



**PENGEMBANGAN SISTEM TRANSAKSI BELANJA SANTRI PONDOK
PESANTREN MENGGUNAKAN UANG DIGITAL**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Strata-1 Ilmu Komputer**

Oleh

DWA MEIZADEWA

NIM 1911016210029

**PROGRAM STUDI S-1 ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU**

JUNI 2023



**PENGEMBANGAN SISTEM TRANSAKSI BELANJA SANTRI PONDOK
PESANTREN MENGGUNAKAN UANG DIGITAL**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Strata-1 Ilmu Komputer**

Oleh

DWA MEIZADEWA

NIM 1911016210029

**PROGRAM STUDI S-1 ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU**

JUNI 2023

SKRIPSI

PENGEMBANGAN SISTEM TRANSAKSI BELANJA SANTRI SANTRI PONDOK PESANTREN MENGGUNAKAN UANG DIGITAL

Oleh:

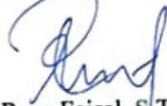
DWA MEIZADEWA

1911016210029

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada tanggal 22 Juni 2023

Susunan Penguji :

Pembimbing Utama



M. Reza Faisal, S.T., M.T., PhD.
NIP. 197612202008121001

Pembimbing Pendamping



Rudy Herteno, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198809252022031003

Penguji

1.



Irwan Budiman, S.T., M.Kom.
NIP. 197703252008121001

2.



Rahmat Ramadhani, S.Kom., M.Sc.
NIP. 19920330201901110001

Banjarbaru, 27 Juni 2023
Koordinator PS Ilmu Komputer,

Irwan Budiman, S.T., M.Kom.
NIP. 197703252008121001



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Banjarbaru, 22 Juni 2023



Dwa Meizadewa
NIM. 1911016210029

ABSTRAK

PENGEMBANGAN SISTEM TRANSAKSI BELANJA SANTRI PONDOK PESANTREN MENGGUNAKAN UANG DIGITAL

(Oleh : Dwa Meizadewa; Pembimbing: Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., PhD dan Rudy Herteno, S.Kom., M.Kom; 128 Halaman)

Pondok Pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam yang mewajibkan santri (siswa pondok) tinggal dan belajar di bawah bimbingan ustadz atau kiai dalam asrama. Walisantri (orang tua santri) harus memberikan uang saku setiap bulan untuk kebutuhan harian santri. Namun, penggunaan uang tunai menimbulkan masalah seperti laporan kehilangan, pengeluaran yang cepat habis, dan kurangnya laporan belanja santri kepada orang tua. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian dilakukan dengan tujuan mengembangkan sistem transaksi belanja santri menggunakan uang digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap sistem transaksi menggunakan uang digital. Implementasi teknologi ini diterima dengan baik dan menghasilkan kepuasan pengguna dalam transaksi belanja. Fitur pelacakan riwayat pembelian dan pengeluaran dalam sistem transaksi memberikan pengguna visibilitas yang lebih baik terhadap keuangan mereka, sehingga membantu pengelolaan pengeluaran dan perencanaan keuangan yang lebih baik. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan sistem transaksi digital di Pondok Pesantren, memfasilitasi kemudahan dan efisiensi dalam belanja santri. Penelitian mendatang dapat fokus pada peningkatan sistem ini dan mengatasi tantangan implementasi aplikasi uang digital di lingkungan Pondok Pesantren.

Kata kunci: Pondok Pesantren, santri, uang digital, sistem transaksi

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF DIGITAL MONEY-BASED TRANSACTION SYSTEM FOR SANTRI'S SHOPPING IN PONDOK PESANTREN

(By : Dwa Meizadewa; Pembimbing: Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., PhD dan Rudy Herteno, S.Kom., M.Kom; 128 Pages)

Pondok Pesantren is an Islamic educational institution that requires santri (boarding school students) to live and study under the guidance of ustadz or kiai in a boarding school setting. Walisantri (parents of santri) are required to provide monthly allowances for the daily needs of the santri. However, the use of cash poses issues such as loss reporting, rapid expenditure, and the lack of expenditure reports to parents. To address these problems, a research study was conducted with the aim of developing a digital money-based transaction system for santri's shopping. The results of the research indicate that the majority of respondents provided positive ratings for the digital money transaction system. The implementation of this technology was well-received and resulted in user satisfaction in shopping transactions. The feature of tracking purchase and expenditure history in the transaction system provides users with better visibility of their finances, thus aiding in expense management and better financial planning. This research contributes to the development of digital transaction systems in Pondok Pesantren, facilitating convenience and efficiency in santri's shopping. Future research can focus on enhancing this system and addressing the challenges of implementing digital money applications in the Pondok Pesantren environment.

Keywords: *Islamic boarding school, students, digital currency, transaction system*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke Tuhan kita Yang Maha Esa karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Sistem Transaksi Belanja Santri Pondok Pesantren Menggunakan Uang Digital” untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan program S1 Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat.

Pada lembar ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang sangat mendukung penulis dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini, adapun yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan bantuan, semangat, doa dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak M. Reza Faisal, S.T., M.T., PhD selaku dosen pembimbing utama yang turut serta membantu dan meluangkan waktu demi kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Rudy Herteno, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing pendamping yang turut serta membantu dan meluangkan waktu demi kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Irwan Budiman, S.T., M.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer FMIPA ULM, atas bantuan dan izin beliau skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Seluruh Dosen dan staf Program Studi Ilmu Komputer FMIPA ULM atas ilmu dan bantuan yang diberikan selama ini yang sangat bermanfaat.
6. Teman-teman dan sahabat-sahabat keluarga Ilmu Komputer angkatan 2019 yang memberikan dukungan dan selalu mengingatkan serta mendoakan dalam proses mengerjakan skripsi.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan ini jauh dari sempurna, namun penulis mengharapkan bantuan serupa berupa saran dan kritik

yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan dan mutu penulisan skripsi ini.

Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya serta mendapat keridhaan Allah SWT.

Banjarbaru, 22 Juni 2023

Dwa Meizadewa

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Kajian Terdahulu	4
2.2 Kajian Pustaka	6
2.2.1 Pondok Pesantren	6
2.2.2 Pondok Al-Quran Darul Inqilabi (PADI).....	7
2.2.3 Uang Digital (E-Money)	7
2.2.4 PHP (Page Hypertext Preprocessor)	7
2.2.5 React JS	8

2.2.6	Android	8
2.2.7	Rapid Application Development (RAD).....	8
2.2.8	Unified Modeling Language (UML).....	9
BAB III METODE PENELITIAN		11
3.1	Alat Penelitian	11
3.2	Bahan Penelitian	11
3.3	Alur Penelitian	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		15
4.1	Pengumpulan Data.....	15
4.1.1	Observasi.....	15
4.1.2	Wawancara.....	15
4.2	Analisis Sistem	16
4.2.1	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	16
4.2.2	Analisis Sistem yang Sedang Diusulkan	17
4.3	Perancangan Sistem	21
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	21
4.3.2	<i>Use Case Description</i>	26
4.3.3	Activity Diagram.....	47
4.3.4	<i>Sequence Diagram</i>	65
4.3.5	Desain Database	81
4.3.6	Arsitektur Aplikasi	81
4.4	Implementasi.....	83
4.4.1	Aplikasi Admin	83
4.4.2	Aplikasi Warung	92
4.4.3	Aplikasi Walisantri.....	100

4.5	Pengujian Sistem	110
4.5.1	Pengujian Aplikasi Admin	110
4.5.2	Pengujian Aplikasi Warung	116
4.5.3	Pengujian Aplikasi Walisantri.....	118
4.6	Pengujian UAT (<i>User Acceptance Test</i>).....	120
4.7	Pembahasan	123
4.7.1	Analisis Kuisoner Aplikasi Warung	124
4.7.2	Analisis Kuisoner Aplikasi Walisantri.....	126
BAB V PENUTUP.....		129
5.1	Kesimpulan	129
5.2	Saran	129
DAFTAR PUSTAKA		130
LAMPIRAN.....		132