



TUGAS AKHIR

**APLIKASI PENGOLAHAN DATA ADMINISTRASI DAN KEUANGAN
PANTI ASUHAN AISYIYAH PADANG PANJANG BERBASIS WEB**

*Diajukan Kepada Jurusan Manajemen Informatika D.III
Sebagai Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya (A.Md)
Dalam Ilmu Manajemen Informatika*

EKA PUTRIYANTI
NIM. 14 205 036

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR**

2018

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Putriyanti
NIM : 14 205 036
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru/08 Juni 1996
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan : Manajemen Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul “**APLIKASI PENGOLAHAN DATA ADMINISTRASI DAN KEUANGAN PANTI ASUHAN AISYIYAH PADANG PANJANG BERBASIS WEB**” adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa Tugas Akhir ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 05 Februari 2018

Saya yang Menyatakan



Eka Putriyanti
Nim. 14 205 036

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Penulis Tugas Akhir atas Nama : **EKA PUTRIYANTI**,
Nim : **14 205 036** dengan judul, "**APLIKASI PENGOLAHAN DATA
ADMINISTRASI DAN KEUANGAN PANTI ASUHAN AISYIYAH
PADANG PANJANG BERBASIS WEB**" memandang bahwa Tugas Akhir
yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk
dilanjutkan ke sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 05 Februari 2018

**Ketua Jurusan
Manajemen Informatika,**

Pembimbing,


Iswandi, M. Kom
Nip. 19700510 200312 1004


Iswandi, M. Kom
Nip. 19700510 200312 1004


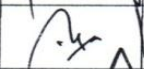

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam
IAIN Batusangkar**



Dr. Ulya Arsani, S.H., M.Hum
Nip. 19750303 199903 1 004

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir yang berjudul “ APLIKASI PENGOLAHAN DATA ADMINISTRASI DAN KEUANGAN PANTI ASUHAN AISYIYAH PADANG PANJANG BERBASIS WEB” oleh EKA PUTRIYANTI Nim. 14 205 036, telah diujikan pada Sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, pada hari Sabtu tanggal 10 Februari 2018 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika.

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Iswandi, M.Kom NIP. 19700510 200312 1 004	Ketua Sidang		19-2-2018
2.	Amuharnis, M.Kom NIP. 19761221 200501 1 001	Anggota		15-2-2018
3.	Fitra Kasma Putra, M.Kom NIP. 19850207 201503 1 004	Anggota		19-2-2018

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institut Agama Islam Negeri
Batusangkar



Dr. Ulya Atsani, S.H., M.Hum
NIP. 19750303 199903 1 004

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : **APLIKASI PENGOLAHAN DATA ADMINISTRASI DAN KEUANGAN PANTI ASUHAN AISYIYAH KOTA PADANG PANJANG BERBASIS WEB**

Nama Mahasiswa : **Eka Putriyanti**

Nomor Induk Mahasiswa : **14205036**

Jurusan : **Manajemen Informatika**

Dosen Pembimbing : **Iswandi, M.Kom**

Setelah dilakukan penelitian pada Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang ditemukan permasalahan mengenai proses pendaftaran Anak asuh, Pendaftaran Donatur, dan mengenai laporan data anak asuh, laporan donator tetap dan tidak tetap, laporan pemasukan dan pengeluaran perbulan maupun pertahun, dan laporan kas perbulan maupun pertahun yang akan dilaporkan pihak panti ke pihak Yayasan Muhammadiyah, yang mana prosesnya masih tidak efektif dan efisien. Hal ini mengakibatkan arsip-arsip sulit dikelola dan pada saat pencarian data butuh waktu yang relatif lama.

Dalam penelitian tugas akhir ini metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan yaitu wawancara dengan mengajukan pertanyaan dengan melalui tanya jawab, penelitian perpustakaan dan penelitian labor dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi diharapkan dapat membantu proses pengambilan keputusan dan dengan memanfaatkan bahasa pemrograman PHP sebagai software aplikasi diharapkan dapat menggantikan cara yang kurang efisien dan efektif serta diharapkan dapat mempermudah pembuatan laporan hasil dan pengambilan keputusan.

Kata Kunci : *Aplikasi Pengolahan Administrasi, Pemrograman PHP dan Mysql*

DAFTAR ISI

KEASLIAN DATA

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN PENGUJI

KATA PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL..... xi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah..... 2

C. Rumusan Masalah..... 2

D. Batasan Masalah..... 3

E. Tujuan Penelitian 3

F. Manfaat Penelitian 4

G. Metode Penelitian..... 4

H. Sistematika Penulisan..... 4

BAB II LANDASAN TEORI 5

A. Gambaran Umum 6

1. SejarahPanti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang 6

2. Visi 6

3. Misi..... 6

4. Tujuan..... 6

5. Tugas Pokok..... 7

6. Struktur Organisasi Panti Asuhan Aisyiyah..... 9

B. Literatur Topik Pembahasan	10
1. Pengertian Panti	10
2. Manfaat Panti	10
C. Konsep Dasar pengolahan data	11
1. Pengertian pengolahan.....	11
2. Pengertian data	11
3. Pengertian pengolahan data	11
4. Pengertian administrasi.....	12
5. Pengertian keuangan.....	13
D. Konsep Dasar Aplikasi.....	13
1. Pengertian Aplikasi	13
2. Karakteristik Aplikasi	14
E. Alat Bantu Perancangan Sistem	15
1. Pengertian Perancangan Sistem	15
2. Alat Bantu Perancangan Model Sistem.....	15
a. Use Case Diagram.....	15
b. Class Diagram	17
c. Activity Diagram.....	18
d. Sequence Diagram dan Collaboration Diagram.....	18
F. Perangkat Lunak Pembangun Sistem.....	19
1. Database	19
2. PHP	20
3. Adobe DreamWeaver CS5	22
4. Mysql.....	26
5. Rational Rose	29
BAB III ANALISA DAN HASIL.....	38
A. Analisa Sistem.....	38
B. Alternatif Pemecahan Masalah	39
C. Perancangan Sistem	39
1. Actor	39

2. Use Case Diagram.....	40
3. Sequence Diagram	41
4. Activity Diagram.....	43
5. Collaboration Diagram.....	44
6. Class Diagram	46
7. Struktur Program.....	47
D. Desain Terinci	48
1. Desain Output.....	48
a. Output Laporan Anak Asuh.....	48
b. Output Laporan Data Donatur Tetap.....	49
c. Output Laporan Data Donatur Tidak Tetap.....	50
d. Output Laporan Data Pemasukan Uang perbulan	50
e. Output Laporan Data Pemasukan Beras perbulan.....	51
f. Output Laporan Data Pemasukan Uang pertahun	51
g. Output Laporan Data Pemasukan Beras pertahun.....	51
h. Output Laporan Data Pengeluaran Uang perbulan.....	52
i. Output Laporan Data Pengeluaran Beras pertahun	52
j. Output Laporan Data Pengeluaran Uang pertahun.....	53
k. Output Laporan Data Pengeluaran Beras pertahun	53
l. Output Laporan Data Kas Panti Uang perbulan	54
m. Output Laporan Data Kas Panti Beras perbulan.....	54
n. Output Laporan Data Kas Panti Uang pertahun	55
o. Output Laporan Data Kas Panti Beras pertahun.....	55
2. Desain Input	56
a. Tampilan Halaman Pengunjung	56
b. Tampilan Halaman Sekretaris yayasan.....	57
c. Tampilan Halaman Admin	58
d. Form Input Pendaftaran Anak Asuh.....	58
e. Form Input Pendaftaran Donatur.....	59
f. Form Input Pengurus	60
g. Form Input Pemasukan.....	61

h. Form Input Pengeluaran	61
i. Form Input Login.....	62
E. Desain Tabel.....	62
1. Tabel Pengurus.....	62
2. Tabel Anak Asuh.....	63
3. Tabel Donatur.....	65
4. Tabel Kas Pimpinan	66
5. Tabel Kas Panti	66
BAB IV PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran-Saran	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi IAIN Batusangkar	9
Gambar 2.2 Tampilan halaman Dreamweaver CS5.....	23
Gambar 2.3 Tampilan Lembar kerja Dreamweaver CS5.....	25
Gambar 2.4 Application Bar	25
Gambar 2.5 Document Toolbar.....	25
Gambar 2.6 Tampilan Panel Group	26
Gambar 2.7 Tombol Panah Pada Property.....	26
Gambar 2.8 Tampilan Panel Insert.....	27
Gambar 2.9 Tampilan panel file.....	27
Gambar 2.10 Tampilan awal rational rose	30
Gambar 2.11 Tampilan Menu Di Dalam Use Case	34
Gambar 2.12 Tampilan notasi dalam usecase	34
Gambar 2.13 Tampilan manipulasi dalam usecase	34
Gambar 2.14 Tampilan spesifikasi dari item actor dan usecase	35
Gambar 2.15 Tampilan contoh lengkap usecase	35
Gambar 2.16 Tampilan untuk menambah class	36
Gambar 2.17 Tampilan bentuk class pada diagram window	36
Gambar 2.18 Tampilan menu clasification	37
Gambar 2.19 Tampilan menambah atribut.....	37
Gambar 2.20 Tampilan menambah elemen kedalam sequence	38
Gambar 2.21 Tampilan bentuk lengkap sequence	40
Gambar 3.1 Use Case Diagram User	41
Gambar 3.2 Use Case Diagram sekretaris yayasan	42
Gambar 3.3 Use Case Diagram Admin	42

Gambar 3.4 Sequence Diagram user	42
Gambar 3.5 Sequence Diagram sekretaris yayasan	43
Gambar 3.6 Sequence Diagram Admin	43
Gambar 3.7 Activity Diagram user	44
Gambar 3.8 Activity Diagram sekretaris yayasan.....	44
Gambar 3.9 Activity Diagram Admin.....	45
Gambar 3.10 Collaboration Diagram User	45
Gambar 3.11 Collaboration Diagram sekretaris yayasan.....	46
Gambar 3.12 Collaboration Diagram Admin.....	46
Gambar 3.13 Class Diagram	47
Gambar 3.14 Struktur Program User	48
Gambar 3.15 Struktur Program sekretaris yayasan.....	48
Gambar 3.16 Struktur Program Admin	49
Gambar 3.17 Laporan anak asuh	50
Gambar 3.18 Laporan data donatur tetap	50
Gambar 3.19 Laporan data donator tidak tetap	51
Gambar 3.20 Laporan data pemasukan uang perbulan	51
Gambar 3.21 Laporan data pemasukan beras perbulan	52
Gambar 3.22 Laporan data pemasukan uang pertahun	52
Gambar 3.23 Laporan data pemasukan beras pertahun	53
Gambar 3.24 Laporan data pengeluaran uang perbulan.....	53
Gambar 3.25 Laporan data pengeluaran beras perbulan.....	54
Gambar 3.26 Laporan data pengeluaran uang pertahun.....	54
Gambar 3.27 Laporan data pengeluaran beras pertahun.....	55
Gambar 3.28 Laporan data kas panti uang perbulan.....	55

Gambar 3.29 Laporan data kas panti beras perbulan	56
Gambar 3.30 Laporan data kas panti uang pertahun.....	56
Gambar 3.31 Laporan data kas panti beras pertahun	57
Gambar 3.32 Tampilan Halaman pengunjung	58
Gambar 3.33 Tampilan Halaman sekretaris yayasan	58
Gambar 3.34 Tampilan Halaman Admin	59
Gambar 3.35 Input pendaftaran anak asuh.....	60
Gambar 3.36 Input pendaftaran donatur	61
Gambar 3.37 Input pengurus.....	61
Gambar 3.38 Input pemasukan	62
Gambar 3.39 Input pengeluaran.....	62
Gambar 3.40 Input login	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram	17
Tabel 2.2 Simbol-simbol Class Diagram	18
Tabel 2.3 Simbol-simbol Activity Diagram	19
Tabel 2.4 Simbol-simbol Sequence Diagram dan Collaboration Diagram.....	20
Tabel 2.5 Tabel Toolbar Usecase.....	32
Tabel 2.6 Tabel Toolbar Sequence.....	32
Tabel 2.7 Tabel Toolbar Class	32
Tabel 3.1 Tabel Aktor	40
Tabel 3.2 Tabel pengurus	63
Tabel 3.3 Tabel anak asuh	64
Tabel 3.4 Tabel donatur	66
Tabel 3. 5 Tabel Pimpinan	66
Tabel 3.6 Tabel Kas	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut kamus besar bahasa Indonesia Panti adalah rumah, atau kediaman, sedangkan Panti Asuhan merupakan lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak terlantar dengan memberikan pelayanan pengganti fisik, mental dan sosial, sehingga dapat membantu perkembangan kepribadiannya.

Panti Asuhan Aisyiyah adalah lembaga sosial yang bergerak dibidang pengasuhan dan pembiayaan pendidikan dari kaum dhuafa, yatim, piatu, yatim piatu dari keluarga yang kurang mampu disekitar panti maupun di luar kota Padang Panjang, panti asuhan ini berada dibawah naungan Muhammadiyah yang mempunyai visi membantu kaum muslim kurang mampu untuk tetap dapat menerima pendidikan dengan menyelenggarakan berbagai kegiatan pembiasaan bagi anak asuh dilingkungan panti, panti asuhan ini dibiayai oleh donatur tetap maupun tidak tetap.

Panti Asuhan Aisyiyah membutuhkan partisipasi dari masyarakat mampu untuk ikut membantu anak kurang mampu dengan menjadi donatur maupun bantuan lain yang bermanfaat bagi anak panti tersebut, Seluruh kegiatan yang diselenggarakan dipanti setiap bulannya dilaporkan ke yayasan Muhammadiyah, yang menjadi kelemahan adalah panti asuhan mengalami kesulitan untuk menyampaikan informasi para daftar anak-anak yang berada dipanti , donatur tetap dan donatur tidak tetap, pemasukan dan pengeluaran yang ada dipanti perbulan dan pertahunnya, kas panti perbulan dan pertahunnya, saat ini dari pihak panti melakukan pelaporan kegiatan melalui hardcopy yang dikirimkan ke yayasan setiap akhir bulan atau pertahunnya.

Dengan adanya sistem yang akan di rancang ini diharapkan dapat mempermudah kendala pada Panti Asuhan Asiyiyah Kota Padang Panjang, oleh karena itu penulis mengajukan tugas akhir yang berjudul:

“Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Dan Keuangan Panti Asuhan Aisyiyah Kota Padang Panjang Berbasis Web”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah. Diantaranya yaitu :

1. Pihak panti kesulitan dalam menyampaikan daftar anak panti, donatur tetap dan tidak tetap, pemasukan dan pengeluaran dipanti perbulan dan pertahunnya, dan kas panti perbulan dan pertahunnya

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana merancang Sistem Aplikasi panti asuhan Aisyiyah Padang Panjang berbasis Web.

D. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak mengambang dan terarah kepada pokok permasalahan, maka penulis membatasi batasan terhadap masalah-masalah tersebut, adapun batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memudahkan pihak panti melaporkan Informasi daftar anak panti , donatur tetap, donatur tidak tetap, pemasukan dan pengeluaran perbulan dan pertahunnya, kas panti perbulan dan pertahunnya ke pihak Yayasan Muhammadiyah.

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis memiliki beberapa tujuan yang ingin di capai. Adapun tujuan tersebut adalah :

1. Untuk mempermudah penyampaian informasi pelaporan daftar anak asuh, donatur tetap dan donatur tidak tetap, mempermudah penyampaian informasi pemasukan dan pengeluaran panti perbulan dan pertahunnya , Untuk mempermudah penyampaian kas panti perbulan dan pertahunnya untuk dilihat oleh pihak yayasan

2. Sebagai persyaratan bagi penulis untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian bagi Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang. Tersedianya program aplikasi untuk memudahkan pihak panti melaporkan kegiatan yang berhubungan dengan panti yang efektifitas dan efisiensi sehingga menghasilkan informasi yang cepat, tepat, efektif dan efisien.
2. Manfaat bagi penulis. Adapun manfaat bagi peneliti adalah sarana pengembangan pengetahuan penulis dalam merancang sebuah sistem aplikasi panti asuhan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.3) Manajemen Informatika Pada IAIN Batusangkar.

G. Metode Penelitian

1. Studi Pustaka (*Library Research*)

Mempelajari buku, artikel dan situs internet serta referensi lain yang terkait dengan perancangan Sistem Informasi Penempatan Magang Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Batusangkar Berbasis Web.

2. Observasi

Mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung terhadap semua kebutuhan yang diperlukan pada objek penelitian.

3. Wawancara (*Interview*)

Mengumpulkan data dengan komunikasi langsung dengan pihak yang bersangkutan (narasumber) dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung permasalahan dan didapatkan suatu hasil rancangan dan data-data atau informasi yang nantinya akan menjadi penunjang dalam perancangan suatu sistem baru.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat diartikan sebagai cara yang digunakan dalam pembuatan laporan untuk memberikan gambaran isi tugas akhir yang terdiri dari pendahuluan, landasan teori, analisa dan hasil serta penutup.

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi dalam IV bab yang disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, Bab ini merupakan penguraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, Bab ini berisi teori-teori dasar mengenai perancangan Sistem Informasi Penempatan Magang Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Batusangkar.

BAB III Analisa dan Hasil, Bab ini membahas analisa dan perancangan Sistem Informasi Penempatan Magang Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Batusangkar.

BAB IV Penutup, Bab ini berisi kesimpulan yang didapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran-saran yang akan menjadi masukan bagi perkembangan system berikutnya

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang

Salah satu Program Pembangunan Pemerintah Republik Indonesia umumnya dan Kota Padang Panjang khususnya adalah Pembangunan Bidang Kesejahteraan Sosial, di antaranya adalah Penanganan Kesejahteraan Sosial Anak terlantar.

Untuk mendukung program ini Aisyiyah Padang Panjang sebagai salah satu organisasi sosial telah ikut berperan aktif mendirikan sebuah Panti Asuhan Aisyiyah yang telah berdiri semenjak Tanggal 10 Oktober 1985 32 tahun yang Lalu.

Semenjak itulah Panti Asuhan Aisyiyah ini bersama masyarakat dan pemerintah telah berusaha menyantuni anak terlantar (Anak Yatim, Piatu, Yatim Piatu, miskin dan Terlantar. Mengingat Kompleknya kebutuhan Fisik, Mental dan Sosial Seorang anak antara lain:

- a. Kebutuhan Pengasramaan atau Penempatan pada program pelayanan
- b. Pembinaan Mental dan Sosial
- c. Pemberian Keterampilan
- d. Pemenuhan Kebutuhan Sandang dan Pangan.
- e. Pemberian Perlindungan, Perhatian & Kasih Sayang
- f. Menyalurkan ke Lembaga Pendidikan / Sekolah – sekolah di Padang Panjang.

2. Visi dan Misi

a. Visi

Visi panti asuhan Aisyiyah Padang Panjang adalah sebagai berikut:
Visi panti asuhan Aisyiyah Padang Panjang”Terbentuknya anak yang cerdas, aktif, terampil dan kreatif sehingga menjadi insan yang beriman dan bertaqwa, berguna bagi agama, masyarakat dan Negara

b. Misi

Adapun Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang adalah sebagai berikut :

- a) Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang Menciptakan suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) serta demokratis dan berkeadilan melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar
- b) Melakukan Pelayanan dan penyantunan guna menciptakan kondisi sosial yang mantap bagi anak asuh agar mereka memiliki harga diri dan kepercayaan diri, sehingga mampu menjalankan fungsi sosialnya secara aktif dan dinamis di tengah masyarakat.
- c) Melakukan Pendidikan Mental, kedisiplinan dan skill anak asuh, agar mereka mampu melaksanakan ibadah sehari-hari secara ikhlas, di samping memenuhi kebutuhan hidup mereka sesuai ajaran islam

3. Tujuan Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang

Mengacu kepada visi sebagaimana tersebut diatas, maka sebagai penjabaran dari setiap Misi Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang, perlu ditetapkan pula tujuan dan sasaran yang akan dicapai lima tahun ke depan untuk setiap misi yang telah ditetapkan. Agar dapat menggambarkan secara spesifik indikator keberhasilan, maka dari setiap tujuan ditetapkan pula sasaran dan kebijakan untuk memberikan arah dan tolak ukur yang jelas dari tujuan-tujuan yang telah dirumuskan, dengan dukungan data kuantitatif sehingga dapat lebih memudahkan dalam mengevaluasinya

Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang menetapkan tujuan strategis berdasarkan visi dan misi dan faktor-faktor kunci keberhasilan, adapun tujuan Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang adalah:”Terbentuknya anak asuh yang cerdas, efektif, terampil, yang berlandaskan norma agama yang berguna bagi agama, masyarakat, bangsa dan Negara”

4. Tugas Pokok Masing-masing pengurus Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang

Adapun tugas pokok pengurus Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang adalah :

- a. Ketua
 - a) Menyusun Program–Rencana Kerja jangka pendek, menengah dan jangka panjang
 - b) Pengawasan Pelaksanaan Program Kerja
 - c) Mengkonfirmasi kendala-kendala dalam menjalankan program panti kepada yayasan
 - d) Evaluasi pelaksanaan program melalui rapat pengurus
- b. Wakil ketua
 - a) Pembinaan Kegiatan Iman dan Taqwa
 - b) Pembinaan Kegiatan pendidikan Alqur’an/Tahfizh
 - c) Pembinaan Akhlakul Qarimah
- c. Sekretaris
 - a) Pengelolaan Administrasi (surat masuk dan keluar)
 - b) Pengelolaan laporan bulanan
 - c) Pengelolaan Administrasi Anak Asuh dan Lembaga
 - d) Pengelolaan proposal dan daftar isian lainnya
- d. Bendahara
 - a) Menerima, menyimpan dan mengeluarkan uang
 - b) Melaksanakan Pembukuan Keuangan (buku kas)
 - c) Membuat laporan Pertanggungjawaban keuangan
 - d) Menyiapkan buku kartu donatur tetap/tidak tetap

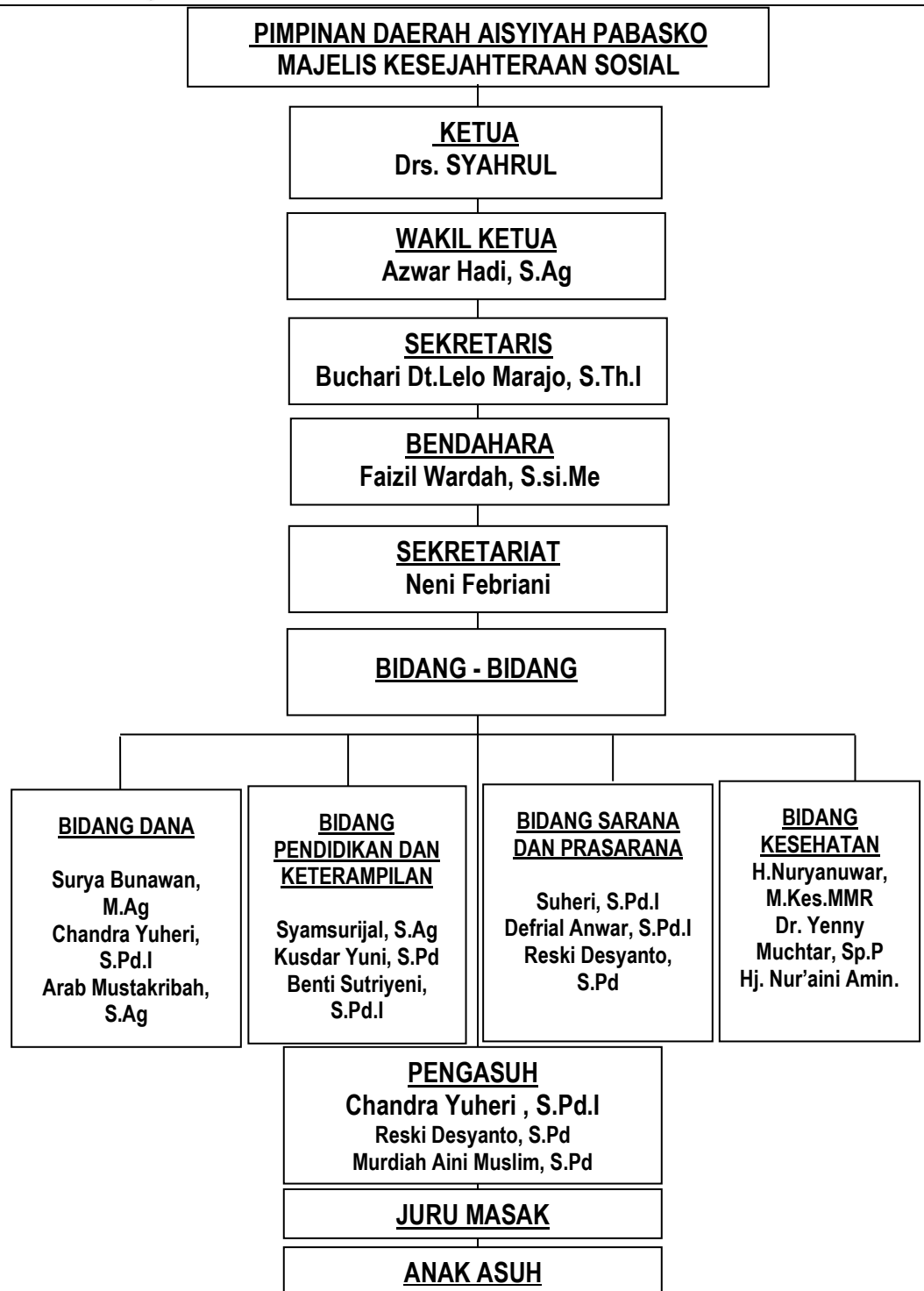
- e) Mengkoordinir sumbangan dari donatur tetap/tidak tetap
- f) Mengkoordinir sumbangan melalui kotak/celengan
- e. Bidang Pendidikan
 - a) formulir penerimaan anak asuh
 - b) Mengadakan seleksi calon anak asuh
 - c) Menyalidasi calon anak asuh
 - d) Mengkoordinir pendidikan anak asuh
- f. Bidang Kesehatan
 - a) Mengkoordinir Kartu Indonesia Sehat Anak Asuh
 - b) Melaksanakan bimbingan / penyuluhan kesehatan
 - c) Menangani anak asuh yang mengalami sakit
 - d) Menyusun kebutuhan permakanan harian anak asuh
 - e) Menyiapkan kebutuhan permakanan harian anak asuh
 - f) Membuat laporan kebutuhan anak asuh
- g. Bidang Keterampilan
 - a) Menyusun program pendidikan keterampilan
 - b) Melaksanakan kegiatan pendidikan keterampilan
 - c) Menyusun laporan kegiatan yang sudah dilaksanakan
- h. Bidang Sarana/Aset
 - a) Mengkoordinir Aset/kekayaan/inventaris lembaga
 - b) Melaksanakan pembukuan aset/kekayaan
 - c) Merehap sarana yang rusak
 - d) Melaporkan perkembangan aset/kekayaan melalui rapat
- i. Bidang Dana
 - a) Menginformasikan biaya kebutuhan Panti Asuhan
 - b) Mendata donatur tetap/tidak tetap untuk diberi kartu donatur
 - c) Membentuk tim untuk menjemput sumbangan
 - d) Menyiapkan surat ucapan terima kasih
 - e) Menyerahkan bantuan/sumbangan yang terkumpul ke bendahara

5. Struktur kepengurusan

Adapun struktur kepengurusan Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang dapat di lihat pada gambar 2.1 di bawah ini :



STRUKTUR KEPENGURUSAN PANTI ASUHAN AISYIYAH



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang

B. Literatul Topik Pembahasan

a. Pengertian Panti

Menurut Depsos RI (2004: 4), Panti Sosial Asuhan anak adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadianya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita- cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan nasional

Menurut Gospor Nabor (Bardawi Barzan:1999: 5) Panti asuhan adalah suatu lembaga pelayanan sosial yang didirikan oleh pemerintah maupun masyarakat, yang bertujuan untuk membantu atau memberikan bantuan terhadap individu, kelompok masyarakat dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup.

Sedangkan Menurut KBBI Panti asuhan adalah rumah tempat memelihara dan merawat anak yatim atau yatim piatu (https://id.wikipedia.org/wiki/Panti_asuhan)

b. Manfaat Panti

1. Untuk menolong Anak-anak yang terlantar
2. Wadah pembinaan anak yatim, piatu, yatim piatu maupun anak terlantar
3. Mendidik anak anak yatim, piatu, yatim piatu maupun anak terlantar (<https://brainly.co.id/tugas/5519902>)

C. Konsep Dasar Pengolahan Data

1. Pengertian pengolahan

Pengolahan adalah sebuah proses mengusahakan atau mengerjakan sesuatu (barang dsb) supaya menjadi lebih sempurna. (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa: 1988)

2. Pengertian Data

Data adalah kumpulan informasi yang diperoleh dari suatu pengamatan, dapat berupa angka, lambang atau sifat. Menurut Webster New World Dictionary, pengertian data adalah *things known or assumed*, yang berarti bahwa data itu sesuatu yang diketahui atau dianggap. Diketahui artinya yang sudah terjadi merupakan fakta (bukti).

Data dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau persoalan. Data bisa juga didefinisikan sebagai sekumpulan informasi atau nilai yang diperoleh dari pengamatan (observasi) suatu objek. Data yang baik adalah data yang bisa dipercaya kebenarannya (*reliable*), tepat waktu dan mencakup ruang lingkup yang luas atau bisa memberikan gambaran tentang suatu masalah secara menyeluruh merupakan data relevan.

3. Pengertian pengolahan data

Pengertian dari pengolahan data atau data processing merupakan manipulasi data ke bentuk yang lebih informative atau berupa informasi. Informasi merupakan hasil dari kegiatan pengolahan suatu data dalam bentuk tertentu yang lebih berarti dari suatu kegiatan atau suatu peristiwa.

Terdapat empat penggolongan alat pengolahan data yang bisa anda ketahui diantaranya peralatan manual atau alat sederhana untuk mengolah data dengan factor terpenting adalah dalam penggunaan alat dengan tenaga tangan manusia.

Selanjutnya adalah peralatan mekanik yaitu peralatan yang sudah lebih modern dan dalam bentuk mekanik dan digerakkan oleh tangan manual.

Peralatan berikutnya adalah dengan peralatan mekanik elektronik yang digerakkan secara otomatis dengan motor elektronik. Dan alat yang

terakhir adalah peralatan elektronik yang dikerjakan secara elektronik penuh tanpa bantuan tangan manusia.

Fungsi Pengolahan Data

Ada beberapa fungsi dasar dari *pengolahan data*, diantaranya :

- a) Pengolahan data untuk mengambil program dan juga data berupa masukan atau input data.
- b) Pengolahan data untuk menyimpan program data dan menyediakan suatu pemrosesan.
- c) Pengolahan data untuk menjalankan proses aritmatika dan juga logika pada suatu data yang tersimpan.
- d) Pengolahan data untuk menyimpan hasil sampai hasil akhir suatu pengolahan.
- e) Pengolahan data juga bisa berfungsi untuk menampilkan dan juga mencetak data yang sudah tersimpan

Dengan demikian maka pengolahan data dapat bermanfaat untuk meminimalkan kebutuhan dari tenaga manusia. Hal ini tentu dikarenakan pekerjaan yang sudah dapat dilakukan secara otomatis oleh peralatan dengan bantuan alat seperti computer. Keuntungan lainnya dalam menggunakan pengolahan data adalah dari kemampuan computer dalam memproses data yang lebih besar dan akurat serta memiliki kecepatan yang lebih baik dan dapat dilakukan secara otomatis dan juga serentak.

4. Pengertian Administrasi

Administrasi adalah usaha dan kegiatan yang berkenaan dengan penyelenggaraan kebijaksanaan untuk mencapai tujuan. Administrasi dalam arti sempit adalah kegiatan yang meliputi:catat-mencatat, surat-menyurat, pembukuan ringan, ketik-mengetik, agenda, dan sebagainya yang bersifat teknis ketatausahaan. Administrasi dalam arti luas adalah seluruh proses kerja sama antara dua orang atau lebih dalam mencapai tujuan dengan memanfaatkan sarana prasarana tertentu secara berdaya guna dan berhasil guna.

Defenisi administrasi menurut para ahli :

1. Arthur Grager

Administrasi adalah fungsi tata penyelenggaraan terhadap komunikasi dan pelayanan warkat suatu organisasi

2. George Terry

Administrasi adalah perencanaan, pengendalian, dan pengorganisasian pekerjaan perkantoran, serta penggerakan mereka yang melaksanakannya agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan

5. Pengertian keuangan

Keuangan (bahasa Inggris: finance) mempelajari bagaimana individu, bisnis, dan organisasi mengalokasikan, meningkatkan, dan menggunakan sumber daya moneter sejalan dengan waktu, dan juga menghitung risiko dalam menjalankan proyek mereka.

D. Konsep Dasar Aplikasi

1. Pengertian Aplikasi

Secara sederhana aplikasi dapat dikatakan suatu perangkat lunak yang siap pakai dengan menjalankan intruksi-intruksi dari user atau pengguna, aplikasi banyak diciptakan guna membantu berbagai keperluan seperti untuk laporan, percetakan dan hal lain sebagainya. Sedangkan istilah aplikasi berasal dari bahasa Inggris "*application*" yang berarti penerapan, lamaran atau penggunaan

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat computer yang siap pakai bagi user

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu computer, instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga computer dapat memproses input menjadi output

Dan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk

menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi

2. Karakteristik aplikasi

Suatu aplikasi mempunyai karakteristik atau ciri-ciri tertentu, yaitu:

a. High performance

Aplikasi yang dibuat mempunyai performance yang tinggi, walaupun digunakan beberapa user

b. Mudah digunakan

Aplikasi yang dibuat harus “*easy to use*” yaitu mudah digunakan sehingga tidak membutuhkan proses yang lama untuk seorang user untuk mempelajarinya

c. Mempunyai penampilan yang baik

Aplikasi yang dimiliki harus memiliki interface atau antar muka yang menarik, sehingga user tidak merasa bosan

d. Reability

Kehandalan sejauh mana aplikasi dapat diharapkan melakukan fungsinya sesuai dengan ketelitian yang diperlukan

e. Mampu beradaptasi

Seharusnya aplikasi mampu beradaptasi dengan perubahan-perubahan teknologi yang ada

b. Mobility

Aplikasi yang dibuat dapat berjalan diberbagai system operasi

E. Alat Bantu Perancangan Sistem

1. Pengertian Perancangan Sistem

Robert J.Varzelo/John Reuter III dalam Jogiyanto menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem,

yang bertujuan untuk mendefenisikan dan menggambarkan sistem atau piranti lunak atau *software* yang dibentuk.

2. Alat Bantu Perancangan Model Sistem

Pemodelan (*modeling*) adalah proses merancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Membuat model dari sebuah sistem yang kompleks sangat penting agar dapat memahami sistem secara menyeluruh. Semakin kompleks sebuah sistem, semakin penting pula penggunaan teknik pemodelan yang baik. Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat. Kesuksesan suatu pemodelan piranti lunak ditentukan oleh tiga unsur, yaitu pemodelan (*notation*), proses (*process*), dan *tool* yang digunakan (Komala, 2015).

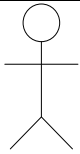
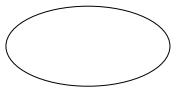



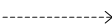

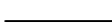
Penulis menggunakan perancangan sistem dengan pemodelan berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Nugroho (2005) berpendapat bahwa UML, merupakan bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi, serta dokumentasi. UML merupakan pemodelan berorientasi objek dalam merancang suatu sistem, akan tetapi dapat digunakan untuk pemodelan aplikasi prosedural.

Menurut Nugroho (2005) Setiap sistem yang kompleks seharusnya bisa dipandang dari sudut yang berbeda-beda sehingga bisa didapatkan pemahaman secara menyeluruh. UML menyediakan sembilan jenis diagram yaitu Diagram Class, Diagram Objek, *Use Case Diagram*, *Sequence diagram*, *Collaboration Diagram*, *Statechart Diagram*, *Activity Diagram*, *Component Diagram*, *Deployment Diagram*.

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram bersifat statis, diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna (Nugroho, 2005).

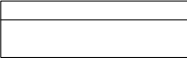



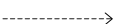
Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* dijelaskan pada tabel berikut:

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i>
3		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
4		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>Independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>Independent</i>)
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>Descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>Ancestor</i>)
6		<i>Clude</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>
7		<i>Tend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
8		<i>Assosiation</i>	Menghuungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Tabel 2.1 *Simbol-simbol use Diagram*

b. Class Diagram






Class adalah sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem. *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, package beserta hubungan satu sama lain (Dharwiyanti, 2003). Simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* yaitu:

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
3		<i>Asosiasi</i>	Hubungan statis antar <i>class</i> yang menggambarkan <i>class</i> yang memiliki atribut berupa <i>class</i> lain atau <i>class</i> yang harus mengetahui eksistensi <i>class</i> lain
4		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor)
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent)

Tabel 2.2 Simbol-simbol Class Diagram

c. Activity Diagram

Grady Booch (2005) berpendapat bahwa, *An activity diagram is essentially a flowchart, showing flow of control from activity to activity, activity diagram* secara esensial mirip dengan *flowchart* atau diagram alur yang menunjukkan aliran kendali dari sebuah aktivitas ke aktivitas lainnya. Dalam *activity diagram* terdapat aksi atau aktivitas, *activity nodes, flows* atau aliran, dan objek. Simbol-simbol yang dipakai dalam *activity diagram* yaitu:

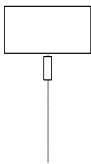

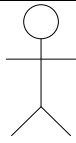
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan
3		<i>Initial Node</i>	Titik awal
4		<i>Activity Final Node</i>	Titik akhir
5		<i>Fork</i>	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu

Tabel 2.3 Simbol-simbol Activity Diagram

d. Sequence Diagram dan Collaboration Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu, menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. *Collaboration diagram*

juga menggambarkan interaksi antara objek seperti *sequence diagram*, akan tetapi lebih menekankan pada masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *message*. Setiap *message* memiliki *sequence number*, dimana *message* dari level tertinggi memiliki nomor 1 (Dharwiyanti, 2003). Simbol-simbol yang digunakan dalam *sequence diagram* dijelaskan pada tabel 2.4.

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Object dan lifeline</i>	Orang, tempat, benda, kejadian atau konsep yang ada dalam dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi yang saling berinteraksi
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
3		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>

Tabel 2.4 Simbol-simbol Pada Sequence dan collaboration Diagram

F. Perangkat Lunak Pembangunan Sistem

1. Database

Database adalah sekumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih tabel yang saling berhubungan. User mempunyai wewenang untuk mengakses data tersebut, baik untuk menambah, mengubah atau menghapus data yang ada dalam tabel tersebut (Anonymous, 2005). Database digunakan untuk menampung beberapa tabel atau query yang dijadikan media untuk menyimpan data sebagai sumber pengolahan data (Anonymous, 2005). Menurut Wahyono (2005), database merupakan

kumpulan data yang terorganisasi dalam file-file terstruktur yang khusus digunakan untuk menampung data.

2. PHP

Dalam buku karangan Arief M.Rudyanto (2011) PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data kehalaman web.

PHP dapat dibangun sebagai modul pada web server Apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*). PHP termasuk dalam *Open Source Product*, sehingga source code PHP dapat diubah dan di distribusikan secara bebas. PHP juga mampu lintas *Platform*. Artinya PHP dapat berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac OS, Solaris.

PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada homepage-nya. Rasmus Lerdorf adalah salah satu pendukung open source.

a. Kelebihan-kelebihan PHP

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. Kelebihan-kelebihan diantaranya adalah:

1. PHP difokuskan pada pembuatan script server-side, yang bisa melakukan apa saja yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman web

dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI.

2. PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi antara lain linux, Unix (termasuk variannya HP-UX, Solaris dan OpenBSD), microsoft windows, Mac OS X, RISC OS.
3. PHP mendukung banyak WEB Server seperti Apache, Microsoft Internet Information Server (MIIS), Personal Web Server (PWS), dan masih banyak lagi lainnya, bahkan PHP dapat bekerja sebagai suatu CGI processor.
4. PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML (Hypertext Markup Language). PHP juga memiliki kemampuan untuk mengolah keluaran gambar, File PDF, dan movies Flash. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML lainnya.

b. Sintax / Script PHP

Script PHP termasuk dalam HTML-embedded, artinya kode PHP dapat disisipkan pada sebuah halaman HTML.

Ada empat macam pasangan tag PHP yang dapat digunakan untuk menandai blok script PHP dalam buku karangan Peranginangin Kasiman (2006)

- 1) `<?php...?>`
- 2) `<script language = "PHP"> ... </script>`
- 3) `<? ... ?>`
- 4) `<% .. %>`

c. Web

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai computer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi "sampah" atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-

halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam.

d. Konsep Kerja PHP

Model kerja HTML, diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh *browser*. Berdasarkan URL atau dikenal dengan alamat internet, *browser* mendapatkan alamat dari *web server*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server.

Selanjutnya, *web server* akan mencari berkas yang diminta dan memberikan isinya ke *browser*. *Browser* yang mendapatkan isinya segera melakukan penerjemahan kode HTML dan menampilkan isinya ke layar pemakai.

3. Adobe Dreamweaver CS5

Dalam Buku Madcoms (2012) *Dreamweaver* adalah sebuah *HTML* editor profesional untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman web. *Dremweaver* merupakan software utama yang digunakan oleh *web* desainer maupun *web* programer dalam mengembangkan suatu situs *web*, *Dreamweaver* mempunyai ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web. Saat ini terdapat *software* dari kelompok *adobe* yang belakangan banyak digunakan untuk mendesain suatu situs *web*. Versi terbaru dari *Dreamweaver* saat ini adalah *Dreamweaver CS5*.

Dreamweaver merupakan *software* utama yang digunakan oleh *web Desainer* maupun *web Programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *dreamweaver* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs *web*.

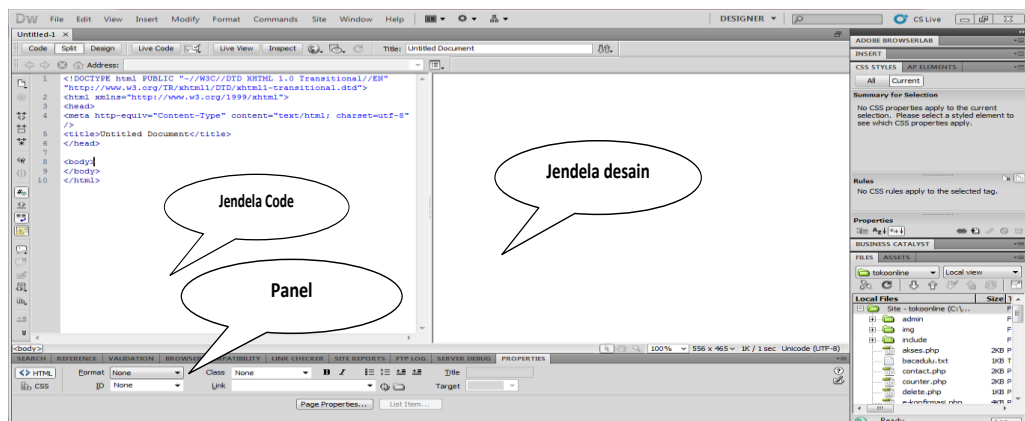
Langkah menjalankan *Dreamweaver CS5* adalah pilih *start* → *All programs* → *Adobe Master Collection CS5* → *Adobe Dreamweaver CS5*



Gambar 2.2 *Gambar Tampilan Halaman Welcome Dari Dreamweaver CS5*

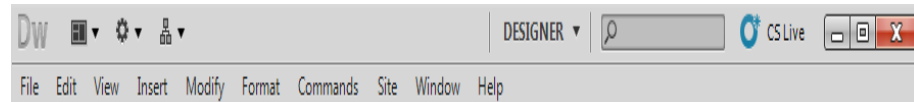
Dalam tampilan awal *Dreamweaver* terdapat pilihan *open a Recent Item* (File yang pernah terbuka), *create New* (membuat file baru), *Top Features* (fitur-fitur baru), Dan *Getting started* (Tuntunan Penggunaan *Dreamweaver*). Halaman *welcome screen* akan selalu ditampilkan saat anda menjalankan program *Dreamweaver*, jika anda tidak menginginkan halaman tersebut tampil maka beri tanda centang pada pilihan *Don't show again*.

Selanjutnya Gambar berikut merupakan gambaran *layout kerja Dreamweaver CS5*.



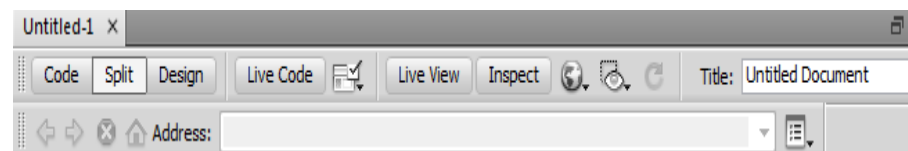
Gambar 2.3 *Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver*

Application Bar, berada di bagian paling atas jendela aplikasi *dreamweaver CS5*. Baris ini berisi tombol *workspace* (*workspace switcher*), menu dan aplikasi lainnya.



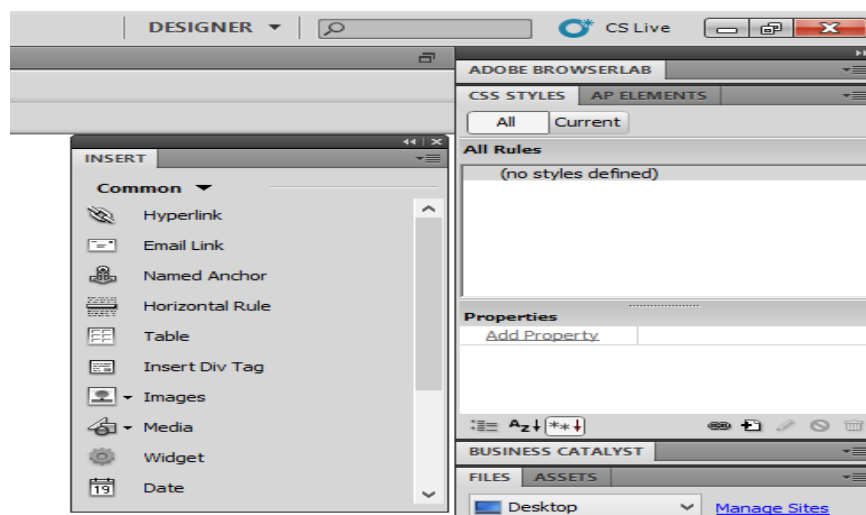
Gambar 2.4*Application Bar*

- a. *Toolbar Document*, berisi tombol-tombol yang digunakan untuk menampilkan jendela dokumen, seperti kita bisa menampilkan code saja, desain saja atau kedua-duanya.



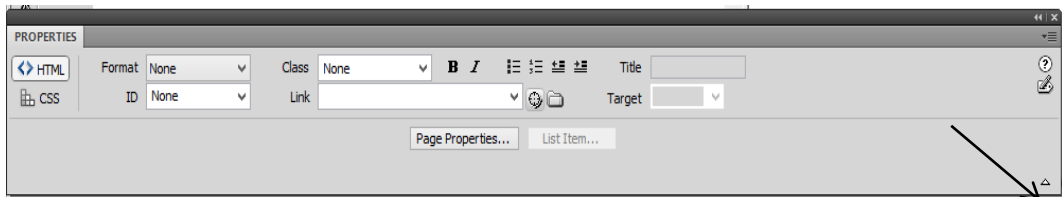
Gambar 2.5*Document Toolbar*

- b. *Panel Group* adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Panel group ini berisi panel *insert*, *CSS*, *Styles*, *Asset*, *AP Elemen* dan *Files*.



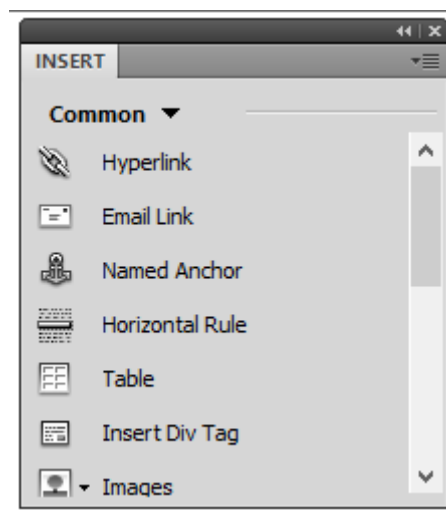
Gambar 2.6*Tampilan Panel Groups*

- c. *Panel Properties* menampilkan dan mengubah berbagai properti yang dipunyai elemen tertentu. Kita bisa langsung mengubah properti dari elemen tersebut dengan tool ini, misalnya merubah warna text, memberikan *background* pada elemen tabel, menggabungkan kolom, dan lain-lain.



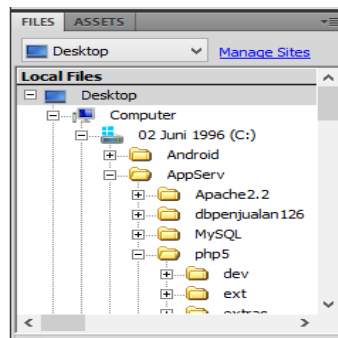
Gambar 2.7 Tombol Panah Pada Property

- d. *Panel Insert* digunakan untuk menyisipkan berbagai jenis objek, seperti *image*, tabel, atau objek media kedalam jendela dokumen.



Gambar 2.8 Tampilan Panel Insert

- e. *Panel File* digunakan untuk mengatur *file-file* dan folder-folder yang membentuk situs web



Gambar 2.9 Contoh Tampilan Panel file

4. MySQL

MySQL merupakan software sistem manajemen *database* (*Database Management System –DBMS*) yang paling populer dikalangan pemrograman *Web*, terutama dilingkungan *Linux* dengan menggunakan *scriptPHP* dan *Perl* yang digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelola datanya. *MySQL* dan *PHP* dianggap sebagai pasangan *software* pengembangan aplikasi *web* yang ideal dan sering digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelola datanya. *MySQL* dan *PHP* dianggap sebagai pasangan *software* pengembangan aplikasi *web* yang ideal dan sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman *script PHP*. *MySQL* juga merupakan *database* yang digunakan oleh situs-situs terkemuka diinternet untuk menyimpan datanya (Komala, 2015).

MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama *MYSQL AB* yang pada saat itu bernama *TcX DataKonsult AB* sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1979. Awalnya *TcX* membuat *MySQL* dengan tujuan mengembangkan aplikasi *web* untuk klien. Kepopuleran *MySQL* antara lain karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja *query* cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil.

Keandalan suatu *system database (DBMS)* dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah *SQL*, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai *databaseserver*, *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan dengan *database server* yang lainnya dalam *query* data.

a. Keistimewaan *MySQL*

Sebagai database yang memiliki konsep database modern, *MySQL* memiliki banyak sekali keistimewaan. Berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh *MySQL* :

1) *Portability*

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi di antaranya adalah seperti *Windows*, *Linux*, *FreeBSD*, *Mac OS X server*, *Solaris*, *Amiga*, *HP-UX* dan masih banyak lagi.

2) *Open Source*

MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis), di bawah lisensi *GPL*.

3) *Multiuser*

MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. Hal ini memungkinkan sebuah database server *MySQL* dapat diakses client secara bersamaan.

4) *Performance Tuning*

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.

5) *Column Types*

MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed/unsigned integer*, *float*, *double*, *char*, *varchar*, *text*, *blob*, *date*, *time*, *datetime*, *year*, *set* serta *enum*.

6) *Command dan Function*

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *SELECT* dan *WHERE* dalam *query*.

7) *Security*

MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level *subnetmask*, *nama host*, dan *user* dengan system perizinan yang mendetail serta *password terencripsi*.

8) *Stability dan Limits*

MySQL mampu menangani database dalam skala besar, dengan jumlah records lebih dari 50 juta dan 60 ribu table serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat di tampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

9) *Connectivity*

MySQL dapat melakukan koneksi dengan client menggunakan *protocol TCP/IP*, *Unix socket (Unix)*, atau *Named Pipes (NT)*.

10) *Localisation*

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan (*error code*) pada client dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.

11) *Interface*

MySQL memiliki interface (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

12) *Client dan Tools*

MySQL dilengkapi dengan berbagai *tool* yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap *tool* yang ada disertai petunjuk *online*.

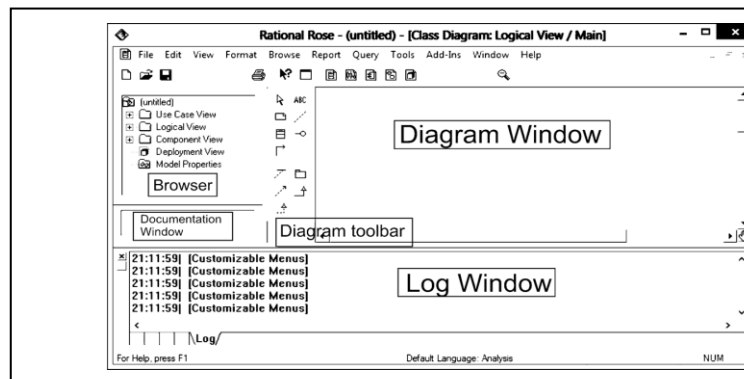
13) *Struktur Tabel*

MySQL memiliki struktur table yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan database lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

5. Rational Rose

a. Komponen Pada *Rational Rose*

Gambar dibawah ini menunjukkan menu awal dari *Rational Rose* setelah program dijalankan



Gambar 2.10 Menu Awal *Ratonal Rose* (Hermawan 2004)

Didalam menu awal tersebut terdapat 5 komponen berupa window, yaitu:

- 1) *Browser*, membantu pengguna untuk berpindah secara cepat antara *view/folder* maupun antar elemen. Didalamnya tersedia 4 folder besar, yaitu:
 - a) *Use Case View*: folder yang digunakan untuk membantu *use case* diagram atau folder untuk proses analisa.
 - b) *Logical view*: folder yang digunakan untuk membuat *sequence* diagram dan *class diagram*, atau folder untuk proses disain.
 - c) *Component view*: folder yang digunakan untuk membuat *component diagram* dari *software* modul yang akan dibangun yang menunjukkan hubungan antar komponen, atau folder untuk proses pemograman.
 - d) *Deployment View*: folder yang digunakan untuk membuat *deployment* diagram dari komponen yang siap diinstalasi atau didistribusikan, atau folder untuk implementasi.

- 2) Diagram *Window*: digunakan untuk membuat diagram baru dan mengubah diagram yang sudah ada. Notasi untuk mengisi diagram window bisa diambil dari diagram toolbar, dan elemennya bisa di-*drag and drop* dari *browser*.
- 3) Diagram *Toolbar*: tersusun dari beberapa notasi yang digunakan untuk membuat diagram. Diagram toolbar menjadi aktif hanya bila diagram *window* diaktifkan. Masing-masing diagram memiliki default *toolbar* masing-masing, diantaranya:

a) *Toolbar use case*

No	Nama Notasi	No.	Nama Notasi
1	Selection Tool	6	Use Case
2	Text Box	7	Actor
3	Note	8	Uni-directional Association
4	Anchor Note to Item	9	Dependency or Instatiate
5	Package	10	Generalation

Tabel 2.5*Toolbar Use Case*(Hermawan 2004)

b) Toolbar Sequence Diagram

No	Nama Notasi	No.	Nama Notasi
1	Selection Tool	6	Object Message
2	Text Box	7	Message To Self
3	Note	8	Return Message
4	Anchor Note to Item	9	Destruction Marker
5	Object		

Tabel 2.6 *Toolbar Sequence Diagram* (Hermawan 2004)

c) Toolbar Class Diagram

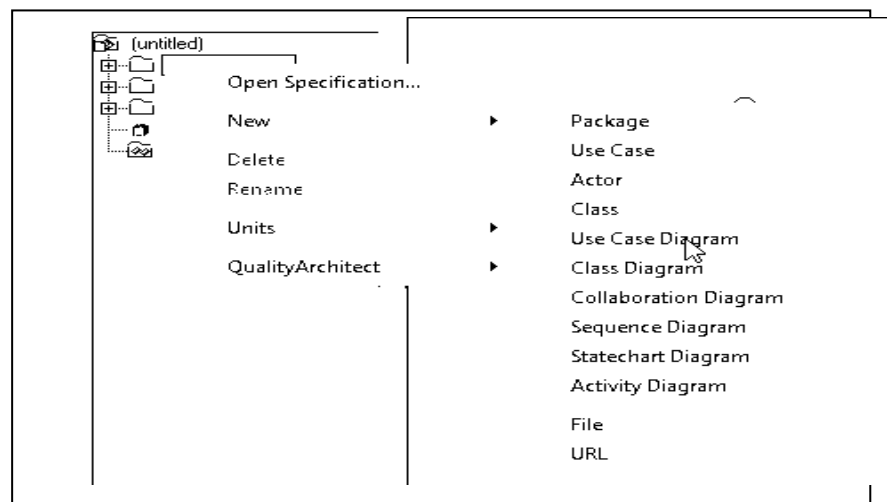
No.	Nama Notasi	No.	Nama Notasi
1	Selection Tool	6	Uni-directional Association
2	Text Box	7	Association Class
3	Note	8	Package
4	Anchor Note to Item	9	Dependency or Instantiate
5	Class	10	Generazation
6	Interface	12	Realize

Tabel 2.7 *Toolbar Class Diagram* (Hermawan 2004)

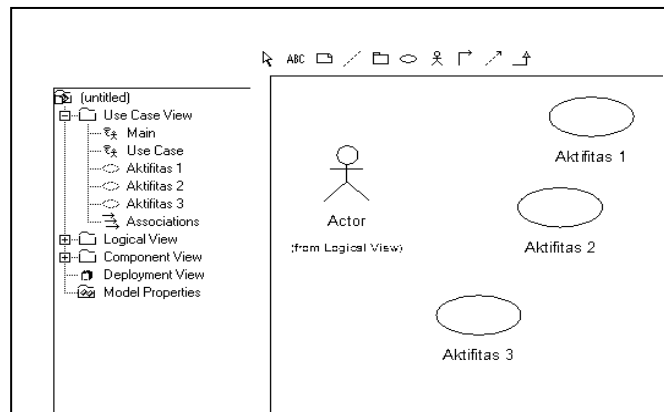
- 4) *Documentation Window*: digunakan untuk melihat, menambah dan memodifikasi deskripsi teks untuk item yang dipilih dari *Browser* maupun *Diagram*. Alternatif dari *Documentation Window* adalah *textbox Documentation* dalam *elemen Specification*.
- 5) *Log Window*: menampilkan file/folder yang sukses/gagal dibuka saat membuka model, dan menampilkan error yang terjadi selama berinteraksi dengan *Rational Rose*.

b. Membuat Use Case

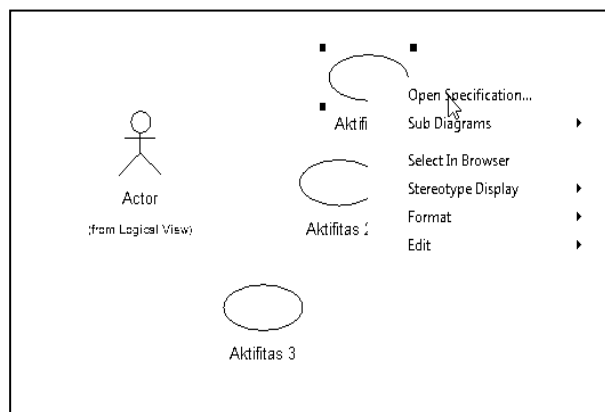
Untuk memulai *use case* diagram, buka folder *case view*. Fokuskan kursor pada folder tersebut dan klik kanan dan pilih *New*. Pilih *use case* diagram untuk membuat use case diagram Seperti pada Gambar2.10. Pilih *Actor* untuk membuat actor, dan pilih *Use case* diagram untuk membuat *use case* diagram yang menampilkan hubungan antara *actor* dan *use case* seperti pada Gambar 2.10. Klik kanan pada *actor* atau *Use case* dan pilih *Open Specification* seperti pada Gambar2.10. Fungsinya adalah merubah atau membuat sebuah informasi pada *actor* atau *Use case* tersebut dan spesifikasinya bias dilihat pada Gambar2.11.



Gambar2.11 Menu Di Dalam Use Case View (Hermawan 2004)



Gambar2.12Notasi Di Dalam *Use Case View* (Hermawan 2004)



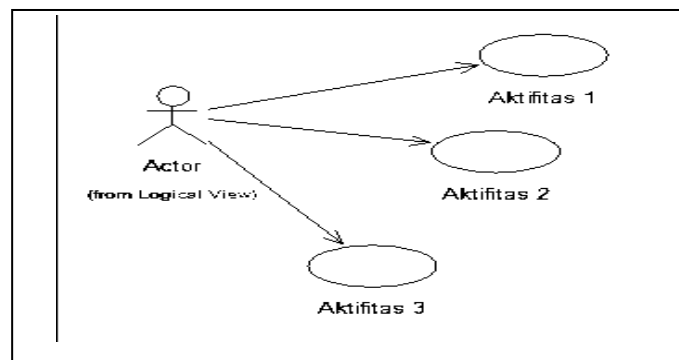
Gambar2.13Menu Untuk Memanipulasi Item (Hermawan 2004)

Gambar2.14Spesifikasi Dari Item *Actor* Dan *Use Case* (Hermawan 2004)

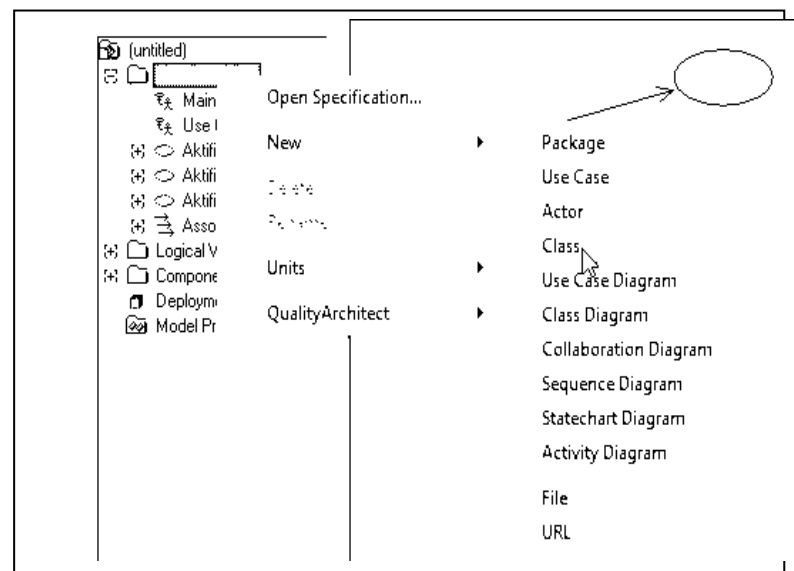
Setelah data *actor* dan *use case* terisi, tugas terakhir adalah melengkapi dengan garis penghubung menggunakan *Toolbar > Unidirectional Association* seperti pada Gambar2.14.

c. Membuat Class

Untuk membuat *class*, buka folder *Logical View*, Fokuskan kursor pada folder tersebut dan klik kanan dan pilih *new*. Tampilan menu yang terdiri atas beberapa pilihan dan pilih *NewClass* seperti pada Gambar 2.15.

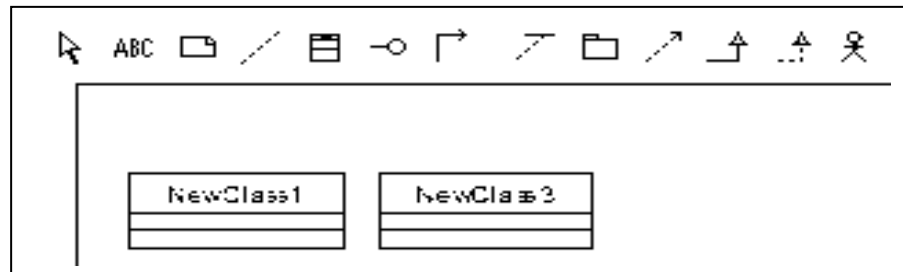


Gambar2.15 Contoh Lengkap Use Case Diagram (Hermawan 2004)

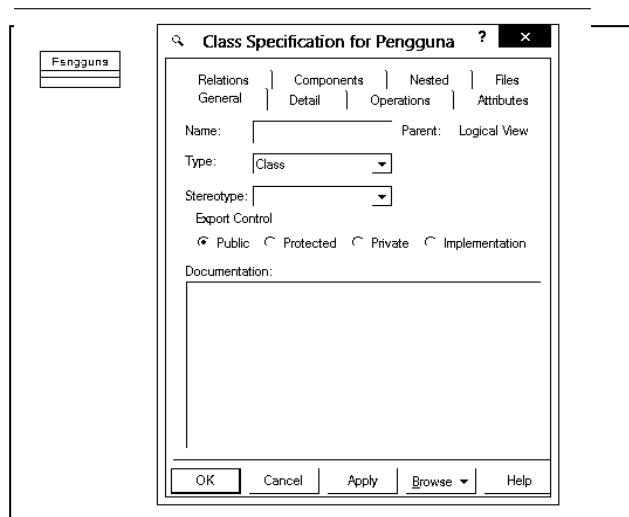


Gambar2.16 Menu Untuk Menambah Class Baru (Hermawan 2004)

Selanjutnya masukkan *Toolbat>Classpada* menu toolbar ke Diagram *Window* seperti pada Gambar 2.17

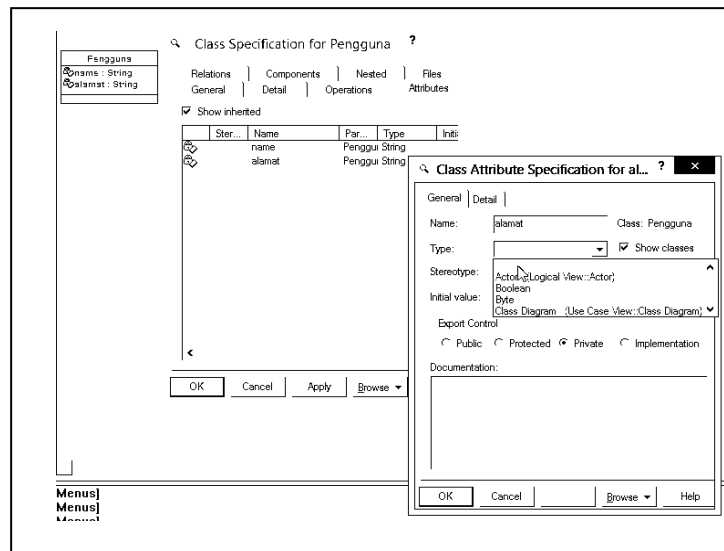


Gambar2.17 Bentuk *Class* pada Diagram *Window* (Hermawan 2004)
Selanjutnya klik kanan pada *class* dan pilih *Open Specification*. Pada tab general dan ubahlah nama *class* sesuai kebutuhan seperti pada Gambar2.17.



Gambar2.18 Menu *Class Specification* (Hermawan 2004)

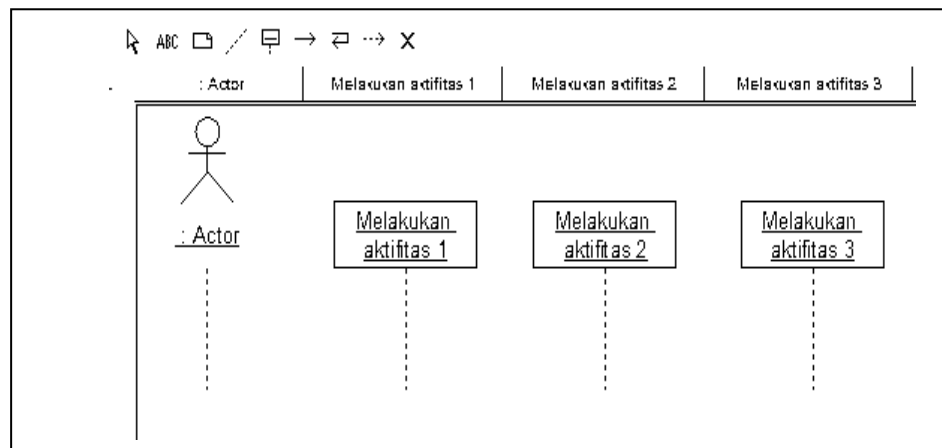
Pilih *tab attribute* untuk menambah atribut dengan mengklik kanan pada *window attribute* dan pilih insert seperti pada Gambar2.19.



Gambar2.19Tampilan Sewaktu Menambah *Attribute* (Hermawan 2004)

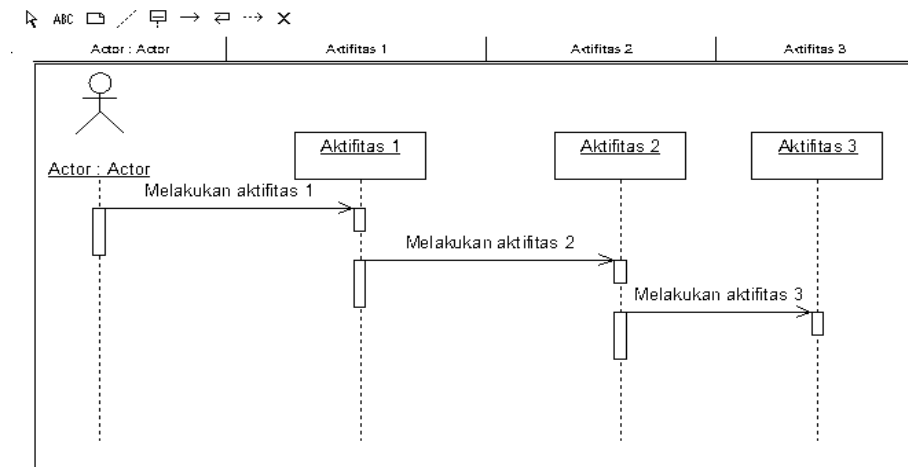
d. Membuat *Sequence Diagram*

Lakukanlah *drag and drop* pada elemen yang telah dibuat sebelumnya , yaitu *actor*, Aktifitas 1, Aktifitas 2, dan Aktifitas 3 seperti pada Gambar 2.20.



Gambar2.20Menambahkan Elemen Kedalam *Sequence*(Hermawan 2004)

Selanjutnya hubungkanlah antar elemen dengan menggunakan *toolbar>Object message* dengan membuat aktifitas pada elemen-elemen tersebut seperti pada Gambar2.21.



Gambar2.21 *BentukLengkapSquenceDiagram(Hermawan, 2004)*

BAB III

ANALISA DAN HASIL

A. Analisa Sistem

Analisa sistem yaitu penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi masalah dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Tahap analisis sistem merupakan tahap yang paling penting, karena tahap ini akan berpengaruh pada tahap selanjutnya. Untuk mengetahui sejauh mana sistem yang ada telah mencapai sasarannya, maka kelemahan-kelemahan dari sistem yang ada harus ditemukan dengan teliti, sehingga dapat menghasilkan suatu sistem baru yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang masalah pada Bab 1, maka sistem baru yang diusulkan diharapkan bisa mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh system lama yang kurang efisien pada Panti Asuhan Aisyiyah Kota Padang Panjang.

B. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan dari penelitian dengan memperhatikan permasalahan yang ada, penulis akan merancang sebuah aplikasi yang membantu dalam pihak panti dalam menyampaikan informasi tentang laporan daftar anak panti, laporan donatur tetap, laporan donatur tidak tetap, laporan pemasukan dan pengeluaran panti, dan laporan kas pada Panti Asuhan Aisyiyah Kota Padang Panjang

Perancangan aplikasi berupa *website* ini memberikan kemudahan bagi pengguna, sekretaris yayasan dan admin dalam memberikan informasi dan fasilitas tambahan yang dapat di pergunakan dan bisa diakses dimanapun dan kapanpun melalui media internet. Desain global dari perancangan aplikasi ini menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* yang berguna untuk menjelaskan

interaksi pengguna, sekretaris yayasan dan admin dengan sistem secara umum serta desain terinci dari setiap menu.

C. Perancangan Sistem

1. Actor

Actor yang berperan dalam perancangan sistem aplikasi panti asuhan ini adalah:

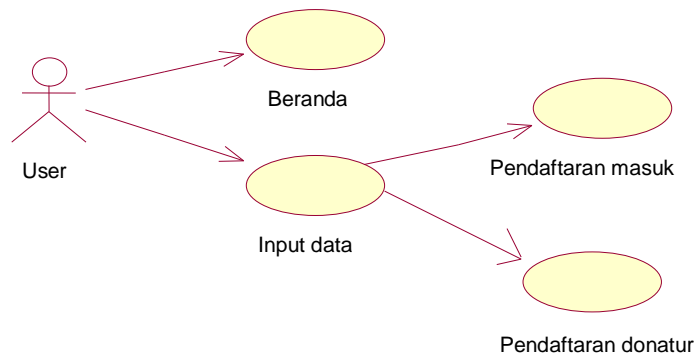
Actor	Peran
User	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pendaftaran anak asuh baru 2. Melakukan pendaftaran menjadi donator
Sekretaris yayasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login 2. Cetak laporan data anak asuh 3. Cetak laporan data donator tetap dan tidak tetap 4. Cetak pemasukan 5. Cetak pengeluaran 6. Cetak kas panti
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login 2. Konfirmasi data anak asuh 3. Input data pengurus, pimpinan, data pemasukan, data pengeluaran 4. Cetak laporan data anak asuh 5. Cetak laporan data donator tetap dan tidak tetap 6. Cetak pemasukan 7. Cetak pengeluaran 8. Cetak kas panti

Tabel 3.1 Tabel Aktor

2. Use Case Diagram

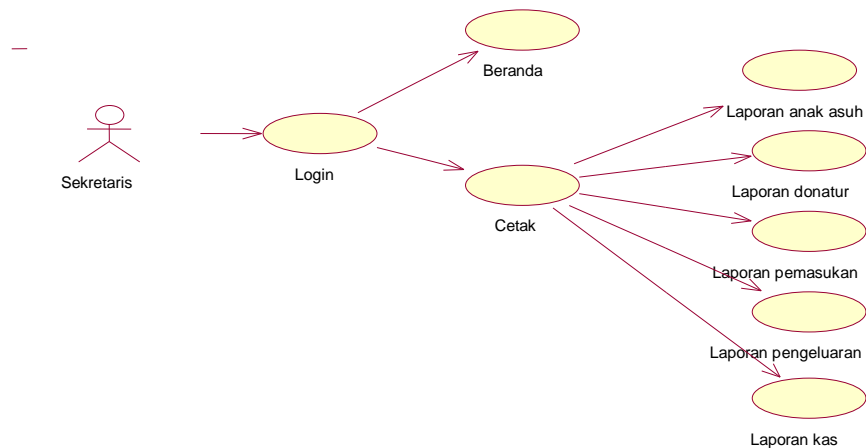
Use case diagram menjelaskan tentang bagaimana proses user, dan sekretaris yayasan serta admin dalam mengakses sistem Aplikasi Panti Asuhan Aisyiyah

a. Use Case Diagram user



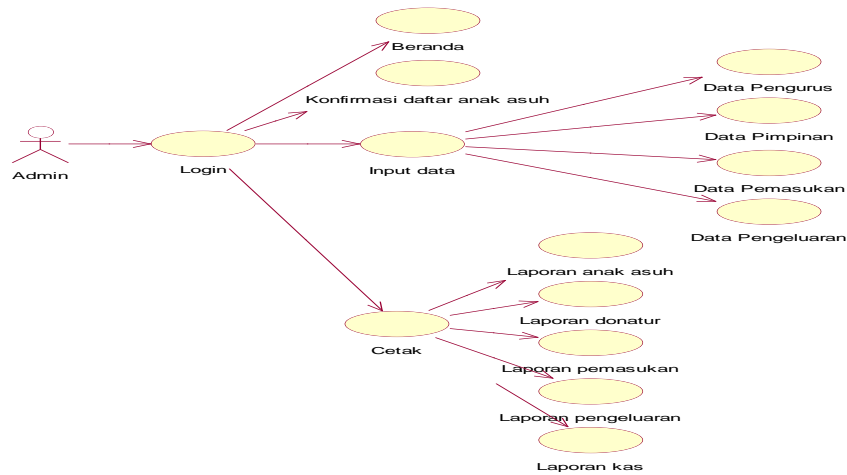
Gambar 3.1 Use Case Diagram user

b. Use Case Diagram sekretaris yayasan



Gambar 3.2 Use Case Diagram sekretaris yayasan

c. *Use Case Diagram admin*

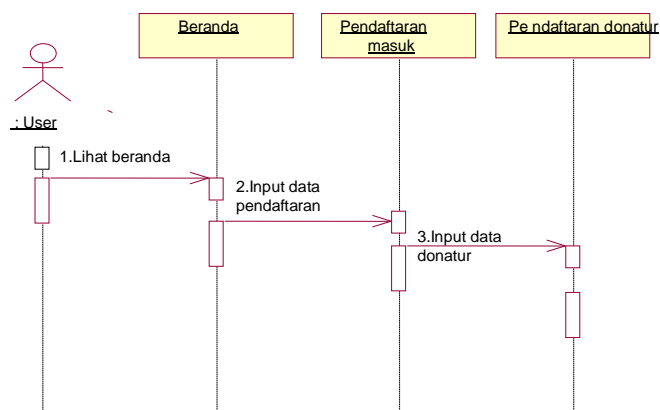


Gambar 3.3 *Use Case Diagram admin*

3. Sequence Diagram

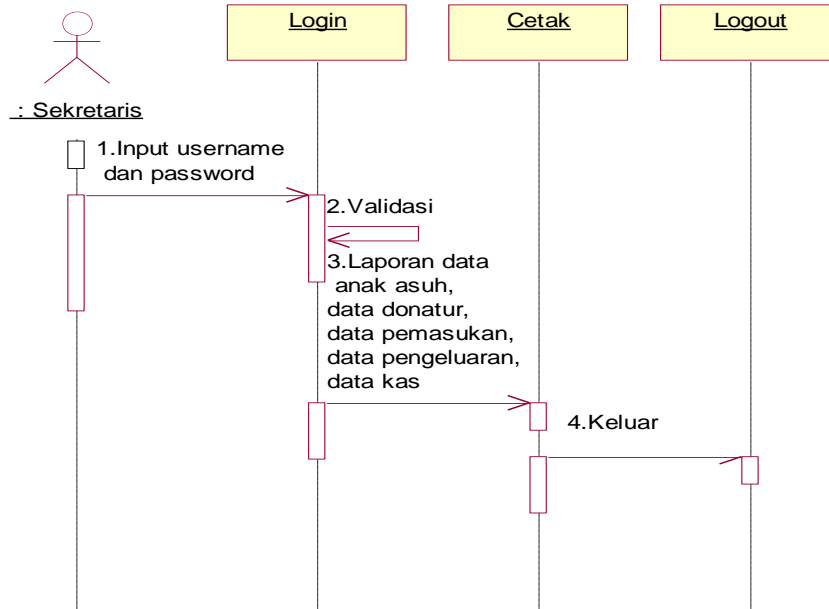
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang *men-trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan

a. *Sequence Diagram user*



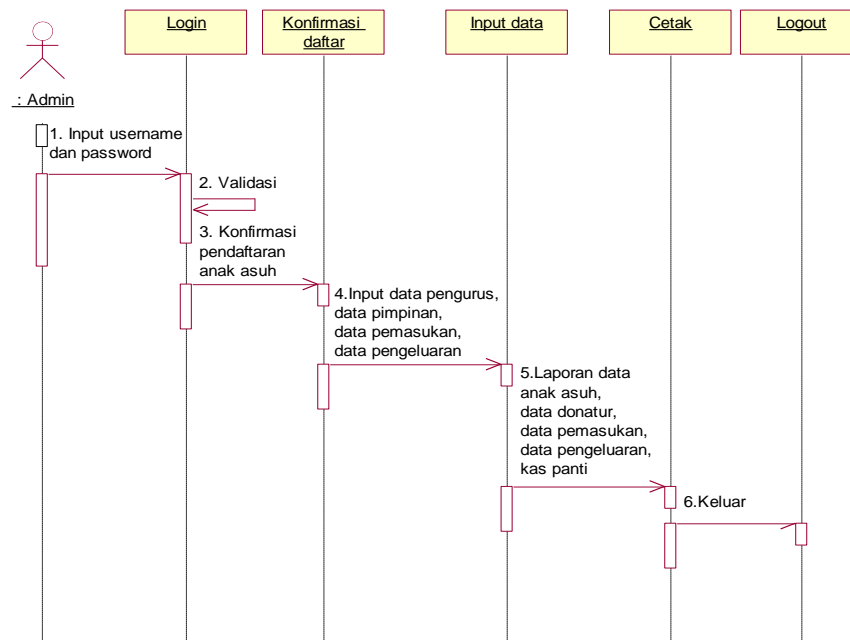
Gambar 3.4 *sequence Diagram user*

b. *Sequence Diagram* sekretaris yayasan



Gambar 3.5 *sequence Diagram sekretaris yayasan*

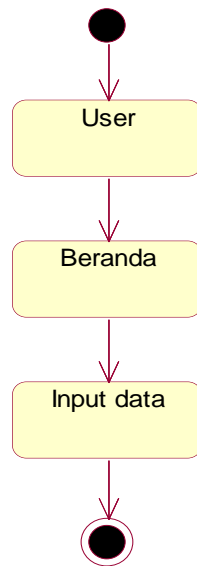
c. *Sequence Diagram* admin



Gambar 3.6 *sequence Diagram admin*

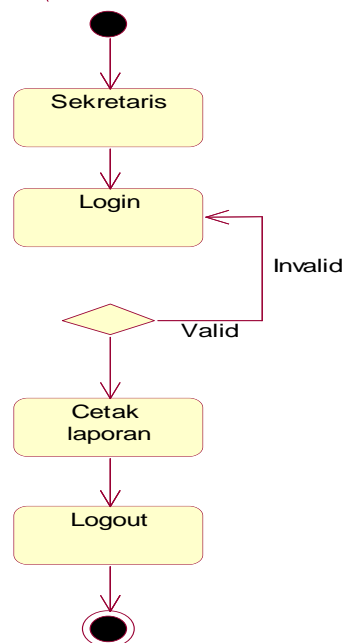
4. Activity Diagram

a. Activity Diagram user



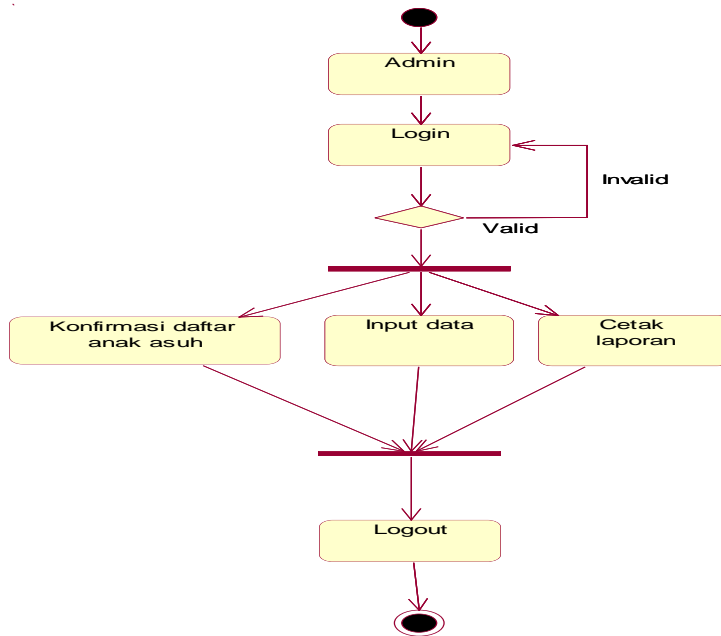
Gambar 3.7 activity Diagram user

b. Activity Diagram sekretaris yayasan



Gambar 3.8 activity Diagram sekretaris yayasan

c. *Activity Diagram admin*

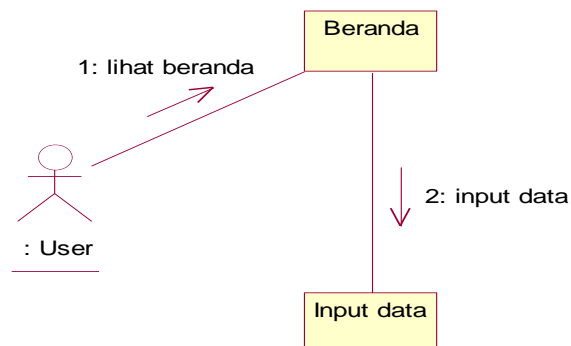


Gambar 3.9 *activity Diagram admin*

5. Collaboration Diagram

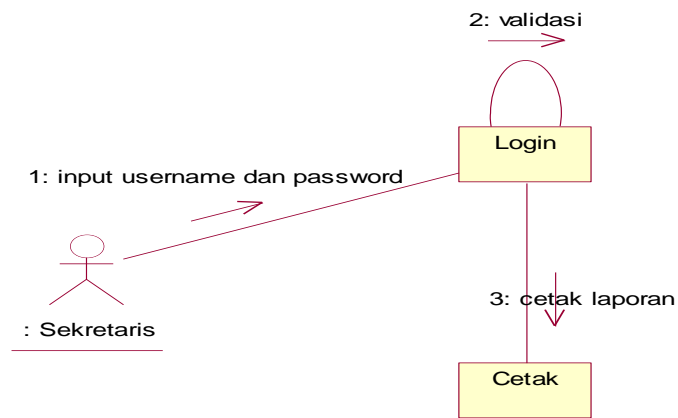
Collaboration diagram hampir sama dengan sequence diagram tetapi berbeda pada objek yang di titik tekankan, collaboration lebih menekankan pada pemunculan objek itu sendiri sedangkan sequence diagram lebih pada penyampaian message dengan parameter waktu.

a. *Collaboration Diagram user*



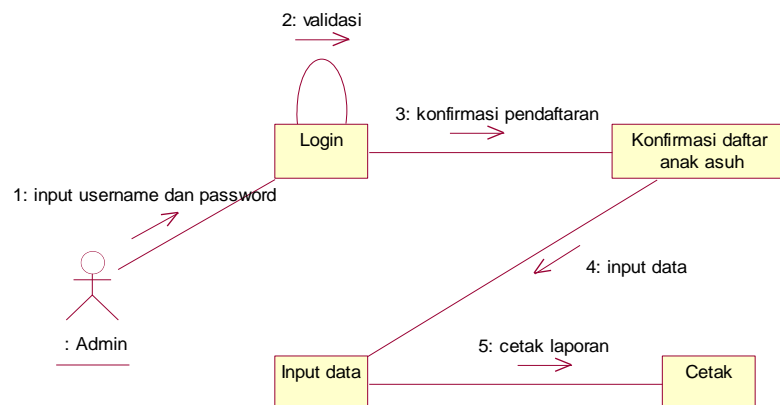
Gambar 3.10 *collaboration Diagram user*

b. *Collaboration Diagram* sekretaris yayasan



Gambar 3.11 *collaboration Diagram* sekretaris yayasan

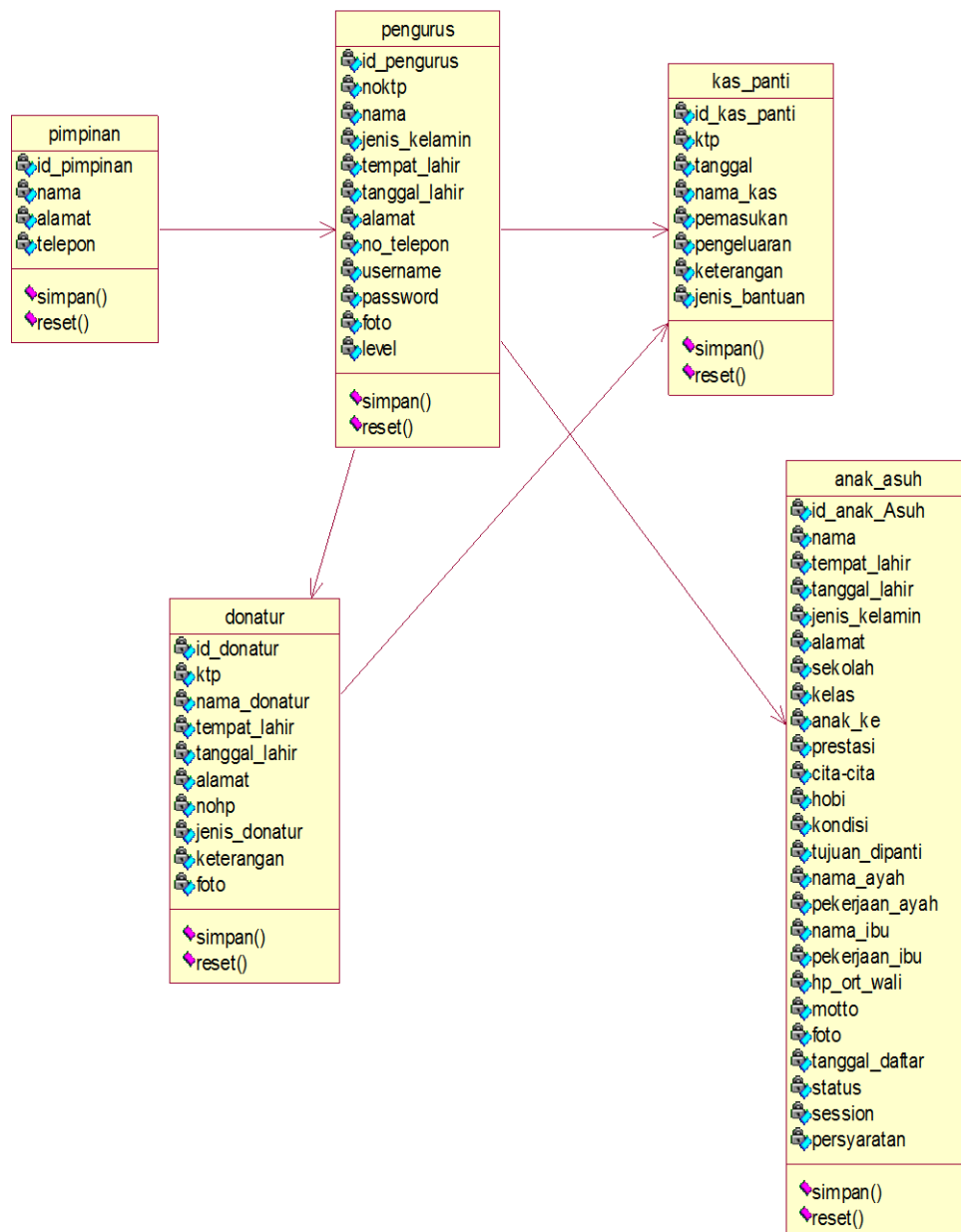
c. *Collaboration Diagram* admin



Gambar 3.12 *collaboration Diagram* admin

6. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dari suatu sistem yang disajikan dalam bentuk class beserta atribut-atribut dan hubungan antar class. Umumnya class diagram dari suatu sistem akan menggambarkan juga bagaimana struktur database yang dibutuhkan untuk membangun sistem tersebut.

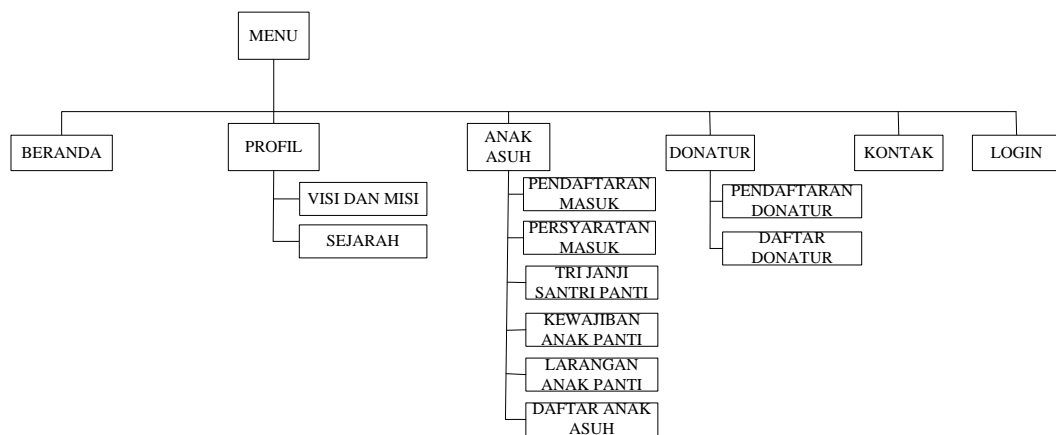


Gambar 3.13 class Diagram

7. Struktur Program

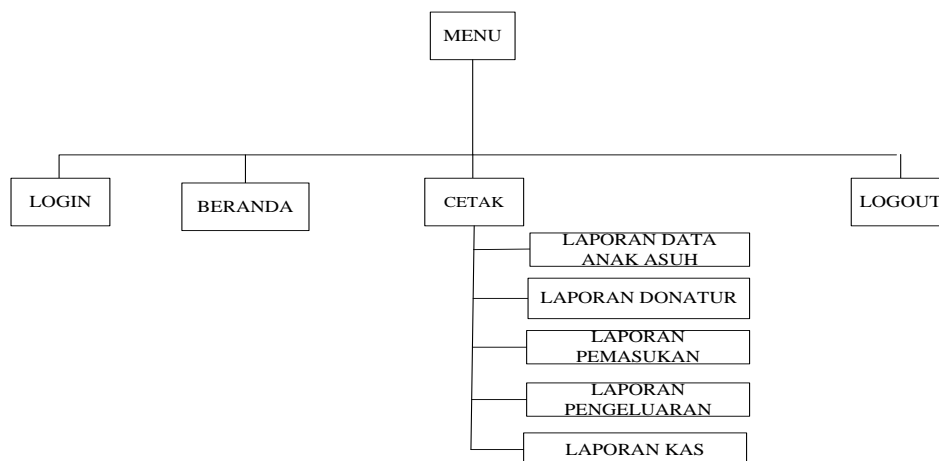
Desain struktur program merupakan suatu desain yang menggambarkan suatu hubungan modul program dengan modul program yang lainnya. Desain struktur program dari yang diusulkan oleh penulis dapat dilihat pada gambar berikut:

a. User



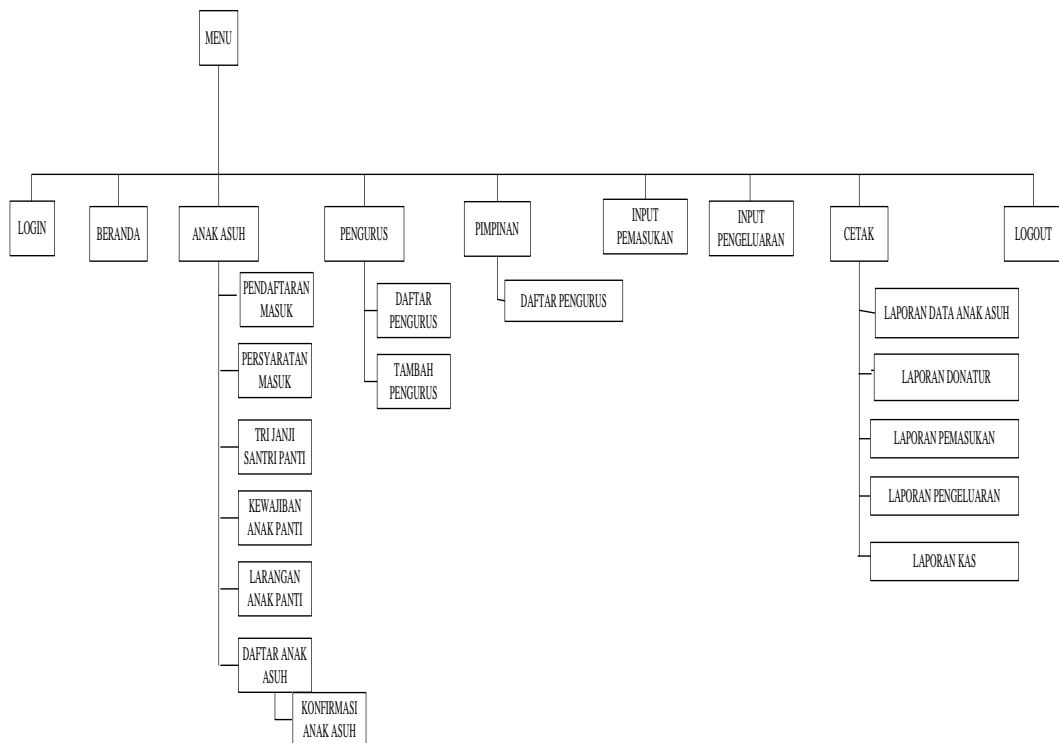
Gambar 3.14 Struktur Program user

b. Sekretaris yayasan



Gambar 3.15 Struktur Program sekretaris yayasan

c. admin



Gambar 3.16 Struktur Program admin

D. Desain Terinci

1. Desain Output

Disain Output merupakan bentuk laporan yang dihasilkan sistem yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk kemajuan suatu usaha dan dapat dipakai sebagai bahan perbandingan oleh pimpinan dalam mengambil keputusan. Adapun disain output yang telah penulis rancang adalah sebagai berikut :

a. Laporan Data Anak Asuhan

Laporan data anak asuhan merupakan layout yang berfungsi bagi admin untuk mencetak laporan data anak asuhan yang aktif. Rancangan laporan data anak asuhan dapat dilihat pada gambar 3.17

PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG											
LOGO		<p>Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856,</p>									
::: LAPORAN DAFTAR DATA ANAK ASUH :::											
NO	ID	NAMA	TTL	ALAMAT	JENIS KELAMIN	NAMA AYAH	NAMA IBU	PEKERJAAN AYAH	PEKERJAAN IBU	HP ORTU/WALI	KEADAAN ANAK
99	99	Varchar (35)	Varchar (50)	Varchar (50)	Varchar (15)	Varchar (25)	Varchar (25)	Varchar (25)	Varchar (25)	Varchar (12)	Z
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
99	99	Varchar (35)	Varchar (50)	Varchar (50)	Varchar (15)	Varchar (25)	Varchar (25)	Varchar (25)	Varchar (25)	Varchar (12)	Z
Ketua Panti Asuhan Aisiyyah										Padang panjang,99-99-9999 Sekretaris panti asuhan aisiyyah	
Drs.Syahrul										Nanie Febriani	

Gambar 3.17 laporan daftar anak asuh

b. Laporan Data Donatur tetap

Laporan ini menyajikan data donatur tetap panti yang telah mendaftar, laporan ini diambil dari tabel donatur. Rancangan laporan data donatur tetap dapat dilihat pada gambar 3.18.

PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG						
LOGO		<p>Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856,</p>				
::: Laporan Data Donatur Tetap :::						
No	No.KTP	Nama	TTL	Alamat	No. Telepon	keterangan
99	Varchar (20)	Varchar (35)	Varchar (50)	Varchar (100)	Varchar (12)	varchar (30)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
99	Varchar (20)	Varchar (35)	Varchar (50) 99-99-9999	Varchar (100)	Varchar (12)	varchar (30)
Ketua Panti Asuhan Aisiyyah					Padang panjang,99-99-9999 Sekretaris panti asuhan aisiyyah	
Drs.Syahrul					Nanie Febriani	

Gambar 3.18. laporan data donatur tetap

c. Laporan Donatur tidak tetap

Laporan ini menyajikan data donatur tidak tetap panti yang telah mendaftar, laporan ini diambil dari tabel donatur. Rancangan laporan data donatur tidak tetap dapat dilihat pada gambar 3.19.

PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG						
LOGO		Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856.				
::: Laporan Data Donatur Tidak Tetap :::						
No	No.KTP	Nama	TTL	Alamat	No. Telepon	keterangan
99	Varchar (20)	Varchar (35)	Varchar (50) 99-99-9999	Varchar (100)	Varchar (12)	varchar (30)
99	Varchar (20)	Varchar (35)	Varchar (50) 99-99-9999	Varchar (100)	Varchar (12)	varchar (30)
Ketua Panti Asuhan Aisiyyah				Padang panjang,99-99-9999 Sekretaris panti asuhan aisiyyah		
Drs.Syahrul				Nanie Febriani		

Gambar 3.19. laporan data donator tetap

d. Laporan Data pemasukan Uang Perbulan

Laporan ini menyajikan data pemasukan Uang panti perbulan, laporan ini diambil dari tabel kas panti. Rancangan laporan data pemasukan Uang perbulan dapat dilihat pada gambar 3.20

PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG						
LOGO		Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856.				
::: LAPORAN DAFTAR DATA PEMASUKAN :::						
Jenis Pemasukan Uang Per Bulan						
No	No.KTP	Nama donatur	Tanggal	keterangan	Jumlah	
99	Int (3)	Varchar (35)	99-99-9999	Varchar (30)	Int (10)	
99	Int (3)	Varchar (20)	99-99-9999	Varchar (30)	Int (10)	
Total Pemasukan					Int (30)	
Ketua Panti Asuhan Aisiyyah				Padang panjang,99-99-9999 Sekretaris panti asuhan aisiyyah		
Drs.Syahrul				Nanie Febriani		

Gambar 3.20. laporan data pemasukan Uang perbulan

e. Laporan Data pemasukan Beras Perbulan

Laporan ini menyajikan data pemasukan Beras panti perbulan, laporan ini diambil dari tabel kas panti. Rancangan laporan data pemasukan Beras perbulan dapat dilihat pada gambar 3.21

PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG					
Jln. Urip Sumoharjo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856,					
::: LAPORAN DAFTAR DATA PEMASUKAN ::: Jenis Pemasukan Beras Per Bulan					
No	No.KTP	Nama donatur	Tanggal	keterangan	Jumlah
99	Int (3)	Varchar (35)	99-99-9999	Varchar (30)	Int (10)
99	Int (3)	Varchar (20)	99-99-9999	Varchar (30)	Int (10)
Total Pemasukan					Int (30)
Ketua Panti Asuhan Aisyiyah			Padang panjang,99-99-9999 Sekretaris panti asuhan aisyiyah		
Drs.Syahrul			Nanie Febriani		

Gambar 3.21. laporan data pemasukan beras perbulan

f. Laporan Data pemasukan Uang Pertahun

Laporan ini menyajikan data pemasukan Uang pertahun yang diambil dari tabel kas panti,Rancangan laporan data pemasukan Uang pertahun dapat dilihat pada gambar 3.22.

PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG					
Jln. Urip Sumoharjo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856,					
::: LAPORAN DAFTAR DATA PEMASUKAN ::: Jenis Pemasukan Uang Per Tahun					
No	No.KTP	Nama donatur	Tanggal	keterangan	Jumlah
99	Int (3)	Varchar (35)	99-99-9999	Varchar (30)	Int (10)
99	Int (3)	Varchar (20)	99-99-9999	Varchar (30)	Int (10)
Total Pemasukan					Int (30)
Ketua Panti Asuhan Aisyiyah			Padang panjang,99-99-9999 Sekretaris panti asuhan aisyiyah		
Drs.Syahrul			Nanie Febriani		

Gambar 3.22. laporan data pemasukan uang pertahun

g. Laporan Data pemasukan Beras Pertahun

Laporan ini menyajikan data pemasukan beras pertahun yang diambil dari tabel kas panti,Rancangan laporan data pemasukan beras pertahun dapat dilihat pada gambar 3.23.

PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG					
Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856,					
::: LAPORAN DAFTAR DATA PEMASUKAN ::: Jenis Pemasukan Beras Per Tahun					
No	No KTP	Nama donatur	Tanggal	keterangan	Jumlah
99	Int (3)	Varchar (35)	99-99-9999	Varchar (30)	Int (10)
99	Int (3)	Varchar (20)	99-99-9999	Varchar (30)	Int (10)
Total pemasukan					Int (30)
Ketua Panti Asuhan Aisyiyah			Padang panjang,99-99-9999 Sekretaris panti asuhan aisyyiah		
Drs.Syahrul			Nanie Febriani		

Gambar 3.23. laporan data pemasukan beras pertahun

h. Laporan Data pengeluaran Uang Perbulan

Laporan ini menyajikan data pengeluaran uang perbulan yang diambil dari tabel kas panti. Rancangan laporan data pengeluaran Uang perbulan dapat dilihat pada tabel 3.24

PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG				
Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856,				
::: LAPORAN DAFTAR DATA PENGELUARAN ::: Jenis Pengeluaran Uang Per Bulan				
No	pengeluaran	Tanggal	Keterangan	Jumlah
99	Int (3)	99-99-9999	Varchar (100)	Int (3)
99	Int (3)	99-99-9999	Varchar (100)	Int (3)
Total Pengeluaran				Int (9)
Ketua Panti Asuhan Aisyiyah		Padang panjang,99-99-9999 Sekretaris panti asuhan aisyyiah		
Drs.Syahrul		Nanie Febriani		

Gambar 3.24. laporan data pengeluaran uang perbulan

i. Laporan Data pengeluaran Beras Perbulan

Laporan ini menyajikan data pengeluaran Beras perbulan yang diambil dari tabel kas panti. Rancangan laporan data pengeluaran Beras perbulan dapat dilihat pada tabel 3.25

No	pengeluaran	Tanggal	Keterangan	Jumlah
99	Int (3)	99-99-9999	Varchar (100)	Int (3)
99	Int (3)	99-99-9999	Varchar (100)	Int (3)
Total Pengeluaran				Int (9)

Ketua Panti Asuhan Aisyiyah
Drs.Syahrul

Padang panjang,99-99-9999
Sekretaris panti asuhan aisyiyah
Nanie Febriani

Gambar 3.25. laporan data pengeluaran beras perbulan

j. Laporan Data pengeluaran Uang Pertahun

Laporan ini menyajikan data laporan pengeluaran Uang pertahun yang diambil dari table kas panti. Rancangan laporan data pengeluaran Uang pertahun dapat dilihat pada gambar 3.26

No	pengeluaran	Tanggal	Keterangan	Jumlah
99	Int (3)	99-99-9999	Varchar (100)	Int (10)
99	Int (3)	99-99-9999	Varchar (100)	Int (10)
Total Pengeluaran				Int (30)

Ketua Panti Asuhan Aisyiyah
Drs.Syahrul

Padang panjang,99-99-9999
Sekretaris panti asuhan aisyiyah
Nanie Febriani

Gambar 3.26. laporan data pengeluaran uang pertahun

k. Laporan Data pengeluaran beras Pertahun

Laporan ini menyajikan data laporan pengeluaran beras pertahun yang diambil dari table kas panti. Rancangan laporan data pengeluaran beras pertahun dapat dilihat pada gambar 3.27

No	pengeluaran	Tanggal	Keterangan	Jumlah
99	Int (3)	99-99-9999	Varchar (100)	Int (10)
99	Int (3)	99-99-9999	Varchar (100)	Int (10)
Total Pengeluaran				Int (30)

Ketua Panti Asuhan Aisyiyah
Drs.Syahrul

Padang panjang,99-99-9999
Sekretaris panti asuhan aisyiyah
Nanie Febriani

Gambar 3.27. laporan data pengeluaran beras pertahun

1. Laporan Data Kas Panti Uang perbulan

Laporan ini menyajikan data laporan kas panti uang perbulan yang diambil dari tabel kas panti. Rancangan laporan data kas panti uang perbulan dapat dilihat pada gambar 3.28

No	bulan	Keterangan	Total pemasukan	Total pengeluaran
99	99	Varchar (100)	Int (9)	Int (9)
99	9999	Varchar (100)	Int (9)	Int (9)
Sisa Saldo saat ini=Rp.				
Total				

Ketua Panti Asuhan Aisyiyah
Drs.Syahrul

Padang panjang,99-99-9999
Sekretaris panti asuhan aisyiyah
Nanie Febriani

Gambar 3.28. laporan data kas Panti uang perbulan

m. Laporan Data Kas Panti beras perbulan

Laporan ini menyajikan data laporan kas panti beras perbulan yang diambil dari tabel kas panti. Rancangan laporan data kas panti beras perbulan dapat dilihat pada gambar 3.29

No	bulan	Keterangan	Total pemasukan	Total pengeluaran
99	99	Varchar (100)	Int (9)	Int (9)
99	9999	Varchar (100)	Int (9)	Int (9)
Sisa Saldo saat ini= /kg				
Total				

Ketua Panti Asuhan Aisiyyah
Drs.Syahrul

Padang panjang,99-99-9999
Sekretaris panti asuhan aisiyyah
Nanie Febriani

Gambar 3.29. laporan data kas Panti beras perbulan

n. Laporan Data Kas Panti Uang pertahun

Laporan ini menyajikan data laporan kas panti uang pertahun yang diambil dari tabel kas panti. Rancangan laporan data kas panti uang pertahun dapat dilihat pada gambar 3.30

No	tahun	bulan	Total pemasukan	Total pengeluaran
99	99	Varchar (100)	Int (9)	Int (9)
99	9999	Varchar (100)	Int (9)	Int (9)
Sisa Saldo saat ini= Rp.				
Total				

Ketua Panti Asuhan Aisiyyah
Drs.Syahrul

Padang panjang,99-99-9999
Sekretaris panti asuhan aisiyyah
Nanie Febriani

Gambar 3.30. laporan data kas Panti uang pertahun

o. Laporan Data Kas Panti beras pertahun

Laporan ini menyajikan data laporan kas panti beras pertahun yang diambil dari tabel kas panti. Rancangan laporan data kas panti beras pertahun dapat dilihat pada gambar 3.31

No	tahun	bulan	Total pemasukan	Total pengeluaran
99	99	Varchar (100)	Int (9)	Int (9)
99	9999	Varchar (100)	Int (9)	Int (9)
Sisa saldo saat ini= /kg				
Total				

Ketua Panti Asuhan Aisyiyah
Drs.Syahrul

Padang panjang,99-99-9999
Sekretaris panti asuhan aisyiyah
Nanie Febriani

Gambar 3.31. laporan data kas Panti beras pertahun

2. Desain input

Desain input merupakan suatu media untuk memasukan data, dimana data yang diinputkan akan diproses dan disimpan ke database

a. Desain Tampilan Halaman Pengunjung

Desain tampilan halaman pengunjung berisi rancangan dari tampilan halaman pengunjung yang akan dibuat, tampilan halaman pengunjung ini menggambarkan posisi menu-menu yang ada di dalam halaman pengunjung. Desain ini dimaksudkan untuk menetapkan format tampilan yang digunakan sebagai media akhir dari sebuah website yang telah dibangun sebagai bentuk data yang dapat dilihat pada layar komputer. Desain tampilan halaman pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.32.

Logo	PANTI ASUHAN AISYIYAH PADANG PANJANG Jln. Urip Sumoharjo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856.				
BERANDA	PROFIL	ANAK ASUH	DONATUR	KONTAK	LOGIN
::: Selamat Datang di Website Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang :::					
© By @ Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang					

Gambar 3.32 Desain Tampilan Halaman Pengunjung

b. Desain Tampilan Halaman Sekretaris yayasan

Desain tampilan halaman sekretaris yayasan berisi rancangan dari tampilan halaman sekretaris yang akan dibuat, tampilan halaman sekretaris ini menggambarkan posisi menu-menu yang ada di dalam halaman sekretaris. Desain ini dimaksudkan untuk menetapkan format tampilan yang digunakan sebagai media akhir dari sebuah halaman sekretaris yang telah dibangun sebagai bentuk data yang dapat dilihat pada layar komputer. Desain tampilan halaman sekretaris yayasan dapat dilihat pada gambar 3.33.

Logo	PANTI ASUHAN AISYIYAH PADANG PANJANG Jln. Urip Sumoharjo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856.	
::: Selamat Datang di Website Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang :::	1374014806960111 Drs. H.Abizar Lubis, MA	
	Menu pilihan	
	Beranda	
	Laporan data anak asuh	
	Laporan data donatur	
	Laporan data pemasukan	
	Laporan data pengeluaran	
Laporan data kas panti		
Keluar		
© By @ Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang		

Gambar 3.33 Desain Halaman Sekretaris yayasan

c. Desain Tampilan Halaman Admin

Desain tampilan halaman admin berisi rancangan dari tampilan halaman admin yang akan dibuat, tampilan halaman admin ini menggambarkan posisi menu-menu yang ada di dalam halaman admin. Desain ini dimaksudkan untuk menetapkan format tampilan yang digunakan sebagai media akhir dari sebuah website yang telah dibangun sebagai bentuk data yang dapat dilihat pada layar komputer. Desain tampilan halaman admin dapat dilihat pada dilihat pada gambar 3.34.

Logo	PANTI ASUHAN AISYIYAH PADANG PANJANG			
	Jln. Urip Sumoharjo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856,			
BERANDA	ANAK ASUH	PENGURUS	PIMPINAN	LOGOUT
::: Selamat Datang di Website Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang :::				1374014806960000 Nanie Febriani
				** Menu Pilihan **
				Pemasukan Panti
				Pengeluaran Panti
				Laporan Data Anak Asuh
				Laporan data donatur
				Laporan data pemasukan
				Laporan data pengeluaran
Laporan data kas panti				
© By @ Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang				

Gambar 3.34 Desain Halaman Admin

d. Desain Input Pendaftaran anak asuh

Form ini digunakan pengunjung untuk menginputkan data pendaftaran masuk ke sistem dan disimpan pada database. Desain input pendaftaran masuk dapat dilihat pada gambar 3.35.

Logo	PANTI ASUHAN AISYIYAH PADANG PANJANG <small>Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856,</small>				
BERANDA	PROFIL	ANAK ASUH	DONATUR	KONTAK	LOGIN
:: Pendaftaran Anak Asuh ::					
Nama	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>			
TTL	:	<input type="text" value="Varchar (50)"/>	<input type="text" value="99"/>	<input type="text" value="99"/>	<input type="text" value="9999"/>
Jenis kelamin	:	<input type="radio"/> Laki-laki <input type="radio"/> perempuan			
Alamat	:	<input type="text" value="text"/>			
Sekolah	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>	<input type="text" value="kelas"/>		
Anak Ke	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>			
Prestasi	:	<input type="text" value="Varchar (50)"/>			
Cita-cita	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>			
Hobi	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>			
Kondisi	:	<input type="text" value="Varchar (50)"/>			
Tujuan dipanti	:	<input type="text" value="Varchar (50)"/>			
Nama ayah	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>			
Pekerjaan Ayah	:	<input type="text" value="Varchar (25)"/>			
Nama ibu	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>			
Pekerjaan ibu	:	<input type="text" value="Varchar (25)"/>			
No.Hp orang tua/wali	:	<input type="text" value="Varchar (25)"/>			
Motto	:	<input type="text" value="Varchar (50)"/>			
Foto	:	<input type="button" value="Browse"/>			
persyaratan	:	<input type="button" value="Browse"/>			
<small>Persyaratan di satukan DI PDF</small>					
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="reset"/>					
© By @ Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang					

Gambar 3.35 Desain Input Pendaftaran anak asuh

e. Desain Form Input Pendaftaran Donatur

Form ini digunakan pengunjung untuk menginputkan data donatur ke sistem dan disimpan pada database. Desain input pendaftaran donatur dapat dilihat pada gambar 3.36.

PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG <small>Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856,</small>					
Logo					
BERANDA	PROFIL	ANAK ASUH	DONATUR	KONTAK	LOGIN
:: PENDAFTARAN DONATUR ::					
No KTP	:	<input type="text" value="Varchar (50)"/>			
Nama donatur	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>			
Tempat / Tanggal Lahir	:	<input type="text" value="Varchar (50)"/>	<input type="text" value="99"/>	<input type="text" value="99"/>	<input type="text" value="9999"/>
Alamat	:	<input type="text" value="Varchar (30)"/>			
No Hanphone	:	<input type="text" value="Varchar (12)"/>			
Jenis Donatur	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>			
Keterangan	:	<input type="text" value="Varchar (100)"/>			
Foto	:	<input type="button" value="Browse"/>			
	:				
	:	<input type="button" value="simpan"/> <input type="button" value="reset"/>			
By @ Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang					

Gambar 3.36 Desain Form Input Pendaftaran Donatur

f. Desain Input Pengurus

Form ini digunakan admin untuk menginputkan data pengurus ke sistem dan disimpan pada database. Desain input pengurus dapat dilihat pada gambar 3.37.

PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG <small>Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856,</small>						
Logo						
BERANDA	ANAK ASUH	PENGURUS	PIMPINAN	LOGOUT		
:: TAMBAH PENGURUS ::						
No.KTP	:	<input type="text" value="Varchar (20)"/>				1374014806960000 Nanie Febriani
Nama pengurus	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>				** Menu Pilihan **
Jenis Kelamin	:	<input type="text" value="Varchar (10)"/>				Pemasukan Panti
Tempat / Tanggal Lahir	:	<input type="text" value="Varchar (50)"/>	<input type="text" value="99"/>	<input type="text" value="99"/>	<input type="text" value="9999"/>	Pengeluaran Panti
Alamat	:	<input type="text" value="Varchar (100)"/>				Laporan Data Anak Asuh
No.Handphone	:	<input type="text" value="Varchar (12)"/>				Laporan data donatur
username	:	<input type="text" value="Varchar (10)"/>				Laporan data pemasukan
password	:	<input type="text" value="Varchar (10)"/>				Laporan data pengeluaran
jabatan	:	<input type="text" value="Varchar (10)"/>				Laporan data kas panti
Foto	:	<input type="button" value="Browse"/>				
	:	<input type="button" value="simpan"/> <input type="button" value="reset"/>				
© By @ Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang						

Gambar 3.37 Desain Input Pengurus

g. Desain Input pemasukan

Form ini digunakan admin untuk menginputkan data uang masuk ke sistem dan disimpan pada database. Desain input pemasukan dapat dilihat pada gambar 3.38.

Logo	PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG			
	Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856.			
BERANDA	ANAK ASUH	PENGURUS	PIMPINAN	LOGOUT
::: CARI DONATUR :::				
No.KTP	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>	1374014806960000 Nanie Febriani ** Menu Pilihan **	
Jenis Bantuan	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>	Pemasukan Panti Pengeluaran Panti Laporan Data Anak Asuh Laporan data donatur Laporan data pemasukan Laporan data pengeluaran Laporan data kas panti	
		<input type="button" value="simpan"/> <input type="button" value="reset"/>		
© By @ Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang				

Gambar 3.38 Desain Input pemasukan panti

h. Desain Input pengeluaran

Form ini digunakan admin untuk menginputkan data pengeluaran ke sistem dan disimpan pada database. Desain input uang keluar dapat dilihat pada gambar 3.39.

Logo	PANTI ASUHAN AISIYIAH PADANG PANJANG			
	Jln. Urip Sumoharajo, Kel.Tanah Pak Lambik, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat (27111), Telp. (0752)7020856.			
BERANDA	ANAK ASUH	PENGURUS	PIMPINAN	LOGOUT
::: CARI JENIS PENGELUARAN :::				
Jenis pengeluaran	:	<input type="text" value="Varchar (35)"/>	1374014806960000 Nanie Febriani ** Menu Pilihan **	
		<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="reset"/>		
© By @ Panti Asuhan Aisyiyah Padang Panjang				

Gambar 3.39 Desain Input Pengeluaran panti

i. Desain Input Login

Form ini digunakan oleh admin dan sekretaris untuk dapat masuk ke halaman admin atau sekretaris yayasan, Desain input login dapat dilihat pada gambar 3.40.

The image shows a login form with two input fields. The first field is labeled 'Username' and has a data type of 'Varchar (12)'. The second field is labeled 'Password' and also has a data type of 'Varchar (12)'. Below the fields is a blue button labeled 'Sign in'.

Gambar 3.40 Desain Form Login

E. Design table

Perancangan database dilakukan setelah pemodelan sistem dibuat. Dengan menggunakan MySql sebagai database dilakukan perancangan terhadap *field-field* yang akan digunakan pada setiap database.

1. Desain Tabel Pengurus

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data pengurus yang telah menggunakan database dan dapat dilihat pada tabel 3.2

Database :panti

Tabel :pengurus

Field Key :id_pengurus

No.	Field Name	Type	Description
1.	Id_pengurus	Int (3)	Id pengurus
2.	noktp	Varchar (20)	No. Ktp
3.	nama	Varchar (35)	Nama

4.	jenis_kelamin	Varchar (15)	Jenis kelamin
5	tempat_lahir	Varchar (50)	Tempat lahir
6	tanggal_lahir	Date	Tanggal lahir
7	alamat	Text	Alamat
8	no_telepon	Varchar (12)	No. Telepon
9	username	Varchar (12)	username
10	password	Varchar (12)	password
11	foto	Varchar (100)	Foto
12	level	Varchar (30)	Level

Tabel 3.2 Tabel Pengurus

2. Desain Tabel anak_asuh

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data anak asuh yang diinputkan dan dapat dilihat pada tabel 3.3

Database :panti

Tabel :anak_asuh

Field Key : id_anak_asuh

No.	Field Name	Type	Description
1.	id_anak_asuh	Int (3)	Id anak asuh
2.	Nama	Varchar (35)	Nama
3.	tempat_lahir	Varchar (50)	Tempat lahir
4	tanggal_lahir	Date	Tanggal lahir
5	alamat	Varchar (35)	Alamat
6	jenis_kelamin	Varchar (15)	Jenis kelamin

7	alamat	Text	Alamat
8	sekolah	Varchar (35)	sekolah
9	kelas	Varchar (3)	Kelas
10	anak_ke	Varchar (35)	Anak ke
12	Prestasi	Varchar (50)	prestasi
13	cita-cita	Varchar (35)	Cita-cita
14	Hobi	Varchar (35)	Hobi
15	Kondisi	Varchar (50)	Kondisi
16	tujuan_dipanti	Varchar (50)	Tujuan dipanti
17	nama_ayah	Varchar (35)	Nama ayah
18	pekerjaan_ayah	Varchar (25)	Pekerjaan ayah
19	nama_ibu	Varchar (35)	Nama ibu
20	pekerjaan_ibu	Varchar (25)	Pekerjaan ibu
21	hp_ort_wali	Varchar (12)	Hp ort/wali
22	moto	Varchar (50)	Moto
23	foto	Varchar (100)	Foto
24	tanggal_daftar	Date	Tanggal daftar
25	Status	Varchar (15)	Status
26	session	Varchar (3)	Session
27	persyaratan	Varchar (100)	persyaratan

Tabel 3.3 Tabel Anak asuh

3. Desain Tabel Donatur

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data donatur yang. Desain tabel donatur dapat dilihat pada tabel 3.4

Database :panti

Tabel :donatur

Field Key : id_donatur

No.	Field Name	Type	Description
1.	id_donatur	Int (3)	Id donatur
2.	ktp	varchar(30)	Ktp
3.	nama_donatur	Varchar (35)	nama_donatur
4.	tempat_lahir	Varchar (35)	Tempat lahir
5.	tanggal_lahir	date	tanggal lahir
6.	alamat	text	Alamat
7	nohp	Varchar (12)	No. Hp
8.	jenis_donatur	Varchar (50)	Jenis donatur
9.	keterangan	Text	Keterangan
10.	foto	Varchar (100)	Foto

Tabel 3.4 Tabel Donatur

4. Tabel Pimpinan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data nama pimpinan atau nama ketua Panti dan dapat dilihat pada tabel 3.5.

Data base :panti
 Tabel :agenda
 Field key :id_agenda

No.	Field Name	Type	Description
1	id_pimpinan	Int (11)	Id pimpinan
2	nama	Varchar (45)	nama
3	alamat	text	alamat
4	telp	Varchar (12)	telp

Tabel 3.5 Tabel pimpinan

5. Tabel Kas_panti

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data kas panti dan dapat dilihat pada tabel 3.6.

Database :panti
 Tabel :kas_panti
 Field Key : id_kas_panti

No.	Field Name	Type	Description
1.	id_kas_panti	Int (3)	Id kas panti
2.	ktp	Varchar (30)	Ktp
3.	tanggal	Date	tanggal
4.	nama_kas	Varchar (35)	Nama kas
5	pemasukan	Int (9)	pemasukan
6	pengeluaran	Int (9)	pengeluaran
7	keterangan	Varchar (100)	keterangan
8	Jenis_bantuan	Varchar (35)	Jenis bantuan

Tabel 3.6 Tabel Kas panti

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan pengujian sistem yang telah dirancang, dan beberapa analisa dari sistem tersebut, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Aplikasi Panti Asuhan Aisyiyah ini dibuat untuk membantu, mempermudah dalam proses pendaftaran Anak Asuh, Pendaftaran Donatur, sampai dengan penyerahan Laporan ke pihak Yayasan Muhammadiyah
2. Dengan sistem aplikasi ini dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan tepat.
3. Resiko yang dihadapi dalam Penyerahan Laporan ke pihak yayasan Muhammadiyah dari kesalahan-kesalahan dapat diperkecil.

B. Saran-Saran

Dari hasil penelitian dan terdapatnya beberapa kelemahan yang ada pada sistem yang telah dirancang, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu :

1. Agar sistem yang dirancang dapat bekerja secara efektif dan efisien maka diperlukan tenaga terampil dalam pengoperasian aplikasi yang dibuat.
2. Untuk menghasilkan tenaga yang terampil perlu diadakan pelatihan terhadap pengguna sistem tentang bagaimana cara penggunaan sistem yang telah dirancang.
3. Dalam penerapan sistem komputerisasi sebaiknya didukung oleh perangkat atau alat yang memadai, baik dari segi manusia (*Brainware*) maupun segi peralatannya (*Hardware dan Software*).

DAFTAR PUSTAKA

- Yakub. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Teguh Wahyono. *Sistem Informasi konsep dasar, analisis desain dan implementasi*. Yogyakarta :Graha ilmu, 2004
- Nugroho Adi. *Analisis dan perancangan sistem informasi dengan metodologi berorientasi objek*. Bandung : Informatika, 2005.
- Jogiyanto. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005.
- Asih, Tri (2016). *Aplikasi Pengolahan data administrasi pada Win Fitness Centre padang berbasis web* (Tugas Akhir). Batusangkar: Jurusan Manajemen Informatika, IAIN Batusangkar
- https://id.wikipedia.org/wiki/Panti_asuhan diakses pada tanggal 31 Desember 2017
- <https://brainly.co.id/tugas/5519902> diakses pada tanggal 31 Desember 2017