

Perancangan Aplikasi Manajemen Keuangan Dan Penerimaan Zakat Pada Masjid Agung Pangkep Berbasis Web

Muh. Syahlan, Imran Djafar, Mushaddiq Al Rasyd, Renaldi Putra Adiatma, Samsu Alam
Universitas Dipa Makassar

Jalan Perintis Kemerdekaan KM.9, Tamalanrea, Sulawesi Selatan, 90245, telp: (0411) 587194
sahlan@dipanegara.ac.id¹, imran.djafar@dipanegara.ac.id², mushaddiqalrasyidd31@gmail.com³,
renaldiditama001@gmail.com⁴, alam@dipanegara.ac.id⁵

Abstrak

Perancangan aplikasi manajemen keuangan dan penerimaan zakat berbasis web ini adalah sebuah aplikasi untuk mengelola dana masjid khususnya masjid agung Pangkep. Aplikasi manajemen keuangan dan penerimaan zakat ini dibuat berdasarkan masalah yang dihadapi pada masjid agung Pangkep, dimana sistem pengelolaan kas masjid dan penerimaan zakat yang belum maksimal dan kurangnya transparansi informasi data kas dan zakat kepada masyarakat khususnya jamaah masjid agung Pangkep. Tujuan dibuatkan aplikasi ini yakni untuk mempermudah pengurus masjid dalam mengelola pemasukan kas dan pengeluaran kas masjid dan panitia zakat dalam mengelola penerimaan zakat fitrah dan mal serta memberikan informasi terbaru kepada masyarakat melalui web. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Codeigniter 4, Javascript dan basis data MySQL. Desainnya dibangun menggunakan HTML dan CSS dengan framework Bootstrap 4. Hasil yang diharapkan dari pembuatan aplikasi ini adalah agar data yang dikelola dulu secara manual dapat dikomputerisasi dan dapat digunakan oleh pengurus masjid dan panitia zakat dalam memanejemen dana secara cepat, tepat dan akurat serta dapat memberikan kepercayaan informasi keuangan masjid dan zakat kepada masyarakat khususnya jamaah masjid agung Pangkep.

Kata kunci: Aplikasi, manajemen keuangan, penerimaan zakat, masjid agung Pangkep

Abstract

The design of this web-based financial management and zakat receipt application is an application for managing mosque funds, especially the Pangkep Grand Mosque. This application for financial management and zakat receipts was made based on the problems faced at the Pangkep Grand Mosque, where the mosque's cash management system and zakat receipts were not maximized and the lack of transparency of cash and zakat data information to the public, especially the Pangkep Grand Mosque congregation. The purpose of this application is to make it easier for mosque administrators to manage cash income and cash expenditures for mosques and the zakat committee in managing zakat fitrah and mall receipts and provide the latest information to the public via the web. This application is made using the PHP programming language with the Codeigniter 4 framework, Javascript and MySQL database. The design is built using HTML and CSS with the Bootstrap 4 framework. The expected result of making this application is that the data that was managed manually first can be computerized and can be used by mosque administrators and zakat committees in managing funds quickly, precisely and accurately and can provide trust mosque financial information and zakat to the public, especially the congregation of the Pangkep Grand Mosque.

Keywords: Application, financial management, zakat receipts, Pangkep great mosque

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia teknologi informasi sekarang ini sangat berkembang pesat di berbagai bidang, khususnya perkembangan yang mempermudah manusia untuk mengelola data. Berkembangnya sebuah teknologi informasi tidak hanya terdapat pada suatu perusahaan atau instansi yang mengurus bisnis, tetapi harus juga memperhatikan perkembangan pengelolaan data yang terdapat pada tempat-tempat ibadah seperti masjid.

Masjid merupakan tempat beribadah umat muslim, tidak hanya itu masjid juga berperan sebagai tempat untuk menyiarkan ajaran agama islam. Masjid berperan sebagai pusat kegiatan masyarakat diantaranya pembinaan, pendidikan, pembelajaran, dan pemberdayaan umat.

Masjid Agung adalah salah satu masjid bersejarah yang dibangun pada tahun 1952 di kabupaten Pangkep dan telah direnovasi lalu diresmikan langsung oleh presiden Soeharto pada tahun 1995. Masjid Agung sendiri mempunyai manajemen data keuangan yang dikelola oleh pengurus masjid dan penerimaan zakat yang dikelola oleh panitia zakat, namun dalam melakukan pengelolaannya pengurus dan panitia masih menggunakan sistem pencatatan dan perhitungan yang bersifat manual serta sistem pelaporan keuangan masjid dan penerimaan zakat yang masih dibuatkan buku dimana untuk pelaporan keuangan terdapat dua laporan yaitu kas perahad dan kas perbulan dan untuk pelaporan zakat sendiri laporannya dibuat berdasarkan kumpulan data selama setahun untuk zakat fitrah dan mal. sehingga kegiatan manajemen keuangan dan penerimaan zakat masjid belum tertata dengan baik, menjadikan pengurus serta panitia zakat masjid kesulitan dalam mengolah data keuangan dan zakat serta belum maksimalnya transparansi kepada umat muslim.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka dibuat sebuah Aplikasi Manajemen Keuangan Dan Penerimaan Zakat Pada Masjid Agung Pangkep Berbasis Web yang berfungsi memudahkan pengurus masjid dan panitia zakat dalam mengolah data dan memberikan informasi kepada masyarakat dengan cepat, tepat dan akurat.

2. Metode Penelitian

Dalam rangka keberhasilan penelitian, maka digunakan dua jenis metode penelitian untuk pengumpulan data yaitu :

1. Penelitian pustaka
Penelitian dilakukan melalui buku-buku pustaka dan internet yang dapat memberikan teori-teori mengenai sistem yang diteliti, kemudian mencocokkan dengan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi dalam usaha penyelesaian masalah.
2. Penelitian lapangan
Penelitian yang dilakukan dengan mengunjungi langsung lokasi penelitian. Di tempat penelitian tersebut penulis melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian dan melakukan

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah salah satu hal yang penting dilakukan dalam memperoleh data yang diinginkan. Data yang dikumpulkan tersebut akan menjadi sebuah basis data. Dengan adanya data yang diambil tersebut, akan sangat membantu sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan sistem informasi. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

1. Teknik Wawancara
Teknik ini merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai staf perparkiran di beberapa tempat di makassar
2. Teknik Observasi
Teknik ini merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan melihat langsung kegiatan atau proses yang terjadi dalam penyebaran informasi kajian di makassar

2.2 Alat dan Bahan Penelitian

1. Alat Penelitian:
 - a. Hardware
 1. 1 unit Notebook
 2. Processor AMD Athlon (tm) X2 Dual-Core QL-64(2 CPUs), ~2.1GHz
 3. Memory RAM DDR 2 GigaByte
 4. Harddisk 250 GB
 - b. Software
 1. Windows 10.
 2. Microsoft Office 2013.
 3. Pemrograman PHP dan MySql.
 4. Xampp
 5. SublimeText

2.3 Metode Pengujian Sistem

Untuk menguji program aplikasi yang dirancang, penulis menggunakan metode pengujian *Blackbox*. *Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan cek fungsional perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.[1] Pada metode ini data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak, kemudian keluaran perangkat lunak dicek apakah sesuai dengan yang diharapkan.

2.4 Tinjauan Pustaka

2.4.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah kumpulan/grup dari subsistem/bagian/komponen apapun, baik fisik ataupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu[2]. Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa sistem bisa diartikan sebagai sekumpulan sub sistem, komponen yang saling bekerja sama dengan tujuan yang sama untuk menghasilkan output yang sudah ditentukan sebelumnya". Selain itu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu".

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kumpulan komponen dari subsistem yang saling bekerja sama dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan untuk menghasilkan output dalam mencapai tujuan tertentu.

2.4.2 Konsep Dasar Manajemen

Menurut Afandi Manajemen adalah bekerja dengan orang-orang untuk mencapai tujuan organisasi dengan pelaksanaan fungsi perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penyusunan personalia atau kepegawaian (*staffing*), pengarahan dan kepemimpinan (*leading*), dan pengawasan (*controlling*).[3]

Manajemen merupakan suatu proses khas, yang terdiri dari tindakan perencanaan, pengorganisasian, pergerakan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber daya lainnya.

2.4.3 PHP: *Hypertext Preprocessor*

PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis website. Sebagai sebuah aplikasi, website tersebut hendaknya memiliki sifat dinamis dan interaktif. Memiliki sifat dinamis artinya, website tersebut bisa berubah tampilan kontennya sesuai kondisi tertentu (misalnya, menampilkan produk yang berbeda-beda untuk setiap pengunjung). Interaktif artinya, website tersebut dapat memberi feedback bagi user (misalnya, menampilkan hasil pencarian produk).[4]

2.4.4 MySQL

MySQL pada dasarnya adalah software berbasis command prompt (shell/console). Pada dasarnya perintah-perintah SQL terbagi menjadi dua kelompok yaitu DLL (*Data Definition Language*) adalah yang digunakan untuk mendefinisikan data. Sedangkan DML (*Data Manipulation Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk memanipulasi atau memodifikasi data.[5]

MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Itulah sebabnya istilah seperti tabel, baris, dan kolom digunakan pada MySQL. Pada MySQL, sebuah *database* mengandung satu atau sejumlah tabel.

2.4.5 Konsep *Unified Modeling Language*

Unified modeling Language (UML) atau Bahasa Pemodelan Terpadu adalah sebuah perkakas untuk membantu pengembang sistem mengetahui visi untuk sebuah sistem dan mengkomunikasikan visi tersebut ke orang-orang yang berhubungan dengan sistem dengan sekumpulan simbol diagram[6].

Berikut ini adalah diagram-diagram yang termasuk dalam UML.

1. *Use Case Diagram*

Use case adalah gambaran umum sistem dari sudut pandang pengguna sistem. Tujuan dari *use case* adalah untuk menggambarkan apa yang dapat dilakukan oleh sistem. *Use case* dibentuk dari skenario tentang kegunaan sistem yang dinotasikan dengan gambar oval. Setiap skenario menjelaskan alur kegiatan yang diinisialisasi oleh pengguna sistem yang disebut dengan aktor. Sebuah aktor dapat menggambarkan orang, sistem atau entitas eksternal yang secara khusus membangkitkan sistem dengan input atau masukan kejadian-kejadian, atau menerima sesuatu dari sistem.

2. Relationship

Relasi (*relationship*) digambarkan sebagai bentuk garis antara dua simbol dalam *use case* diagram. Relasi antara *actor* dan *use case* disebut juga dengan asosiasi (*association*). Asosiasi ini digunakan untuk menggambarkan bagaimana hubungan antara keduanya. Relasi-relasi yang terjadi pada *use case* diagram bisa antara *actor* dengan *use case* atau *use case* dengan *use case*.

3. Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas-aktivitas yang mendukung penggambaran tindakan sistem baik yang bersifat kondisional maupun paralel. Tindakan kondisional dilukiskan dengan cabang (*branch*) dan penyatuan (*merge*). Sebuah *branch* memiliki sebuah *transition* masuk atau yang disebut dengan *incoming transition* dan beberapa *transition* keluar atau yang disebut dengan *outgoing transition* dari *branch* yang berupa keputusan-keputusan. Hanya satu dari *outgoing transition* yang dapat diambil, maka keputusan-keputusan tersebut harus bersifat *mutually exclusive*.

4. Sequence Diagram

Diagram yang menggambarkan bagaimana obyek berinteraksi dengan obyek lainnya melalui pesan (*message*) yang disampaikan, disusun dalam urutan kejadian atau waktu dan secara khusus berasosiasi dengan *use case*.

5. Class Diagram

Class diagram merupakan bagian yang paling penting dalam analisa dan perancangan berorientasi obyek. Dalam UML diagram kelas digunakan untuk memodelkan static structure dari sistem informasi. Kelas merupakan himpunan dari obyek yang sejenis yang mempunyai atribut (*attribute*) dan perilaku (*behaviors/method*) yang sama.

2.4.6 Pengertian Zakat

Menurut Ahsin W. Alhafidz (2013:244): Zakat artinya keberkahan, kesuburan, kesucian dan kebaikan. Sementara itu menurut istilah, zakat mempunyai arti harta atau makanan pokok yang wajib dikeluarkan seseorang untuk orang-orang yang membutuhkan. Zakat memiliki makna keberkahan dan kebaikan, sehingga harta akan menjadi suci dan tumbuh subur. Setiap muslim yang mempunyai harta dan sudah mencapai nisab, wajib membayar zakat, termasuk didalamnya anak yang belum baligh dan orang yang tidak waras jika ia memiliki harta dan sudah mencapai nisab, walinya wajib mengeluarkan zakat. Demikian pula halnya orang yang meninggal dunia dan belum sempat membayarkan zakat, maka wajib atas ahli warisnya membayarkan zakat sebelum harta tersebut dibagi-bagikan.

Zakat merupakan ibadah yang diwajibkan kepada setiap muslim yang berkaitan dengan harta dengan syarat-syarat tertentu. Dasar hukum kewajiban mengeluarkan zakat adalah:

a. Al-Baqarah: 43

"Dan laksanakanlah salat, tunaikanlah zakat, dan rukuklah beserta orang yang rukuk". (QS. Al-Baqarah:43).

b. Ali 'Imran: 180

"Dan jangan sekali-kali orang-orang yang kikir dengan apa yang diberikan Allah kepada mereka dari karunia-Nya mengira bahwa (kikir) itu baik bagi mereka, padahal (kikir) itu buruk bagi mereka. Apa (harta) yang mereka kikirkan itu akan dikalungkan (di lehernya) pada hari Kiamat. Milik Allah-lah warisan (apa yang ada) di langit dan di bumi. Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan". (QS. Ali 'Imran:180).

Dengan dasar hukum tersebut zakat merupakan ibadah sosial yang wajib dilaksanakan oleh umat islam sesuai dengan syariat islam. Selain hukum zakat pada Al- Qur'an sebelumnya, terdapat juga dasar hukum pengelolaan zakat pada undang-undang negara Republik Indonesia, seperti dalam UU No. 23 Tahun 2011 tentang pengertian Pengelolaan Zakat, yaitu: "harta yang wajib dikeluarkan seorang muslim atau badan usaha untuk diberikan kepada yang berhak menerimanya sesuai dengan syariat islam".

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Sistem

Berdasarkan analisis yang dilakukan peeneliti pada perancangan aplikasi manajemen keuangan dan penerimaan zakat pada masjid agung Pangkep berbasis web ini, maka penulis membuat beberapa alur sistem admin pengurus masjid, admin panitia zakat, dan user umum yang akan dirancang sebagai berikut.

3.1.1. Admin Pengurus Masjid

1. Admin harus melukan login terlebih dahulu untuk mendapatkan akses ke menu yang di sediakan.

2. Admin dapat menggunakan menu data donatur, aktivitas program, transaksi, kwitansi, laporan keuangan.
3. Admin dapat melakukan penambahan, edit, hapus dan pencarian data.
4. Admin dapat melihat diagram, laporan per ahad dan perbulan serta dapat melakukan pencetakan dokumen.

3.1.2. Admin Panitia Zakat

1. Admin harus melukan login terlebih dahulu untuk mendapatkan akses ke menu yang di sediakan.
2. Admin dapat menggunakan menu data beras, pembayaran zakat fitrah, pembayaran zakat mal, rekap zakat, dan laporan zakat.
3. Admin dapat melakukan penambahan, edit, hapus dan pencarian data.
4. Admin dapat melihat laporan zakat fitrah dan mal pertahun dan melakukan pencetakan dokumen.

3.1.3. User Umum

1. User dapat menggunakan menu beranda, aktivitas program, laporan, keuangan, zakat dan kontak kami.
2. User hanya dapat melihat data yang di tampilkan.
3. Untuk menu login hanya digunakan admin pengurus masjid dan panitia zakat untuk mengakses menu admin.

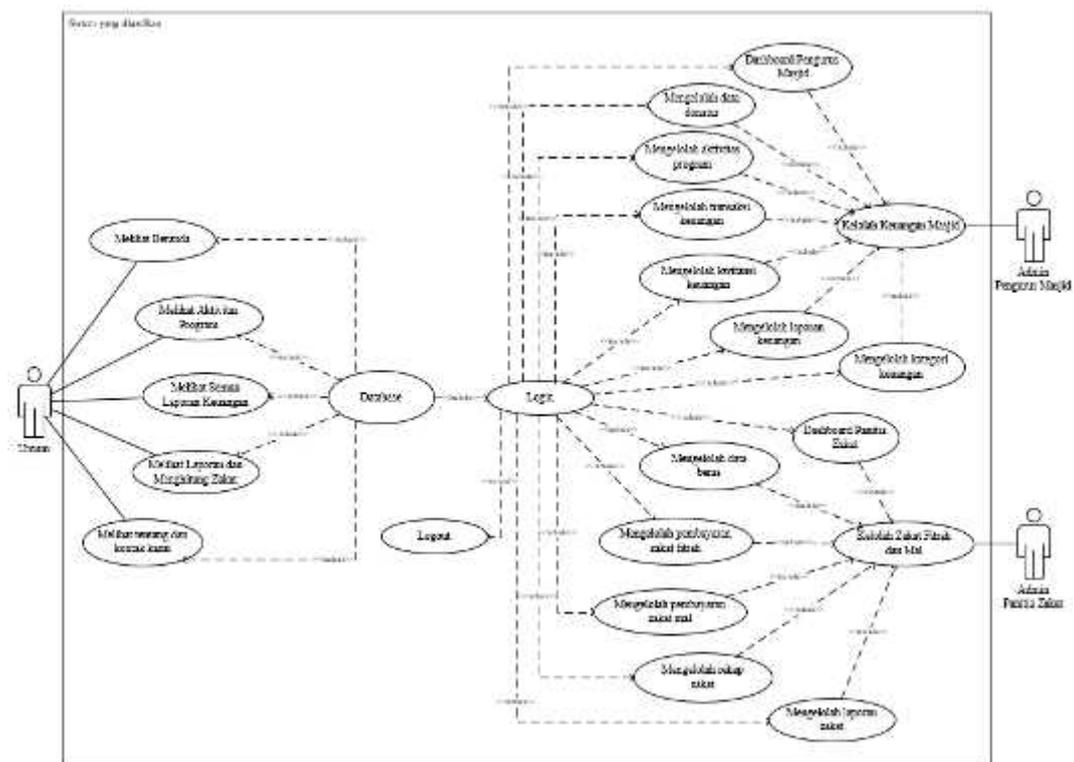
3.2. Rancangan Sistem

3.2.1. Use Case Diagram

Use case diagram aplikasi yang dirancang terdiri dari tiga aktor dengan sejumlah fungsional masing-masing. Adapun ketiga aktor yang dimaksud adalah :

1. Aktor umum fungsionalitas berupa melihat beranda, aktivitas program, laporan per ahad, laporan bulanan, buku kas, kalkulator zakat fitrah dan mal, laporan zakat mal dan fitrah dan tetang dan kontak kami.
2. Aktor pengurus masjid fungsionalitas berupa login, data donatur, aktivitas program, transaksi, kwitansi, dan laporan keuangan.

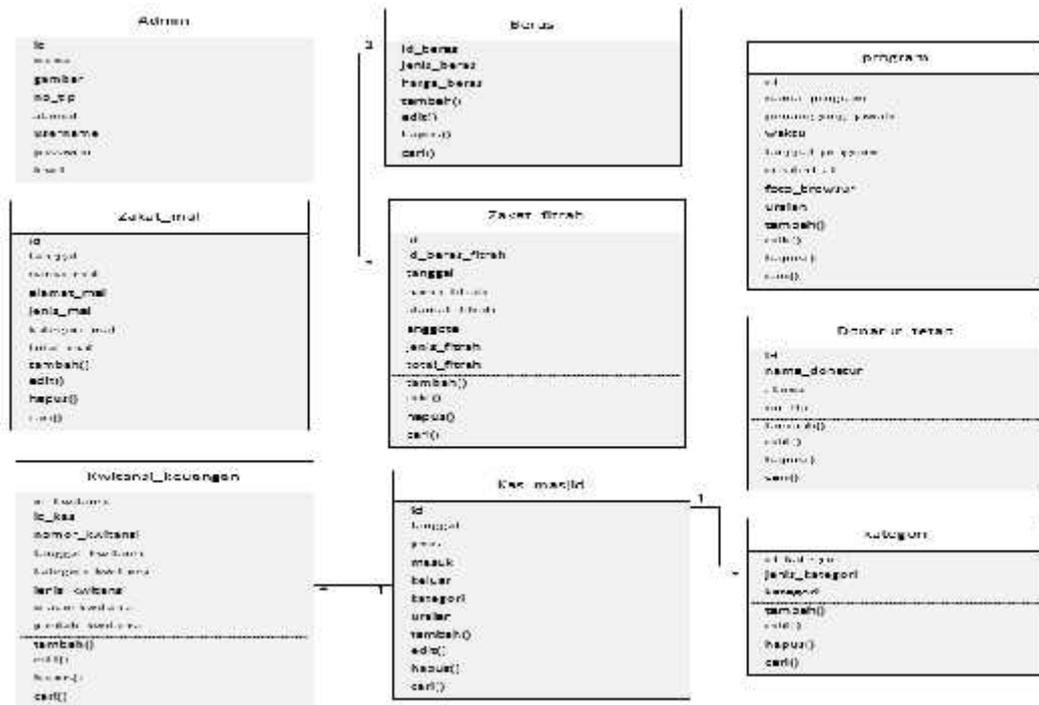
Aktor panitia zakat fungsionalitas berupa login, data beras, pembayaran zakat fitrah, pembayaran zakat mal, rekap kas dan laporan.



Gambar 3.1 Use Case diagram

3.2.2. **Class Diagram**

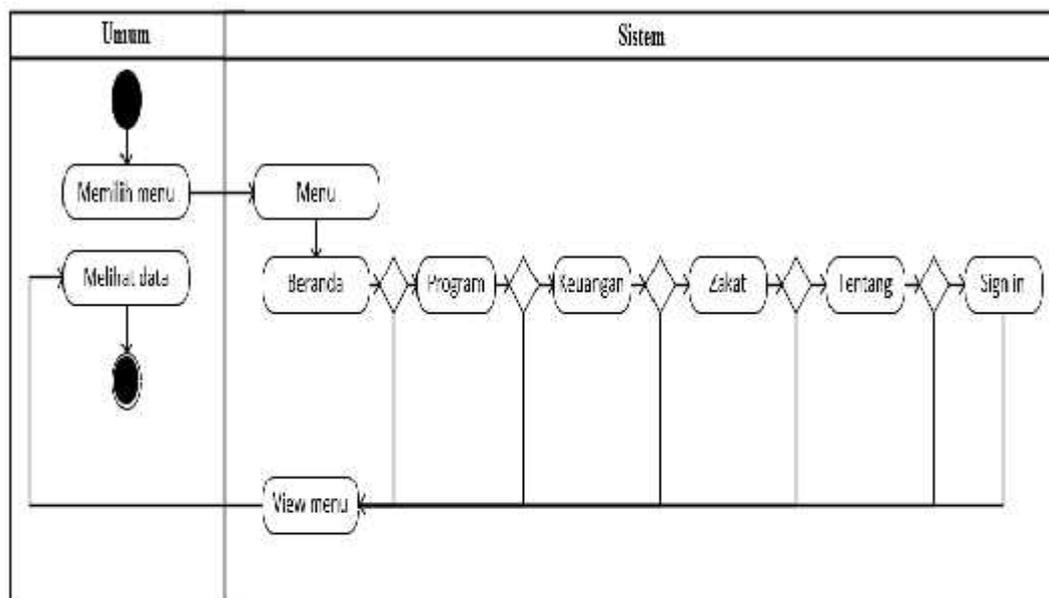
Class Diagram menunjukkan hubungan antarkelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi sehingga membentuk suatu alur program yang ada.



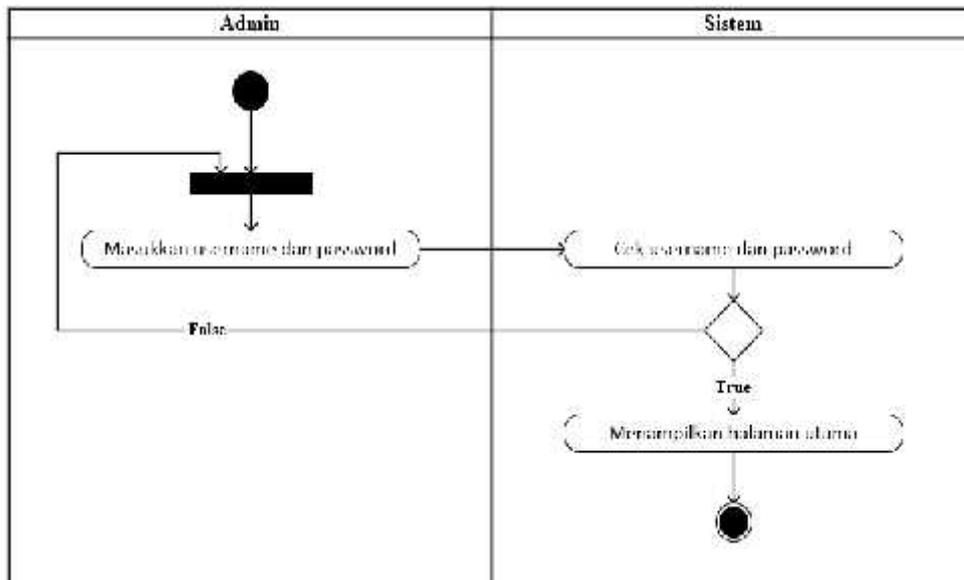
Gambar 3.2 Class Diagram Sistem

3.2.3. **Activity Diagram**

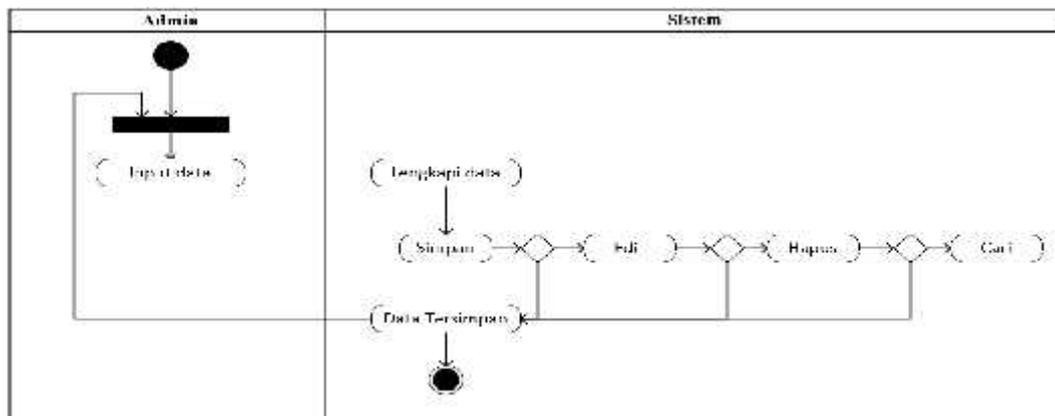
Activity diagram yang dirancang menggambarkan aliran *activity* atau proses dalam sistem yang dirancang di dalam aplikasi.



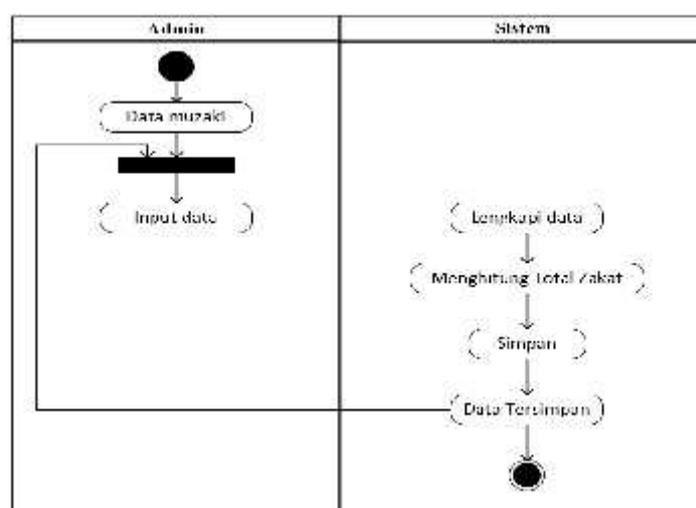
Gambar 3.3 Rancangan Activity Diagram User Umum Admin



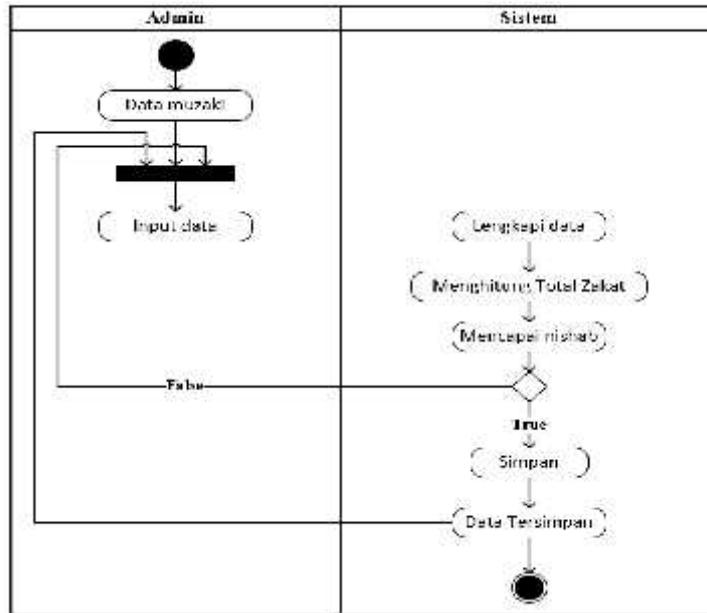
Gambar 3.4 Rancangan Activity Diagram Login Admin



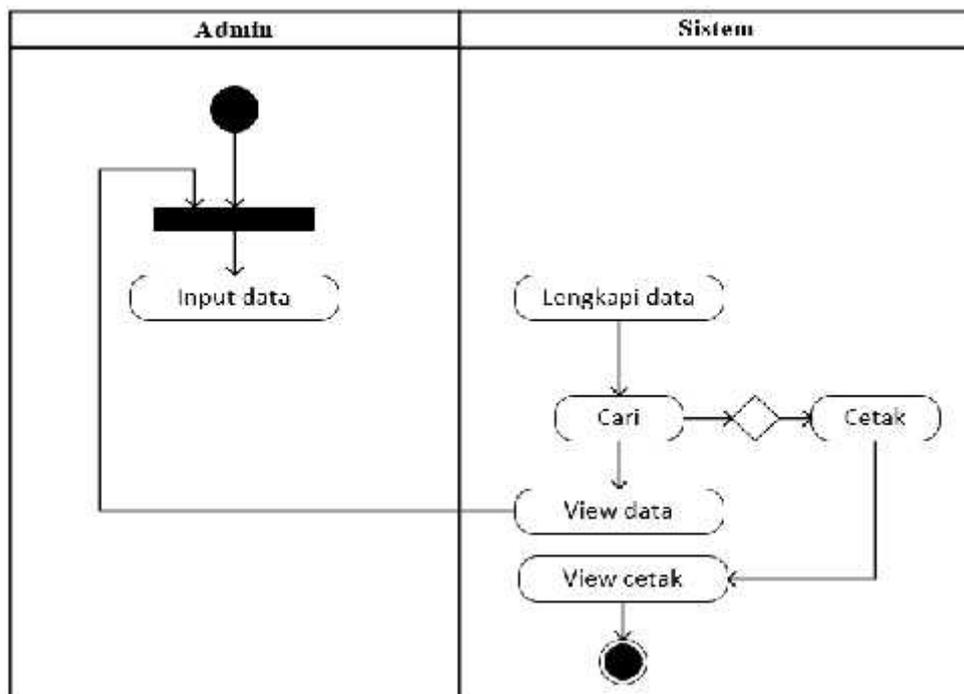
Gambar 3.5 Rancangan Activity Diagram Data Donatur Tetap



Gambar 3.6 Rancangan Activity Diagram Penerimaan Zakat Fitrah



Gambar 3.7 Rancangan Activity Diagram Penerimaan Zakat Mal



Gambar 3.8 Rancangan Activity Diagram Laporan Zakat

3.3 Hasil Pengujian Aplikasi

3.3.1. Pengujian Modul Login

Pengujian modul *login* untuk menguji kemampuan sistem memvalidasi *username* dan *password* yang diinput oleh *user*. Hasil pengujian modul *login* dapat dilihat pada tabel 3.1

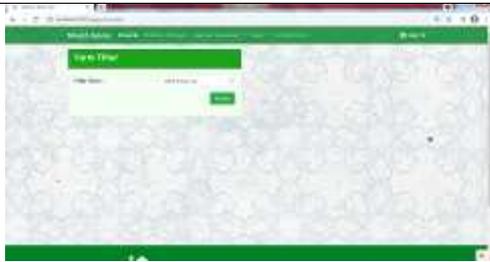
Tabel 3.1 Hasil Pengujian Modul *Login*

<i>Test Case</i>	Diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Username</i> atau <i>password</i> Salah	Sistem menampilkan pesan "Username & Password Salah"	 <p>Ket: Sukses menampilkan pesan</p>
<i>Username</i> dan <i>password</i> admin pengurus masjid benar	Sistem menampilkan form utama admin pengurus masjid	 <p>Ket: Sukses menampilkan <i>form</i> utama pengurus masjid</p>
<i>Username</i> dan <i>password</i> admin panitia zakat benar	Sistem menampilkan form utama admin panitia zakat	 <p>Ket: Sukses menampilkan form utama pengurus masjid</p>

3.3.2. Pengujian Menu Homepage

Tabel 3.2 Hasil Pengujian Pada Menu Homepage

<i>Test Case</i>	Diharapkan	Hasil Pengujian
Mengklik menu beranda	Sistem menampilkan halaman beranda	 <p>Ket: Sukses menampilkan beranda</p>
Mengklik menu aktivitas program	Sistem menampilkan halaman aktivitas program	 <p>Ket: Sukses menampilkan aktivitas program</p>

<p>Mengklik laporan keuangan aktivitas per ahad</p>	<p>Sistem menampilkan laporan aktivitas per ahad</p>	 <p>Ket: Sukses menampilkan laporan keuangan aktivitas per ahad</p>
<p>Mengklik laporan keuangan aktivitas bulanan</p>	<p>Sistem menampilkan laporan aktivitas bulanan</p>	 <p>Ket: Sukses menampilkan laporan aktivitas bulanan</p>
<p>Mengklik laporan keuangan buku kas</p>	<p>Sistem menampilkan filter buku kas</p>	 <p>Ket: Sukses menampilkan filter buku kas</p>
<p>Mengklik zakat fitrah</p>	<p>Sistem menampilkan kalkulator zakat fitrah</p>	 <p>Ket: Sukses menampilkan kalkulator zakat fitrah</p>
<p>Mengklik zakat mal</p>	<p>Sistem menampilkan kalkulator zakat mal</p>	 <p>Ket: Sukses menampilkan kalkulator zakat mal</p>
<p>Mengklik laporan zakat mal</p>	<p>Sistem menampilkan laporan zakat mal</p>	 <p>Ket : Sukses menampilkan laporan zakat mal</p>

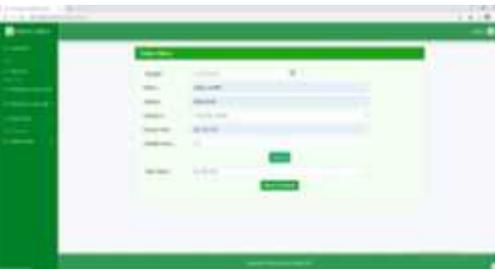
3.3.3. Pengujian Menu Pembayaran Zakat Fitrah

Tabel 3.3 Hasil Pengujian Pada Menu Pembayaran Zakat Fitrah

<i>Test Case</i>	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Menambah data pembayaran zakat fitrah	Sistem dapat menambahkan data pembayaran zakat fitrah	 <p>Ket : Sukses menambahkan data zakat fitrah</p>
Menghitung total zakat fitrah	Sistem dapat menghitung total zakat fitrah yang dibayarkan	 <p>Ket : Sukses menghitung total zakat fitrah</p>

3.3.4. Pengujian Menu Pembayaran Zakat Mal

Tabel 3.4 Hasil Pengujian Pada Menu Pembayaran Zakat Mal

<i>Test Case</i>	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Menambah data pembayaran zakat mal	Sistem dapat menambahkan data pembayaran zakat mal	 <p>Ket : Sukses menambahkan data zakat mal</p>
Menghitung total zakat mal	Sistem dapat menghitung total zakat mal yang dibayarkan	 <p>Ket : Sukses menghitung total zakat mal</p>

3.3.5. Penguujian Menu Laporan Zakat

Tabel 3.5 Hasil Penguujian Pada Menu Laporan Zakat

Test Case	Yang Diharapkan	Hasil Penguujian
Menampilkan laporan zakat	Sistem dapat menampilkan laporan zakat	 <p data-bbox="772 665 1214 696">Ket : Sukses menampilkan laporan zakat</p>
Mencari data laporan zakat	Sistem dapat mencari data laporan zakat	 <p data-bbox="772 978 1153 1010">Ket : Sukses mencari laporan zakat</p>
Mencetak laporan zakat	Sistem dapat mencetak laporan zakat	 <p data-bbox="772 1292 1169 1323">Ket : Sukses mencetak laporan zakat</p>

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini kami dapat mengambil kesimpulan bahwa Perancangan aplikasi manajemen keuangan dan penerimaan zakat pada masjid agung pangkep dapat menunjang kinerja pengurus masjid dalam mengelolah dan mengatur keuangan masjid sedangkan untuk panitia zakat sangat membantu dalam penerimaan zakat dari muzakki dan penyaluran zakatnya kepada mustahik. Selain itu masyarakat juga mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Daftar Pustaka

[1] Roger. R. Pressman. "Rekayasa Perangkat Lunak". Jakarta: Andi Offset. 2007.
 [2] Djahir dan Pratita. "Sistem Informasi Manajemen". Yogyakarta : CV. Budi Utama. 2015.
 [3] Afandi P. "Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori, Konsep dan Indikator)". Riau: Zanafa Publishing. 2018
 [4] Jubilee Enterprise. "PHP Komplet. Jakarta: Elex Media Komputindo". 2017.
 [5] Arief M Rudiyanto. "Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan My SQL". Yogyakarta: ANDI. 2017.
 [6] Suhendra dan Hariman.. "Visual Modeling Menggunakan UML dan Rational Rose". Bandung. Informatika. 2010.
 [7] Hasan, M. Ali. "Zakat dan Infak: Salah Satu Solusi Mengatasi Problematika Sosial di Indonesia", Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2019.