

Administrasi Keuangan Berbasis WEB Menggunakan Model Extreme Programming (Studi Kasus : Yayasan Gerai Yatim Dhuafa)

Ade Sulaeman Akbar, Maulana Ardiansyah

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: adesulaiman88@gmail.com , maulana1402@gmail.com

Abstrak—Lembaga yayasan memerlukan pengelolaan administrasi keuangan yang baik agar kegiatannya dapat berjalan efektif. Yayasan Gerai Yatim Dhuafa merupakan salah satu lembaga yang berlokasi di Cipondoh, Kota Tangerang. Dalam mengelola kegiatan administrasi keuangannya dilakukan oleh seorang pejabat administrasi. Saat ini, pengelolaan administrasi keuangan ini secara konvensional mencatat baik pemasukan maupun pengeluaran ke dalam excel. Pada saat ketua yayasan akan melakukan rekapitulasi laporan keuangan, pengurus sering menemui kendala seperti pencarian data, rekapitulasi laporan, dan penerbitan laporan, karena penyimpanan data masih berupa file offline dalam satu komputer. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu sistem informasi yang terkomputerisasi dan terintegrasi dengan metode Extreme Programming untuk mempercepat proses pembuatan aplikasi. Dengan dibuatnya sistem administrasi keuangan berbasis web dapat mendukung kegiatan administrasi keuangan di Yayasan Gerai Yatim Dhuafa guna memudahkan pengelolaan data administrasi keuangan dan meningkatkan pelayanan rekapitulasi laporan keuangan dan publikasi kepada masyarakat.

Kata Kunci: Pencatatan Administrasi Keuangan Konvensional; Metode Extreme Programming; Sistem Administrasi Keuangan Berbasis Web; Terkomputerisasi dan Terintegrasi; Yayasan Gerai Yatim Dhuafa

Abstract—A foundation institution requires good financial administration management in order to make its activities can work effectively. Gerai Yatim Dhuafa Foundation is one of the private instituted located in Cipondoh, City of Tangerang. In managing its financial administration activities conducted by an administrative officer. Currently, this financial administration management records coventionally either income or expenditure into a excel. When the head of foundation would recapitulation financial report, the administrators often encounter problems such as searching the data, recap report, and publish report, because of the data storage is still offline files in one computer. To overcome these problems required a computerized and integration information system with Extreme Programming Method for speed up development process. By creating of web-based financial administration system is expected to support the financial administration activities in Gerai Yatim Dhuafa Foundation in order to facilitate the financial administration data management and improve the services to recapitulation financial report and publish to public.

Keywords: Conventional Financial Administration Recording; Extreme Programming Method; Web-Based Financial Administration System; Computerized and Integrated; Yatim Dhuafa Gerai Foundation.

1. PENDAHULUAN

Administrasi keuangan bulanan adalah pembukuan atau akuntansi (controler) yang mempunyai fungsi pokok (*recording*) dan membuat laporan (*reporting*) tentang informasi keuangan suatu perusahaan dalam periode bulanan. (Bahar, 2018).

Pengertian Yayasan adalah badan hukum yang kekayaannya terdiri dari kekayaan yang dipisahkan dan diperuntukkan untuk mencapai tujuan tertentu dibidang sosial, keagamaan dan kemanusiaan. Setiap yayasan berorientasi pada sumber pendanaan dalam pengembangan yayasan harus mempertimbangkan bagaimana sistem informasi akuntansi yang sudah diterapkan telah optimal dan memadai dalam usaha mencapai tujuan yang ingin dicapai. Salah satu sumber keuangan dari yayasan adalah dana sumbangan dari pada donatur yang visi misinya sejalan dengan visi mis organisasi. (Permatasari, 2018).

Yayasan Gerai Yatim Dhuafa merupakan salah satu Yayasan yang ada di daerah cipondoh Tangerang. Dalam melakukan kegiatan administrasi keuangan selalu dilakukan oleh seorang bendahara Yayasan yang mencatat segala transaksi keuangan dan merekap transaksi untuk dijadikan laporan bulanan kepada ketua Yayasan dan pihak donator. Pengelolaan yang ada saat ini masih menggunakan cara yang konvensional yaitu dengan melakukan pencatatan pada Microsoft excel dan

memisahkan datanya setiap bulan berdasarkan file excel tersebut. Setiap transaksi keuangan baik pemasukan dan pengeluaran semua dicatat dalam file excel. Dengan cara pengelolaan keuangan tersebut bendahara sering mengalami pemasalahan dalam proses pencarian data keuangan karena adanya penumpukan file excel yang harus di buka satu per satu untuk menemukan transaksi tersebut, terlebih untuk periode waktu yang cukup lama berlalu.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada maka penulis melakukan sesi wawancara yang dilakukan di Yayasan Gerai Yatim Dhuafa, hasil menunjukan bahwa penulis akan membuat karya ilmiah dengan judul “ADMINISTRASI KEUANGAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL EXTREME PROGRAMMING”. Metode Extreme Programming (XP) adalah salah satu metode yang cukup baik untuk digunakan terutama dalam proyek pengembangan aplikasi skala kecil. Metode ini cukup sederhana dan tepat, tetapi masih menerapkan prinsip-prinsip fleksibel yang membuat peningkatan efisiensi pekerjaan pengembangan perangkat lunak. Metode extreme programming sangat sesuai saat menghadapi requirement yang tidak jelas atau saat menghadapi perubahan yang sangat cepat (Ardhiansyah, 2022). Dengan pengelolaan administrasi keuangan berbasis web menggunakan bahasa PHP dan menggunakan MYSQL sebagai storage data. Dengan demikian semua data administrasi keuangan diharapkan akan lebih mudah dikelola karena kontrol data yang ada menjadi terpusat dan proses pencatatan dan rekapitulasi dapat dilakukan melalui web browser yang sudah banyak digunakan saat ini, sehingga mempermudah bendahara dalam melakukan penginputan transaksi dan mempermudah kepala yayasan dalam melihat rekapitulasi keuangan per periode.

2. METODE PENELITIAN

Untuk menghasilkan data yang akurat sehingga menghasilkan suatu analisis kebenaran yang cukup tinggi dan fleksibel dalam melakukan perubahan yang cepat, maka penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data dan agar proses pembuatan perangkat lunak dapat berjalan dengan baik penulis menggunakan metode pengembangan sistem yaitu model Extreme Programming. Menurut (Ardhiansyah, 2022) Metode *Extreme Programming* (XP) adalah salah satu metode yang cukup baik untuk digunakan terutama dalam proyek pengembangan aplikasi skala kecil. Metode ini cukup sederhana dan tepat, tetapi masih menerapkan prinsip-prinsip fleksibel yang membuat peningkatan efisiensi pekerjaan pengembangan perangkat lunak. Metode extreme programming sangat sesuai saat menghadapi requirement yang tidak jelas atau saat menghadapi perubahan yang sangat cepat.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Metode Observasi
Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung pada Yayasan Gerai Yatim Dhuafa. Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang dilakukan pada saat proses pengelolaan administrasi keuangan.
- b. Metode Wawancara
Dengan metode wawancara pengumpulan data diperoleh dengan melakukan wawancara secara lisan yang dilakukan terhadap pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini.
- c. Studi Pustaka
Dengan studi pustaka pencarian data dilakukan dari journal – journal, internet dan literatur-literatur lain yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang sedang dibuat serta dokumen yang berkaitan dengan data yang diperlukan untuk penelitian maupun perancangan sistem.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam melakukan penelitian ini, metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah model XP. Metode XP ini dinilai sebagai metode pengembangan perangkat lunak yang cepat,

efektif, berisiko rendah, fleksibel, dapat diprediksi, ilmiah, dan menyenangkan. Metode ini dilakukan dari tahap ke tahap sesuai dengan fase-fasenya, sebagai berikut :

- a. Perencanaan (*planning*)
Tahap perencanaan ini dimulai dengan membuat user requirement dari perangkat lunak yang akan dikembangkan, sehingga kebutuhan pengguna dapat diketahui dengan menentukan fitur, fungsi, dan tujuan dari aplikasi yang akan dikembangkan.
- b. Desain (*design*)
Tahapan desain pada metode XP dibuat secara sederhana karena menggunakan prinsip KIS (keep it simple), maksud dari prinsip adalah developer tidak perlu membuat fitur-fitur tambahan yang tidak terlalu dibutuhkan.
- c. Pengkodean (*coding*)
Tahapan ini menggunakan konsep pair programming maksudnya adalah penulisan kode program dilakukan oleh dua orang agar memberikan kesempatan yang lebih besar dalam pemecahan masalah.
- d. Pengujian (*testing*)
Tahap ini merupakan tahapan akhir yaitu melakukan pengujian untuk mengetahui apakah masih ada kesalahan yang terjadi saat program sedang berjalan dan apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan requirement penggunaanya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Perencanaan (*Planning*)

Untuk mengidentifikasi kebutuhan yang dapat ditangani dan belum dapat ditangani oleh sistem berjalan saat ini, Maka dilakukan sebuah analisis sistem untuk menciptakan solusi yang nantinya akan diterapkan pada perancangan sistem yang akan dibuat.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap Yayasan Gerai Yatim dan Dhuafa kegiatan pencatatan keuangan masuk dan keluar terhadap yayasan masih menggunakan cara yang konvensional yaitu menggunakan microsoft excel untuk pencatatan uang masuk dan keluar dan merekap data tersebut setiap akhir bulan atau setiap ketua yayasan atau donatur meminta dalam bentuk pdf.

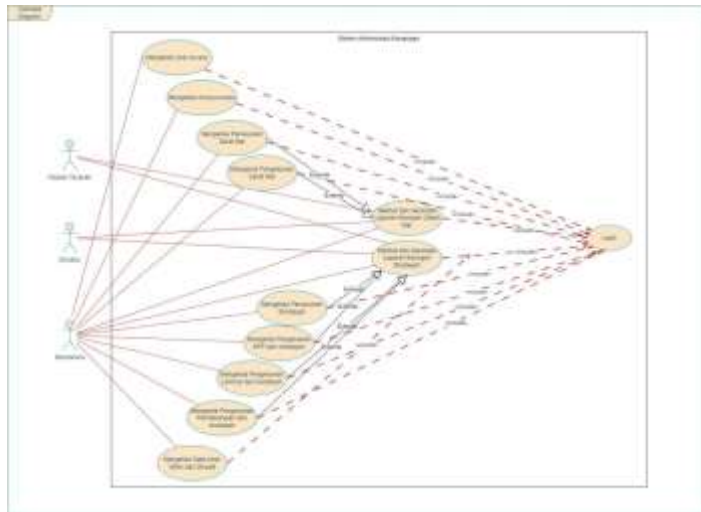
Proses tersebut memiliki beberapa kendala, diantaranya :

- a. Lambatnya proses transaksi pencatatan keuangan Yayasan Gerai Yatim Dhuafa.
- b. Pembuatan laporan rekapitulasi keuangan secara periodik masih membutuhkan banyak waktu dan sering terjadi kesalahan bahkan kehilangan data ketika laptop mengalami kerusakan.
- c. Proses penyampaian informasi rekap periodik kepada Ketua Yayasan belum bisa dilakukan secara *real time*.

3.2 Tahap Desain (*Design*)

Perancangan pada sistem ini menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu metode pemodelan berorientasi objek. UML didefinisikan sebagai bahasa standar untuk visualisasi, desain, dan dokumentasi sistem, atau sebagai bahasa standar penulisan *blueprint* untuk perangkat lunak. Hal Ini termasuk faktor skalabilitas, ketahanan, keamanan, dan sebagainya. Diagram UML yang digunakan sebagai pemodelan adalah *class diagram*, *use case diagram*, *sequence diagram*, dan *activity diagram*.

Use case diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat. Diagram ini menunjukkan kasus penggunaan dan aktor (jenis kelas khusus) yang sangat penting untuk mengatur dan memodelkan perilaku sistem yang dibutuhkan dan diharapkan oleh pengguna. (Rio Rafel Limantoro & Dedy Prasetya Kristiadi, 2021). Pada gambar berikut ini adalah diagram use case dari Sistem Administrasi Keuangan :



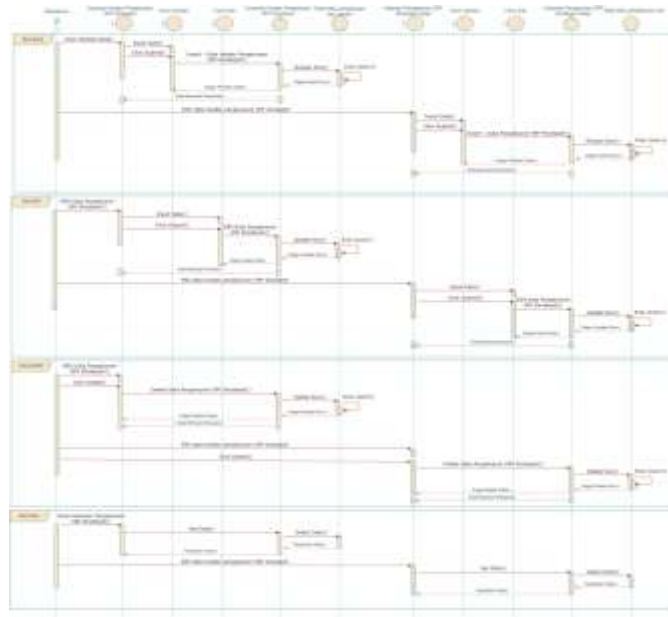
Gambar 1 Use Case Diagram

Class diagram merupakan diagram yang sering dijumpai pada pemodelan berbasis UML. *Class diagram* digunakan untuk menunjukkan interaksi antar class di dalam sistem (Muhammad Ma'Mur, Lita Lia, & Aliy Hafiz, 2019). Pada gambar berikut ini adalah class diagram dari Sistem Administrasi Keuangan :



Gambar 2 Class Diagram

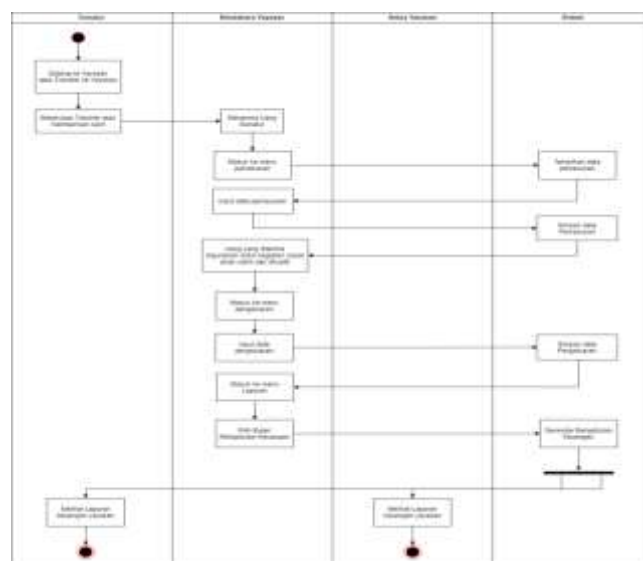
Sequence diagram menggambarkan perilaku objek dalam kasus penggunaan dengan menggambarkan masa hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima antar objek. Oleh karena itu, untuk menggambar sequence diagram perlu diketahui objek-objek yang terdapat pada *use case* dan metode-metode yang termasuk dalam kelas yang diwujudkan sebagai objek. Jumlah *sequence diagram* yang akan digambar sesuai dengan definisi use case yang memiliki prosesnya sendiri atau semua *use case* yang telah ditentukan, interaksi cara pesan dimasukkan ke dalam *sequence diagram*, sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan, semakin banyak *sequence diagram* harus dibuat untuk menjadi penomoran pesan didasarkan pada interaktivitas pesan. Uraian posisi pesan harus berurutan, pesan yang berada di atas yang lain adalah pesan yang dilakukan terlebih dahulu. (Sugiarti, 2013). Pada gambar berikut ini adalah sequence diagram dari Sistem Administrasi Keuangan :



Gambar 3 Sequence Diagram

Activity diagram merupakan *state diagram* khusus, dimana sebagian besar adalah *action* dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behavior internal* sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

Sama seperti *state*, standar UML menggunakan segi empat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktivitas. Decision digunakan untuk menggambarkan behavior pada kondisi tertentu. Untuk mengilustrasikan proses-proses paralel (*fork dan join*) digunakan titik sinkronisasi yang dapat berupa titik, garis horizontal atau vertical. *Activity diagram* dapat dibagi menjadi beberapa object swimline untuk menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu (Sugiarti, 2013).



Gambar 4 Activity Diagram

3.3 Tahap Pengkodean (*Coding*)

Aplikasi Administrasi Keuangan Gerai Yayasan Yatim Dhuafa ini dibangun menggunakan beberapa bahasa pemrograman diantaranya yaitu Hypertext Preprocessor (PHP), Hypertext Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), javascript dan jQuery dengan teks editor menggunakan Visual Studio Code. Sedangkan bahasa yang digunakan dalam pembuatan database adalah MySQL.

3.4 Tahap Pengujian (*Testing*)

Implementasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem administrasi keuangan berbasis web :

Table 1 Perangkat Lunak

Hosting	Hostinger
Database	MYSQL
Browser	Chrome
Bahasa Pemrograman	HTML, CSS, PHP, JQuery, Javascript
Text Editor	Visual Studio Code
Web Server	Apache

Implementasi perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem administrasi keuangan berbasis web :

Table 2 Perangkat Keras

Processor	Intel Core i5
RAM	8GB DDR 5
ROM	512 gb SSD
VGA	NVIDIA GForce 3060
Jaringan Internet	Indihome 10Mbps
Monitor	13 Inch LCD

User Interface (UI) merupakan sebuah tampilan dari sebuah perangkat lunak yang digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi antara sistem dan pengguna.



Gambar 5 Halaman *Login*

Halaman *login* digunakan untuk bendahara, ketua yayasan, dan donatur untuk mengakses semua fitur yang ada di aplikasi administrasi keuangan gerai yayasan yatim dhuafa.



Gambar 6 Halaman *Dashboard*

Halaman dashboard digunakan untuk menampilkan ringkasan data keuangan yayasan agar lebih cepat untuk dipahami oleh bendahara, ketua yayasan, dan donatur.



Gambar 7 Halaman *Group Management*

Halaman *Group Management* digunakan untuk super user dalam mengatur *role* dari setiap *group* yang ada dan ditetapkan di dalam *user*.



Gambar 8 Halaman *User Management*

Halaman *User Management* digunakan untuk super user memberikan *access login* kepada bendahara, ketua yayasan, dan donatur sesuai dengan role yang dipasang berdasarkan *group management*.



Gambar 9 Halaman Data Shodaqoh

Halamana shodaqoh digunakan untuk mengatur pemasukan berdasarkan shodaqoh dari donatur yang di atur oleh bendahara.



Gambar 10 Halaman Data Zakat Mal

Halamana zakat mal digunakan untuk mengatur pemasukan berdasarkan zakat mal dari donatur yang di atur oleh bendahara.



Gambar 11 Halaman Pengeluaran Pembelian

Halamana pengeluaran pembelian digunakan untuk mengatur pengeluaran berdasarkan pemasukan shodaqoh yang di atur oleh bendahara.



No	Detail	Jumlah	Unit	Status	Tanggal
1	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
2	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
3	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
4	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
5	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
6	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
7	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
8	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
9	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
10	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00

Gambar 12 Halaman Detail Pengeluaran Pembelanjaan

Halamana pengeluaran pembelanjaan detail digunakan untuk mengatur pengeluaran berdasarkan pemasukan shodaqoh yang di atur oleh bendahara.



No	Detail	Jumlah	Unit	Status	Tanggal
1	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
2	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
3	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
4	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
5	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
6	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
7	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
8	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
9	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
10	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00

Gambar 13 Halaman Pengeluaran SPP

Halamana pengeluaran SPP digunakan untuk mengatur pengeluaran SPP untuk anak yatim dan dhuafa berdasarkan pemasukan shodaqoh yang di atur oleh bendahara.



No	Detail	Jumlah	Unit	Status	Tanggal
1	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
2	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
3	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
4	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
5	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
6	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
7	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
8	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
9	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
10	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00

Gambar 14 Halaman Pengeluaran Lainnya

Halamana pengeluaran lainnya digunakan untuk mencatat pengeluaran yang tidak termasuk kategori belanja atau SPP untuk anak yatim dan dhuafa berdasarkan pemasukan shodaqoh yang di atur oleh bendahara.



No	Detail	Jumlah	Unit	Status	Tanggal
1	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
2	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
3	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
4	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
5	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
6	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
7	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
8	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
9	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00
10	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	100	Rp. 10.000	Belanja Ror 60 Siswa Dhuafa	2021-07-20 10:00:00

Gambar 15 Halaman Pengeluaran Zakat Mal

Halamana pengeluaran zakat mal digunakan untuk mencatat pengeluaran zakat mal berdasarkan pemasukan zakat mal yang di atur oleh bendahara.



No	Nama	Tempat lahir	Tanggal lahir	Jenis	Religiusitas	Status
1	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
2	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
3	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
4	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
5	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
6	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
7	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
8	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
9	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
10	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan

Gambar 16 Halaman Biodata Anak Yatim dan Dhuafa

Halamana biodata anak yatim dan dhuafa digunakan untuk mengatur biodata anak yatim dan dhuafa oleh bendahara.



No	Nama	Tempat lahir	Tanggal lahir	Jenis	Religiusitas	Status
1	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
2	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
3	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
4	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
5	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
6	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
7	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
8	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
9	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
10	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan

Gambar 17 Halaman Laporan Keuangan Shodaqoh



No	Nama	Tempat lahir	Tanggal lahir	Jenis	Religiusitas	Status
1	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
2	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
3	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
4	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
5	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
6	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
7	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
8	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
9	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
10	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan

Gambar 18 Laporan Keuangan Shodaqoh

Halamana laporan keuangan shodaqoh digunakan untuk melihat laporan keuangan shodaqoh berdasarkan periodik secara *real time* untuk ketua yayasan dan donatur.



No	Nama	Tempat lahir	Tanggal lahir	Jenis	Religiusitas	Status
1	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
2	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
3	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
4	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
5	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
6	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
7	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
8	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
9	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan
10	Putra Alifan	Putra Alifan	10 Desember 2010	Putra	Islam	Orphan

Gambar 19 Halaman Laporan Keuangan Zakat Mal

NO	TANGGAL	KETERANGAN	MASUK	KELUAR	SALDO
	01/03/2023	Saldo	Rp. 1.000.000		
PERMASUKAN					
1	03/03/2023	Bak. H. Ahmad Muli Syahroni	Rp. 1.500.000		
2	04/03/2023	Bak. H. Ahmad Muli Syahroni	Rp. 250.000		
3	05/03/2023	Bak. H. Ahmad Muli Syahroni	Rp. 200.000		
PENGELUARAN					
1	06/03/2023	Manajemen Keuangan		Rp. 700.000	
TOTAL			Rp. 3.450.000	Rp. 700.000	Rp. 2.750.000

Gambar 20 Laporan Keuangan Zakat Mal

Halamana laporan keuangan zakat mal digunakan untuk melihat laporan keuangan zakat mal berdasarkan periodik secara *real time* untuk ketua yayasan dan donatur.

Untuk mengetahui apakah implementasi sistem yang telah dilakukan dapat memenuhi *requiement* yang telah ditentukan sebelumnya, maka dilakukan pengujian pada sistem dengan menggunakan metode black box. Metode ini lebih berfokus pada fungsionalitas sistem dari perangkat lunak yang telah dirancang.

Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Memasukan <i>username</i> bernilai benar, <i>password</i> benar	Masuk ke dalam <i>dashboard</i>	Sistem berhasil melanjutkan kehalaman <i>dashboard</i>	Valid
Memasukan <i>username</i> bernilai benar, <i>password</i> salah	Menampilkan pesan kesalahan “Login gagal <i>password</i> salah”	Sistem berhasil menampilkan pesan kesalahan “Login gagal <i>password</i> salah”	Valid
Memasukan <i>username</i> bernilai salah, <i>password</i> bernilai benar	Menampilkan pesan kesalahan “Login gagal user tidak terdaftar”	Sistem berhasil menampilkan pesan kesalahan “Login gagal user tidak terdaftar”	Valid
Membiarkan <i>username</i> bernilai kosong, <i>password</i> bernilai kosong	Menampilkan pesan kesalahan “Mohon isi <i>username</i> dan <i>password</i> ”	Sistem berhasil menampilkan pesan kesalahan “Mohon	Valid

		isi <i>username</i> dan <i>password</i> "	
Klik submenu pada Group Access	Menampilkan halaman <i>Group Access</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman <i>Group Access</i>	Valid
Klik tombol <i>Add</i> pada halaman <i>group access</i> lalu klik submit	Menyimpan data <i>group access</i> ke dalam <i>database</i> kemudian menampilkan pesan " <i>success</i> "	Sistem berhasil menyimpan data <i>group access</i> ke dalam <i>database</i> kemudian menampilkan pesan " <i>success</i> "	Valid
Klik Row lalu klik tombol <i>Edit</i> pada halaman <i>group access</i> lalu klik submit	Mengubah data <i>group access</i> ke dalam <i>database</i> kemudian menampilkan pesan " <i>success</i> "	Sistem berhasil mengubah data <i>group access</i> ke dalam <i>database</i> kemudian menampilkan pesan " <i>success</i> "	Valid
Klik Row lalu klik tombol <i>Delete</i> pada halaman <i>group access</i> lalu klik submit	Menghapus data <i>group access</i> ke dalam <i>database</i> kemudian menampilkan pesan " <i>success</i> "	Sistem berhasil menghapus data <i>group access</i> ke dalam <i>database</i> kemudian menampilkan pesan " <i>success</i> "	Valid
Klik Row lalu pilih roles dan klik tombol <i>Commit Roles</i> pada halaman <i>group access</i>	Membuat data <i>group access</i> ke dalam <i>database</i> kemudian menampilkan pesan " <i>Roles Berhasil Disimpan</i> "	Sistem berhasil membuat roles data <i>group access</i> ke dalam <i>database</i> kemudian menampilkan pesan " <i>success</i> "	Valid

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan sistem administrasi keuangan berbasis web, pengelolaan data keuangan menjadi lebih cepat sehingga dapat meningkatkan pelayanan terutama dalam hal transaksi pencatatan keuangan masuk dan keluaran dan pembuatan rekap laporan keuangan perbulan terhadap ketua yayasan dan donatur.
- b. Dengan sistem yang terkomputerisasi pengelolaan data administrasi keuangan di Yayasan Gerai Yatim Dhuafa dapat dikelola menjadi lebih baik lagi, serta pembuatan laporan keuangan dapat dilakukan dengan mudah dengan hasil lebih akurat dan waktu proses yang lebih cepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

- a. Allah SWT yang sudah mengizinkan penulis untuk menyelesaikan penyusunan jurnal ini.
- b. Bapak Dr. Pranoto S.E., M.M selaku Ketua Yayasan Universitas Pamulang yang telah memberikan tempat untuk mencari ilmu.
- c. Bapak Dr. E. Nurzaman A.M, Msi., M.M , selaku Rektor Universitas Pamulang.
- d. Bapak Dr. Ir. H. Sarwani, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Pamulang.
- e. Bapak Achmad Udin Zailani, S.Kom., M. Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
- f. Bapak Maulana Ardiansyah, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang banyak sekali memberi masukan dan meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk dan arahan dalam menyelesaikan jurnal ini.

REFERENCES

- Anggraini, E. Y., & R. I. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Ardiansyah, M. (2022). Perancangan Aplikasi Web E-Commerce Penjualan Produk Asuransi Kendaraan Terintegrasi Api Midtrans Menggunakan Metode Extreme Programming (Studi Kasus: Pt. Komet Bersama Indonesia). *INFORMATIKA*, 47.
- Bahar, A. (2018). ANALISIS PENGELOLAAN ADMINISTRASI KEUANGAN PADA KANTOR KECAMATAN MAPPAKASUNGGU. *Jurnal Profitability Fakultas Ekonomi Dan Bisnis*, 24.
- Budi, A. S. (2022). PENGENALAN DAN PENGGUNAAN DBMS (DATABASE MANAGEMENT SYSTEM) DISMK TUNAS MEDIA KOTA DEPOK. *Abdi Jurnal Publikasi*, 53.
- Khoulah 'Afiifah, Zaimah Fira Azzahra, & AzarobyDwi Anggoro. (2022). Analisis Teknik Entity - Relationship Diagram dalam Perancangan Database : Sebuah Literature Review. *INTECH*.
- Lubis, A. (2016). *Basis Data Dasar*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Muhammad Ma'Mur, Lita Lia, & Aliy Hafiz. (2019). METODE EXTREME PROGRAMMING DALAM MEMBANGUN APLIKASI KOS-KOSAN DI KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS WEB . *Jurnal Cendiki*.
- NESTARY, N. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO STOCK POINT LILY BERBASIS PHP MYSQL. *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*.
- Permatasari, M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Manual pada Yayasan Asy-Syifa Sumberjambe. *International Journal of Social Science and Business*. , 217.
- Pramarta, P., Diyah Ruri Irawati, & Sri Mardiyati. (2021). APLIKASI SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT GIGI DAN MULUT BERBASIS WEBSITE. *JISAMAR*.

- Rayhan Sulaiman, & Nardiono. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN COFFEE BERBASIS WEB PADA CAFÉ KAHAWA. *OKTAL*.
- Rio Rafel Limantoro, & Dedy Prasetya Kristiadi. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Green Folder Menggunakan Metode Berorientasi Objek Dan UML Berbasis Web Pada TKHarvest Christian School. *SINTEK*.
- Ritongan, R. A., & P. H. (2020). SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEUANGAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA SMK YP FATAHILLAH 2. *Universitas Banten Jaya*.
- Siti Faizah, N. S., & Endang Pujiastuti. (2020). Sistem Informasi Pengeluaran Kas Pada Yayasan Dana Pensiun Askrida Berbasis Web. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*.
- Sugiarti, Y. (2013). *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutabri. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Sutabri, T. (2012). *KONSEP SISTEM INFORMASI*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Syahril Hasan, & Nurlaila Muhammad. (2020). SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BIAYA STUDI BERBASIS WEB PADA POLITEKNIK SAINS DAN TEKNOLOGI WIRATAMA MALUKU UTARA. *IJIS*.
- Tumini, & Mauna Fitria. (2021). PENERAPAN METODE SCRUM PADA E-LEARNINGSTMIK CIKARANG MENGGUNAKANPHP DAN MYSQL. *Jurnal Informatika SIMANTIK*.