i>Initial Node</i><br>(Titik Awal)      | Bagaimana objek dibentuk atau diawali    |
| 2  |  | <i>Activity Final Node</i> (Titik Akhir) | Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan |
| 3  |                                                                                     |                                          | Memperlihatkan bagaimana                 |

|   |                                                                                   |                 |                                                                      |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------|
|   |  | <i>Activity</i> | masing- masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain    |
| 4 |  | <i>Action</i>   | State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi         |
| 5 |  | <i>Extend</i>   | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran |

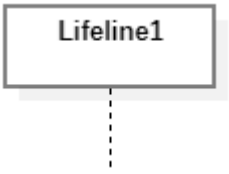
### 2.2.3 *Sequence Diagram*

Jenis diagram yang digunakan untuk memodelkan interaksi antar objek dalam sistem berdasarkan urutan waktu. Diagram ini menggambarkan bagaimana objek berkomunikasi satu sama lain dengan mengirimkan pesan (*messages*) dalam urutan yang spesifik. *Sequence Diagram* memvisualisasikan alur komunikasi di antara komponen-komponen sistem, serta menggambarkan kapan dan bagaimana objek saling berinteraksi selama eksekusi suatu proses [21].

*Sequence Diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence Diagram* terdiri atas dimensi *vertikal* (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek-objek yang terkait). Beberapa simbol yang

digunakan pada *Sequence Diagram*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.3 Simbol-simbol *Sequence Diagram***

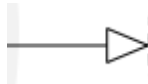
| Notasi                  | Keterangan                                                                                                                                                        | Simbol                                                                                |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Objek lifeline</i>   | Lifeline secara khusus menggambarkan keterlibatan objek dalam komunikasi dan aktivitas yang terjadi di sepanjang waktu.                                           |    |
| <i>Aktor</i>            | Aktor memainkan peran penting terutama dalam <i>Use Case Diagram</i> dan <i>Sequence Diagram</i> untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem.        |   |
| <i>Message</i>          | representasi dari komunikasi atau interaksi yang terjadi antara objek-objek atau aktor dalam sistem.                                                              |  |
| <i>Message (return)</i> | pesan yang digunakan untuk menunjukkan respons atau hasil yang dikirimkan oleh objek penerima kembali ke objek pengirim setelah permintaan atau tindakan diproses |  |
| <i>Activation</i>       | simbol yang digunakan untuk menunjukkan bahwa suatu objek                                                                                                         |                                                                                       |

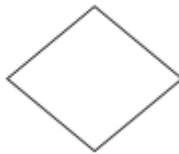
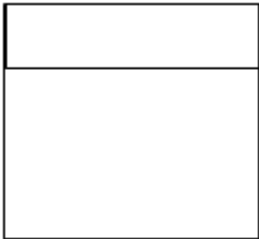
|                              |                                                                                     |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| atau lifeline sedang aktif   |                                                                                     |
| melakukan suatu operasi atau |  |
| memproses suatu pesan selama |                                                                                     |
| waktu tertentu               |                                                                                     |

#### 2.2.4 Class Diagram

*Class Diagram* merupakan salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut. *Class Diagram* adalah diagram yang menunjukkan class-class yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika [22]. *Class Diagram* menggambarkan struktur statis dari sebuah sistem. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Class Diagram* yaitu :

**Tabel 2. 3 Simbol-simbol Class Diagram**

| Notasi                | Keterangan                                                                                                                                                                         | Simbol                                                                                |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Generalization</i> | Hubungan atau relasi pewarisan ( <i>inheritance</i> ) antara dua kelas, di mana kelas anak ( <i>subclass</i> ) mewarisi atribut dan metode dari kelas induk ( <i>superclass</i> ). |  |
| <i>Narry</i>          | Sebuah hubungan yang                                                                                                                                                               |                                                                                       |
| <i>Association</i>    | menunjukkan adanya interaksi atau                                                                                                                                                  |                                                                                       |

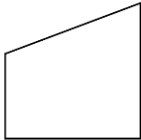
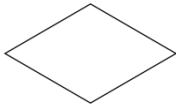
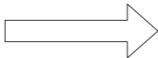
|                      |                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                       |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|                      | <p>keterkaitan antara dua atau lebih kelas dalam sebuah sistem.</p> <p><i>Association</i> menggambarkan bagaimana objek-objek dari kelas yang berbeda berinteraksi satu sama lain dan berbagi informasi.</p>                                 |    |
| <i>Class</i>         | <p>Salah satu elemen utama yang digunakan untuk menggambarkan struktur statis dari sistem perangkat lunak. Kelas merupakan blueprint atau cetak biru dari objek yang berisi atribut dan metode yang dapat dilakukan oleh objek tersebut.</p> |    |
| <i>Collaboration</i> | <p><i>Collaboration</i> menunjukkan bagaimana objek-objek berkolaborasi dan saling berkomunikasi untuk menjalankan fungsionalitas sistem. Ini menggambarkan alur komunikasi antara objek-objek yang berbeda dalam mencapai hasil.</p>        |  |
| <i>Realization</i>   | <p>Menggambarkan hubungan di mana suatu kelas atau komponen</p>                                                                                                                                                                              |                                                                                       |

|                    |                                                                                                                                               |                                                                                     |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|                    | berjanji untuk menyediakan fungsionalitas yang dijabarkan oleh interface atau use case tersebut.                                              |  |
| <i>Depedency</i>   | hubungan di mana satu elemen (biasanya kelas, komponen, atau use case) bergantung pada elemen lain untuk bekerja atau berfungsi dengan benar. |  |
| <i>Association</i> | hubungan yang menunjukkan keterkaitan atau interaksi antara dua atau lebih kelas dalam sistem perangkat lunak.                                |  |

### 2.2.5 *Flowchart*

*Flowchart* merupakan bagan yang menggambarkan alur kerja dari suatu sistem secara keseluruhan. *Flowchart* digunakan untuk menjelaskan secara visual urutan prosedur yang ada dalam sistem, mulai dari langkah awal hingga langkah akhir. Selain itu, *flowchart* juga menunjukkan bagaimana setiap proses saling terhubung, data yang digunakan, serta keputusan yang perlu diambil dalam sistem tersebut. Dengan menggunakan *flowchart*, pemahaman terhadap proses dalam suatu sistem menjadi lebih jelas, terstruktur, dan mudah untuk dianalisis atau dikembangkan lebih lanjut [23]. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Flowchart* yaitu :

**Tabel 2. 4 Simbol-simbol *Flowchart***

| No | Simbol <i>Flowchart</i>                                                             | Nama                       | Arti Simbol <i>Flowchart</i>                                                                                                   |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  |    | <b><i>Terminator</i></b>   | Simbol ini digunakan sebagai awal atau akhir dari konsep prosedur                                                              |
| 2  |    | <b><i>Process</i></b>      | Simbol ini gunakan sebagai proses operasional.                                                                                 |
| 3  |    | <b><i>Manual Input</i></b> | Simbol ini digunakan sebagai symbol untuk pemasukan data secara manual.                                                        |
| 4  |  | <b><i>Decision</i></b>     | Simbol ini gunakan sebagai keputusan atau sub-point garis yang terhubung dengan bentuk decision merujuk pada situasi – situasi |
| 5  |  | <b><i>Flow</i></b>         | Simbol ini gunakan sebagai penunjuk arah alur dalam konsep (prosedur)                                                          |

### 2.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu bahasa pemrograman yang berjalan di sisi server. Bahasa pemrograman PHP pertama kali diperkenalkan oleh Rasmus Lerdorf sebagai aplikasi open-source. Seiring waktu,

para pengembang mulai mengembangkannya, dan pada tahun 1997, lebih dari 500.000 website di dunia telah menggunakan PHP. PHP banyak digunakan untuk koneksi ke basis data, menampilkan konten dinamis, serta berbagai keperluan lainnya [24].

PHP merupakan bahasa server-side scripting yang berguna untuk membuat desain agar dapat digunakan dalam sebuah web. Maksud dari *server-side scripting* adalah serangkaian *script* atau fungsi yang didefinisikan sebagai proses perintah yang sepenuhnya dijalankan di server, tetapi disertakan dalam dokumen HTML biasa. PHP menawarkan konektivitas yang baik dengan beberapa basis data, antara lain *Oracle*, *Sybase*, *MySQL*, dan *PostgreSQL* [25].

## **2.4 Mysql**

*MySQL* merupakan sistem *database* yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi *web*. Alasannya mungkin karena gratis, pengelolaan datanya sederhana, memiliki tingkat keamanan yang bagus, mudah diperoleh, dan lain-lain. *MySQL* Merupakan *database* server yang paling sering digunakan dalam pemograman PHP. *MySQL* digunakan untuk menyimpan berbagai data dalam *database* dan data-datanya dapat dimanipulasi sesuai yang diperlukan. Manipulasi data tersebut yaitu berupa menambah, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam *database* [26].

## **2.5 Kajian Terdahulu**

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam

mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis :

**Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu**

| <b>Nama/Tahun</b>                                                                                                                                                                                                                      | <b>Judul</b> | <b>Hasil</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Yus Jayusman, Sistem Informasi<br>Abdurrahman, Penjualan dan Tabungan informasi penjualan dan tabungan hewan qurban<br>Rahmat Jaenal, Hewan Qurban (Studi<br>dan Tiya Cintia Kasus: DKM Masjid<br>Dwi Lestari, Baiturrahman)<br>(2022) |              | Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah sistem berbasis website yang mampu mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi tabungan dan pembelian hewan qurban secara online. Sistem ini memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja tanpa harus datang langsung ke pengurus. Selain itu, sistem yang dibangun juga mampu memberikan informasi yang akurat terkait saldo tabungan, data hewan qurban, serta laporan transaksi. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sistem ini membantu pengurus DKM dalam proses pencatatan data yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi terkomputerisasi, sehingga lebih efisien dan mengurangi risiko kesalahan pencatatan. Sistem ini juga menciptakan hubungan yang saling |

|                                     |                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                     |                                                                             | menguntungkan antara penjual hewan qurban dan masyarakat sebagai nasabah karena proses transaksi menjadi lebih mudah, cepat, dan transparan [27].                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Faisal Akib dan Farida Yusuf (2023) | Optimalisasi Manajemen dengan Teknologi Informasi Berbasis Web              | <p>Fungsi Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem Masjid yang dikembangkan mampu meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan keuangan masjid, serta mempermudah proses administrasi dan koordinasi antar pengurus. Selain itu, sistem ini juga dapat menyajikan informasi dan laporan secara cepat, tepat, dan terstruktur sehingga membantu dalam pengambilan keputusan. Dengan adanya penerapan teknologi informasi berbasis web ini, pengelolaan masjid menjadi lebih efisien, modern, dan terorganisir dengan baik[28].</p> |
| Sopiyan (2022)                      | Apandi Perancangan Informasi Tabungan Qurban Online pada Qurban Istimewa DQ | <p>Sistem Menghasilkan sistem informasi tabungan qurban berbasis online yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan keterlambatan pembayaran cicilan qurban oleh donatur. Sistem yang dikembangkan mampu memberikan pengingat pembayaran, mempermudah proses pendaftaran, serta membantu pengelolaan data</p>                                                                                                                                                                                                                                       |

---

donatur dan distribusi hewan qurban secara lebih efektif dan terstruktur. Selain itu, sistem ini juga meningkatkan kemudahan akses informasi bagi pengguna serta memperluas jangkauan layanan lembaga qurban [29].

---

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Sejarah Singkat Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk**

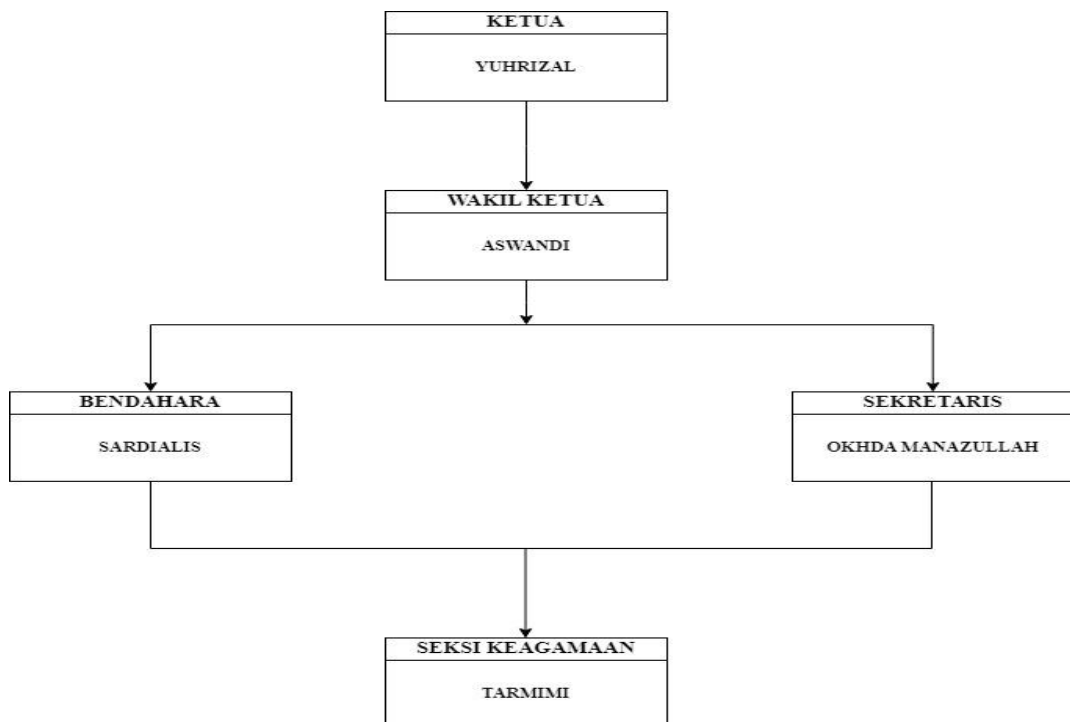
Masjid Nurul Iman merupakan salah satu sarana ibadah yang berada di wilayah Sungai Perupuk Kecamatan Cerenti, tepatnya di RT 04 RW 02. Masjid ini didirikan pada tahun 1980 sebagai bentuk respon atas kebutuhan masyarakat akan tempat ibadah yang memadai serta sebagai pusat kegiatan keagamaan bagi umat Islam di lingkungan tersebut.

Saat ini, Masjid Nurul Iman memiliki luas bangunan sekitar 400 meter persegi dan mampu menampung kurang lebih jamaah. Kapasitas tersebut menjadikan masjid sebagai pusat pelaksanaan berbagai kegiatan ibadah, seperti sholat berjamaah, sholat Jumat, serta peringatan hari besar Islam. Selain sebagai tempat ibadah, Masjid Nurul Iman juga memiliki peran penting dalam pengelolaan kegiatan sosial keagamaan, salah satunya adalah pelaksanaan ibadah qurban. Dalam praktiknya, pengelolaan qurban di masjid ini melibatkan berbagai proses, mulai dari pencatatan peserta qurban, pengumpulan dana, hingga pelaporan hasil pelaksanaan qurban.

#### **3.2 Struktur Organisasi**

Berikut adalah struktur organisasi Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk, yang menggambarkan pembagian tugas, tanggung jawab, serta peran masing-masing pengurus dalam menjalankan kegiatan operasional masjid. Struktur organisasi ini

disusun untuk memberikan kejelasan dalam pelaksanaan tugas, sehingga setiap kegiatan dapat berjalan secara terarah dan terkoordinasi dengan baik.



**Gambar 3. 1 Stuktur Organisasi di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk  
Tahun 2026**

### **1. Ketua**

Ketua merupakan pimpinan tertinggi dalam struktur organisasi Masjid Nurul Iman yang memiliki tanggung jawab penuh terhadap seluruh kegiatan dan pengelolaan masjid. Ketua berperan dalam merumuskan kebijakan, menetapkan program kerja, serta melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kegiatan agar berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

### **2. Wakil Ketua**

Wakil ketua adalah unsur pimpinan yang bertugas membantu ketua dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya. Selain itu, wakil ketua juga berfungsi

sebagai pengganti ketua apabila berhalangan hadir, serta turut mengoordinasikan dan mengawasi pelaksanaan kegiatan organisasi agar tetap berjalan dengan baik.

### **3. Sekretaris**

Sekretaris merupakan bagian yang bertanggung jawab dalam bidang administrasi organisasi. Tugas sekretaris meliputi pengelolaan surat-menyurat, penyusunan laporan kegiatan, pencatatan hasil rapat, serta pengarsipan dokumen penting yang berkaitan dengan kegiatan Masjid Nurul Iman.

### **4. Bendahara**

Bendahara adalah pihak yang bertanggung jawab dalam pengelolaan keuangan masjid. Tugas bendahara meliputi pencatatan pemasukan dan pengeluaran dana, penyusunan laporan keuangan, serta memastikan pengelolaan keuangan dilakukan secara tertib, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **5. Seksi Keagamaan**

Seksi keagamaan merupakan bagian yang bertugas dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan keagamaan di masjid. Kegiatan tersebut meliputi pelaksanaan ibadah rutin, pengajian, peringatan hari besar Islam, serta kegiatan lain yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran Islam di kalangan jamaah.

## **3.3 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Metode RPL merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan perangkat lunak yang mencakup proses analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan sistem [30]. Pendekatan ini digunakan karena penelitian bertujuan untuk merancang dan

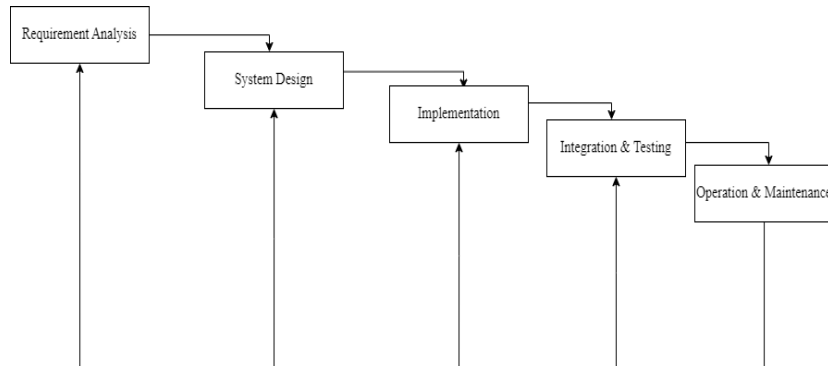
membangun sebuah aplikasi pengelolaan tabungan qurban berbasis website yang efektif dan efisien.

Selain itu, metode Rekayasa Perangkat Lunak juga menekankan pada kualitas perangkat lunak yang dihasilkan, baik dari segi fungsionalitas, keandalan, maupun kemudahan penggunaan, sehingga sistem yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal [31]. Dalam penerapannya, metode ini menggunakan tahapan yang terstruktur dan terorganisir agar proses pengembangan sistem dapat berjalan secara sistematis dan menghasilkan perangkat lunak yang sesuai dengan tujuan penelitian [32].

### **3.4 Model Pengembangan Perangkat Lunak**

SDLC ialah kependekan dari *Systems Development Life Cycle* atau dalam bahasa Indonesia disebut Siklus Hidup Pengembangan Sistem. SDLC merupakan proses yang mencakup tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi [33]. Dalam implementasinya, terdapat berbagai model yang dapat digunakan dalam pengembangan sistem, salah satunya adalah model *Waterfall*. Metode penelitian yang digunakan dalam penyelesaian masalah ini adalah model *Waterfall*, yang merupakan salah satu pendekatan dalam SDLC. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang jelas dan sistematis, sehingga memudahkan proses pengembangan perangkat lunak. Dalam SDLC, pendekatan *Waterfall* memungkinkan pengembang untuk mengikuti langkah-langkah yang terstruktur, di mana setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya [34]. Secara umum, terdapat lima tahapan utama dalam model *Waterfall*, yaitu:

- a. Analisi sistem ialah tahap mengevaluasi alur kerja manajemen yang sedang berjalan untuk memahami kebutuhan serta permasalahan yang ada.
- b. Perancangan spesifikasi sistem ialah proses merinci kebutuhan dalam pengembangan sistem serta menyusun perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.
- c. Implementasi sistem ialah tahap penerapan sistem sesuai dengan fungsionalitas yang telah dirancang.
- d. Pengujian sistem ialah proses menguji sistem yang telah dikembangkan guna memastikan kinerjanya sesuai dengan harapan.
- e. Pemeliharaan sistem ialah tahap penerapan serta pemeliharaan sistem agar tetap berfungsi dengan baik setelah digunakan.



**Gambar 3. 2 Metode Waterfall**

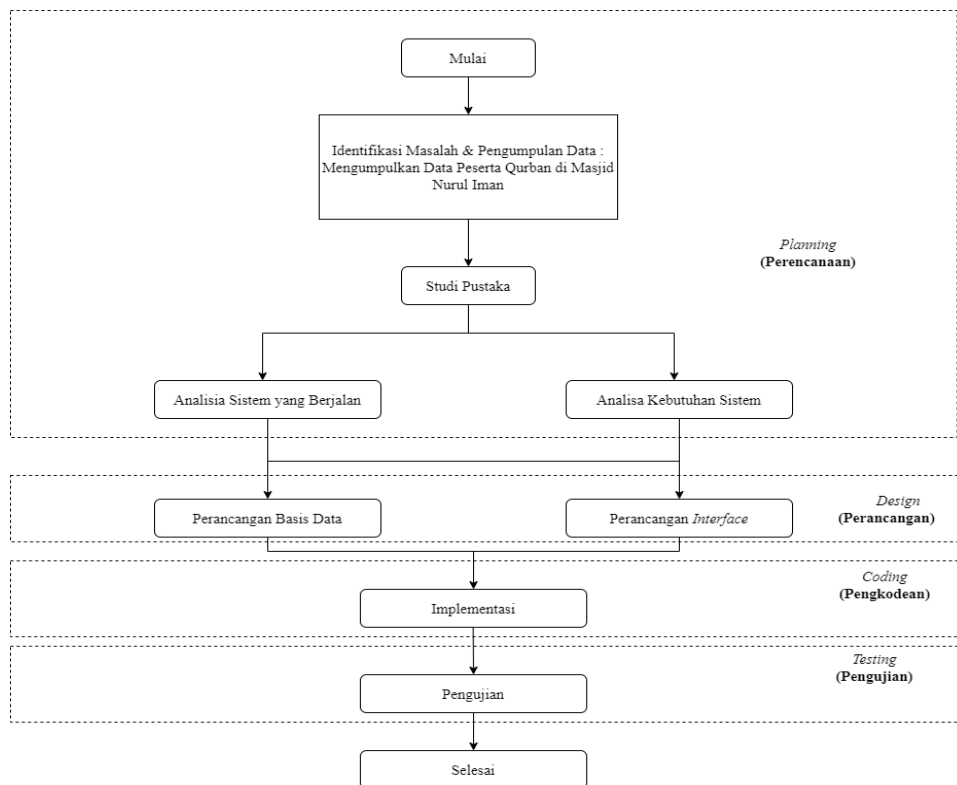
### **3.5 Metode Pengujian Sistem**

Metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing*, yaitu metode pengujian yang dilakukan dengan cara menguji fungsi-fungsi sistem untuk memastikan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan tanpa melihat kode program. Metode ini berfokus pada pengujian terhadap *Input* dan

*Output* sistem untuk mengetahui apakah hasil yang dihasilkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, Black Box Testing juga digunakan untuk mengidentifikasi kesalahan fungsi, kesalahan antarmuka, serta memastikan bahwa setiap fitur dalam sistem dapat berjalan dengan baik sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan [35]. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan sistem yang dibangun dapat memberikan hasil yang akurat, sesuai, dan mudah digunakan oleh pengguna.

### **3.6 Diagram Alur Penelitian**

Diagram alur penelitian adalah gambaran yang menunjukkan langkah-langkah dalam sebuah penelitian agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun alur penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai rangkaian tahapan yang sistematis dan terstruktur, mulai dari identifikasi masalah hingga penyusunan laporan akhir. Berikut ini adalah diagram alur penelitian yang dirancang untuk mendapatkan hasil maksimal.



**Gambar 3. 3 Sistem Alur Penelitian**

Setiap tahapan saling berkaitan dan disusun secara berurutan untuk memastikan penelitian berjalan secara sistematis.

1. Tahap mulai merupakan langkah awal dalam penelitian yang memadai dimulainya proses perancangan sistem. Pada tahap ini peneliti menentukan topik, tujuan, serta ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan.
2. Tahap Identifikasi masalah dan pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi bahwa proses pencatatan data anggota, setoran tabungan, serta laporan keuangan yang masih menggunakan buku atau pencatatan sederhana. Untuk mendukung penelitian, penelitian melakukan pengumpulan data melalui metode

observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk.

3. Tahap studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai referensi seperti buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperkuat landasan teori serta sebagai acuan dalam pengembangan sistem.
4. Tahap analisa sistem yang berjalan untuk mengetahui alur proses, kelemahan, serta permasalahan yang ada. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan solusi yang akan diterapkan.
5. Tahap analisa kebutuhan sistem bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan dibangun, baik kebutuhan fungsional maupun non-fungsional. Kebutuhan tersebut meliputi fitur pengelolaan data, penjadwalan distribusi, serta membuat laporan.
6. Tahap perancangan basis data, tahap ini dilakukan perancangan struktur basis data yang akan digunakan dalam sistem. Perancangan meliputi pembuatan tabel, penentuan atribut, serta relasi antar tabel-tabel agar data dapat dikelola dengan baik dan terstruktur.
7. Tahap perancangan antarmuka (*Interface*), tahap ini berfokus pada desain tampilan sistem agar mudah digunakan oleh pengguna. Antarmuka dirancang dengan mempertimbangkan aspek kemudahan pengguna (*user friendly*) dan kejelasan informasi.

8. Tahap Implementasi (*Coding*), pada tahap ini adalah kegiatan penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk *user interface* dengan menggunakan bahasa pemrograman dan database.
9. Tahap Pengujian (*Testing* ), tahap ini dilakukan bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun telah berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Pengujian bertujuan untuk menemukan fungsi dalam sistem dapat berjalan dengan baik.
10. Tahap selesai merupakan tahap akhir dari penelitian, dimana sistem yang telah diuji dinyatakan siap digunakan. Selain itu, penelitian juga menyusun laporan akhir yang berisi hasil penelitian, kesimpulan, dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam menyelesaikan penelitian ini maka penulis mengambil dari beberapa sumber dan penulis juga menggunakan beberapa metode penelitian dalam penyusunan laporan ini. Adapaun metode yang digunakan dalam pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Metode studi pustaka metode pengumpulan data yang dilakukan melalui penelaahan dan analisis terhadap literatur atau sumber-sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber ini bisa berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, dokumen pemerintah, atau publikasi lainnya yang sudah ada [36].

2. Metode observasi adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti mengamati secara langsung perilaku, kejadian, atau fenomena yang sedang diteliti dalam lingkungan alami atau setting tertentu. Dalam penelitian, observasi digunakan untuk mendapatkan informasi secara *real time* tanpa bergantung pada penjelasan verbal dari responden [36].
3. Metode wawancara pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara yaitu penulis melakukan wawancara kepada pemilik terkait untuk mendapatkan informasi berupa data yang diperlukan dalam penelitian ini. Wawancara juga bisa menyesuaikan dengan dinamika percakapan sehingga bisa lebih responsif terhadap jawaban responden terutama dalam wawancara. Dengan demikian wawancara sering digunakan untuk penelitian eksploratif yang bertujuan memahami fenomena secara lebih mendalam dan personal [36].

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan aplikasi pengelolaan tabungan qurban berbasis website di Masjid Nurul Iman Sungai Perupuk, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi pengelolaan tabungan qurban berbasis website berhasil dirancang untuk membantu pengurus masjid dalam mengelola data peserta, kategori qurban, target qurban, transaksi setoran, penarikan dana, serta laporan keuangan secara lebih terstruktur.
2. Sistem yang dibangun mampu mengintegrasikan proses pengelolaan data tabungan qurban secara terkomputerisasi sehingga dapat mengurangi kesalahan pencatatan, mempermudah pencarian data, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses administrasi.
3. Aplikasi ini dapat membantu meningkatkan transparansi pengelolaan tabungan qurban melalui penyediaan informasi transaksi, riwayat pembayaran, dan laporan keuangan yang dapat digunakan sebagai dokumentasi serta bahan evaluasi pengurus masjid.

#### **6.2 Saran**

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi pengelolaan tabungan qurban berbasis website ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur notifikasi kepada peserta mengenai informasi pembayaran, status transaksi, dan perkembangan tabungan qurban agar pelayanan menjadi lebih maksimal.

2. Sistem dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur keamanan yang lebih baik seperti pengaturan hak akses pengguna dan peningkatan perlindungan data agar informasi yang tersimpan lebih aman.
3. Pengembangan selanjutnya dapat menambahkan fitur tambahan seperti integrasi pembayaran digital, pencetakan laporan otomatis, serta pengembangan aplikasi berbasis mobile agar lebih mudah digunakan oleh pengurus dan peserta qurban.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset, 2017.
- [2] Daryanto, *Sistem Informasi Manajemen*, Bandung: Yrama Widya, 2016.
- [3] Sutabri, *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset, 2018.
- [4] M. A. Tuasikal, *Belajar Qurban Sesuai Tuntutan Nabi SAW*. Yogyakarta: Penerbit Rumaysho, 2018.
- [5] N. Faizin and U. Faruq, *Ibadah Qurban: Sejarah dan Tuntunan Pelaksanaannya*. Yogyakarta: Titan Ilahi Press, 2002.
- [6] I. Nenda, "Sistem Informasi Akuntansi Pembayaran Cicilan Hewan Kurban (Studi Kasus: Masjid Jami'ussalam)," Diploma Thesis, Universitas Teknokrat Indonesia, 2018.
- [7] A. N. Baits, *Panduan Qurban dari A sampai Z*. Yogyakarta: Yufid Publishing, 2015.
- [8] T. A. L. Rosydiy, *Qurban dan Aqiqah Menurut Sunnah Rasulullah SAW*. Medan: Firma Rimbow, 1996.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [10] I. Purwaningsih *et al.*, "Pendidikan Sebagai Suatu Sistem," *Jurnal Visioner Penelitian dan Pengembangan di Bidang Administrasi Pendidikan*, vol. 10, no. 1, p. 21, 2022, doi: 10.33394/vis.v10i1.5113.
- [11] A. Selay *et al.*, "Sistem Informasi Penjualan," vol. 2, pp. 232–237, 2023.
- [12] T. H. Kusmanto and A. Susano, "Perancangan Sistem Penjadwalan Bel Sekolah Menggunakan Arduino Uno Atmega328p pada SMK Mandiri Bojonggede," *Abdiku: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 37–49, 2019.
- [13] Y. Trimarsiah and M. Arafat, "Analisis dan Perancangan Website sebagai Sarana Informasi pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan dan Komputer Akmi Baturaja," 2017.
- [14] A. Susanto, *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya, 2013.

- [15] Jogyianto HM, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- [16] Y. Trimarsiah and M. Arafat, “Analisis dan Perancangan Website sebagai Sarana Informasi pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan dan Komputer Akmi Baturaja,” 2017.
- [17] Kasmir, *Manajemen Perbankan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- [18] Haviluddin, “Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language),” *Jurnal Informatika Mulawarman*, 2011.
- [19] K. Nistrina and L. Sahidah, “Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru di SMK Marga Insan Kamil,” *J-SIKA*, vol. 4, no. 1, pp. 17–23, 2022.
- [20] I. Sommerville, *Rekayasa Perangkat Lunak*, 10th ed. Boston: Pearson, 2016.
- [21] A. Dennis, B. H. Wixom, and D. Roth, *Analisis dan Desain Sistem*, 5th ed., 2012.
- [22] R. Aditya, V. H. Pranatawijaya, and P. B. A. A. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype,” *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 1, no. 1, pp. 47–57, 2021.
- [23] M. Muafi, A. Wijaya, and V. A. Aziz, “Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Mata pada Manusia Menggunakan Metode Forward Chaining,” *COREAI Journal*, vol. 1, no. 1, pp. 43–49, 2020, doi: 10.33650/coreai.v1i1.1669.
- [24] W. I. Rahayu, J. M. Bintang, and D. A. Pramana, “Implementasi Framework Laravel pada Perancangan Aplikasi Sistem Pendaftaran Programming Course Roblox,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 15, no. 1, 2023.
- [25] M. Orisa, A. Faisol, and M. I. Ashari, “Perancangan Website Company Profile Menggunakan Design Science Research Methodology (DSRM),” *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 160–164, 2023, doi: 10.51401/jinteks.v5i1.2576.
- [26] S. Bahri, “Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web pada Teaching Factory Bakery SMK Putra Anda Binjai,” *Informatika*, vol. 8, no. 3, pp. 95–100, 2020, doi: 10.36987/informatika.v8i3.1820.

- [27] Y. Jayusman *et al.*, “Sistem Informasi Penjualan dan Tabungan Hewan Qurban (Studi Kasus: DKM Masjid Baiturrahman),” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 11, no. 1, 2022.
- [28] F. Akib and F. Yusuf, “Optimalisasi Fungsi Manajemen Masjid dengan Teknologi Informasi Berbasis Web,” *Jurnal Insypro*, vol. 8, no. 2, 2023.
- [29] S. Apandi, “Perancangan Sistem Informasi Tabungan Qurban Online pada Qurban Istimewa DQ (Studi Kasus: PT. DQ),” *Scientia Sacra*, vol. 2, no. 1, 2022.
- [30] S. Maesaroh *et al.*, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Sada Kurnia Pustaka, 2024.
- [31] IEEE Computer Society, *Guide to the Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK V4)*, 2024.
- [32] I. Sommerville, *Software Engineering*, 2024.
- [33] A. A. Wahid, “Analisis Metode Waterfall untuk Pengembangan Sistem Informasi,” 2020.
- [34] Dahlia and Harianja, “Sistem Informasi Penyuluh Agama pada Kantor Kementerian Agama Kabupaten Kuantan Singingi,” *Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi dan Komputer*, vol. 3, no. 2, pp. 395–401, 2020.
- [35] M. Felderer and G. H. Travassos, *Handbook on Teaching Empirical Software Engineering*. Springer, 2024.
- [36] E. Syam, A. Rizhan, and Desriadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2025.

