

Pengembangan Sistem Informasi Keuangan Masjid untuk Bidang Keuangan *Fuqara Wa Masakin* dan Pembangunan Masjid (Kasus: Masjid Ibnu Sina Jl. Veteran, Malang)

Ihramsyah Faishal Sugiyartomo¹, Ismiarta Aknuranda², Kariyoto³

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: [1fsugiyartomo@gmail.com](mailto:fsugiyartomo@gmail.com), [2i.aknuranda@ub.ac.id](mailto:i.aknuranda@ub.ac.id), [3kariyoto@ub.ac.id](mailto:kariyoto@ub.ac.id)

Abstrak

Masjid Ibnu Sina adalah salah satu masjid di Kota Malang yang memiliki banyak kegiatan, diantaranya yaitu pengelolaan keuangan masjid. Pengelolaan keuangan masjid dibagi menjadi beberapa dompet salah satunya adalah dompet *fuqara wa masakin* yang berfokus pada pemberdayaan fakir miskin dan kehidupan sesama rumah tangga muslim. Jenis dompet lainnya adalah dompet pembangunan yang berfokus pada pengadaan sarana prasarana masjid. Kegiatan ini merupakan bentuk transparansi dalam mengelola uang jamaah. Seiring berjalannya waktu, terdapat masalah pada proses pengelolaan keuangan dompet yaitu pencatatan keuangan dan data keuangan yang rawan hilang karena masih menggunakan media cetak. Berdasarkan permasalahan tersebut, proyek ini bertujuan untuk membangun sistem informasi keuangan yang dapat membantu dalam menyederhanakan proses pengelolaan keuangan pada dompet masjid. Dalam pembuatan sistem, kerangka kerja yang digunakan adalah *laravel* dengan tujuan memudahkan pengembangan untuk menerapkan pendekatan berorientasi objek. Metode pengembangan sistem ini menggunakan pendekatan model iteratif. Kemudian sistem diuji menggunakan pengujian validasi dan pengujian *usability*. Pengujian validasi memberikan hasil valid dan pengujian *usability* menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah sistem informasi keuangan yang dapat membantu dan mengelola keuangan masjid.

Kata kunci: *sistem informasi keuangan, laravel, masjid, iteratif.*

Abstract

Ibnu Sina Mosque is one of the mosques in Malang City which has many activities, including the management of mosque finances. The financial management of the mosque is divided into several wallets, one of which is the fuqara wa masakin wallet which focuses on empowering the poor and the lives of fellow Muslim households. Another type of wallet is a development wallet that focuses on the provision of mosque infrastructure. This activity is a form of transparency in managing congregational money. Over time, there are problems in the wallet financial management process, namely financial records and financial data that are prone to loss because they still use printed media. Based on these problems, this project aims to build a financial information system that can help simplify the financial management process in mosque wallets. In making the system, the framework used is laravel with the aim of facilitating development to apply an object-oriented approach. This system development method uses an iterative model approach. Then the system is tested using validation testing and usability testing. Validation testing provides valid results and usability testing shows that the system is easy to use. The results of this study are expected to provide a financial information system that can help and manage mosque finances.

Keywords: *financial information system, laravel, mosque, iterative.*

1. PENDAHULUAN

Masjid merupakan bangunan dan juga menjadi tempat ibadah bagi umat muslim dalam menjalankan ibadah shalat. Namun kegiatan yang dilaksanakan di masjid tidak hanya sekedar ibadah saja namun berbagai macam, mulai dari kajian islami, dakwah, kegiatan sosial, dan berbagai macam kegiatan lainnya (Syafe'i, 2013). Dalam penerapan kegiatan tersebut diperlukan adanya sebuah sistem keuangan yang bertujuan untuk mengelola alur keuangan dari kegiatan yang dilaksanakan.

Manajemen keuangan sangat dibutuhkan bagi setiap organisasi guna menghubungkan setiap aktivitas organisasi dengan usaha mendapatkan dana dan mengalokasikan dana secara efisien (Keown, et al., 2006). Tujuan dari adanya manajemen keuangan yang dimiliki oleh organisasi adalah dapat merencanakan, memperoleh, dan menggunakan dana yang ada untuk mencapai visi, misi, dan tujuan yang dimiliki oleh organisasi (Irawati, 2006). Sistem informasi keuangan yang diterapkan pada sebuah masjid umumnya tidak mengambil keuntungan dalam pengelolaan manajemen keuangan didalamnya, dikarenakan uang yang didapatkan akan disalurkan kembali kepada jama'ah dalam bentuk layanan dan fasilitas masjid dalam menunjang kegiatan peribadatan dan kegiatan masjid lainnya.

Manajemen keuangan Masjid Ibnu Sina memiliki 3 tempat penyimpanan keuangan, masing-masing untuk (1) biaya operasional, (2) pembangunan, dan (3) *fugara wa masakin* (santunan fakir dan miskin). Setiap tempat penyimpanan dikelola oleh orang yang berbeda. Kegiatan manajemen keuangan beserta laporannya dikelola dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel*. Laporan keuangan kemudian dibuat dan dikelompokkan menjadi laporan mingguan hingga tahunan. Pihak takmir masjid mengungkapkan memerlukan adanya sebuah sistem informasi sebagai media yang mampu untuk mengelola keuangan masjid. Hasil pengelolaan keuangan masjid akan dibuat menjadi sebuah laporan keuangan untuk dipublikasikan kepada jamaah sebagai bentuk pertanggungjawaban penggunaan dana.

Berdasarkan latar belakang tersebut, sistem ini diharapkan dapat membantu Masjid Ibnu Sina dalam mengelola keuangan dan alur pendanaan. Namun dalam mengembangkan sistem informasi diperlukan beberapa aspek seperti adanya data dan informasi untuk diolah, serta keluaran (*output*) yang dapat menjadi solusi dari latar belakang masalah yang ada (Nugroho, et al., 2017). Keluaran (*output*) yang dimaksud dapat berupa dokumen atau lainnya.

Iterative development merupakan salah satu set metode untuk pengembangan perangkat lunak (*Software Development Life Cycle*). Dalam pendekatannya siklus ini menggunakan metode perulangan, pengembangan diorganisasikan ke dalam suatu rangkaian kerja sebuah iterasi yang nantinya setiap iterasi tersebut memiliki satuan waktu dalam penerapan implementasinya. Setiap pengerjaan atau eksekusi dari sebuah proyek memiliki iterasi yang dibagi menjadi beberapa bagian untuk menguji tahapan-tahapan yang sudah ditentukan sebelumnya dalam satuan waktu yang ditentukan. Kegunaan siklus yang iteratif adalah menguji dan menyempurnakan sistem dari kebutuhan sistem dari awal agar dapat menelusuri kebutuhan tambahan dan kebutuhan lainnya yang memungkinkan ditambahkan atau memberikan dorongan untuk memberikan kebutuhan sistem yang lebih baik dari awal seiring dengan kebutuhan lainnya. Pengembangan secara iteratif memberikan kematangan suatu siklus pengembangan sistem untuk bisa berkembang secara berkala di tiap iterasi parsial dalam kurun waktu suatu proyek pengerjaan (Mohammed & Govardhan, 2010).

Pengembangan sistem informasi keuangan dalam pengerjaan tugas akhir ini menggunakan model proses yang sesuai dengan *SDLC* dan dengan pendekatan iteratif. Pendekatan ini dipilih terkait fleksibilitasnya untuk memahami persyaratan pengguna secara bertahap dan menerima perubahan persyaratan dari pengguna dengan tetap menghasilkan produk secara iteratif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Manajemen keuangan berkaitan dengan pengelolaan keuangan itu sendiri baik perseorangan maupun dari suatu lembaga atau organisasi itu sendiri untuk dapat menata dan mengatur segala sumber pemasukkan, pengeluaran, dan penggunaan dari keuangan demi menunjang segala macam tujuan dan kemajuan sebuah organisasi ataupun individu (Herispon, 2018).

Manajemen keuangan memiliki relevansi dan dapat memberikan suatu sistem dan pola yang akan diterapkan dan dipedomani dalam mengelola keuangan perusahaan, sementara uang merupakan objek yang dikelola dan dikendalikan di dalamnya (Herispon, 2018). Manajemen keuangan yang diterapkan pada masjid dibatasi oleh dompet yang dimiliki masjid yaitu bidang operasional, bidang pembangunan, dan bidang *fuqara wa masakin*. Penelitian ini dibatasi dalam lingkup pengembangan sistem informasi manajemen keuangannya, dalam dompet yang dimiliki masjid yaitu bidang *fuqara wa masakin* dan pembangunan masjid.

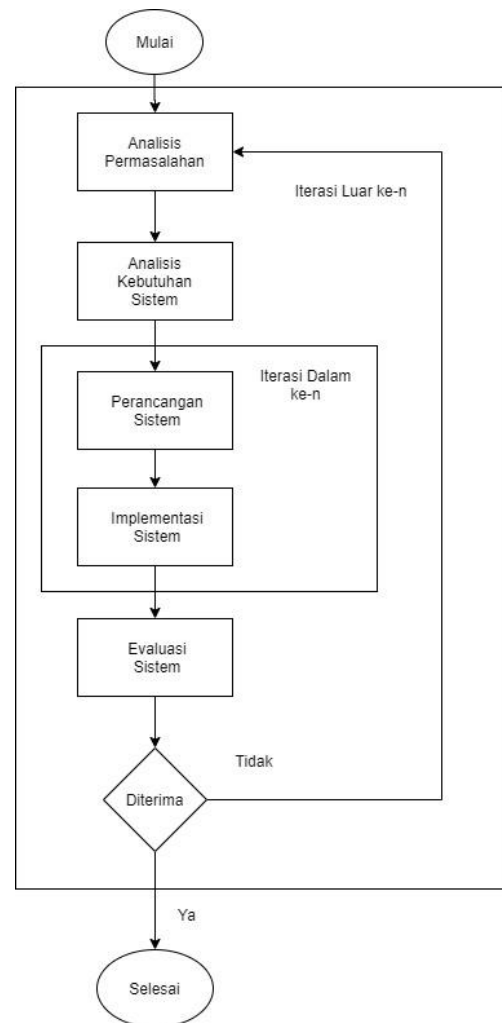
Fuqara wa masakin merupakan golongan dalam umat islam yang menggambarkan kondisi golongan yang berada dalam kondisi kekurangan dari segi finansial dalam mencukupi kehidupan sehari-hari dan kondisi lainnya dalam memenuhi kebutuhan hidup (Bonner, 2016). Pemberdayaan dalam membantu sesama dalam kehidupan rumah tangga muslim menjadi salah satu alasan utama Masjid Ibnu Sina dalam menjalankan fungsi sadaqah untuk membantu sesama antar umat muslim.

Pembangunan masjid merupakan salah satu agenda yang diadakan oleh pihak takmir Masjid Ibnu Sina dalam pengadaan dan memberikan fasilitas serta sarana prasarana yang memadai untuk melaksanakan kegiatan peribadatan dan kegiatan masjid.

3. METODOLOGI PENGEMBANGAN SISTEM

Metode yang dilakukan dimulai dari analisis permasalahan, analisis persyaratan sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan evaluasi sistem. Iterasi tertentu

dijalankan secara berkala selama kebutuhan sistem belum terpenuhi. Setiap proses iterasi disesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna sesuai dengan kebutuhan pemangku kepentingan. Alur metodologi pengembangan sistem dapat dilihat pada Gambar 3.1. dibawah.



Gambar 3.1 Diagram Alur Pengembangan Sistem

Tahap pertama yaitu identifikasi masalah yang dilakukan dengan wawancara kepada pihak takmir masjid terkait untuk mendapatkan masalah yang ada. Setelah mendapatkan masalah yang diberikan, tahapan selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan sistem menggunakan metode iteratif. Metode iteratif merupakan salah satu metode dalam suatu siklus pengembangan perangkat lunak (*system development life cycle*) dimana bentuk implementasi dari metode ini adalah membagi beberapa serangkaian kerja ke dalam beberapa segmen dalam suatu satuan waktu, dimana

masing-masing segmen tersebut memiliki capaian yang harus di selesaikan dengan kebutuhannya masing-masing. Siklus metode ini dilakukan secara berulang-ulang melalui beberapa iterasi dengan umpan balik di tiap segmennya sebagai bentuk penyempurnaan untuk sistem agar memiliki kebutuhan sistem secara utuh bertahap dari waktu-ke waktu (Larman, 2004).

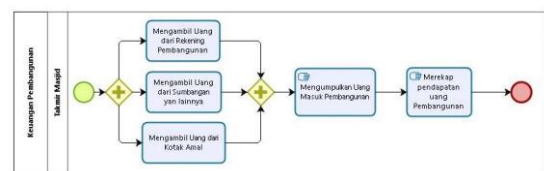
Pada iterasi pertama dilakukan analisis kebutuhan sistem yang merupakan langkah pertama untuk memahami dan menyelesaikan masalah serta mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya. Masalah yang telah teridentifikasi selanjutnya akan menjadi bahan untuk rancangan dari sistem yang dibuat sebagai bentuk penyelesaian dari masalah yang dijabarkan. Perancangan sistem meliputi desain solusi berbentuk *UML (unified model language)* yang terdiri dari *use case diagram, sequence diagram, class diagram* yang nantinya akan dijadikan pedoman untuk implementasi sistem yang dapat digunakan. Implementasi sistem dilakukan untuk mengeksekusi hasil rancangan yang telah dirancang sebelumnya dalam bentuk *code program* berbasis situs web untuk solusi penelitian yang diberikan peneliti. Sistem yang telah di implementasi kemudian akan melalui tahap evaluasi untuk mengetahui kesesuaian sistem yang dibuat dengan kebutuhan pengguna. Pengujian sistem dilakukan dengan menerapkan pengujian black-box dan pengujian *usability* untuk memastikan apakah spesifikasi terkait kebutuhan akan sistem yang dibuat dapat menyelesaikan permasalahan dan sesuai dengan kebutuhan akan sistem itu sendiri dan diterima oleh pemangku kepentingan.

4. HASIL PENELITIAN

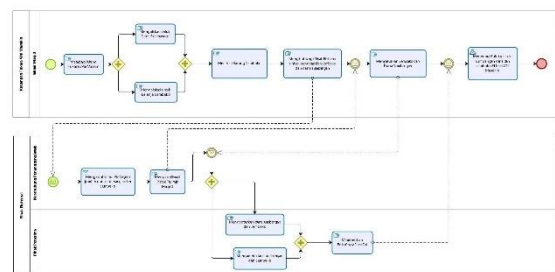
Hasil analisis permasalahan yang dilakukan kepada pihak takmir masjid menghasilkan beberapa permasalahan pada proses uang masuk dan proses penggunaan keuangan masjid dari pemodelan bisnis saat ini (*As-Is*) yang ditunjukkan Gambar 4.1 untuk contoh proses bisnis uang masuk dompet pembangunan dan Gambar 4.2 untuk contoh proses bisnis penggunaan keuangan dompet pembangunan setelah menemukan permasalahan pada proses

bisnis yang berlaku saat ini, maka penulis memberikan solusi penyelesaian menggunakan sistem. Pemodelan proses bisnis usulan (*To-Be*) yang ditunjukkan pada Gambar 4.3 dan Gambar 4.4.

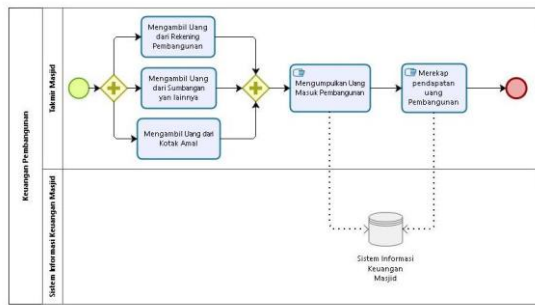
Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi maka dilakukan identifikasi pengguna untuk mengetahui subjek yang akan menggunakan sistem. Hasil identifikasi masalah dan identifikasi pengguna akan menjadi pedoman dalam membuat identifikasi fitur yang akan dibuat untuk sistem. Hasil identifikasi fitur selanjutnya akan diubah menjadi persyaratan fungsional. Hasil identifikasi fitur dapat dilihat pada Tabel 4.1. Berdasarkan identifikasi fitur dan persyaratan fungsional yang telah dibuat sebelumnya, maka dapat dilakukan pemodelan *use case* yang dapat dilihat pada Gambar 4.5 untuk iterasi yang pertama dan 4.6. untuk iterasi yang kedua. Setiap *use case* menjabarkan lebih detail pada tahap spesifikasi *use case* yang berisi *brief description, actor, pre-condition, post-condition, basic flow, alternative flow dan sub flow*. Tabel 4.2 meruapakana salah satu contoh spesifikasi *use case* yang telah dibuat.



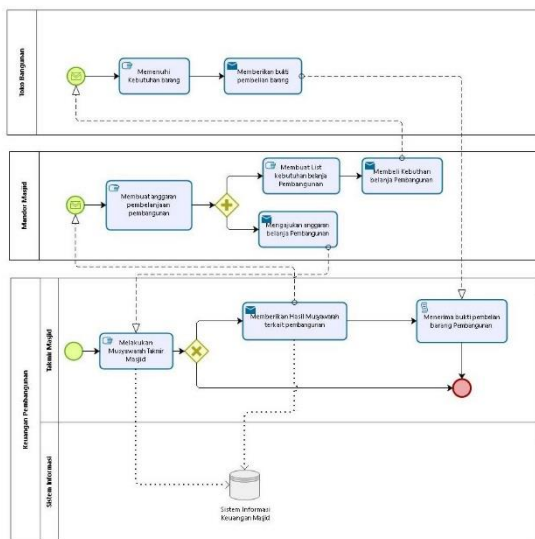
Gambar 4.1 Proses Bisnis (*As-Is*) Uang Masuk



Gambar 4.2 Proses Bisnis (*As-Is*) Penggunaan Keuangan



Gambar 4.3 Proses Bisnis (To-Be) Uang Masuk

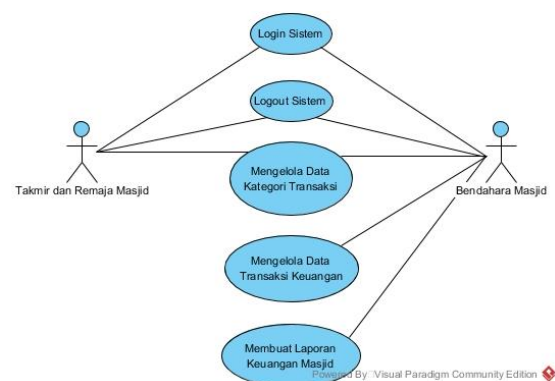


Gambar 4.4 Proses Bisnis (To-Be) Penggunaan Keuangan

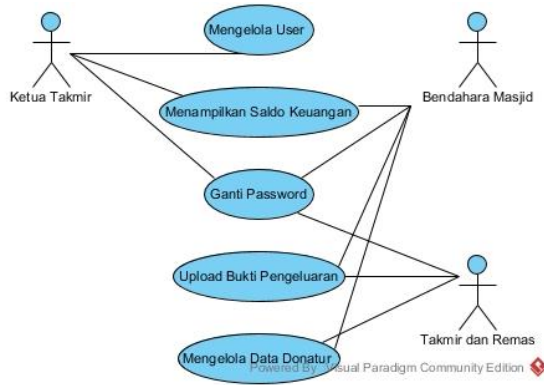
Tabel 4.1. Tabel Identifikasi Fitur

Kode Fitur	Nama Fitur	Deskripsi
AIF-SIMK-01	Fitur Login	Sistem harus mampu mengenali identitas pengguna yang telah terdaftar ketika pengguna tersebut mengakses sistem
AIF-SIMK-02	Fitur Logout	Sistem harus mampu mengakhiri akses penggunaan ketika pengguna memilih untuk berhenti

AIF-SIMK-03	Mengelola Data Kategori Transaksi	menggunakan dan keluar dari sistem Sistem harus mampu mengidentifikasi pemasukan dan pengeluaran sesuai dengan kategori transaksi yang dimasukkan oleh pengguna.
AIF-SIMK-04	Mengelola Data Transaksi Keuangan	Sistem harus mampu untuk mencatat, mengubah, menghapus, dan mencari hasil pemasukan dan/atau pengeluaran keuangan masjid yang yang dimasukkan oleh pengguna.
AIF-SIMK-05	Mengelola Data Laporan Keuangan	Sistem mampu memberikan dan menampilkan laporan keuangan yang terjadi pada keuangan masjid sesuai dengan data yang dimasukkan oleh pengguna.



Gambar 4.5 Use Case Diagram Iterasi Pertama



Gambar 4.6 Use Case Diagram Iterasi Kedua

Tabel 4.1 Use Case Specification

Use Case Code	UC-SIMK-04
Brief Condition	Use case mengelola data transaksi menjelaskan peran aktor dalam membuat, mengubah, menghapus, dan mencari transaksi yang akan digunakan sebagai data dalam mengelola pemasukan dan pengeluaran dari dompet masjid
Aktor	Bendahara Masjid
Pre-Condition	<ul style="list-style-type: none"> - Aktor terhubung dengan sistem - Aktor berhasil masuk ke sistem <p>Sistem terhubung dengan internet</p>
Post-Condition	Sistem berhasil memasukkan, menghapus, dan mengubah transaksi yang dibuat oleh aktor.
Basic Flow	<p>{use case dimulai}</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Use case dimulai pada saat aktor memilih fitur transaksi {sistem menampilkan tampilan layanan fitur} 2. Aktor memilih fungsi untuk tambah transaksi {sistem menampilkan formulir tambah transaksi} {isi data} 3. Aktor mengisi data transaksi {sistem menyimpan data transaksi keuangan} {sistem menampilkan

data transaksi yang dimasukkan aktor}

4. Use case selesai
{use case selesai}

Alternative Flow

A1. Aktor tidak mengisi input data transaksi

Pada {sistem menampilkan formulir tambah transaksi} apabila aktor tidak mengisi isian pada formulir data transaksi namun memilih untuk meneruskan untuk menyimpan data tersebut, maka sistem akan menampilkan peringatan bahwa isian formulir data transaksi harus diisi dengan sebuah data transaksi.

Sub-Flow

S1. Mengubah transaksi keuangan masjid

Subflow digunakan untuk mengubah data transaksi keuangan masjid

{sistem menampilkan data yang dimasukkan aktor}

1. Aktor memilih fungsi untuk ubah data pada kolom transaksi keuangan masjid yang ingin diubah
{sistem menampilkan formulir data transaksi yang ingin diubah}
{ubah data}

2. Aktor mengubah data transaksi yang dipilih
{sistem menyimpan data transaksi}
{sistem menampilkan data transaksi yang diubah}

3. Use case selesai

S2. Menghapus transaksi keuangan masjid

Subflow ini digunakan untuk menghapus transaksi keuangan masjid

{sistem menampilkan data yang dimasukkan aktor}

1. Aktor memilih fungsi untuk menghapus data pada kolom transaksi

keuangan masjid yang ingin dihapus
{sistem menghapus data transaksi yang dihapus}
{sistem menampilkan notifikasi bahwa data transaksi telah dihapus}

2. Use case selesai

S3. Mencari transaksi keuangan masjid

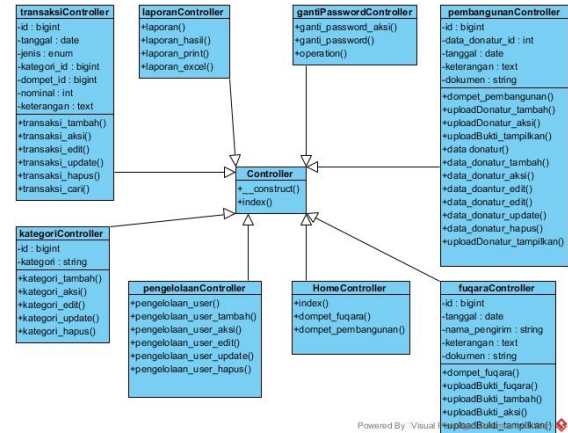
Subflow ini digunakan untuk mencari transaksi keuangan masjid

{sistem menampilkan data yang dimasukkan aktor}

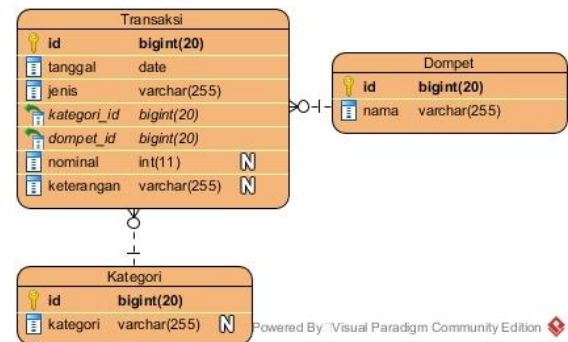
1. Aktor memilih layanan untuk mencari transaksi keuangan masjid
{sistem menampilkan layanan}
{isi data}
2. Aktor mencari transaksi keuangan masjid berdasarkan parameter data transaksi yang tersedia
{sistem menampilkan data yang dicari}

Use case selesai

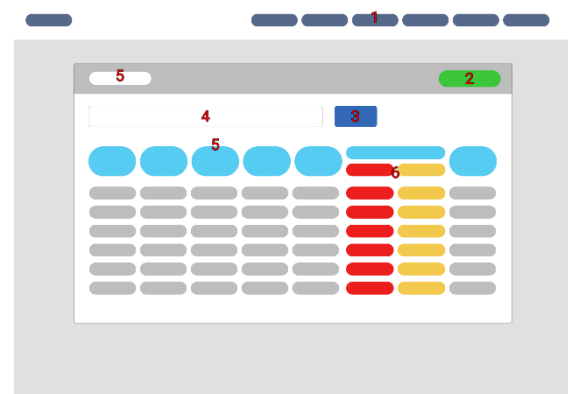
Implementasi fungsi yang merupakan hasil dari fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem.



Gambar 4.7 Class Diagram Controller



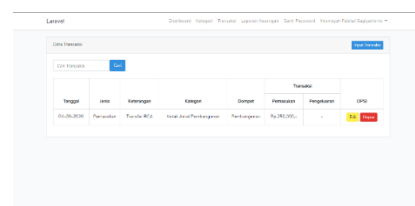
Gambar 4.8 Pemodelan Data Model



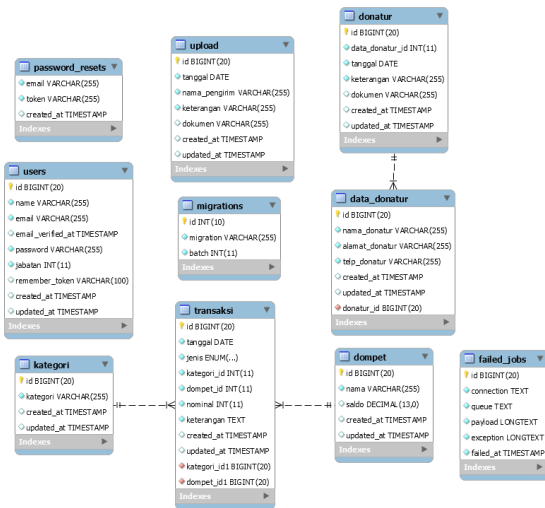
Gambar 4.9 Perancangan Antarmuka Pengguna

Hasil pemodelan *use case* kemudian dimodelkan kedalam *class diagram* untuk menggambarkan struktur objek dalam sebuah sistem yang ditunjukkan pada Gambar 4.7, pemodelan data untuk menggambarkan relasi antara rancangan struktur basis data dan saling berelasi ditunjukkan pada Gambar 4.8, dan perancangan antarmuka pengguna sebagai panduan dalam melakukan implementasi dalam bentuk kode pada suatu halaman ditunjukkan pada Gambar 4.9.

Implementasi sistem dilakukan berdasarkan perancangan yang telah dibuat sebelumnya menghasilkan desain antarmuka sebagai bentuk tampilan sistem yang ditunjukkan pada Gambar 4.10, implementasi basis data yang menggambarkan relasi antar data didalam sistem yang ditunjukkan pada Gambar 4.11, dan



Gambar 4.10 Implementasi Antarmuka Pengguna



Gambar 4.11 Implementasi Basis Data

Tahap akhir dari penelitian ini adalah evaluasi sistem yang dilakukan dengan pengujian validasi untuk memastikan bahwa fungsi yang terdapat pada sistem dapat berjalan. Tabel 4.3 merupakan salah satu contoh hasil pengujian validasi. Pegujian yang kedua menggunakan *usability testing* untuk memastikan bahwa pengguna dapat mempelajari dan menggunakan sistem yang telah dibuat. Tabel 4.4 merupakan contoh pengujian *usability* aspek *effectiveness*, Tabel 4.5 merupakan contoh pengujian *usability* aspek *efficiency*, Tabel 4.6 merupakan contoh pengujian *usability* aspek *satisfaction* menggunakan kuesioner *SUS*.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian *Effectiveness*

N	Tingkat Keberhasilan										Ju
	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1
										0	1
P	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1											
P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2											
T	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	21
o											
t											
al											

Tabel 4.3 Hasil Pengujian *Efficiency*

Partisipan	Kode Tugas	Tingkat Keberhasila n	Waktu
P1	TST-	1	22

		SIMK-001		
P2	TST-SIMK-001	1	25	
P1	TST-SIMK-002	1	30	
P2	TST-SIMK-002	1	28	
P1	TST-SIMK-003	0	28	
P2	TST-SIMK-003	1	21	
P1	TST-SIMK-004	1	14	
P2	TST-SIMK-004	1	13	
P1	TST-SIMK-005	1	117	
P2	TST-SIMK-005	1	109	
P1	TST-SIMK-006	1	39	
P2	TST-SIMK-006	1	35	
P1	TST-SIMK-007	1	3	
P2	TST-SIMK-007	1	5	
P1	TST-SIMK-008	1	29	
P2	TST-SIMK-008	1	33	
P1	TST-SIMK-009	1	8	
P2	TST-SIMK-009	1	10	
P1	TST-	1	5	

	SIMK-010		
P2	TST-SIMK-010	1	5
P1	TST-SIMK-011	1	15
P2	TST-SIMK-011	1	12

Tabel 4.4 Hasil Kuesioner SUS

No	Skor hasil Hitung										Jumlah Responden	Nilai ((ΣT/ΣResponen) x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
P1	5	2	4	2	4	2	4	2	4	4	2	75
P2	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	91

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Masjid Ibnu Sina Malang, maka didapatkan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat 2 model proses bisnis saat ini (*As-Is*) dan proses bisnis usulan (*To-Be*) yang dimodelkan dari masing-masing dompet, identifikasi pemangku kepentingan yang akan menggunakan sistem, masalah yang dihadapi beserta solusi yang ditawarkan peneliti, dan identifikasi pengguna berdasarkan analisis persyaratan. Selanjutnya, penelitian terbagi menjadi 2 iterasi besar. Iterasi pertama menghasilkan 5 identifikasi fitur dan 25 daftar persyaratan sistem, sedangkan iterasi kedua memiliki 5 identifikasi fitur dan 18 daftar persyaratan sistem. Pada pemodelan *use case* iterasi pertama dihasilkan 5 *use case*, diantaranya adalah mengelola data kategori, mengelola data transaksi, dan membuat laporan

keuangan. Pada pemodelan *use case* iterasi kedua dihasilkan 5 *use case* diantaranya pengelolaan user, fitur ganti *password*, fitur menampilkan saldo keuangan.

2. Pada tahap perancangan sistem yang dilakukan dari analisis persyaratan yang dilakukan sebelumnya didapatkan hasil rancangan sistem sebagai struktur awal sistem. Penerapan perancangan untuk diimplementasikan menggunakan pola *Model-View-Controller (MVC)* serta membentuk entitas dan struktur dalam bentuk kelas-kelas. Perancangan juga menghasilkan *sequence diagram* yang menjelaskan interaksi antar objek dengan sistem, *class diagram* menghasilkan struktur sistem yang terdiri dari 8 *class controller* dan 7 *class model*. Perancangan juga menggambarkan relasi antar entitas dalam basis data serta rancangan antarmuka pengguna.
3. Hasil implementasi yang dilakukan menghasilkan sebuah sistem informasi keuangan berbasis web menggunakan *laravel*. *Laravel* mendukung pengembangan sistem dengan menggunakan beberapa bahasa pemrograman seperti *PHP* sebagai dasar dalam pengembangan sistem informasi. Lalu terdapat bahasa pemrograman lain seperti *CSS*, *JavaScript*, dan *library* lainnya yang digunakan dalam membangun sistem informasi keuangan ini. Implementasi juga menghasilkan beberapa implementasi lainnya seperti implementasi basis data dan implementasi antarmuka pengguna.
4. Hasil evaluasi pada seluruh fungsi sistem dinyatakan valid menggunakan pengujian validasi. Kemudian, hasil pengujian *usability* pada seluruh iterasi masuk ke dalam kriteria dapat diterima oleh Masjid Ibnu Sina.

5.2. Saran

Saran yang didapat dari penelitian pengembangan sistem informasi keuangan di Masjid Ibnu Sina untuk pengembangan tahap lanjutannya adalah sebagai berikut:

1. Integrasi dengan modul-modul fungsi Masjid Ibnu Sina yang telah di kembangkan sebelumnya.
2. Evaluasi dan perbaikan antarmuka pengguna sistem informasi keuangan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bonner, M., 2016. Poverty and Economics in the Qur'an. *The MIT Press*, Volume 35, p. 12.
- Herison, S. M., 2018. *Manajemen Keuangan*. Pekanbaru: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi.
- Irawati, S., 2006. *Manajemen Keuangan*. s.l.:PUSTAKA.
- Keown, A. J., Martin, J. D., Petty, J. W. & David F. Scott, J., 2006. *Foundations of Finance: The Logic and Practice of Financial Management*. 5th ed. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Larman, C., 2004. *Applying UML and Patterns: Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development*. s.l.:Addison Wesley Professional.
- Munassar, N. M. A. & Govardhan, A., 2010. A Comparison Between Five Models Of Software Engineering. *International Journal of Computer Science Issues*, Volume 7, No.5, p. 4.
- Nugroho, S., Waluyo, S. H., & Hakim, L., 2017. Comparative Analysis of Software Development Methods between Parallel, V-Shaped and Iterative. *Internal Journal of Computer Application*, Volume 169, No.11, p. 1.
- Sommerville, I., 2016. *Software Engineering*. Pearson Education.
- Syafe'i, M., 2013. Masjid dalam Perspektif Sejarah dan Hukum Islam. *Repository UPI*, pp. 1-10.