

Aplikasi Toko Online "QMART" Berbasis Website Pada Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an

Fadhilurrahman Fajari¹, Linda Fujiyanti^{1*}, Yang Agita Rindri¹

¹Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Sungailiat

*E-mail : linda@polman-babel.ac.id

Received : 4 Januari 2024; Received in revised form : 27 Februari 2024;

Accepted : 27 Februari 2024

Abstract

This research is motivated by the implementation of the financial system at the Ma'had Tahfidz Qur'an Islamic boarding school which still uses a manual system in managing students' pocket money. This study aims to create a Qmart online store application. This application was created in order to make it easier for the guardians of students as application users to buy needs and review student finances. This research was conducted using the waterfall method, namely analysis, design, coding, testing to implementation. The skipped steps wait until the previous step is completed and must be carried out sequentially so that the process occurs linearly from the initial stage of system development to the final stage. In addition, this research uses various data collection techniques such as interviews, observations, and literature reviews. The findings show that the Qmart online store application offers a simple menu and can display the history of several transactions made. It can be concluded that the Qmart online shop application makes it easy for student guardians to meet the needs of their students and manage their finances.

Keywords: E-commerce; Waterfall; Qmart.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan sistem keuangan pada pondok pesantren Ma'had Tahfidz Qur'an yang masih menggunakan sistem manual dalam mengelola uang saku santri. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi toko online Qmart. Aplikasi ini diciptakan agar dapat memudahkan para wali santri sebagai pengguna aplikasi dalam membeli kebutuhan serta meninjau keuangan santri. Penelitian ini dilakukan dengan metode waterfall, yaitu analisis, desain, koding, pengujian hingga implementasi. Langkah yang dilewati menunggu hingga langkah sebelumnya selesai dan harus dilakukan secara berurutan agar proses terjadi secara linier dari tahap awal pengembangan sistem hingga tahap akhir. Selain itu, penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan tinjauan pustaka. Temuan menunjukkan bahwa aplikasi toko online Qmart menawarkan menu sederhana dan dapat menampilkan riwayat beberapa transaksi yang dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi toko online Qmart memberikan kemudahan bagi para wali santri dalam memenuhi kebutuhan santrinya dan mengelola keuangannya.

Kata kunci: Toko Online; Waterfall; Qmart.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan perangkat teknologi yang semakin canggih dapat memberikan keuntungan bagi para pengusaha dalam memasarkan jasa dan produknya dengan tujuan untuk meningkatkan pangsa pasar

secara luas. Tingkat penjualan suatu produk di suatu wilayah menjadi kurang efektif dalam bersaing memperebutkan perhatian konsumen. Peran teknologi informasi dilakukan melalui media Internet yang memungkinkan konsumen mengakses informasi produk, spesifikasi, ketersediaan,

dan transaksi online secara online, atau dapat juga disebut dengan perdagangan elektronik [1].

Keberadaan perdagangan elektronik (e-commerce) telah memudahkan transaksi jual beli dengan memungkinkan penjual dan pembeli saling terhubung dan melakukan transaksi di lokasi yang berbeda. Calon pembeli dapat mengetahui lebih jauh mengenai produk yang ditawarkan untuk dijual melalui website. Hal ini tentunya akan banyak membantu pembeli ketika melakukan pembelian [2].

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an (MTHQ), peneliti menemukan beberapa permasalahan atau kendala yang dirasakan oleh para wali santri. Salah satunya, yaitu pengelolaan uang saku santri yang dilaksanakan oleh pihak koperasi pesantren. Dalam pelaksanaannya, sistem keuangan santri di pesantren masih dilakukan secara manual, dimana wali santri memberikan uang saku bulanan kepada pihak koperasi pesantren. Kemudian, pihak koperasi memberikan uang saku tersebut sesuai nominal yang dibutuhkan santri, lalu santri berbelanja kebutuhan sehari-hari menggunakan uang tersebut.

Sementara itu, di dalam lingkungan pesantren MTHQ ini, terdapat sebuah toko bernama Qmart. Toko Qmart menyediakan berbagai kebutuhan santri, seperti makanan, perlengkapan dan lain sebagainya. Akan tetapi, toko Qmart belum memiliki alat untuk mencetak bukti transaksi, sehingga setelah transaksi selesai, para wali tidak dapat melihat riwayat pengeluaran santri tersebut.

Setelah melakukan wawancara bersama pendiri MTHQ Puding Besar, diperoleh informasi bahwa akan lebih mudah jika tersedia sebuah aplikasi toko online Qmart agar para wali dapat meninjau keuangan para santri, serta ikut serta dalam menyediakan kebutuhan santri dengan cara berbelanja di toko online Qmart.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul "Aplikasi Toko Online Qmart Berbasis Website"

2. METODE PENELITIAN

2.1 Dasar Teori

2.1.1 CodeIgniter

CodeIgniter merupakan framework bahasa pemrograman PHP yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006. CodeIgniter memiliki banyak fitur yang memungkinkan pengembang PHP membangun aplikasi dengan mudah dan cepat, serta fleksibel dan dapat dikembangkan di web, desktop, dan perangkat seluler. CodeIgniter memiliki konsep atau pola Model-View-Controller (MVC) yang membantu menyederhanakan kode Anda [1].

2.1.2 MySQL

MySQL merupakan database open source sehingga sering digunakan di media. Meskipun MySQL gratis, namun tetap berkualitas tinggi dan memberikan kinerja yang layak. PHP MyAdmin lebih mudah digunakan karena memiliki antarmuka yang mudah dipahami [1].

2.1.3 Unified Modelling Language (UML)

UML merupakan bahasa visual untuk memodelkan dan mengkomunikasikan sistem dengan menggunakan diagram dan teks pendukung [1].

2.1.4 Waterfall

Model air terjun adalah teknik berurutan dan tidak dapat diubah yang sering digunakan dalam desain perangkat lunak [3].

Metode ini tidak hanya berfokus pada fase tertentu saja tetapi juga mengikuti rangkaian fase yang telah ditentukan [4]. Model air terjun terdiri dari beberapa tahap: analisis kebutuhan sistem, perancangan perangkat lunak, implementasi perangkat lunak, dan pengujian perangkat lunak [5].

2.1.5 Website

Website terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi berupa data digital berupa gambar, video, audio, teks dan animasi lainnya yang disediakan melalui koneksi Internet, merupakan kumpulan halaman [6].

2.1.6 E-commerce

Perdagangan elektronik, juga dikenal sebagai perdagangan elektronik atau perdagangan elektronik, adalah

distribusi, pembelian, penjualan, dan pemasaran barang dan jasa melalui Internet atau jaringan komputer. Semua komponen yang ada dalam perdagangan berlaku untuk e-commerce, seperti layanan pelanggan, layanan produk, metode pembayaran, dan metode periklanan. Perkembangan internet yang semakin canggih menjadi salah satu faktor pendorong berkembangnya perdagangan elektronik [7].

2.1.7 Xampp

Nama XAMPP sendiri merupakan singkatan dari sistem operasi X-Four, antara lain Apache, MySQL, PHP, dan Perl. Program ini tersedia di bawah GNU (General Public License) dan merupakan server web yang mudah digunakan dan dapat menampilkan halaman web dinamis [8].

2.1.8 Penjualan Online

Penjualan online melibatkan penggunaan jaringan internet yang dimana kegiatan penjualan mulai dari mencari calon pembeli hingga menawarkan produk dan barang didukung oleh serangkaian perangkat elektronik yang terhubung dengan jaringan internet [9].

2.1.9 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk pembuatan dan pengembangan web dan dapat digunakan dengan HTML. PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor" dan merupakan bahasa (skrip tertanam HTML sisi server) yang tertanam dalam dokumen HTML saat dijalankan di sisi server. Artinya semua sintaks dan perintah yang ditentukan dijalankan di server, tetapi

skrip tidak ditampilkan di sisi klien karena disertakan dalam halaman HTML biasa [10].

2.2 Metode Penelitian

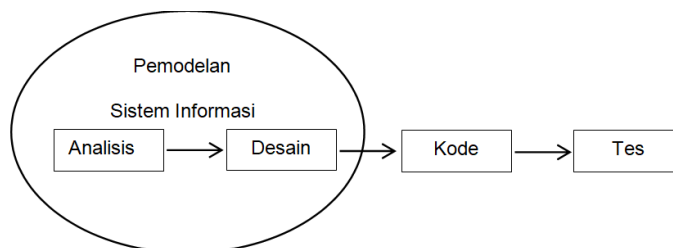
2.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini peneliti menggunakan beberapa metode yaitu dengan metode wawancara, observasi, dan studi literatur. Berikut penjelasannya :

1. Wawancara
Peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung kepada pihak terkait yaitu dengan Pendiri MTHQ Puding Besar.
2. Observasi
Dalam tahap observasi ini, peneliti melakukan pengamatan pada Toko "Qmart" pada MTHQ serta cara kerja pembelanjaan santri di toko bersama Pendiri MTHQ dan pihak admin selaku kasir di toko Qmart.
3. Studi Literatur.
Pada tahap studi literatur ini, peneliti akan mengumpulkan data dari setiap penelitian terdahulu seperti jurnal dan buku. Kemudian peneliti akan membaca serta mencatat dan mengolah setiap data penelitian tersebut agar dapat digunakan sebagai bahan acuan.

2.2.2 Tahapan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode waterfall. Metode ini terdiri dari analisis, desain, kode, dan testing.



Gambar 1. Metode Waterfall

1. Analisis
Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan peneliti untuk menganalisis kebutuhan sistem informasi yang dirancang. Tahap analisis ini dilakukan untuk

- mengidentifikasi seluruh permasalahan dan kendala yang ada pada bidang kebutuhan sistem informasi. Data diperoleh dari hasil analisis tersebut dan digunakan pada tahap selanjutnya pembuatan perancangan sistem informasi.
2. **Desain**
Pada tahap desain ini, peneliti membuat rencana sistem dari data yang diperoleh dengan menggunakan pemodelan perangkat lunak: diagram use case, diagram aktivitas, ERD, struktur navigasi, dan desain antarmuka pengguna. Fase ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dirancang beroperasi sesuai dengan alur kerja yang telah ditetapkan.
 3. **Kode**
Pada tahap Kode ini merupakan tahap lanjutan dari desain yang akan diimplementasikan ke perangkat lunak. Dalam merancang bangun aplikasi ini peneliti menggunakan Localhost dengan Xampp serta Framework CodeIgniter dan Framework Bootstrap.
 4. **Testing**
Pada tahap pengujian ini peneliti menggunakan peneliti menggunakan dua metode yaitu pengujian dengan metode blackbox (pengujian dari sisi pengembang) dan metode kuesioner (pengujian dari sisi pengguna). Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan dan rancangan sebelumnya, dimana peneliti akan menguji proses kerja sistem dari mulai input sampai output.

3. Pembahasan

3.1 Sistem Yang Berjalan Saat Ini

Dari hasil tahap pengumpulan data yang telah dilakukan menggunakan metode wawancara dan observasi pada sistem yang berjalan saat ini didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Wali santri menyerahkan uang saku bulanan kepada pihak pesantren.
2. Pihak pesantren kemudian menyalurkan uang tersebut kepada pihak koperasi.
3. Setelah menerima uang tersebut, pihak koperasi melakukan pembukuan mengenai data santri dan keuangannya.
4. Berikutnya, pihak koperasi memberikan uang saku kepada para santri sesuai dengan nominal yang diperlukan.
5. Para santri berbelanja di toko Qmart untuk membeli beberapa peralatan, konsumsi, dan kebutuhan sehari-hari.
6. Setelah berbelanja di toko Qmart, tidak ada bukti transaksi yang diterima oleh santri.

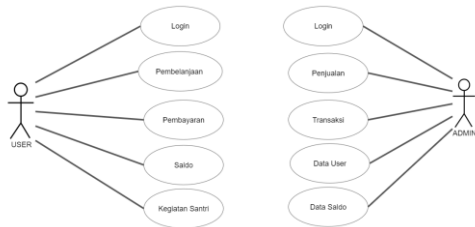
3.2 Hasil Analisa dan Rancangan Prosedur System

Setelah selesai melewati tahap pengumpulan data dan melakukan sebuah analisa, dapat disimpulkan bahwa sistem yang diterapkan pada Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an saat ini dinilai kurang efektif, sehingga memerlukan sebuah aplikasi *E-commerce* yang dapat diakses dimanapun wali santri berada. Maka dari itu, peneliti melakukan rancang bangun Aplikasi Toko Online Qmart Berbasis Website. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan para wali untuk memenuhi kebutuhan santri serta melihat riwayat transaksi yang telah dilakukan.

3.3 Desain

Pada tahap desain ini peneliti akan membuat perencanaan sistem dari data yang sudah didapatkan menggunakan pemodelan perangkat lunak yaitu seperti usecase diagram, activity diagram, ERD, struktur navigasi dan desain user interface. Tahap ini dilakukan agar sistem yang akan dirancang nantinya dapat bekerja sesuai dengan alur kerja yang telah ditentukan.

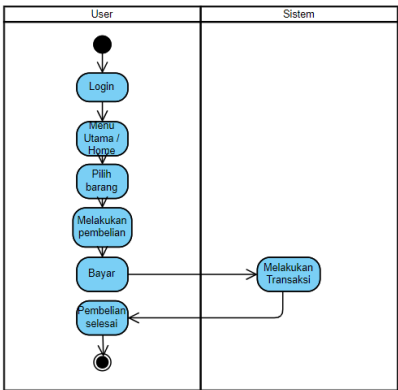
3.3.1 Usecase Diagram



Gambar 2. Usecase Diagram

- Keterangan gambar :
1. Aktor admin bertugas sebagai pengatur jalan sistem seperti mengelola Pesanan, Penjualan, Transaksi, Data Barang, Data User, Data Saldo.

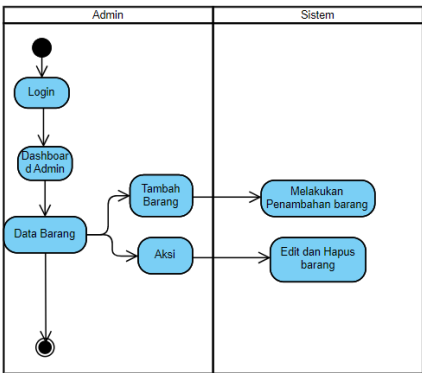
2. Aktor user sebagai pengguna yang dapat melakukan pembelian, pembayaran, dan saldo user.
- 3.3.2 Activity Diagram User Pembelanjaan



Gambar 3. Activity Diagram

- Keterangan gambar :
- Aktor User Melakukan Login kemudian masuk ke halaman home pada aplikasi Qmart, lalu user memilih barang yang mau dibeli, lalu melakukan pembelian

dan melakukan pembayaran. Kemudian sistem akan otomatis melakukan transaksi pembelian, kemudian pembelian selesai.
- 3.3.3 Activity Diagram Admin Data Barang



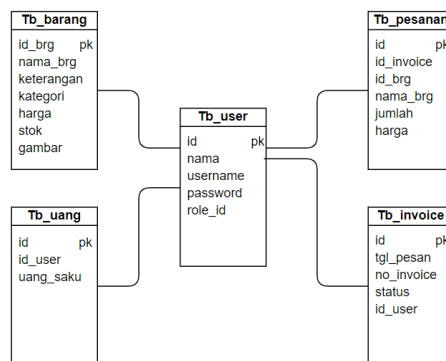
Gambar 4. Activiy Diagram

- Keterangan gambar :
- Aktor Admin Melakukan Login kemudian masuk ke halaman Dashboard admin pada aplikasi Qmart, lalu admin

masuk ke menu Data barang, pada data barang admin bisa melakukan penambahan barang. Pada tabel data barang admin bisa

melakukan edit barang dan juga hapus barang.

3.3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 5. Entity Relationship Diagram

Keterangan gambar :

Berikut ini merupakan rancangan class diagram dari sistem yang akan dibangun, dimana perancangan sistem ini memiliki beberapa entitas yaitu tb_user, tb_uang, tb_barang, tb_pesanan, tb_invoice, masing-masing entitas tersebut memiliki atributnya sendiri.

3.4 Sistem Yang Berjalan Saat Ini

Dari hasil tahap pengumpulan data yang telah dilakukan menggunakan metode wawancara dan observasi pada sistem yang berjalan saat ini didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Wali santri menyerahkan uang saku bulanan kepada pihak pesantren.
2. Pihak pesantren kemudian menyalurkan uang tersebut kepada pihak koperasi.
3. Setelah menerima uang tersebut, pihak koperasi melakukan pembukuan mengenai data santri dan keuangannya.
4. Berikutnya, pihak koperasi memberikan uang saku kepada para santri sesuai dengan nominal yang diperlukan.
5. Para santri berbelanja di toko Qmart untuk membeli beberapa peralatan, konsumsi, dan kebutuhan sehari-hari.
6. Setelah berbelanja di toko Qmart, tidak ada bukti transaksi yang diterima oleh santri.

3.5 Hasil Analisa Dan Rancangan Prosedur System

Setelah selesai melewati tahap pengumpulan data dan melakukan sebuah

analisa, dapat disimpulkan bahwa sistem yang diterapkan pada Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an saat ini dinilai kurang efektif, sehingga memerlukan sebuah aplikasi *E-commerce* yang dapat diakses dimanapun wali santri berada. Maka dari itu, peneliti melakukan rancang bangun Aplikasi Toko Online Qmart Berbasis Website. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan para wali untuk memenuhi kebutuhan santri serta melihat riwayat transaksi yang telah dilakukan.

Berikut ini merupakan rancangan prosedur pelayanan yang diberikan kepada para wali yang ingin memenuhi kebutuhan santri pada aplikasi Qmart :

1. Para wali yang ingin berbelanja untuk santri dapat mengakses Aplikasi Toko Online Qmart Berbasis Website dimana saja.
2. Wali santri dapat berbelanja makanan, minuman, perlengkapan sekolah, perlengkapan solat, perlengkapan harian yang sudah tersedia di dalam aplikasi.
3. Setelah berbelanja wali santri membayar belanjaan menggunakan uang bulanan santri khusus pada Qmart yang nanti dapat ditampilkan di dalam aplikasi.

Setelah pesanan selesai pihak admin akan memproses pesanan dan barang belanjaan akan diantarkan kepada santri yang dituju.

3.6 Implementasi Antarmuka

Berikut ini merupakan rancangan antarmuka sistem yang sudah di implementasikan ke dalam kode.

3.6.1 Halaman Home User

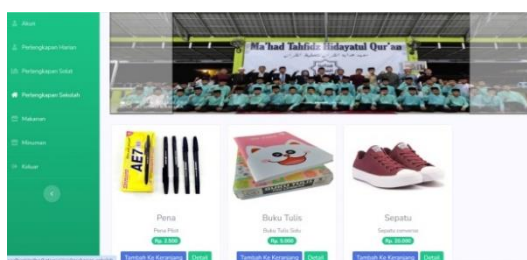


Gambar 6. Halaman Home User

Halaman Home User ini merupakan halaman utama setelah user login, pada halaman ini user bisa melihat barang-barang yang langsung bisa dibelanjakan. Pada sidebar terdapat menu kategori-kategori barang untuk

berbelanja, dan juga terdapat menu Akun untuk melihat data akun user.

3.6.2 Halaman Produk

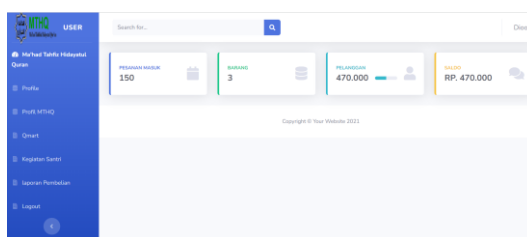


Gambar 7. Halaman Produk

Halaman Produk Perlengkapan Sekolah ini merupakan halaman barang belanjaan kategori perlengkapan sekolah, barang belanjaan kategori ini merupakan

barang kebutuhan santri untuk sekolah madrassah.

3.6.3 Halaman Akun User



Gambar 8. Halaman Akun User

Halaman ini merupakan halaman akun user, menu halaman ini merupakan menu akun dari user atau wali santri, pada halaman ini terdapat menu lagi di sidebar yaitu profile, profile mthq, Qmart, kegiatan santri, dan laporan pembelian.

menguji proses kerja sistem dari mulai input sampai output yang berkaitan dengan proses utama pada sistem informasi ini, maka didapatkanlah kesimpulan bahwa sistem ini sudah berjalan sesuai dengan rancangan dan alur yang telah dibuat.

3.7 Pengujian Sistem metode Blackbox

Dari hasil pengujian sistem diatas menggunakan metode blackbox dengan

3.7.1 Pengujian User Aplikasi Qmart

Tabel 1. Hasil Pengujian User Aplikasi Qmart

Modul yang Diuji	Deskripsi Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Menu Login	User menginput username dan password sesuai dengan akun yang dibuat, dan klik button login	Sistem menerima inputan user kemudian masuk ke website sesuai dengan akun	<i>Valid</i>
Belanja barang	User memilih barang yang tersedia langsung di halaman setelah login lalu menekan button Tambah Ke Keranjang	Sistem akan menginputkan barang yang dipilih user dan memasukkan ke keranjang	<i>Valid</i>
Menu Keranjang	User memasuki menu keranjang yang terdapat barang yang dipilih user serta satuan barang yang bisa ditambah atau dikurangi barang sesuai keinginan user, untuk melanjutkan transaksi user menekan button Pembayaran	Sistem akan Menampilkan barang dan jumlah yang telah dipilih user, lalu menuju ke halaman konfirmasi pembayaran	<i>Valid</i>
Menu Pembayaran	User memasuki menu Pembayaran untuk melakukan konfirmasi pembayaran, lalu menekan button Bayar	Sistem akan menampilkan inputan barang yang dipilih berupa nama produk, jumlah, harga, sub-total, serta saldo yang dimiliki user, lalu saat user menekan button bayar maka sistem akan memproses pesanan tersebut dan mengurangi saldo user	<i>Valid</i>
Menu kategori Perlengkapan Harian	User menekan menu Perlengkapan Harian yang berada di Nav-bar	Sistem akan menampilkan halaman perlengkapan harian dimana menampilkan barang sesuai kategori yaitu kategori perlengkapan harian	<i>Valid</i>
Menu kategori Perlengkapan Solat	User menekan menu Perlengkapan Solat yang berada di Nav-bar	Sistem akan menampilkan halaman perlengkapan solat dimana menampilkan barang sesuai kategori yaitu kategori perlengkapan solat	<i>Valid</i>
Menu kategori Perlengkapan Sekolah	User menekan menu Perlengkapan Sekolah yang berada di Nav-bar	Sistem akan menampilkan halaman Perlengkapan sekolah dimana menampilkan barang sesuai kategori yaitu kategori perlengkapan sekolah	<i>Valid</i>
Menu kategori Makanan	User menekan menu Makanan yang berada di Nav-bar	Sistem akan menampilkan halaman Makanan dimana menampilkan barang sesuai kategori yaitu kategori Makanan	<i>Valid</i>
Menu kategori Minuman	User menekan menu Minuman yang berada di Nav-bar	Sistem akan menampilkan halaman Minuman dimana menampilkan barang sesuai kategori yaitu kategori Minuman	<i>Valid</i>
Menu Akun User	User menekan menu Akun yang berada di navbar	Sistem akan menampilkan halaman akun yang berisi profile pesantren MTHQ, lalu terdapat navbar di sebelah kiri yaitu profile, qmart, kegiatan santri, dan laporan pembelian	<i>Valid</i>
Menu Profile User	User menekan menu profile yang berada di nav-bar akun	Sistem akan menampilkan halaman profile yang berisi profile user yang terdiri dari nama lengkap, username, password, dan saldo user, serta terdapatn button edit untuk	<i>Valid</i>

Menu Edit Profile user	User menekan button edit pada halaman profile	merubah data tersebut Ssitem akan menampilkan halaman edit profile yang terdapat nama lengkap, username, password yang dapat di edit user, lalu user menekan button simpan perubahan untuk menyimpan data baru tersebut	<i>Valid</i>
Menu Kegiatan Santri	User menekan menu kegiatan santri yang berada di navbar akun	Sistem menampilkan halaman kegiatan santri yang berisi kegiatan santri-santriwati MTHQ dalam 1 hari	<i>Valid</i>
Menu laporan Pembelian	User menekan menu laporan pembelian yang berada di navbar akun	Sistem akan menampilkan tabel laporan transaksi pembelian dari user, terdapat kolom no invoice, tanggal, status, dan aksi lihat detail	<i>Valid</i>
Menu Lihat Detail Laporan Pembelian	User menekan lihat detail pada kolom aksi halaman laporan pembelian	Sistem akan menampilkan halaman lihat detail dan akan menampilkan nama produk, jumlah, harga, dan total harga dari detail pada setiap tanggal yang dipilih	<i>Valid</i>

3.7.2 Pengujian Admin Aplikasi Qmart

Tabel 2. Hasil Pengujian Admin Aplikasi Qmart

Modul yang Diuji	Deskripsi Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Menu Login	Admin menginput username dan password, dan klik button login	Sistem menerima inputan admin kemudian masuk ke website sesuai dengan akun admin	<i>Valid</i>
Menu Dashboard Admin	Setelah Admin login Admin memasuki Dashnoard Admin	Sistem akan menampilkan halaman Dashboard Admin yang berisi daftar pesanan baru yang masuk, sebuah card total pesanan, total barang, jumlah pengguna, total penjualan, menampilkan grafik total penjualan bulanan, serta terdapat navbar disamping kiri	<i>Valid</i>
Menu Data Barang	Admin memasuki menu data barang yang merupakan menu untuk melakukan tambah, edit, dan hapus pada barang	Sistem akan Menampilkan tabel data barang, dan berhasil melakukan edit, tambah, dan hapus pada barang	<i>Valid</i>
Menu Invoice	Admin memasuki menu Invoice untuk melihat data barang dan melakukan edit, dan detail pada suatu invoice	Sistem akan menampilkan tabel data invoice, dan berhasil melakukan edit, serta melihat detail pada suatu invoice	<i>Valid</i>
Menu Daftar Pesanan	Admin memasuki menu daftar pesanan untuk melakukan konfirmasi pesanan sebelum barang diberikan	Sistem akan menampilkan tabel daftar pesanan serta menampilkan detail pesanan dari satu pesanan lalu berhasil melakukan konfirmasi pesanan	<i>Valid</i>
Menu Laporan Keuangan	Admin memasuki menu Laporan Keuangan untuk melihat daftar laporan keuangan, serta melihat laporan pada periode bulan tertentu	Sistem akan menampilkan halaman laporan keuangan serta berhasil menampilkan laporan pada periode bulan tertentu	<i>Valid</i>

Menu User	Admin memasuki menu user untuk melihat daftar user pada aplikasi tersebut, serta dapat melakukan edit dan hapus pada akun	Sistem akan menampilkan halaman user serta berhasil melakukan edit dan hapus pada akun	Valid
Menu Tambah Saldo	Admin memasuki menu tambah saldo untuk melakukan pengisian saldo pada user	Sistem akan menampilkan halaman tambah saldo dan berhasil melakukan pengisian saldo	Valid
Menu Profile Admin	Admin memasuki menu profile untuk melakukan edit profile	Sistem akan menampilkan halaman profile admin serta berhasil melakukan edit profile seperti nama, username, dan password	Valid

4. SIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan Analisa, desain, implementasi, dan pengujian yang dilakukan terhadap Aplikasi Toko Online Qmart pada MTHQ, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi Qmart yang dapat diakses dimana saja membuat para wali santri mudah dalam memenuhi kebutuhan santri di ponpes MTHQ.
2. Adanya riwayat transaksi pada aplikasi Qmart sangat membantu para wali dalam mengatur keuangan santri.

4.2 Saran

Berdasarkan penelitian, Aplikasi Toko Online Qmart berbasis Website ini masih jauh dari sempurna, karena terdapat kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan peneliti. Maka dari itu peneliti ingin menyampaikan saran ke para pembaca agar dapat mengembangkan Aplikasi Toko Online Qmart ini menjadi lebih baik lagi dengan ilmu dan ide yang lebih kreatif seperti membuat fitur pembayaran/transaksi otomatis yang melibatkan pihak ketiga atau Bank secara langsung agar Aplikasi Toko online ini dapat menjadi yang terbaik.

Daftar Pustaka

- [1] Kharisma, Dheara, Saniati Saniati, and Neneng Neneng. "Aplikasi E-Commerce Untuk Pemesanan Sparepart Motor Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi* 3.1 (2022): 83-89
- [2] Prabowo, Donni. "Website E-Commerce Menggunakan Model View Controller (MVC) Dengan Framework Codeigniter Studi Kasus: Toko Miniatur." *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)* 16.1 (2015): 23.
- [3] Rosdiana, R., Kurniadi, D., & Huda, A. (2019). REKAYASA SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PENGELOLAAN JASA STUDIO FOTO BERBASIS WEB. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 20-32
- [4] Sari, Manda, and Nurindah Dwiyan. "PERANCANGAN APLIKASI E-SETOR (ELECTRONIC SERVICE MOTOR) MENGGUNAKAN YII2 FRAMEWORK BERBASIS RESTFUL WEBSERVICE." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7.2 (2019): 55-60.
- [5] Sasmito, Ginanjar Wiro. "Penerapan metode Waterfall pada desain sistem informasi geografis industri kabupaten Tegal." *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT* 2.1 (2017): 6-12.
- [6] Abdullah, R., 2015. Web Programming is Easy. Jakarta: Elek Media Komputindo
- [7] Maulana, Robi, and R. Fitr ia Rachmawati. "Membangun Website E-Commerce Menggunakan Framework Codeigniter Pada Chemistry Merch." *Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika* 5.2 (2017): 86-96.
- [8] Jamil, Muhammad. "Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Laporan Keuangan Walisantri di Pondok Pesanren Al-Halim Garut." *Jurnal Algoritma* 12.2 (2015): 358-363.
- [9] Indera, Rahma. "Pengembangan sistem informasi penjualan alat kesehatan berbasis web pada Pt. Alfin Fanca

-
- | | |
|---|--|
| Prima." <i>Positif: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi</i> 1.1 (2015). | Metode Waterfall." <i>InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan</i> 2.2 (2018): 98-105. |
|---|--|
- [10] Susilo, Muhammad. "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan