



**RANCANG BANGUN SEDEKAH ONLINE PADA PANTI
ASUHAN AL-MARHAMAH MEDAN BERBASIS WEB**

TEKAS AKHIR

Ditandatangani:

Nama : **Ellyseti Agustin Ningsih**
NPM : **1806373003**
Program Studi : **Teknik Komputer**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
MEDAN
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN SEDEKAH ONLINE PADA PANTI ASUHAN AL-MARHAMAH MEDAN BERBASIS WEB

Diperiapkan dan disusun oleh

ELLYANI AGUSTIA NINGSIH
1814373002

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Meja Hijau
Program Studi Diploma III Teknik Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan
pada Hari Sabtu, Tanggal 06 November 2021

DOSEN PEMBIMBING



Muhammad Donni Lesmana Siahaan, S.Kom, M.Kom

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Medan, 06 November 2021

DEKAN FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI



Hamdani, ST., MT.

KETUA PROGRAM STUDI



Akhyar Lubis, S.Kom., M.Kom

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ELLYANI AGUSTIA NINGSIH
Tempat/Tgl. Lahir : MEDAN / 20 Agustus 1999
Nama Orang Tua : MHD TAHIR HERMANTO
N. P. M : 1814373002
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
Program Studi : Teknik Komputer
No. HP : 081397344404
Alamat : J.L LAKSANA No. 1 Dusun : 1 RT/RW : 000/000 Tanjung Rejo
MEDAN SUMATERA UTARA Kode Pos : 20122

Datang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul **Rancang Bangun Sedekah Online Pada Panti Asuhan Al-Marhamah Medan Berbasis Web**, Selanjutnya saya menyatakan :

1. Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
2. Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indek prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
3. Telah tercap keterangan bebas pustaka
4. Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
5. Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
6. Terlampir foto copy STTB SLTA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
7. Terlampir pelunasan kwintasi pembayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
8. Skripsi sudah dijilid lux 2 examplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 examplar untuk penguji (bentuk dan warna penjiilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar persetujuan sudah di tandatangani dosen pembimbing, prodi dan dekan
9. Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
10. Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
11. Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
12. Bersedia melunaskan biaya-biaya uang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan rincian sbb :

1.	[100] Ujian Meja Hijau	: Rp.	1,000,000
2.	[170] Administrasi Wisuda	: Rp.	1,750,000
Total Biaya		: Rp.	2,750,000

Ukuran Toga : **M**

Diketahui/Diesetujui oleh :



Hamdani ST, MT
Dekan Fakultas SAINS & TEKNOLOGI

Hormat saya



ELLYANI AGUSTIA NINGSIH
1814373002



**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI**

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI AGROTEKNOLOGI	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PETERNAKAN	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI	(TERAKREDITASI)

PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : ELLIYANI AGUSTIA NINGSIH
 Tempat/Tgl. Lahir : MEDAN / 20 Agustus 1999
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1814373002
 Program Studi : Teknik Komputer
 Konsentrasi :
 Jumlah Kredit yang telah dicapai : 104 SKS, IPK 3.36
 Nomor Hp : 081958453085
 Dengan ini mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut :

No.	Judul
1.	Rancang Bangun Sedekah Online Pada Panti Asuhan Al-Marhamah Medan Berbasis Web

Catatan : Diisi Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

*Coret Yang Tidak Perlu

Rektor I,

 (Cahyo Pramono, S.E., M.M.)

Medan, 28 Juni 2021
 Pemohon,

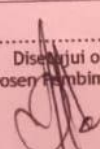
 (Elliyani Agustia Ningsih)

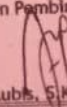
Tanggal :
 Disahkan oleh:
 Dekan

 (Handayani, ST., MT.)

Tanggal :
 Disetujui oleh:
 Ka. Prodi Teknik Komputer

 (Akhyar Lubis, S.Kom., M.Kom)

Tanggal :
 Disetujui oleh:
 Dosen Pembimbing I :

 (Muhammad Donni Lesmana Siahaan, S.Kom., M.Kom)

Tanggal :
 Disetujui oleh:
 Dosen Pembimbing II:

 (Akhyar Lubis, S.Kom., M.Kom)

No. Dokumen: FM-UPBM-18-02 Revisi: 0 Tgl. Eff: 22 Oktober 2018

Sumber dokumen: <http://mahasiswa.pancabudi.ac.id>

Dicetak pada: Senin, 28 Juni 2021 11:03:50

HALAMAN PERNYATAAN PENULIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama (Penulis) : Elliyani Agustia Ningsih
NPM : 1814373002
Tempat/tgl lahir : Medan/ 20 Agustus 1999
Agama : Islam
Alamat : JL. Laksana no 1E
Nama ibu kandung : Mariati BR Ginting
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sedekah Online Pada Panti Asuhan Al-Marhamah Medan Berbasis Web

Menyatakan dengan sebenar – benarnya:

1. Tugas Akhir ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain (plagiat).
2. Memberikan hak bebas royalti Non-Eksklusif kepada unpab untuk menyimpan, mengalih – media/formatkan, mengelolah, mendistribusikan, dan mempublikasikan karya tugas akhir ini melalui internet atau media lain bagi kepentingan akademis.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Medan, 06 November 2021

Yang menyatakan,



Elliyani Agustia Ningsih

NPM 1814373002

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elliyani Agustia Ningsih
NPM : 1814373002
Tempat/tgl lahir : Medan/ 20 Agustus 1999
Judul : Rancang Bangun-Sedekah Online Pada Panti Asuhan Al-Marhamah Medan Berbasis Web
Pembimbing : M. Donnie Lesmana Siahaan S.Kom., M.Kom

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaa disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacuh dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, 06 November 2021

Yang menyatakan,



Elliyani Agustia Ningsih

NPM 1814373002

INTISARI

Saat ini Indonesia masih banyak panti asuhan yang memiliki banyak keterbatasan finansial, fasilitas, dan afeksi mengingat panti asuhan merupakan tempat anak yang ditinggalkan satu bahkan kedua orang tuanya, keluarga yang tidak mampu jika kadang menitipkan anaknya dipanti asuhan. Oleh karena itu, donasi dari berbagai pihak sangat diperlukan untuk menghidupi anak asuh yang jumlah terus bertambah seperti makan, pendidikan anak asuh, iuran listrik/ air asrama dan lain sebagainya. Tidak sedikit juga yang berusaha mandiri sekaligus mengajarkan anak asuh agar tidak mengandalkan donasi, dengan kewirausahaan secara perorangan maupun bekerjasama. Salah satu sumber dana donasi panti asuhan diberbagai Negara maju dan berkembang berasal dari situs donasi online. Sistem ini dirancang menggunakan diagram *UML(Unified Modeling language)*, kemudian diimplementasikan dengan bahasa pemograman web *PHP(Hypertext preprocessor)* dan *MYSQL(My Structured Query Language)* sebagai basis datanya. Sistem diuji menggunakan *Xampp* dan *Google Chrome* yang berfungsi server yang terdiri (*Local Host*).

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan berkat dan kasih anugrahnya penulis masih diberikan kesehatan hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Tugas akhir ini.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orangtua saya tercinta yang telah memberikan motivasi dan bantuanmoral.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, S.E, M.M selaku Rektor Universitas Pembangunan PancaBudi.
3. Bapak Hamdani ST.,MT selaku Dekan Fakultas Sains &Teknologi.
4. Bapak Akhyar Lubis S,Kom, M.Kom selaku Ketua ProgramStudi
5. Bapak Muhammad Donni Lesmana Siahaan S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan dan juga masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, dengan segalakerendahhatipenulismengharapankritikdansen yang dapatmembangun demi kesempurnaan dari Tugas Akhir ini.

Medan, 07 April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
INTISARI	
BABI PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakang	1
1.2 RumusanMasalah	2
1.3 BatasanMasalah	2
1.4 TujuanPenelitian	3
1.5 ManfaatPenelitian.....	3
1.6 SistematikaPenulisan.....	4
BAB IILANDASANTEORI.....	5
2.1 Sedekah.....	5
2.1.1 PengertianSedekah.....	5
2.2 RancangBangun	7
2.2.1 PengertianRancangBangun.....	7
2.3 Profil Panti AsuhanAl-MarhamahMedan	7
2.4 Sistem.....	10
2.4.1 PengertianSistem.....	10
2.4.2 KarakteristikSistem.....	11
2.5 Informasi.....	14
2.5.1 PengertianInformasi	14
2.5.2 Siklus Informasi	14
2.6 SistemInformasi	15
2.6.1 PengertianSistemInformasi.....	15
2.6.2 KomponenSistemInformasi.....	16

2.7	Internet.....	18
2.7.1	PengertianInternet	18
2.8	Web.....	18
2.8.1	PengertianWeb	18
2.8.2	PenemuSitusWeb	20
2.8.3	Jenis-JenisWebsite.....	20
2.8.4	Unsur-UnsurWebsite	21
2.9	HTML.....	22
2.9.1	PengertianHTML	22
2.10	PHP	23
2.10.1	PengertianPHP	23
2.11	MySQL.....	24
2.11.1	PengertianMySQL	24
2.12	UML (<i>UnifiedModellingLanguage</i>).....	25
2.12.1	Pengertian UML (<i>UnifiedModellingLanguage</i>)	25
2.12.2	Use casediagram	27
2.13	Database.....	30
2.13.1	PengertianDatabase	30
2.14	XAMPP	30
2.14.1	PengertianXAMPP.....	30
BABIIIPERANCANGAN		32
3.1	MetodePenelitian	32
3.1.1	StudiPustaka	32
3.1.2	StudiLapangan.....	32
3.2	Analisis Sistem YangSedangBerjalan	35
3.3	RancanganPenelitian	35
3.3.1	UML (<i>UnifiedModellingLanguage</i>).....	35
3.3.2	Peralatan	40
3.3.3	Perancangan BasisData(<i>Database</i>).....	40
3.3.4	RancanganTampilanWebsite	46

BAB IV IMPLEMENTASIDANPEMBAHASAN	57
4.1 SistemYangDigunakan.....	57
4.1.1 <i>Software</i> Pendukung	57
4.1.2 <i>Hardware</i> Pendukung	57
4.2 Cara SetupProgram	57
4.3 Pembahasan	58
BAB VPENUTUP	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Usecase Diagram</i>	29
Tabel3.1 tabout.....	40
Tabel3.2 tadmin.....	41
Tabel3.3 t anggota	41
Tabel3.4 tartikel.....	41
Tabel3.5 tdonasibahan	42
Tabel3.6 tdonasinasi	42
Tabel3.7 t pengeluaran bahan	43
Tabel3.8 t pengeluaran uang	43
Tabel3.9 t rekening	43
Tabel3.10 t sisauang	43
Tabel3.11 t slide	44
Tabel3.12 t stok.....	44
Tabel3.13 t stok1	44
Tabel3.14 t tamu.....	44
Tabel3.15 t buang	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Foto suasana dipanti.....	9
Gambar 2.2 Karakteristik dari suatu sistem.....	13
Gambar 2.3 Siklus informasi.....	15
Gambar 2.4 Blok sistem informasi.....	17
Gambar 3.1 SDLC dengan model waterfall.....	33
Gambar 3.2 Use case diagram anggota/donatur.....	35
Gambar 3.3 Use case diagram admin.....	36
Gambar 3.4 Activity class diagram Admin.....	37
Gambar 3.5 Activity class diagram anggota/donatur.....	38
Gambar 3.6 class diagram.....	39
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Utama/Beranda.....	47
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Artikel.....	48
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Tentang Kami.....	49
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Sedekah Yuk.....	50
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Masuk.....	51
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Daftar.....	52
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Beranda Anggota/donatur.....	53
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Sedekah yuk.....	54
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Sukses Data Diproses.....	55
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Sedekah Saya.....	56
Gambar 4.1 Halaman Beranda.....	58

Gambar 4.2 Halaman Artikel	59
Gambar 4.3 Halaman Tentang Kami	60
Gambar 4.4 Halaman Sedekah Yuk	61
Gambar 4.5 Halaman Menu Masuk	62
Gambar 4.6 Halaman Menu Daftar	63
Gambar 4.7 Halaman Menu Anggota/Donatur	64
Gambar 4.8 Halaman Menu Sedekah Bahan Makanan Anggota/Donatur	65
Gambar 4.9 Halaman Sukses data diproses	66
Gambar 4.10 Halaman Sedekah Saya	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sedekah adalah ibadah yang tidak akan mengurangi harta, sebagaimana Rasulullah SAW bersabda untuk mengingatkan kita dalam sebuah riwayat Muslim, “*sedekah tidaklah mengurangi harta.*” (HR. Muslim). Hal ini merupakan janji Allah yang termaktub dalam surat Saba “*Dan barang apa saja yang kamu nafkahkan, maka Allah akan menggantinya dan Dia-lah pemberi rezeki sebaik-baiknya.*” (QS. Saba’:39).

Panti asuhan merupakan lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memelihara dan merawat anak-anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orangtua dalam memenuhi kebutuhan fisik dan mental anak. Dan di dalam panti asuhan tersebut juga akan diajarkan tentang pelajaran agama dan akhlak yang bagus di dalam sehari-hari.

Panti asuhan Al Marhamah merupakan sebuah panti asuhan yang beralamat di jalan Garuda Sei Sikambing B Medan. Panti asuhan Al Marhamah merupakan tempat belajar ilmu agama maupun pendidikan yang lain sesuai layaknya di sekolah. Di panti asuhan Al Marhamah juga merupakan tempat untuk para anak-anak yatim, piatu, dhuafa, maupun orangtua yang menitipkan anaknya ke panti asuhan agar bisa melanjutkan pendidikannya di panti asuhan tersebut. Di dalam situasi pandemi *Covid19* ini yang membatasi jaga jarak dan kerumunan sehingga panti asuhan Al Marhamah sulit untuk mencari donatur atau orang yang

ingin bersedekah ke panti asuhan Al Marhamah. Dan saat ini panti asuhan Al Marhamah hanya mempunyai sebuah buku catatan jika ada donatur atau seseorang yang bersedekah maka pihak panti asuhan hanya mencatat dalam sebuah buku atau secara manual. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut panti asuhan Al Marhamah membutuhkan sebuah sistem informasi sedekah online berbasis *web* untuk donatur atau seseorang yang ingin bersedekah secara online melalui website tanpa harus datang langsung ke panti asuhan tersebut.

Dari Latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk membuat Tugas akhir yang berjudul **“RANCANG BANGUN SEDEKAH ONLINE PADA PANTI ASUHAN AL MARHAMAH MEDAN BERBASIS WEB.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian Tugas akhir tersebut adalah

- a. Bagaimana merancang dan membangun sistem sedekah online.
- b. Bagaimana merancang dan membangun sistem sedekah online ini menggunakan bahasa pemrograman *php* database *mysql*.
- c. Bagaimana sedekah online dalam sistem informasi dapat membantu informasi donatur dalam sedekah.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, batasan masalah dalam pembuatan *web* ini adalah :

- a Sistem ini hanya membantu informasi mengajak donatur untuk bersedekah.
- b *Software* yang digunakan yaitu Microsoft Word, Google Chrome, Mozilla Firefox, Xampp, Macromedia Dreamweaver8.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a Panti asuhan mempermudah donatur ataupun seseorang yang ingin bersedekah secara online melalui *website* yang sebelumnya sistem bersedekah secara manual memakai buku sekarang menjadi sistem online melalui *website*.
- b Untuk menjangkau donatur ataupun seseorang yang ingin bersedekah lebih banyak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a Membantu seseorang dalam bersedekah ke anak-anak yatim, piatu, yatim piatu melalui *website* panti asuhan AlMarhamah.
- b Memberikan kemudahan kepada donatur ataupun seseorang dalam melakukan sedekah secara online.
- c Mempermudah proses penyimpanan seseorang yang bersedekah ke dalam sistem.

1.6 SistematikaPenulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang akan dibangun. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini disajikan tentang uraian latar belakang permasalahan, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASANTEORI

Pada bab ini membahas tentang teori teori yang mendukung dalam pembuatan tugas akhir.

BABIII PERANCANGAN

Bab ini berisikan Metode Penelitian, Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan, dan Rancangan Penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DANPEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil implementasi Sistem yang digunakan, Cara setup program, dan Pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan Kesimpulan dan Saran

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sedekah

2.1.1 Pengertian Sedekah

Pengertian sedekah menurut (Wahid, 2014) dalam tulisannya (Jumalianti, 2018:7) mengemukakan sedekah adalah harta atau nonharta yang dikeluarkan oleh seseorang atau badan usaha di luar zakat untuk kemaslahatan umum. Menurut (M. Masykur Khoir, 2006) dalam tulisannya (Jumalianti, 2018:15) sedekah berasal dari kata shadaqa yang berarti benar. Orang yang suka bersedekah adalah orang yang benar pengakuan imannya. Sedekah mempunyai pengertian yang luas dibanding infaq, tidak hanya berasal dari harta . misalnya dalam sebuah hadis dikatakan bahwa senyum menyingkirkan duri dari jalan termasuk sedekah. Jika zakat sesuatu yang dikeluarkan dari jenis harta tertentu, dengan syarat tertentu dan diberikan kepada golongan tertentu. Menurut (Sutrisno., Fadlilah Iman N., dan Nabilah Balqis F., 2020) sedekah adalah pemberian seorang muslim kepada orang lain secara sukarela dan ikhlas tanpa dibatasi oleh waktu dan jumlah tertentu. Bagi kalangan masyarakat mampu yang ingin menyumbangkan sebagian hartanya nyatanya membutuhkan sebuah wadah untuk menampung dan memberikannya kepada yang berhak. Sedekah tidak dapat dipaksakan, melainkan adalah panggilan hati dan jiwa untuk melakukannya dengan ikhlas.

Menurut (M, Masykur Khoir, 2006) dalam tulisannya (Jumalianti, 2018) Sedekah berasal dari kata shadaqa yang berarti benar. Orang yang suka bersedekah adalah orang yang benar pengakuan imannya. Sedekah mempunyai pengertian yang luas dibanding infaq, tidak hanya berasal dari harta . misalnya dalam sebuah hadis dikatakan bahwa senyum menyingkirkan duri dari jalan termasuk sedekah. Jika zakat sesuatu yang dikeluarkan dari jenis harta tertentu, dengan syarat tertentu dan diberikan kepada golongan tertentu.

2.2 RancangBangun

2.2.1 Pengertian RancangBangun

Menurut Maulani dkk dalam jurnal ICIT Vol. 4 No. 2 (2018:157) rancang bangun adalah menciptakan dan membuatsuatu aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tersebut. Menurut Fisika T, Josi A, Fajriyah dalam tulisannya (Imam, D, 2016) rancang bangun adalah suatu istilah umum untuk membuat atau mendesain suatu objek dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan. Menurut Pressman (2009) perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa rancang bangun adalah menciptakan sebuah aplikasi atau sistem baru atau memperbaharui aplikasi atau sistem yang sudah ada.

2.3 Profil Panti Asuhan Al-MarhamahMedan

Panti asuhan al marhamah merupakan panti asuhan yang berlokasi di medansunggal,kotaMedandantelahberdirisejak2018.Saatinipantimenampung 27 orang anak (21 putra dan 6 putri) dari umur kisaran 2 tahun sampai dengan SMA. Ada salah satu anak panti yang mempunyai kelainan pada kakinya, anak tersebutberumur5tahundanseoranglaki-laki.Jikaberjalandiamenggunakanmata kakinya. Keseharian anak-anak panti diisi dengan kegiatan belajar formal di sekolah umum, beribadah, mengaji Alquran, bersih-bersih,dll.

Untuk biayaoperasional, Panti Asuhan Al-Marhamah mengandalkan bantuan orang-orang sekitar. Dulupanti pernah membuka usaha warung tapi sekarang tutup karena pengurus mengurus bayi. Kedepannya panti ingin membuka usaha warung tersebut lagi. Saat ini panti membutuhkan bantuan untuk kebutuhan sehari -hari, sarana danprasarana.





Gambar 2.1 Foto suasana di panti

2.4 Sistem

2.4.1 Pengertian Sistem

Pengertian sistem menurut Fat dalam tulisannya (Hutahean. J, 2014:1) sistem adalah sebagai suatu himpunan suatu “benda” nyata atau abstrak (*a set of thing*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*Unity*) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif”. Menurut (Jogianto, 2005: 2) dalam tulisannya (Hutahean. J, 2014:1) mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. Menurut (Murdick, R.G, 1991: 27) dalam tulisannya (Hutahean. J, 2014:2) Suatu sistem adalah seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau prosedur-prosedur/bagan-bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan tertentu. Menurut (Jerry FutzGerald, 1981:5) dalam tulisannya (Hutahean. J, 2014:2) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur prosedur yang saling berhubungan,berkumpulbersama-samauntukmelakukansuatukegiatanatauantuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Menurut (Indrajit, 2001: 2) dalam tulisannya (Hutahean. J, 2014:1) mengemukakan bahwa sistem mengandung arti kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya.

Menurut (Jogiyanto, 2005) dalam tulisannya (Hisan, K, Magdalena L, Hatta, M) mengemukakan Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

2.4.2 Karakteristik Sistem

Dalam tulisannya (Hutahean. J, 2014:3) Suatu sistem itu dikatakan Sistem yang baik memiliki karakteristik yaitu :

1. **Komponen**

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem terdiri dari komponen-komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. **Batasan sistem (*boundary*)**

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. **Lingkungan luar sistem (*environment*)**

Lingkungan luar sistem (*environment*) adalah diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan yang harus tetap dijaga dan yang merugikan yang harus dijaga dan

dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung sistem(*interface*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lain melalui penghubung.

5. Masukkan Sistem(*input*)

Masukkan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa perawatan (*maintenance input*), dan masukkan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Contoh dalam sistem *computer* program adalah *maintenance input* sedangkan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran sistem(*output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Contoh komputer menghasilkan panas yang merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

7. Pengolah sistem

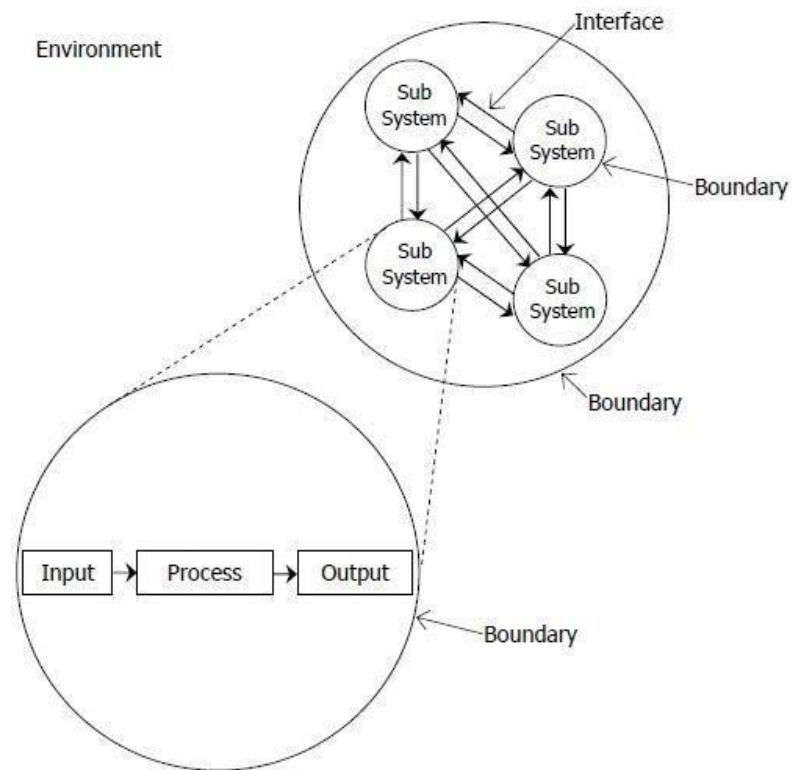
Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem produksi akan mengolah bahan baku menjadi

bahan jadi, sistem akuntansi akan mengolah data menjadi laporan-laporan keuangan.

8. Sasaransistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*).

Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.



Gambar 2.2 Karakteristik dari suatu sistem
(Sumber : Hutahean. J, 2014:5)

2.5 Informasi

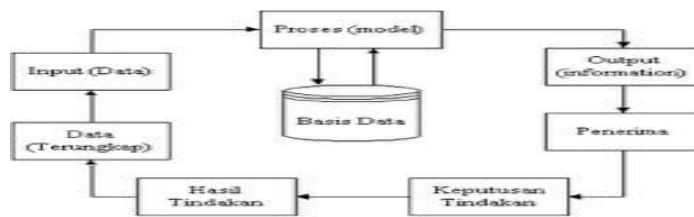
2.5.1 Pengertian Informasi

Dalam tulisannya (Hutahean. J, 2014:10) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu.

Menurut Gordon B. Davis dalam tulisannya (Hutahean. J, 2014:10) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

2.5.2 Siklus Informasi

Dalam tulisannya (Hutahean. J, 2014:11) Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan model proses yang tertentu. Misalkan suhu dalam *fahrenheit* diubah ke *celcius*. Dalam hal ini digunakan model matematik berupa rumus konversi dari derajat *Fahrenheit* menjadi satuan derajat *celcius*. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, kemudian penerima menerima informasi tersebut, yang berarti menghasilkan keputusan dan melakukan tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya yang disebut dengan siklus informasi (*information cycle*). Siklus ini juga disebut dengan siklus pengolahan data (*data processing cycles*).



Gambar 2.3 Siklus informasi
(Sumber : Hutahean. J, 2014:12)

2.6 Sistem Informasi

2.6.1 Pengertian Sistem Informasi

Dalam tulisannya (Hutahean. J, 2014:15) Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. Menurut (Pratama, 2014) dalam tulisannya (Jumalianti, 2018) Sistem informasi adalah gabungan dari perangkat lunak (software), perangkat keras (Hardware), infrastruktur, dan sumberdaya manusia (SDM) yang terlatih. Keempat bagian utama ini saling berkaitan untuk menciptakan atau menghasilkan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Di dalamnya juga termasuk proses, perencanaan, kontrol, koordinasi, dan pengambilan keputusan. Sehingga, sebagai sebuah sistem yang mengolah data menjadi informasi yang akan disajikan dan digunakan oleh pengguna, maka sistem informasi merupakan sebuah sistem yang kompleks.

2.6.2 Komponen Sistem Informasi

Dalam tulisannya (Hutahean. J,2014:15) Sistem informasi terdiri dari komponen-komponenn yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*) yaitu:

1. Blok masukan (*inputblock*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumendasar.

2. Blok model (*modelblock*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan metode matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang sudah diinginkan.

3. Blok keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dandokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok teknologi (*technologiblock*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran

dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari unsur utama :

a. Teknisi (*human ware* atau *brainware*)

b. Perangkat lunak(*software*)

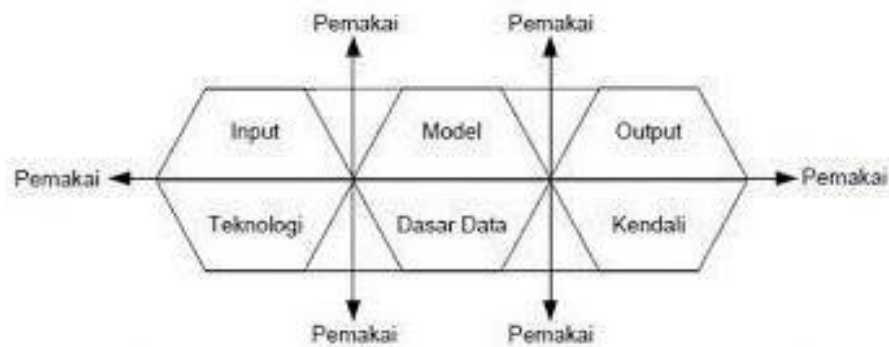
c. Perangkat keras(*hardware*)

5. Blok basis data (*data baseblock*)

Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok kendali (*controlblock*)

Banyak faktor yang dapat merusak sistem informasi, misalnya bencana alam, api, temperatur tinggi, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan ketidakefisienan, sabotase dan sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.



Gambar 2.4 Blok sistem informasi
(Sumber : Hutahean. J, 2014:17)

2.7 Internet

2.7.1 Pengertian Internet

Menurut Setiyani, R Vol. V, No. 2, Desember (2010) Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar, terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui suatu protocol tertentu untuk pertukaran informasi antar komputer tersebut. Semua komputer terhubung di internet melakukan pertukaran informasi melalui protocol yang sama yaitu dengan TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dari sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia.

2.8 Web

2.8.1 Pengertian Web

Dalam tulisannya (Palit, R., Rindengan, Y., Lumenta, A., 2015) *World wide web* atau sering di kenal sebagai *web* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan), yang memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet). Keistimewaan inilah yang telah menjadikan *web* sebagai *service* yang paling cepat pertumbuhannya. *Web* mengizinkan pemberian highlight (penyorotan atau penggaris bawahan) pada kata-kata atau gambar dalam sebuah dokumen untuk menghubungkan atau menunjuk ke media lain seperti dokumen, frase, movie clip, atau file suara. Web dapat menghubungkan dari sembarang tempat dalam sebuah dokumen atau gambar ke sembarang tempat di dokumen

lain. Dengan sebuah *browser* yang memiliki *Graphical User Interface* (GUI), *link-link* dapat di hubungkan ke tujuannya dengan menunjuk link tersebut dengan mouse dan menekannya.

Menurut (Sibero, 2012) dalam tulisannya (Jumalianti, 2018) *Website* merupakan kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di dalam *Internet*). Pengertian lainnya website adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser. Dari penjelasan di atas penulis menyimpulkan website dapat menyampaikan segala informasi bagi pemakainya yang terhubung dengan sistem internet. Untuk menyediakan keberadaan sebuah website, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya adalah sebagai berikut:

a. Nama Domain (URL - Uniform ResourceLocator)

Nama domain (URL) adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah website, atau dengan kata lain nama domain adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah website pada dunia internet.

b. Rumah Tempat Website (WebHosting)

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di website. Besarnya data yang bisa

dimasukkan tergantung dari besarnya web hosting yang disewa atau dipunyai, semakin besar web hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam website.

2.8.2 Penemu SitusWeb

Dalam tulisannya (Palit, R., Rindengan, Y., Lumenta, A., 2015) penemu situs Web adalah Sir Timothy Jhon BernersLee, sedangkan situs web yang tersambung dengan jaringan pertama kali muncul pada tahun 1991. Maksud dari timothy ketika merancang situs web adalah untuk memudahkan tukar menukar dan memperbaharui informasi pada sesama peneliti di tempat ia bekerja. Pada tanggal 30 april 1993,CERN(tempat dimana timothy bekerja) mengumumkan bahwa www dapat digunakan secara gratis oleh *public*.

2.8.3 Jenis-JenisWebsite

Dalam tulisannya (Palit, R., Rindengan, Y., Lumenta, A., 2015) Jenis-jenis website antara lain sebagai berikut :

1. *Website* statis

Website statis adalah suatu *website* yang memiliki halaman yang tidak berubah. Artinya,untuk melakukan sebuah perubahan pada suatu halaman hanya dilakukan secara manual,yaitu dengan mengeditkode-kode yang menjadi struktur dari *website* itu sendiri. Contoh *website* statis: *website* perusahaan (*company profile*) *search engine* (google,bing).

2. *Website* dinamis

Website dinamis adalah suatu *website* yang secara strukturnya diperuntukkan untuk update sesering mungkin. *Website* ini selain

utamanya untuk diakses oleh para pengguna juga telah disediakan halaman *backend* yaitu untuk mengedit kode dari *website* tersebut. Contoh *website* dinamis: Blog, katalog *online*, situs *ecommerce*, situs berita, *website* portal

3. *Website* interaktif

Website interaktif adalah suatu *website* yang diperuntukkan untuk berinteraksi dengan orang lain secara *online*. Pengguna *website* jenis ini biasanya komunitas atau pengguna internet aktif. Contoh *website* interaktif: situs media sosial, situs forum *online*, dan blog.

2.8.4 Unsur-Unsur *Website*

Dalam tulisannya (Palit, R., Rindengan, Y., Lumenta, A., 2015) Berikut ini unsur-unsur *website* sebagai berikut:

1. Nama *Domain*

Nama *Domain* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website*. Nama *domain* banyak diperjualbelikan di internet dengan status sewa tahunan. Beberapa penyedia domain seperti niagahoster, rumah web, *name.com*, dll. Nama *domain* memiliki identifikasi ekstensi atau akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut.

2. *Web Hosting*

Web Hosting adalah rumah penyimpanan data *base* seperti teks, gambar, video dll dari sebuah *website*. Sama seperti *domain*, *web hosting* juga diperoleh dengan cara menyewa dari para penyedia layanan *web*

hosting. Contoh penyedia layanan *web hosting*: Rumahweb.id,

Hostinger, Niagahoter, dll

3. KontenWebsite

Konten *Website* merupakan isi dari sebuah *website*. Tanpa adanya konten *website*, tentu tidak ada yang ditawarkan kepada pengunjung dari *website* yang kita punya. Ibarat toko, *website* merupakan toko yang kita punya dan konten *website* adalah barang yang akan kita tawarkan kepada pembeli. Pada umumnya konten *website* diciptakan atau dibuat oleh pemilik dan pembuat *website*. Misalnya *website* berbentuk blog yang berisi artikel atau gambar sesuai dengan topik blog tersebut. Namun ada pula *website* yang kontennya diciptakan oleh para user atau penggunanya, misalnya situs forum seperti ads.id, bersosial.com.dll.

2.9 HTML

2.9.1 PengertianHTML

Menurut (Kadir., A, 2002) Dalam tulisannya (Hasanah., U, 2013:41) HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk skrip-skrip yang berguna untuk membuat sebuah halaman web. HTML dapat dibaca oleh berbagai *platform* seperti : *Windows, Linux, Macintosh*. Kata ”*Markup Language*” pada HTML menunjukkan fasilitas yang berupa tanda tertentu dalam skrip HTML dimana kita bisa mengatur judul, garis, tabel, gambar, dan lainlain dengan perintah yang telah ditentukan pada elemen HTML.HTML

sendiri dikeluarkan oleh W3C (*Word Wide Web Consortin*), setiap terjadi perkembangan level HTML harus dievakuasi ketat dan disetujui oleh W3C.

2.10 PHP

2.10.1 PengertianPHP

Menurut (Kadir., A, 2002) Dalam tulisannya (Hasanah., U, 2013:41) PHP adalah bahasa pemrograman *web* atau *scripting language* yang dijalankan *diserver*. PHP dibuat pertama kali oleh *Rasmus Lerdorf*, yang pada awalnya dibuat untuk menghitung jumlah pengunjung pada *homepagenya*. Pada waktu itu PHP bernama FI (*Form Interpreter*). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data *form* dari *web*. Perkembangan selanjutnya adalah Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya PHP/FI, pada saat tersebut kepanjangan dari PHP/FI adalah *Personal Home Page/Form Interpreter*.

Pelepasan kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak *programmer* yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP. Pada tahun 1997 sebuah perusahaan bernama *Zend*, menulis ulang *interpreter* PHP mejadi lebih bersih, lebih baik dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998 perusahaan tersebut merilis *interpreter* baru untuk PHP dan meresmikan nama rilis tersebut menjadi PHP 3.0. Pada pertengahan tahun1999, *Zend* merilis *interpreter* PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai. Versi ini banyak dipakai sebab versi ini mampu dipakai untuk membangun aplikasi *web* kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan proses dan

stabilitas yang tinggi. Pada Juni 2004 *Zend* merilis PHP 5.0. Versi ini adalah versi mutakhir dari PHP. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Dalam versi ini juga dikenalkan model pemrograman berorientasi objek baru untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah pemrograman berorientasi objek. Hal yang menarik yang didukung oleh PHP adalah kenyataan bahwa PHP bisa digunakan untuk mengakses berbagai macam *database* seperti *Access*, *Oracle*, *MySQL*, dan lain-lain.

2.11 MySQL

2.11.1 Pengertian MySQL

Menurut (Bunafit Nugroho, 2008) dalam tulisannya (Hasanah., U, 2013:42) *MySQL (My Structured Query Language)* atau yang biasa dibaca mai- se- kuel adalah sebuah program pembuat dan pengelola *database* atau yang sering disebut dengan DBMS (*DataBase Management System*), sifat dari DBMS ini adalah *Open Source*. *MySQL* sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux, dengan adanya perkembangan dan banyaknya pengguna, serta lisensi dari database ini adalah *Open Source*, maka para pengembang kemudian merilis versi Windows. Selain itu *MySQL* juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *Multi User* (Banyak Pengguna). Kelebihan lain dari *MySQL* adalah menggunakan bahasa *query* (permintaan) standard SQL (*Structured Query Language*). Sebagai sebuah program penghasil *database*, *MySQL* tidak mungkin berjalan sendiritanpa

adanya sebuah aplikasi pengguna (*interface*) yang berguna sebagai program aplikasi pengakses database yang dihasilkan.

Menurut (Sidik, 2014) dalam tulisannya (Jumalianti, 2018) *MySQL* merupakan software database yang termasuk paling populer dilingkungan Linux, kepopuleran ini karena ditunjang performansi query dari databasenya yang saat itu bisa dikatakan paling cepat, dan jarangbermasalah. *MySQL* telah tersedia juga dilingkungan Windows.

Beberapa keunggulan dari *MySQL* yaitu :

1. Lebih Murah, *MySQL* bersifat open source dan didistribusikan dengan garis tanpa biaya untuk UNIX platform, OS/2 dan Windowsplatform.
2. Handal,cepat dan mudah dalam penggunaannya, *MySQL* lebih cepat tiga sampai empat kali daripada database server komersial yang beredar saat ini, mudah diatur dan tidak memerlukan seseorang yang ahli untuk mengatur administrasi pemasangan*MySQL*.
3. Melekatnya Integrasi PHP dengan *MySQL*, keterikatan antara PHP dengan *MySQL* yang sama-sama software open source sangat kuat, sehingga koneksi yang terjadi lebih cepat jika dibandingkan dengan menggunakan databse server lainnya.

2.12 UML (*Unified ModellingLanguage*)

2.12.1 Pengertian UML (*Unified ModellingLanguage*)

Menurut (J. I. G. W. F. F. L. Efendi, 2016) dalam tulisannya (Handayani. S,2018:183)*UML(UnifiedModellingLanguage)* adalahbahasapemodelan

untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (*modelling*) sesungguhnya digunakan penyederhanaan permasalahan permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. Dalam menganalisa dan merancang suatu basis data dapat digunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*). UML merupakan salah satu *tool* model untuk merancang pemodelan software yang berbasis *object oriented*.

Menurut (Fowler 2005:1) dalam tulisannya (Puspitasari. D., 2015:187) *Unified Modeling Language* (UML) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO). Definisi ini merupakan definisi yang sederhana. Pada kenyataannya, pendapat orang-orang tentang UML berbeda-beda satu sama lain. Hal ini dikarenakan oleh sejarahnya sendiri dan oleh perbedaan persepsi tentang apa yang membuat sebuah proses rancang-bangun perangkat lunak efektif. Abstraksi konsep dasar UML terdiri dari *structural classification*, *dynamic behavior*, dan model *management*.

Unified Modeling Language (UML) merupakan standar yang relatif terbuka yang dikontrol oleh *Object Management Group* (OMG), sebuah konsorsium terbuka yang terdiri dari banyak perusahaan. OMG dibentuk untuk membuat standar – standar yang mendukung *interoperabilitas*, khususnya interoperabilitas sistem berorientasi objek. OMG mungkin lebih dikenal dengan standar – standar COBRA (*Common Object Request Broker Architecture*).

Menurut (Wijayanti,2014) dalam tulisannya (Jumalianti,2018) UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek). Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

2.12.2 Use case diagram





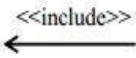
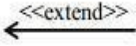
Menurut (Roger S. Pressman., 2001) dalam tulisannya (Parandani, X., 2016:224) Sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan apa saja aktifitas yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar atau sudut pandang *end-user* adalah definisi dari *Use Case Diagram*. Sehingga, untuk menggambarkan proses atau aktivitas yang terjadi dalam penggunaan aplikasi toko kue online ini digunakan *Use Case Diagram*. Dalam *Use Case Diagram* yang ditampilkan pada Gambar 9 dapat dijelaskan perbedaan peran seorang konsumen (pembeli) umum dengan seorang karyawan (member). Untuk melihat isi situs terutama katalog kue yang dijual, seorang pembeli bisa melakukannya secara langsung, kemudian membeli kue yang diinginkan dengan melakukan pemesanan melalui telepon. Untuk melakukan perubahan terhadap isi situs, hak akses (*access grant*) hanya diberikan kepada karyawan yang berhak dengan cara melewati proses *Log In* terlebih dahulu. Setelah *Log In* berhasil, karyawan (*member*) bisa melakukan perubahan terhadap isi situs diantaranya perubahan terhadap isi katalog, harga, kontak, perubahan testimoni dan pencetakan laporan. Sebagai representasi penurunan atau pewarisan sifat (*inheritance*) pada konsep *Object Oriented Analysis*, karyawan bisa melakukan

pembelian secara langsung, selayaknya konsumen biasa, dengan tanpa harus melakukan Log In terlebih dahulu.

Dalam tulisannya (Sentosa.A. dan Thamrin. T, 2015:62) *Use case diagram* adalah fungsi dari sebuah sistem dari perpektif pengguna (user).Menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan *system* [Hermawan, 2004].Berikutinimerupakansimbol–simbolyangterdapatpada*usecasediagram*.

Menurut (Maemunah,2011) dalam tulissannya (Jumalianti,2018) Use case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara pengguna sebuah sistem (aktor) dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistemdipakai.

Tabel 2.1. Simbol *Use case Diagram*

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Sumber (Sentosa.A. dan Thamrin. T, 2015:62)

2.13 Database

2.13.1 Pengertian Database

Menurut (Rochmad Hakim S. & Ir. Sutarto, M.Si,2009) dalam tulisannya (Hasanah., U, 2013:42) *Database* atau basis data merupakan mekanisme pengelolaan data dalam jumlah yang besar secara terstruktur. *Database* memudahkan program untuk mengambil dan menyimpan data. Jika data yang diolah banyak dan memerlukan penanganan khusus, jangan menggunakan *file* untuk menyimpan data. Tetapi, gunakan *database*. *Database* yang banyak diterapkan saat ini adalah *database* bertipereasional (*relational database*), seperti *Oracle, Microsoft SQL Server, MySQL*, dan lain-lain.

Dalam tulisannya (Puspitasari. D., 2015:188) Basis data merupakan kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di *hardware* komputer dan dengan *software* untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu.

2.14 XAMPP

2.14.1 Pengertian XAMPP

Menurut (Jamil, M., dan Bunyamin., 2015) dalam tulisannya (Susilo. M., Kurniati R., Kasmawi.,2014:100) XAMPP adalah aplikasi yang berfungsi sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri beberapa program antara lain : *Apache HTTP Server, MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl*. Nama XAMPP sendiri

merupakan singkatan dari X empat sistem operasi, yang meliputi *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU (*General Public License*), merupakan *web server* yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman *web* yang dinamis. Menurut (Sidik,2014) dalam tulisannya (Jumalianti,2018) XAMPP merupakan paket web server PHP dan database MySQL yang paling populer dikalangan pengembangan web dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasenya Bagian penting dari XAMPP yang digunakan pada umumnya:

1. XAMPP Control Panel Application berfungsi mengelola layanan (service) XAMPP.Sepertimengaktifkanlayanan(start)danmenghentikan(stop)layanan.
2. Htdoc yaitu folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan di Windows, folder ini berada diC:/xampp.
3. PHPMyAdmin merupakan bagian untuk mengeloladatabase.

2.15 DIAGRAMKONTEKS

2.15.1 Pengertian DiagramKonteks

Menurut (Yakub, 2012) dalam tulisannya (Jumalianti,2018) Diagram konteks adalah bagian dari data flow diagram yang berfungsi memetakan model lingkungan, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

BAB III

PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan ini, yaitu:

3.1.1 StudiPustaka

Pada tahap inipenulis menentukan sistem yang akan dibuatdan melakukan studi pustaka seperti mencari informasi tentang penjualan barang onlinedanyang berhubungan dengan pembuatan perancangansistembaikdaribuku Jurnal ataupun dariinternet.

3.1.2 StudiLapangan

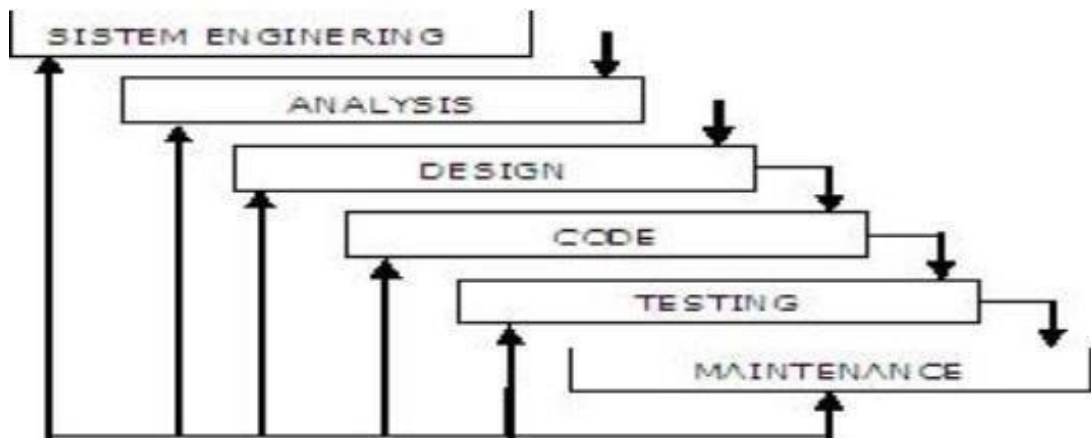
1. Metode PengumpulanData

Pada tahap inipenulis mengumpulkan data yang diperlukan untuk merancang sistem ini dengan cara mendownload, memodifikasi gambar, dan scanning gambar yang diambil dari buku maupun *internet*.

2. Metodologi PerancanganSistem

Metodologi *SDLC (Systems Development Life Cycle)* yang dipilih menggunakan *model Waterfall*. Model *Waterfall* adalah metode pengembangan software yang bersifat sekuensial dan terdiri dari tahap-tahap yang saling terkait dan mempengaruhi seperti terlihat pada gambar

3.1 berikut. Tahapan-tahapannya yaitu:



Gambar 3.1 SDLC dengan model waterfall

Berikut ini penjelasan mengenai tahap-tahap waterfall:

a. Rekayasa dan pemodelan sistem/informasi

Langkah pertama dimulai dengan membangun keseluruhan elemen sistem dan memilah bagian-bagian manyang akan dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak, dengan memperhatikan hubungannya dengan *Hardware*, *User*, dan *Database*.

b. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Pada proses ini, dilakukan penganalisaan dan pengumpulan kebutuhan sistem yang meliputi Domain informasi, fungsi yang dibutuhkan unjuk kerja/performansi dan antarmuka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut didokumentasikan dan diperlihatkan kembali kepada pelanggan.

c. Desain

Pada proses Desain, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan

sebelum dibuatnya proses pengkodean (coding). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

d. Pengkodean

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman.

e. Pengujian

Setelah Proses Pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik Pengujian logika internal, maupun Pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

f. Pemeliharaan

Proses Pemeliharaan merupakan bagian paling akhir dari siklus pengembangan dan dilakukan setelah perangkat lunak dipergunakan.

3.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

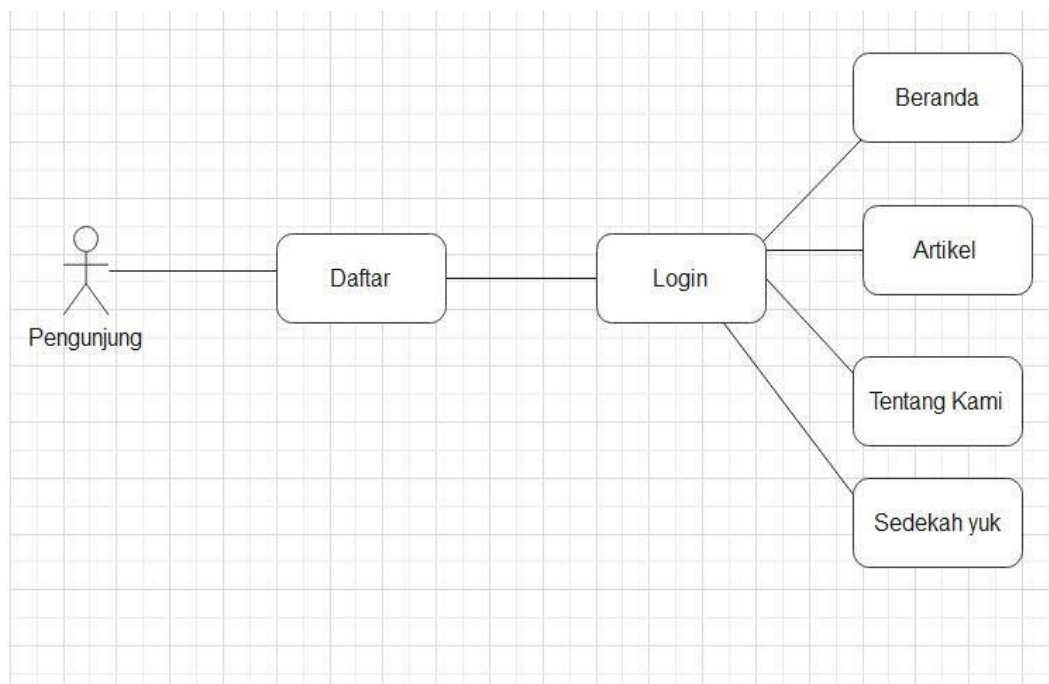
Pada saat ini masyarakat atau donatur yang ingin bersedekah mayoritas masih menggunakan metode manual. Masyarakat atau donatur datang ke pantinya langsung

3.3 Rancangan Penelitian

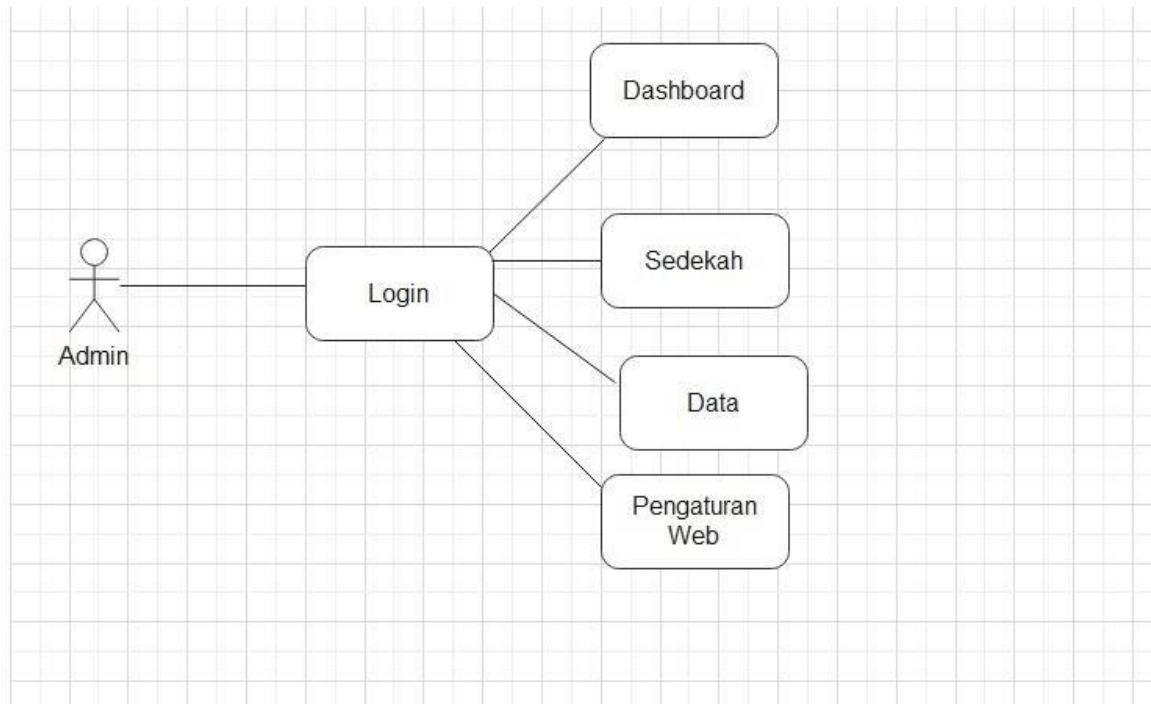
3.3.1 UML (Unified Modelling Language)

Penelitian ini berbasis objek perangkat program dan menjelaskan mengenai *use case*, *activity class* dan *classdiagram*.

1. Use case diagram anggota/donatur

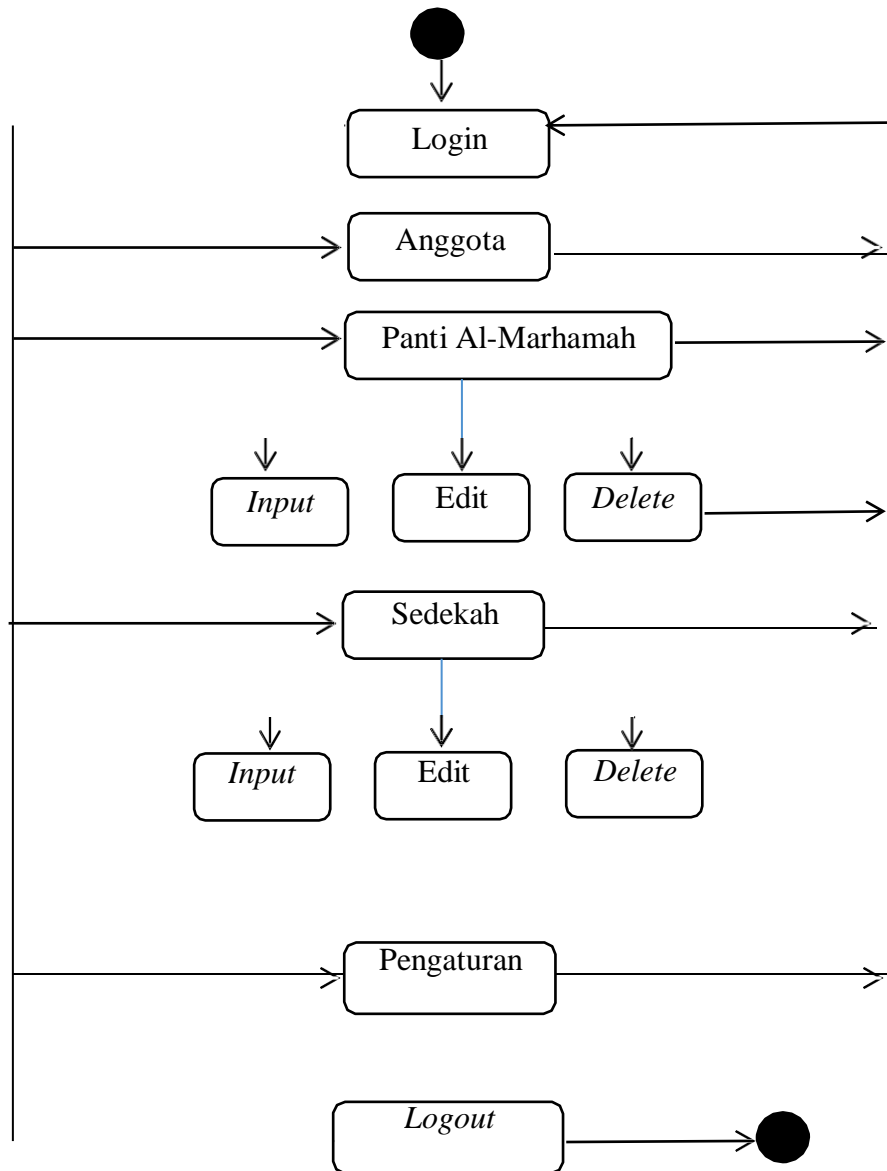


Gambar 3.2 Use case diagram anggota/donatur

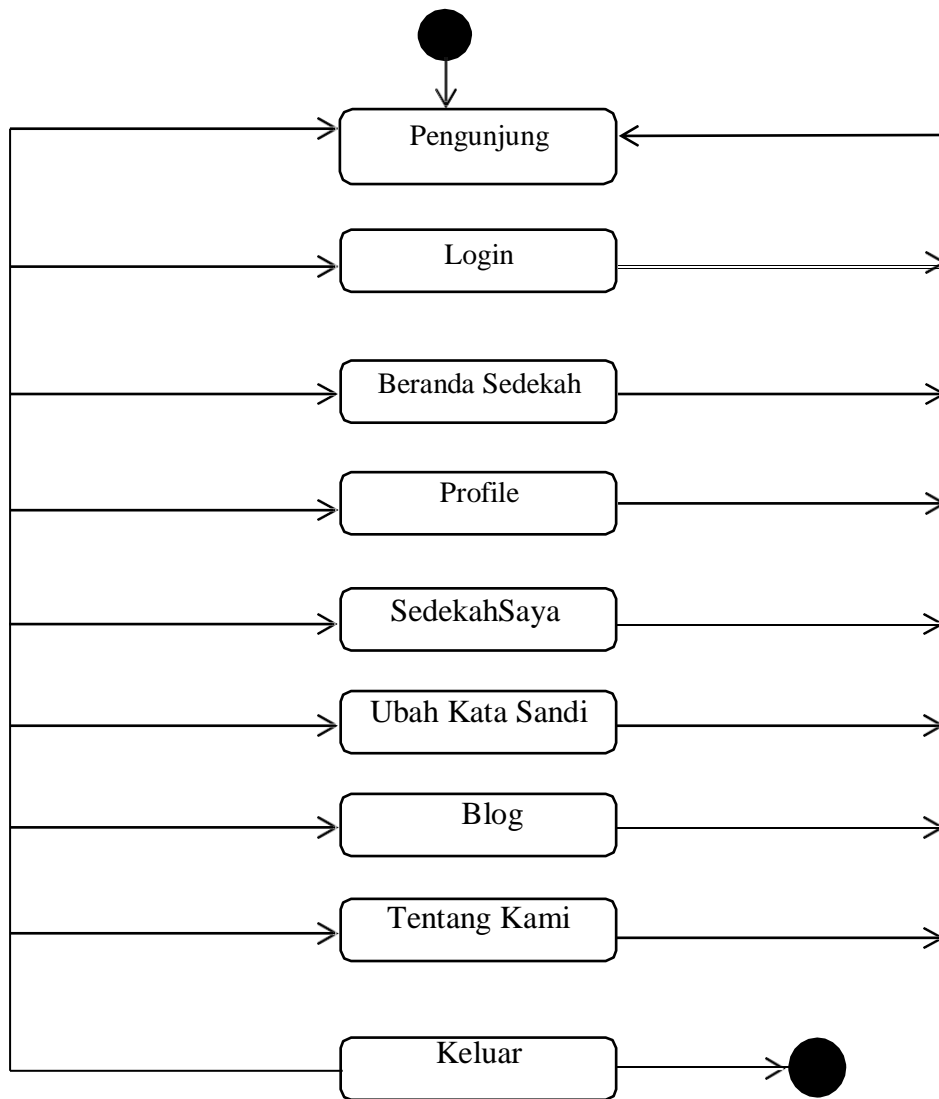


Gambar 3.3 Use case diagram admin

2. Activity Class Diagram

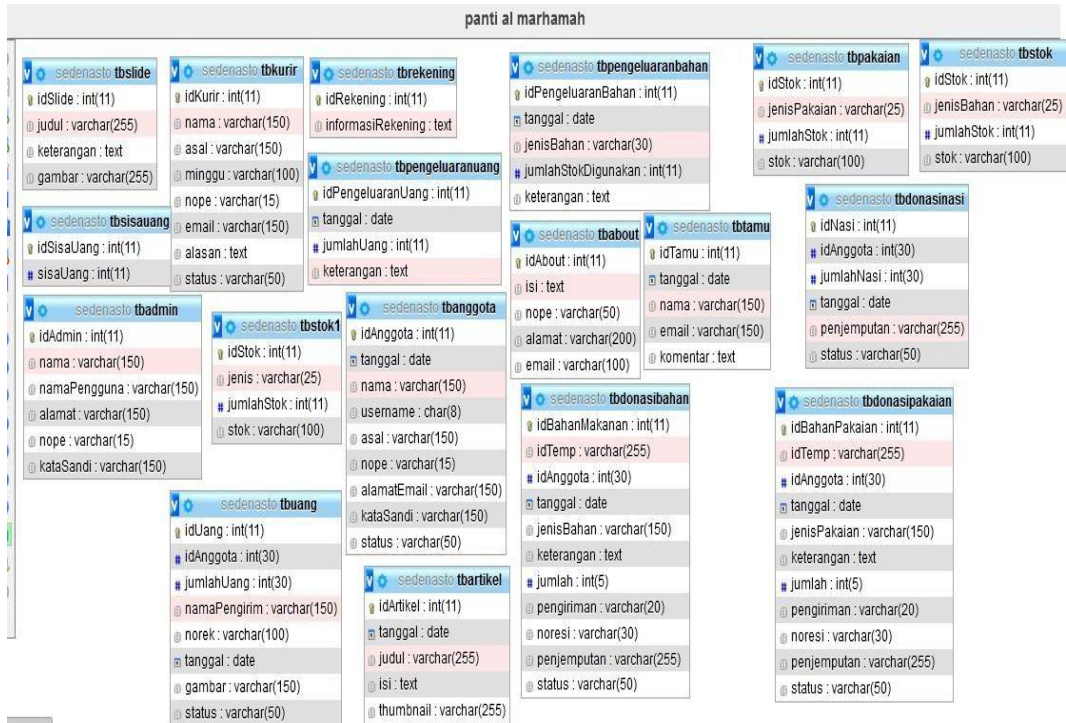


Gambar 3.4 Activity class diagram Admin



Gambar 3.5 Activity class diagram anggota/donatur

2. Class Diagram



Gambar 3.6 class diagram

3.3.2 Peralatan

Peralatan atau Perangkat yang dibutuhkan Pada tahap ini penulis menjelaskan spesifikasi sistem yang digunakan dalam merancang aplikasi ini

a. *Hardware* yang digunakan

Intel (R) Core(TM) i5-2520M CPU @ 2.50GHz (4 CPUs) -2.5GHz

Memori RAM 4GB, Hardisk 300 GB

b. *Software* Yang Digunakan

Sistem Operasi Windows 7 Professional, Macromedia Dreamweaver, Sublime Text 3, Adobe Photoshop CS3, dan XAMPPv3.2.1.

3.3.3 Perancangan Basis Data (*Database*)

Dalam sistem yang dibuat ini terdiri dari tabel sebagai berikut :

1. Rancangan tabel *tbabout*

Tabel 3.1 *tbabout*

Field Name	Type Data	Size	Description
idAbout	Int	11	Id About
isi	text		isi
nope	Varchar	50	No hp
alamat	Varchar	200	alamat
email	Varchar	100	email

2. Rancangan tabeltbadmin

Tabel 3.2tbadmin

Field Name	Type Data	Size	Description
idAdmin	Int	11	Id Admin
nama	Varchar	100	Nama
namaPengguna	Varchar	150	Nama Pengguna
alamat	Varchar	150	alamat
nope	Varchar	15	No hp
kataSandi	Varchar	150	Kata Sandi

3. Rancangan tabeltbanggota

Tabel 3.3tbanggota

Field Name	Type Data	Size	Description
idAnggota	Int	11	Id Anggota
tanggal	date		Tanggal
nama	Varchar	150	Nama
username	char	8	username
asal	Varchar	150	Asal
nope	Varchar	15	No hp
alamatEmail	Varchar	150	Alamat email
kataSandi	Varchar	150	Kata sandi
status	Varchar	50	status

4. Rancangan tabeltbartikel

Tabel 3.4tbartikel

Field Name	Type Data	Size	Description
idArtikel	Int	11	Id Artikel
tanggal	date		Tanggal
judul	Varchar	255	Judul
isi	Text		isi
thumbnail	Varchar	255	thumbnail

5. Rancangan tabel tbdonasibahan

Tabel 3.5 tbdonasibahan

Field Name	Type Data	Size	Description
idBahanMakanan	int	11	Id Bahan Makanan
idTemp	Varchar	255	Id Temp
idAnggota	Int	30	Id Anggota
tanggal	date		Tanggal
jenisBahan	Varchar	150	Jenis Bahan
keterangan	text		Keterangan
jumlah	int	5	Jumlah
pengiriman	Varchar	20	Pengiriman
noresi	Varchar	30	Nomor resi
penjemputan	Varchar	255	Penjemputan
status	Varchar	50	Status

6. Rancangan tabel tbdonasinasi

Tabel 3.6 tbdonasinasi

Field Name	Type Data	Size	Description
idNasi	int	11	Id Nasi
idAnggota	int	30	Id Anggota
jumlahNasi	int	30	Jumlah Nasi
tanggal	date		Tanggal
penjemputan	Varchar	255	Penjemputan
status	Varchar	50	Status

7. Rancangan tabeltbpengeluaranbahan

Tabel 3.7 tbpengeluaranbahan

Field Name	Type Data	Size	Description
idPengeluaranBahan	int	11	Id Pengeluaran Bahan
tanggal	date		Tanggal
jenisBahan	Varchar	30	Jenis bahan
jumlahStokDigunakan	int	11	Jumlah Stok Digunakan
keterangan	text		Keterangan

8. Rancangan tabeltbpengeluaranuang

Tabel 3.8 tbpengeluaranuang

Field Name	Type Data	Size	Description
idPengeluaranUang	int	11	Id Pengeluaran Uang
tanggal	date		Tanggal
jumlahUang	int	11	Jumlah uang
keterangan	text		Keterangan

9. Rancangan tabeltbrekening

Tabel 3.9 tbrekening

Field Name	Type Data	Size	Description
idRekening	int	11	Id Rekening
informasiRekening	text		

10. Rancangan tabeltbsisauang

Tabel 3.10 tbsisauang

Field Name	Type Data	Size	Description
idSisaUang	int	11	Id Sisa Uang
sisaUang	int	11	Sisa Uang

11. Rancangan tabeltbslide

Tabel 3.11 tbslide

Field Name	Type Data	Size	Description
idSlide	int	11	Id Slide
judul	Varchar	255	Judul
keterangan	text		Keterangan
gambar	Varchar	255	Gambar

12. Rancangan tabeltbstok

Tabel 3.12 tbstok

Field Name	Type Data	Size	Description
idStok	int	11	Id Stok
jenisBahan	Varchar	25	Jenis Bahan
jumlahStok	int	11	Jumlah Stok
stok	Varchar	100	Stok

13. Rancangan tabeltbstok1

Tabel 3.13 tbstok1

Field Name	Type Data	Size	Description
idStok	int	11	Id Stok
jenis	Varchar	25	Jenis
jumlahStok	int	11	Jumlah Stok
stok	Varchar	100	Stok

14. Rancangan tabelbtamu

Tabel 3.14 tbtamu

Field Name	Type Data	Size	Description
idTamud	int	11	Id Tamud
tanggal	date		tanggal
nama	Varchar	150	Nama
email	Varchar	150	Email
komentar	text		Komentar

15. Rancangan tabeltbluang

Tabel 3.15 tbluang

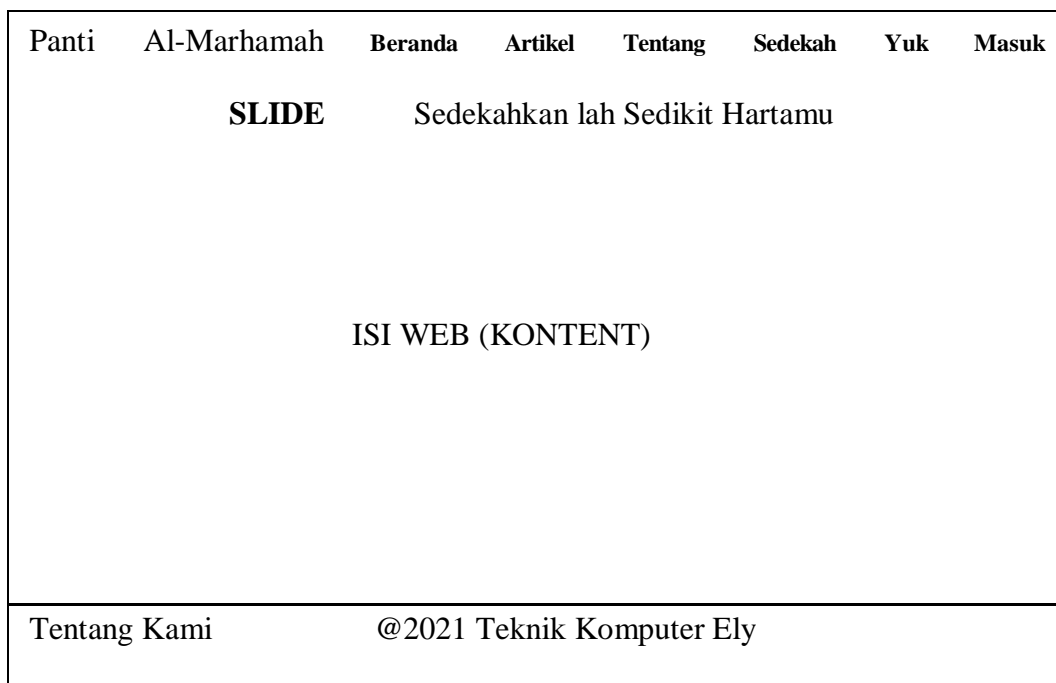
Field Name	Type Data	Size	Description
idUang	int	11	Id Uang
idAnggota	int	30	Id Anggota
jumlahUang	int	30	Jumlah Uang
namaPengirim	Varchar	150	Nama Pengirim
norek	Varchar	100	Nomor Rekening
tanggal	date		Tanggal
gambar	Varchar	150	Gambar
status	Varchar	50	Status

3.3.4 Rancangan Tampilan Website

Perancangan *web* adalah proses merancang halaman *web*, situs *web*, atau aplikasi multimedia untuk *web* baik yang berhubungan dengan internet maupun tidak. Website adalah tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Dan tujuan dari membuat perancangan *website* adalah untuk membuat sekumpulan konten *online* termasuk dokumen dan aplikasi yang berada pada *server web / server*. Sebuah *web* bisa berupa sekumpulan teks, gambar, suara, dan konten lainnya, serta dapat bersifat interaktif ataupun statis. Untuk membuat *website* yang diinginkan maka sebelumnya diharuskan membuat rancangannya terlebih dahulu. Rancangan tampilan *Website* sangat dibutuhkan untuk merancang sesuatu yang nantinya akan menjadi sebuah sistem. Berikut rancangan-rancangan untuk membuat *website* Sedekah PantiAl-Marhamah.

1. Rancangan Halaman utama /Beranda

Pada saat membuka *web* program tersebut langsung diarahkan ke halaman utama atau Beranda. Di halaman beranda ini pengunjung bisa melihat apa saja isi web di halaman beranda tersebut. Di halaman beranda tersebut berisi menu artikel, tentang kami, menu sedekah dan menu masuk untuk login bagi anggota/donatur. Terlihat seperti gambar berikut.



Gambar 3.7 Rancangan Halaman Utama/ Beranda

2. Rancangan Halaman Artikel

Disamping *form* beranda, terdapat *form* artikel bagi pengunjung yang hanya sekedar melihat artikel. Di halaman artikel ini terdapat sebuah informasi tentang bersedekahlah agar hidup mu selamat dunia akhirat. Terlihat seperti gambar berikut.

Sedekah Panti Al-Marhamah Beranda Artikel Tentang Sedekah Yuk Masuk
ARTIKEL
ISI ARTIKEL
Tentang Kami @2021 Teknik Komputer Ely

Gambar 3.8 Rancangan Halaman Artikel

3. Rancangan Halaman Tentang Kami

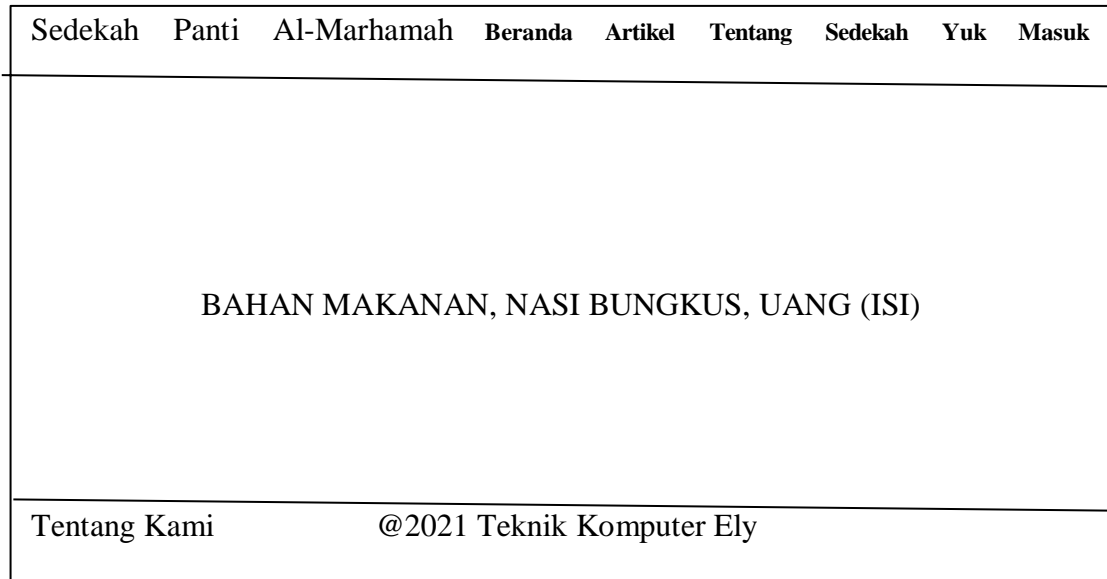
Disamping *form* tentang kami, terdapat menu sedekah yuk. Di menu sedekah yuk ini untuk bagi anggota atau donatur yang telah mendaftarkan diri ke dalam sistem program website Panti Al-Marhamah donatur atau anggota yang berhasil mendaftarkan ke dalam sistem web akan bisa menggunakan akses menu sedekah yuk untuk bersedekah ke panti Al-Marhamah melalui sistem program website. Terlihat seperti gambar berikut.

Sedekah Panti Al-Marhamah Beranda Artikel Tentang Sedekah Yuk Masuk
TENTANG KAMI
ISI KONTAK KAMI / TENTANG KAMI
Tentang Kami @2021 Teknik Komputer Ely

Gambar 3.9 Rancangan Halaman Tentang Kami

4. Rancangan Halaman SedekahYuk

Setelah itu, disamping halaman tentang kami terdapat halaman sedekah yuk bagi pengunjung yang ingin bersedekah. Terlihat seperti gambarberikut.



Gambar 3.10 Rancangan Halaman Sedekah Yuk

5. Rancangan HalamanMasuk

Setelah itu, disamping halaman sedekah yuk terdapat halaman masuk bagi pengunjung yang ingin login masuk ke dalam sistem website. Terlihat seperti gambar berikut.

Sedekah	Panti	Al-Marhamah	Beranda	Artikel	Tentang	Sedekah	Yuk	Masuk
MASUK								
Username	<input type="text"/>							
Kata Sandi	<input type="text"/>							
<u>MASUK</u>								
Belum punya akun? <u>DAFTAR DISINI</u>								
Tentang Kami			@2021 Teknik Komputer Ely					

Gambar 3.11 Rancangan Halaman Masuk

6. Rancangan HalamanDaftar

Setelah itu, pengunjung yang ingin menjadi anggota atau donatur harus daftar ke dalam sistem website. Jika mendaftar sebagai anggota atau donatur di sistem web tersebut donatur bisa menggunakan akses untuk bersedekah ke panti Al-Marhamah. Terlihat seperti gambar berikut.

Sedekah	Panti	Al-Marhamah	Beranda	Artikel	Tentang	Sedekah	Yuk	Masuk
SILAHKAN DAFTAR								
Nama Lengkap	<input type="text"/>							
Username	<input type="text"/>							
Asal	<input type="text"/>							
Nomor Handpone	<input type="text"/>							
Email	<input type="text"/>							
Kata Sandi	<input type="text"/>							
Captcha	<input type="text" value="MASUKKAN CAPTCHA"/>							
<u>DAFTAR</u>								
Sudah punya akun? <u>MASUK DISINI</u>								

Gambar 3.12 Rancangan Halaman Daftar

7. Rancangan Halaman Anggota/donatur

Setelah menjadi anggota/donatur selanjutnya anggota bisa melakukan sedekah melalui website, misalnya donatur yang bersedekah bahan makanan melalui sistem program web panti Al-Marhamah maka donatur harus mengisi semua form yang telah disediakan. Terlihat seperti gambar berikut.

Panti Al-Marhamah	Blog	Tentang Kami	Nama Anggota	Keluar
Beranda	Selamat Datang Nama Anggota/donatur			
Profile	BERANDA			
Sedekah	SEDEKAH BAHAN MAKANAN			
Ubah Kata sandi	SEDEKAH UANG			
	SEDEKAH NASI BUNGKUS			
ELY @Teknik Komputer				

Gambar 3.13 Rancangan Halaman Beranda Anggota/donatur

8. Rancangan Halaman Sedekah Bahan Makanan Anggota/Donatur

Setelah menjadi anggota/donatur selanjutnya anggota bisa melakukan sedekah melalui website, misalnya donatur yang bersedekah bahan makanan melalui sistem program web panti Al-Marhamah maka donatur harus mengisi semua form yang telah disediakan. Terlihat seperti gambar berikut.

Panti Al-Marhamah	Blog Tentang Kami	Nama Anggota	Keluar
Beranda	BAHANMAKANAN		
Profile	Nama Lengkap	<input type="text"/>	
Sedekah Saya	Asal	<input type="text"/>	
Ubah Kata sandi	Jenis Bahan Makanan	<input type="text"/>	
	Keterangan	<input type="text"/>	
	Tanggal Kirim	<input type="text"/>	
	Opsi wilayah	<input type="text"/>	
<u>KLIK UNTUK SEDEKAH</u>			

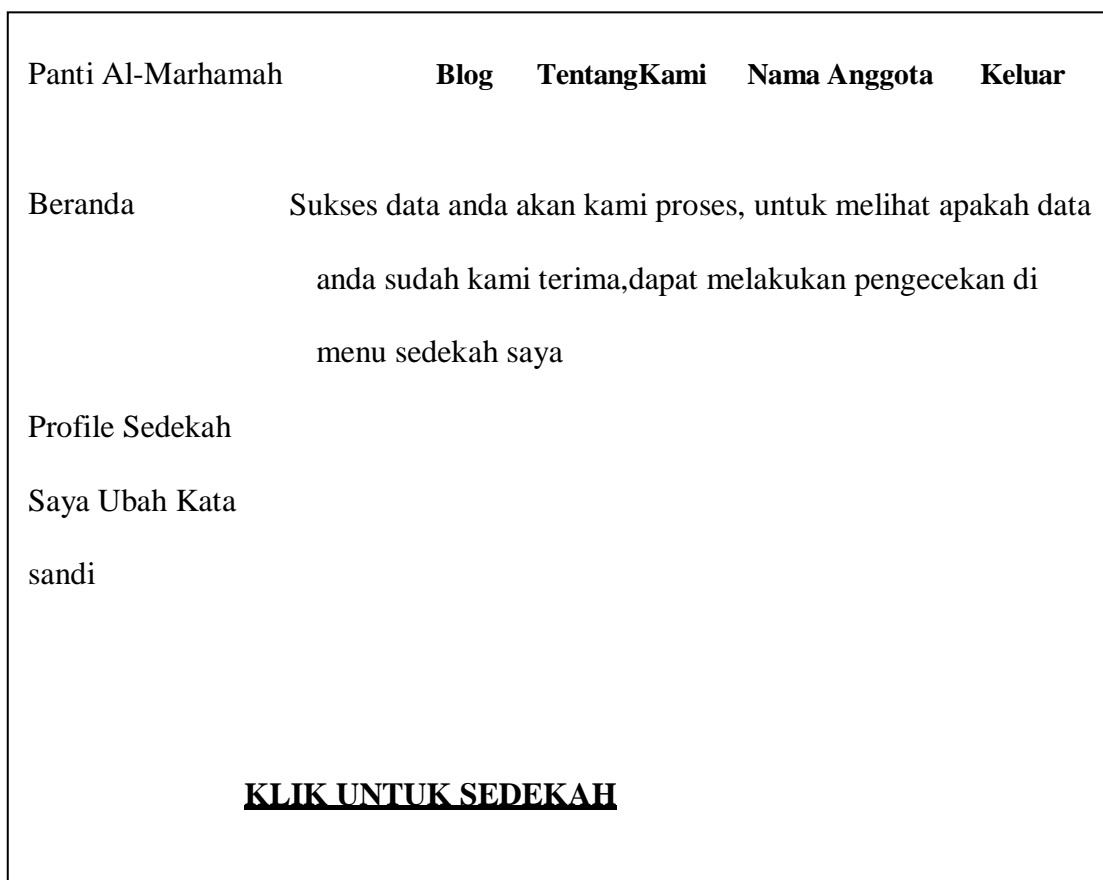
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Sedekah yuk

9. Rancangan Halaman Sukses data diproses

Setelah sudah di isi semua form sedekah bahan makanan, maka selanjutnya akan muncul keterangan sukses data anda akan di proses.

Seringcekdataandadenganberkalauntukmengetahuikelanjuttanproses

data anda. Dan tugas adminnya yang memproses data tersebut. Terlihat seperti gambar berikut.



Gambar 3.15 Rancangan Halaman Sukses Data Diproses

10. Rancangan Halaman SedekahSaya

Di halaman ini untuk mengecek sedekah anggota/donatur. Rancangan nya sebagai berikut :

PantiAl-Marhamah							Blog		TentangKami		NamaAnggota		Keluar	
Beranda		SEDEKAHSAYA												
Profile		BahanMakanan			NasiBungkus			Uang						
Sedekah Saya														
Ubah Kata sandi		<input type="text" value="Sedekah Bahan Makanan"/>												
Tanggal	Jenis Bahan	Keterangan	Jumlah	Status	Aksi									
					LIHAT									

Gambar 3.16 Rancangan Halaman Sedekah Saya

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Sistem Yang Digunakan

Berikut ini adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menggunakan website Sedekah Panti Al-Marhamah yaitu :

4.1.1 Software Pendukung

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Professional.
- b. XAMPP v3.2.1 2013.
- c. Macromedia Dreamweaver 8.
- d. Adobe Photoshop CS3.

4.1.2 Hardware Pendukung

- a. Komputer dengan *processor* Core i5 M 2520 @ 2.50GHz.
- b. Graphic Intel 32-bit dengan resolusi 1366 x 768 atau lebih tinggi.
- c. Memori RAM 4.00 GB atau lebih tinggi.

4.2 Cara Setup Program

Dalam tahap ini pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap penginstalan perangkat lunak. Berikut langkah-langkah penginstalan:

1. Install XAMPP pada komputer yang digunakan.
2. Install Macromedia Dreamweaver 8.
3. Install Adobe Photoshop CS3.
4. Buka *Web* Sedekah Panti Al-Marhamah yang sudah dibangun.

4.3 Pembahasan

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian web sedekah online pada panti asuhan Al-Marhamah.

Berikut pembahasan pemakaian dari web sedekah online pada panti asuhan Al-Marhamah

1. *Form* MenuUtama

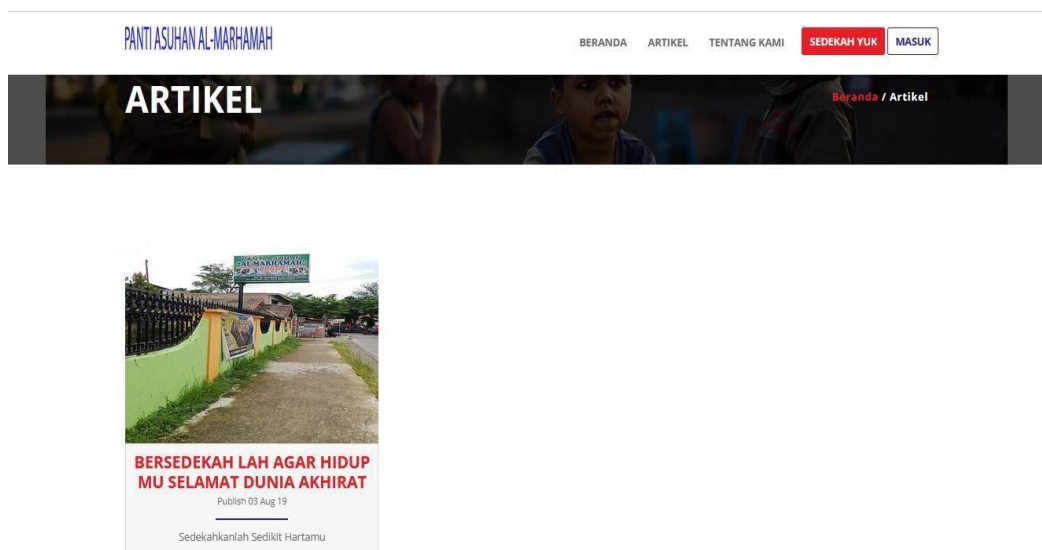
Pada saat membuka *web* program tersebut langsung diarahkan ke halaman utama atau Beranda. Di halaman beranda ini pengunjung bisa melihat apa saja isi web di halaman beranda tersebut. Di halaman beranda tersebut berisi menu artikel, tentang kami, menu sedekah dan menu masuk untuk login bagi anggota/donatur. Terlihat seperti gambarberikut.



Gambar 4.1 Halaman Beranda

2. *Form*Artikel

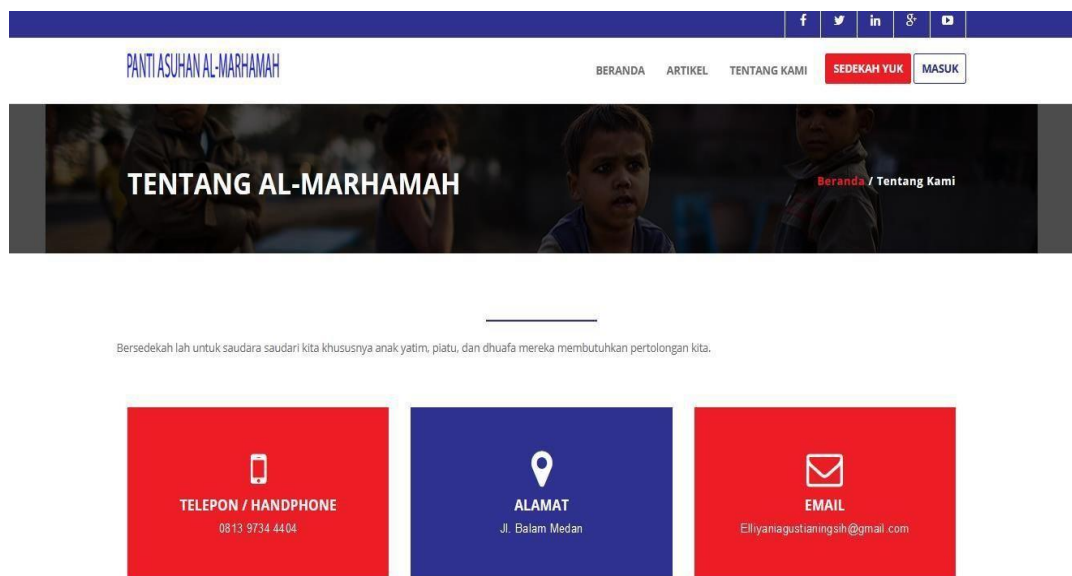
Disamping *form* beranda, terdapat *form* artikel bagi pengunjung yang hanya sekedar melihat artikel. Di halaman artikel ini terdapat sebuah informasi tentang bersedekahlah agar hidup mu selamat dunia akhirat. Terlihat seperti gambarberikut.



Gambar 4.2 Halaman Artikel

3. *Form* Tentang Kami

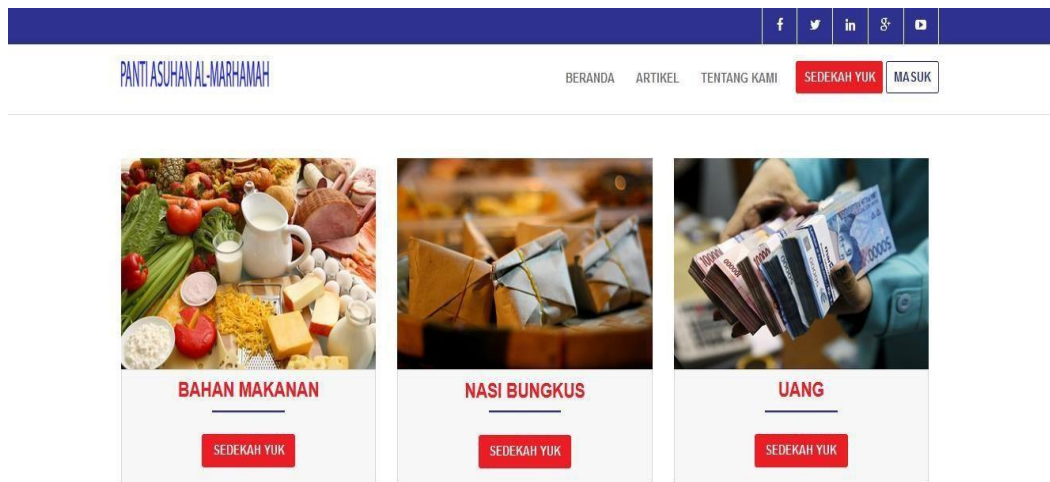
Disamping *form* artikel, terdapat *form* tentang kami bagi pengunjung yang hanya sekedar melihat kontak kami di dalam website tersebut. Di dalam halaman tentang kami terdapat tentang Al-Marhamah yaitu mulai dari nomor handpone, email dan alamatnya. Terlihat seperti gambar berikut.



Gambar 4.3 Halaman Tentang Kami

4. Menu SedekahYuk

Disamping *form* tentang kami, terdapat menu sedekah yuk. Di menu sedekah yuk ini untuk bagi anggota atau donatur yang telah mendaftarkan diri kedalam sistem program website Panti Al-Marhamah donatur atau anggota yang berhasil mendaftarkan ke dalam sistem web akan bisa menggunakan akses menu sedekah yuk untuk bersedekah ke panti Al-Marhamah melalui sistem program website. Terlihat seperti gambar berikut.



Gambar 4.4 Halaman Sedekah Yuk

5. MenuMasuk

Disamping menu sedekah yuk, terdapat menu masuk atau login. Menu masuk atau login ini berfungsi untuk donatur atau anggota yang telah terdaftar sebagai anggota atau donatur bisa menggunakan menu masuk ini untuk login supaya bisa bersedekah melalui sistem program website yang telah disediakan. Terlihat seperti gambar berikut.

PANTI ASUHAN AL-MARHAMAH

BERANDA ARTIKEL TENTANG KAMI SEDEKAH YUK MASUK

MASUK

Beranda / Masuk

MASUK

Username
Username

Kata Sandi
Password

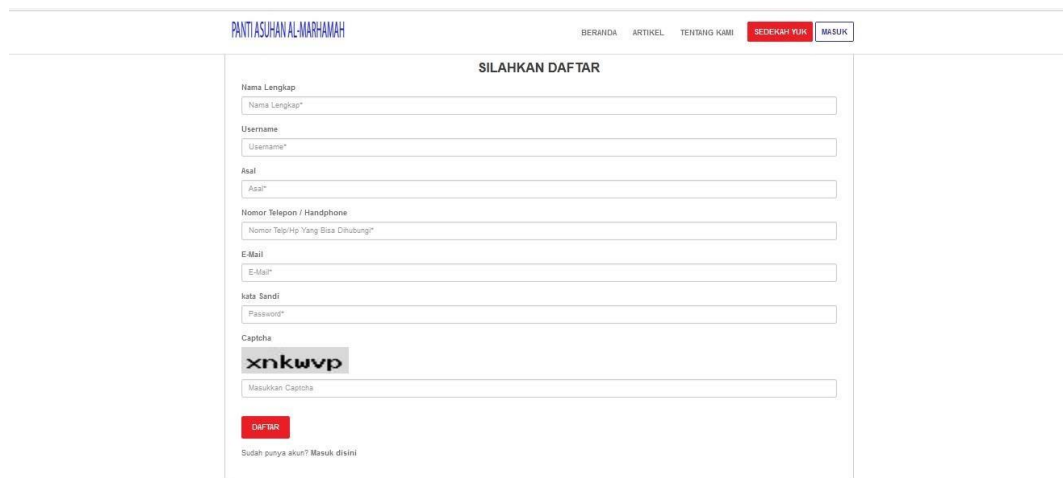
MASUK

Belum punya akun? [Daftar disini](#)

Gambar 4.5 Halaman Menu Masuk

6. Menu Daftar Anggota

Menu daftar anggota ini berfungsi untuk pengunjung yang ingin menjadi donatur di panti Al-Marhamah harus mendaftar sebagai anggota ke dalam sistem program web panti Al-Marhamah. Isi semua keterangan form yang disediakan dengan benar. Terlihat seperti gambar berikut.



The image shows a web registration form titled "PANTI ASUHAN AL-MARHAMAH" with navigation links for "BERANDA", "ARTIKEL", "TENTANG KAMI", "SEDEKAH YUK", and "MASUK". The main heading of the form is "SILAHKAN DAFTAR". The form contains the following fields:

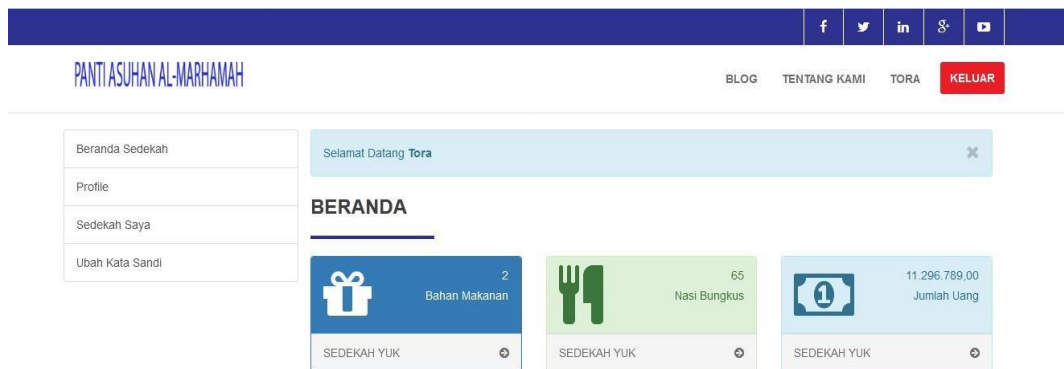
- Nama Lengkap (Full Name)
- Username
- Asal (Origin)
- Nomor Telepon / Handphone (Phone / Mobile Number)
- E-Mail
- kata Sandi (Password)
- captcha (Image with text "xnkwyp")

At the bottom of the form, there is a red "DAFTAR" button and a link that says "Sudah punya akun? Masuk disini" (Already have an account? Log in here).

Gambar 4.6 Halaman Menu Daftar

7. MenuAnggota/Donatur

Di menu ini terdapat anggota/donatur bisa bersedekah ke panti melalui website anggota tersebut. Di menu anggota atau donatur ini adalah anggota atau donatur panti Al-Marhamah yang ini bersedekah mulai dari sedekah makanan, nasi bungkus dan uang yang akan disedekahkan ke dalam sistem program web yang telah disediakan. Terlihat seperti gambar berikut.



Gambar 4.7 Halaman Menu Anggota/Donatur

8. Menu Sedekah Bahan Makanan Anggota/Donatur

Setelah menjadi anggota/donatur selanjutnya anggota bisa melakukan sedekah melalui website, misalnya donatur yang bersedekah bahan makanan melalui sistem program web panti Al-Marhamah maka donatur harus mengisi semua form yang telah disediakan. Terlihat seperti gambar berikut.

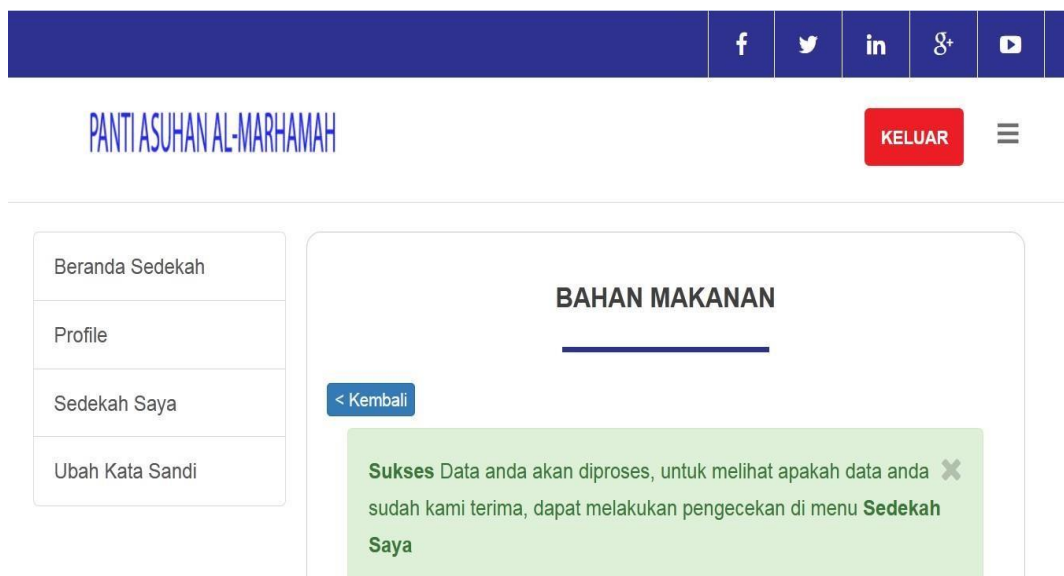
The image shows a web form titled "BAHAN MAKANAN" for donations. The form is part of a website for "PANTI ASUHAN AL-MARHAMAH". The header includes social media icons (Facebook, Twitter, LinkedIn, Google+, YouTube) and navigation links for "BLOG", "TENTANG KAMI", "TORA", and a "KELUAR" button. On the left, there is a sidebar menu with options: "Beranda Sedekah", "Profile", "Sedekah Saya", and "Ubah Kata Sandi". The main form contains the following fields and controls:

- < Kembali**: A blue button to return to the previous page.
- Nama Lengkap**: A text input field containing "Tora".
- Asal**: A text input field containing "Medan Marelan".
- Jenis Bahan Makanan Atau Pakaian**: A dropdown menu with "Pilih Jenis Bahan" selected.
- Keterangan**: A text input field containing "Masukkan Keterangan Nama Bahan Makanan".
- Jumlah**: A numeric input field containing "1".
- Tambah**: A green button with a plus sign to add items.
- Tanggal Kirim**: A text input field containing "hh / bb / tttt".
- Opsi Wilayah**: A dropdown menu with "Pilih Opsi Sedekah" selected.
- KLIK UNTUK SEDEKAH**: A red button at the bottom of the form.

Gambar 4.8 Halaman Menu Sedekah Bahan Makanan Anggota/Donatur

9. Menu Halaman Sukses data diproses

Setelah sudah di isi semua form sedekah bahan makanan, maka selanjutnya akan muncul keterangan sukses data anda akan di proses. Sering cek data anda dengan berkala untuk mengetahui kelanjuttan proses data anda. Dan tugas adminnya yang memproses data tersebut. Terlihat seperti gambarberikut.



Gambar 4.9 Halaman Sukses data di proses

10. Menu Halaman SedekahSaya

Di halaman ini untuk mengecek seluruh sedekah anggota/donatur. Menu ini menampilkan isi sedekah apa sajayang telah di sedekahkan oleh donatur ke panti Al-Marhamah. Terlihat seperti gambarberikut.

The screenshot shows the 'SEDEKAH SAYA' page. On the left is a sidebar menu with items: Beranda Sedekah, Profile, Sedekah Saya, and Ubah Kata Sandi. The main content area has a header 'SEDEKAH SAYA' with three buttons: 'Bahan Makanan', 'Nasi Bungkus', and 'Uang'. Below this is a light blue notification box: 'Hubungi Admin 1x24 jam apabila status penerimaan belum berubah setelah proses penjemputan sedekah.' Underneath is an orange button '+ SEDEKAH BAHAN MAKANAN'. At the bottom is a table with columns: Tanggal, Jenis Bahan, Keterangan Bahan, Jumlah Bahan, Status, and Aksi.

Tanggal	Jenis Bahan	Keterangan Bahan	Jumlah Bahan	Status	Aksi
13 July 2021	Air Mineral	Aqua	100		
23 July 2021	Sayuran	20	5		

Gambar 4.10 Halaman Sedekah Saya

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan:

1. Berhasil merancang dan membangun sistem sedekahonline.
2. Berhasil merancang dan membangun sistem sedekah online ini menggunakan bahasa pemrograman *php* databasemysql.
3. Berhasil membantu donatur dalam sistem informasi yang membantu donatur dalam bersedekah.

5.2 Saran

Sistem ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, maka penulis menyarankan beberapa hal, diantaranya

1. Perlu adanya fitur sms gateway yaitu notifikasi melalui nomor handpone ketika mendaftar sebagai anggota/donatur.
2. Perlu adanya fitur notifikasi email ketika mendaftar sebagai anggota/donatur.

Perlu adanya fitur sedekah melalui Ovo dan Gopay sedekah secara elektronik

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, & Willy. (2018). . *Metode Penelitian Terpadu Sistem Informasi Pemodelan*. Yogyakarta: andi.
- Abdullah, D., Fajriana, F., Maryana, M., Rosnita, L., Siahaan, A. P. U., Rahim, R., ... & Hadikurniawati, W. (2018, November). Application of interpolation image by using bi-cubic algorithm. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1114, No. 1, p. 012066). IOP Publishing.
- Amin, M. (2019). Problematika Baca Tulis Al-Qur'an Pada Siswa Tunarungu di SMALBS Dharma Wanita Persatuan Provinsi Kalimantan Selatan.
- Barany Fachri, & J. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Pemberian SIM (Surat Izin Mengemudi) Kepada Pengendara Sepeda Motor Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, .
- Dadan, & Developers, K. (2015). *Membuat CMS Multifitur*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Dinda. (2016). Pengembangan Web Pembelajaran Berbasis One.
- Fransisco (2018). Pembuatan Aplikasi Pengenalan Suara Dan Objek Hewan sebagai Media Pengenalan Bagi Anak Usia Dini Dengan Metode Computer Based Instruction (Cbi). *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*
- Gunawan, H. d. (2019). Aplikasi Inventory Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter Dengan Web Service Rest Api.
- Hendrawan, J., Perwitasari, I. D., & Ramadhani, M. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi UKM Panca Budi Berbasis Website. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 18-24.
- Hastanti, Willy (2018). Sistem Informasi Penjualan Brang Di Koperasi Pada Kantor Oditurat Militer I-02 Medan. *Teknik Dan Informatika*.
- Lavarino, D. d. (2016). *Rancang Bangun E-Voting Berbasis Websitedi Universitas Surabaya*". Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Murhada, d. C. (2011). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Mitra Wacana.
- Pranata, D. H. (2015). *Rancang Bangun Website Jurnal Ilmiah Bidang Komputer (Studi Kasus: Program Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman)*". universitas Mulawarman.
- Rahman, F., & Ratna, S. (2018). Perancangan E-Learning Berbasis Web Menggunakan Framework CODEIGNITER. *Technologia* .

Siregar, D., Nurdiyanto, H., Sriadhi, S., Suita, D., Khair, U., Rahim, R., ... & Siahaan, A. P. U. (2018, June). Multi-attribute decision making with VIKOR method for any purpose decision. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1019, No. 1, p. 012034). IOP Publishing.

Sulistiono, & Heru. (2018). *Coding Mudah dengan CodeIgniter, jQuery, Bootstrap, dan Datatable*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Suryana, T. d. (2014). *Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, Java Script*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sopnan, M. K., & Kurniawati, A. (2018). Perancangan Aplikasi Learning By Doinginteraktif Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Pemrograman. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmukomputer (Jtiik)* .
- Titu, M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *In: Prosiding Seminar Nasional* .
- Wibawanto. (2017). Desain Dan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jember: Cerdas*.
- Yudhanto, Y. d. (2018). *anduan Mudah Belajar FrameworkLaravel*. . Jakarta: PT. Elex Media Komputindo