

# Mobile Application Sistem Monitoring Kegiatan Dan Keuangan Masjid

Yanni Suherman<sup>1</sup>, Erien Nada Azandra<sup>2</sup>, Ahmad Fikri Fajri<sup>3</sup>, Khairil Hamdi<sup>4</sup>, Ade Zevimarino<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Manajemen Informatika, AMIK Jayanusa Padang, Sumatera Barat, Indonesia

<sup>2,3,4,5</sup>Sistem Informasi, STMIK Jayanusa Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: yanishu68@gmail.com, erien\_jn@yahoo.co.id,  
ahmadfikrifajri@gmail.com, khairilhamdi@jayanusa.ac.id,  
ade.zevi61@gmail.com

## Abstract

*The information system currently used by the Mujahiddin Mosque is still manual with data recording still using books, so it is very vulnerable to data loss. Seeing from this situation, it is necessary to design an Android-based system application for the mosque. With this Android system, it facilitates and assists mosque administrators in carrying out daily activities in the mosque environment. The research method used is based on the stages in the system development method. The Android system to be built uses the JavaScript programming language. The contents of this system itself are about finances and activities at the Mujahiddin Mosque, both regarding prayer schedules, about mosque activities, mosque infaq data, and other report data so that they are more neatly organized. Thus, the existence of a financial management information system and mosque data activities at the Mujahiddin Mosque in Padang City can assist the mosque in carrying out its daily activities and activities so that it makes it easier for administrators to convey information to congregations, both in the form of activity and financial information. In addition, with this system there will be no more incidents of losing mosque data because it has been stored directly into the database system.*

**Keywords:** Android, Mosque, Javascript, Information System, Finance

## Abstrak

*Sistem informasi yang dipakai oleh Masjid Mujahiddin saat ini masih bersifat manual dengan pencatatan data yang masih menggunakan buku, sehingga sangat rentan terjadinya kehilangan data. Melihat dari keadaan tersebut, maka perlu dirancang sebuah aplikasi sistem berbasis Android untuk masjid tersebut. Dengan adanya sistem android ini memudahkan dan membantu pengurus masjid dalam pelaksanaan kegiatan sehari-hari di lingkungan masjid. Metode penelitian yang digunakan berbasis kepada tahapan yang ada dalam metode pengembangan sistem. Sistem Android yang akan dibangun, menggunakan bahasa pemrograman JavaScript. Isi dari sistem ini sendiri adalah tentang keuangan dan kegiatan di Masjid Mujahiddin baik mengenai jadwal sholat, tentang kegiatan masjid, data infak masjid, dan data laporan lainnya sehingga lebih tertata dengan rapi. Dengan demikian, dengan adanya sistem informasi pengelolaan keuangan dan kegiatan data masjid pada Masjid Mujahiddin Kota Padang ini dapat membantu pihak masjid dalam menjalankan aktivitas dan kegiatannya sehari-hari sehingga lebih memudahkan bagi pengurus untuk menyampaikan informasi kepada jamaah, baik berupa informasi kegiatan maupun keuangan. Selain itu, dengan adanya sistem ini tidak akan ada lagi kejadian kehilangan data masjid karena sudah tersimpan langsung ke dalam sistem database.*

**Kata Kunci:** Android, Masjid, Javascript, Sistem Informasi, Keuangan

## 1. Pendahuluan

Pada hakekatnya di dalam suatu organisasi./ instansi pasti memiliki sebuah sistem administrasi keuangan. Dan juga setiap usaha/kerjasama seluruh kegiatan yang berkaitan dengan keuangan akan dikelola pada sistem sebuah administrasi keuangan. Sistem administrasi keuangan sudah pasti membutuhkan suatu buku untuk mencatat arus kas yang berjalan. Buku tersebut disebut dengan buku kas. Buku kas memuat informasi-informasi penting untuk setiap pengelolaan administrasi keuangan, dari yang sekedar hanya ingin mengetahui saldo sampai kepada pengolahan data lebih lanjut untuk kepentingan pengolahan laporan keuangan [1]. Masjid Mujahiddin merupakan salah satu masjid yang saat ini pengelolaan data-data masjid, data donatur, data penerima donasi, pendanaan kas masuk, penyaluran dana masjid serta laporan-laporan masjid masih menggunakan cara manual dengan pencatatan menggunakan buku kas. Kondisi sistem informasi pengelolaan data kegiatan dan keuangan masjid yang sebagian besar pengelolaannya masih dengan sistem manual mengakibatkan pelayanan sistem informasi pengelolaan data pada masjid belum memberikan pelayanan yang maksimal kepada masyarakat. Dalam hal ini juga dapat menyebabkan rentannya kehilangan data Masjid. ini juga rutin melaksanakan ceramah agama, baik penceramah lokal ataupun penceramah dari luar kota/daerah. Untuk kegiatan ceramah ini sendiri kekurangannya terletak pada saat terjadinya pergantian suatu pemateri (penceramah) secara tiba-tiba, sehingga membuat para jamaah merasa kecewa ketika sampai di Masjid tanpa ada pemberitahuan sebelumnya.

Pada saat sekarang ini salah satu bentuk media terbaru yang mengalami perkembangan sangat pesat adalah ponsel pintar (*smartphone*). Ponsel pintar ini dapat mempengaruhi penggunaannya dalam berkomunikasi dan melakukan berbagai kegiatan hanya dengan menggunakan teknologi yang bernama *smartphone* yang terhubung ke internet. Kehadiran media seperti *internet*, *smartphone*, atau *gadget* telah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat modern saat ini terutama bagi generasi yang hidup di era tahun 1982 hingga 2000an. Bagi generasi ini kemudahan yang disajikan jauh lebih banyak daripada dampak negative yang diberikan dari penggunaan media ini [2]. Dalam penggunaan *smartphone*, sistem operasi yang paling banyak digunakan adalah sistem operasi android. Sistem ini memberi kemudahan dalam memperoleh informasi secara cepat dan langsung sampai ke pengguna. Sistem yang akan dibuat untuk masjid ini nantinya dapat mendata dan memonitor segala kegiatan dan keuangan yang ada di masjid Mujahiddin Kota Padang sehingga pengurus tidak perlu mencatat lagi secara manual dan juga adanya notifikasi langsung kegiatan kepada *user* yang menginstal aplikasi android masjid Mujahiddin kota Padang sehingga tahu kegiatan yang akan berlangsung di masjid tersebut.

## 2. Metodologi Penelitian

### 2.1. Android

Android merupakan sistem operasi bergerak (*mobile operating system*) yang mengadopsi sistem operasi *Linux*, namun saat ini telah dimodifikasi. Android diambil alih oleh *Google* pada tahun 2005 dari *Android, Inc* sebagai bagian dari strategi untuk mengisi pasar sistem operasi bergerak. Dalam perkembangannya *Google* mengambil alih seluruh hasil kerja Android termasuk tim yang mengembangkan Android itu sendiri [3].

Pada mulanya perkembangan Android dimulai sejak Oktober 2003, saat itu ada 4 orang pakar IT yakni Andi Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White. Mereka mendirikan *Android, Inc*, di California Amerika Serikat. Visi dari Android adalah untuk mewujudkan *mobile device* yang lebih peka dan mengerti akan kebutuhan pemilikinya, kemudian menarik raksasa dunia maya yaitu *Google*. *Google* kemudian mengakuisisi Android pada Agustus 2005. *Operating System (OS)* Android dibangun berbasis *platform Linux* yang bersifat *open source*, senada dengan *Linux*, *Android* juga bersifat *Open Source*. Dengan nama besar *Google* dan konsep *open source* pada OS Android, tidak membutuhkan waktu yang lama bagi android untuk bersaing dan menysihikan *Mobile OS*

lainnya seperti *Symbian*, *Windows Mobile*, *Blackberry* dan *iOS*. Kini siapa yang tak kenal *Android*, yang telah menjelma menjadi penguasa *Operating System* bagi *Smartphone* [4]. *Android* adalah jenis aplikasi yang bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat yang mereka miliki. *Android* juga menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang mereka buat sendiri yang nantinya dapat digunakan untuk berbagai macam peranti bergerak yang ada [5].

*Android studio* merupakan lingkungan pengembangan baru dan terintegrasi dengan penuh dari *android*, yang telah dirilis oleh *google* untuk sistem operasi *Android*. *Android ini* dirancang untuk menjadi peralatan baru dalam pengembangan aplikasi dan memberi alternatif yang lain selain *Eclips* yang saat ini menjadi *IDE* yang banyak dipakai dalam pengembangan sistem [6].

## 2.2. React Native

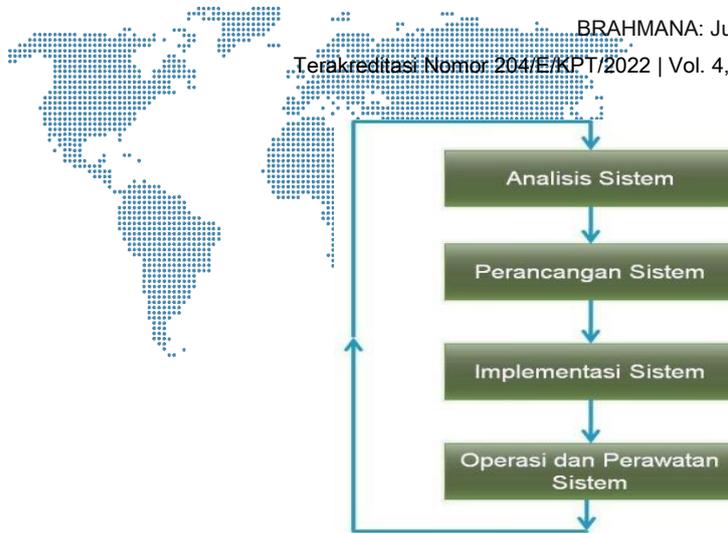
Bersamaan dengan pesatnya *update release* versi *android*, pengembang sistem dimudahkan dengan banyaknya alternatif yang diberikan bahasa pemrograman untuk menciptakan sebuah aplikasi *android* yang berkembang pesat saat ini. *Framework React Native*, menjadi salah satu pilihan yang dianggap tepat karena fitur- fitur yang disediakan oleh *library react native* memiliki performa yang sama dengan *native android (Java)*. Struktur pada sebuah *source code* program memisahkan antara *presentational view* dengan *logical view*, sedangkan pada *react native* menggabungkan kode *HTML* dan *Javascript* hanya pada satu *file*. Hal inilah menjadi nilai lebih yang diminati oleh para pengembang aplikasi untuk beralih dan mencoba *framework* tersebut [7].

*API (Application Programming Interface)* adalah sebuah layanan atau alat bantu yang digunakan untuk membagikan data. *API* digunakan untuk mempermudah pengembang dalam mengirim dan menerima data dari aplikasi satu ke aplikasi yang lainnya. *Framework* adalah suatu kerangka kerja. Menurut Yudhanto & Prasetyo *Framework* merupakan sebuah komponen yang mempermudah pengembang dalam membuat kode. Dengan kata lain *framework* adalah kumpulan fungsi atau *library* yang siap dipanggil oleh *programmer* [8].

Sesuai dengan namanya sendiri, *framework* adalah kerangka kerja untuk mengembangkan aplikasi berbasis website maupun desktop. Dengan kata lain, *framework* merupakan sekumpulan kode atau script dasar yang dibuat sedemikian rupa yang memiliki tujuan agar *developer* dapat menggunakan kode atau script tersebut secara efisien dalam membuat atau mengembangkan suatu aplikasi yang akan mereka rancang [9]. Adapun fungsi dari *framework* sendiri adalah :

- a. Kode program lebih terstruktur;
- b. Membantu kinerja dari developer;
- c. Meningkatkan keamanan perangkat lunak / website;
- d. Pemeliharaan dan dokumentasi dari website lebih mudah;
- e. Mempercepat dalam proses pembuatan website;

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada paradigma pengembangan sistem secara *waterfall*, metode model *waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.



**Gambar 1.** Tahap Pengembangan Sistem

Dari Gambar 1 dapat dilihat Tahapan-tahapan pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

a) Analisis Sistem

Studi pendahuluan merupakan kegiatan awal dari analisis sistem. Studi ini meliputi jenis, ruang lingkup dan pemahaman awal dari proyek pengembangan sistem. Hasilnya adalah pemahaman awal dan perkiraan biaya. Studi Kelayakan (*feasibility study*) terdiri dari lima macam kelayakan yang disebut TELOS yang berupa kelayakan Teknologi, Ekonomi, Legal, Operasi, dan Sosial. Layak secara teknologi jika teknologi yang dibutuhkan tersedia atau dapat diperoleh. Layak secara ekonomi jika manfaat yang diperoleh lebih besar daripada biaya yang dikeluarkan serta dana tersedia. Layak secara legal jika tidak melanggar peraturan dan hukum. Layak secara operasi jika sistem dapat dioperasikan dan dijalankan. Layak secara sosial jika tidak mempunyai pengaruh negatif terhadap lingkungan sosial. Mengidentifikasi Permasalahan dan Kebutuhan Informasi Pemakai: mengidentifikasi masalah dilakukan dengan mengidentifikasi penyebab masalahnya yang merupakan sumber permasalahan yang harus diperbaiki. Kemudian dapat dilakukan penelitian terkait dengan data dan sistem yang telah ada. Menganalisis hasil penelitian menganalisis kelemahan dan kebutuhan informasi pemakai. Menganalisis kelemahan dimaksudkan untuk menemukan penyebab tidak berfungsinya sistem. Menganalisis kebutuhan informasi dimaksudkan agar sistem dapat menghasilkan informasi yang relevan.

b) Perancangan Sistem

Perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama:

1. Memberikan gambaran umum kebutuhan informasi kepada pemakai.
2. Memberi gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya.

c) Implementasi sistem

Tahap ini merupakan tahap meletakkan sistem agar siap digunakan. Pada tahap ini dapat dilakukan: rancangan implementasi, memilih dan melatih personil, mempersiapkan tempat dan lokasi sistem, mengetes sistem, serta melakukan konversi sistem.

d) Operasi dan Perawatan

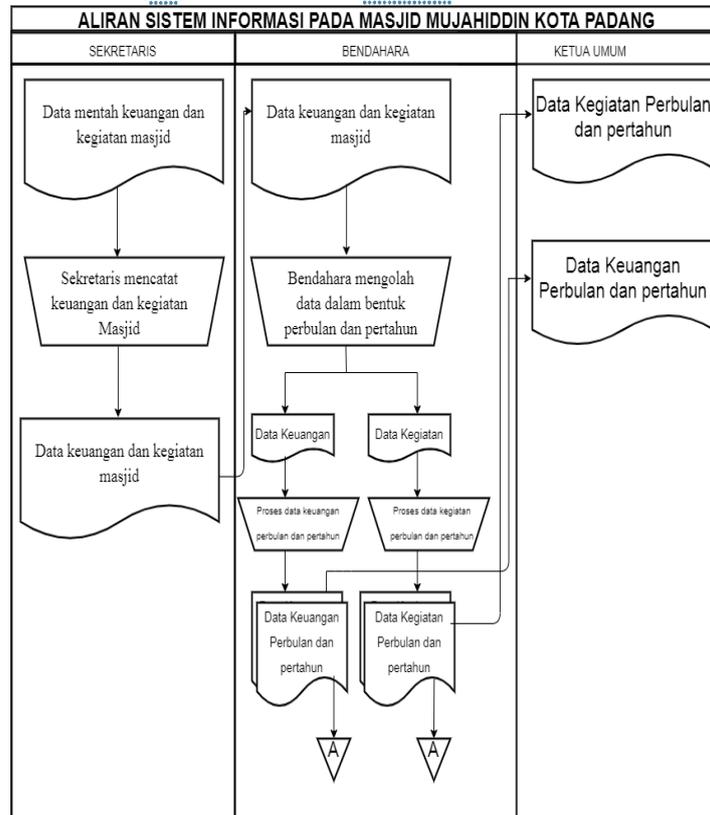
Kegiatan perawatan perlu dilakukan antara lain karena:

- a) Keperluan memperbaiki kesalahan
- b) Adanya perubahan karena permintaan pengguna sistem
- c) Adanya perubahan lingkungan luar.
- d) Keperluan peningkatan sistem.

### 3. Hasil Dan Pembahasan

#### a) Sistem yang Sedang Berjalan

Berikut sistem aliran sistem informasi yang sedang berjalan di Masjid Mujahiddin Kota Padang dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2.** Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan berdasarkan penelitian yang dilakukan pada Masjid Mujahiddin Kota Padang dapat digambarkan pada aliran sistem yang sedang berjalan saat ini yaitu :

- 1) Sekretaris mencatat keuangan dan kegiatan masjid setiap minggu
- 2) Setelah sekretaris mencatat keuangan dan kegiatan di Masjid baik itu infak masjid maupun yang lain lainnya maka data mentah tersebut disusun rapi yang selanjutnya akan diserahkan kepada bendahara
- 3) Data tadi selanjutnya diolah menjadi data keuangan dan kegiatan sehingga menghasilkan data keuangan dan kegiatan perbulan dan pertahun.
- 4) Data yang sudah diolah menjadi data keuangan dan kegiatan tadi masing dirangkap 2
- 5) Data keuangan dan kegiatan yang sudah dirangkap tadi diberikan kepada ketua umum.

#### b) Kelemahan Sistem yang Sedang Berjalan

Dari penelitian yang telah dilakukan maka ditemukan beberapa kelemahan sistem yang sedang berjalan yaitu :

- 1) Pengolahan data keuangan maupun kegiatan masih dilakukan secara manual sehingga rentan akan kehilangan data akibat tercecer dan lain lain
- 2) Proses pencatatan data tadi juga berkemungkinan terjadinya kesalahan dalam proses pengolahan keuangan seperti salah hitung dan lain lain
- 3) Membutuhkan waktu yang sangat lama dalam pembukuan sehingga bendahara kesulitan dalam mencatat hasil pembukuan.

- 4) Terdapat kemungkinan akan adanya redundansi data sehingga data uang yang ada dengan uang yang dihitung tidak sesuai.

c) Desain Sistem Baru

1. Deskripsi Aktor

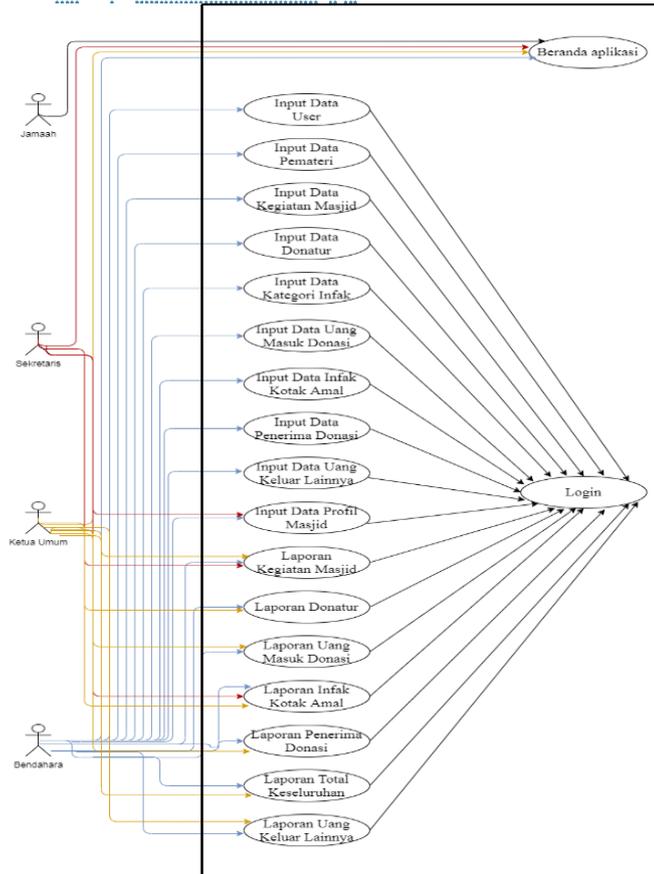
Aktor adalah orang, proses, atau sistem lain yang mengaktifkan fungsi dari sistem target. Adapun aktor yang terlibat dalam Sistem Informasi pada Masjid Mujahiddin Kota Padang dapat dilihat pada Tabel berikut :

**Tabel 1.** Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1.	Sekretaris	Sekretaris adalah orang yang bertugas mendampingi ketua harian ketika ada musyawarah dan mufakat serta mengumpulkan dan menghitung infak harian masjid.
2.	Bendahara	Bendahara adalah seseorang yang menjadi admin dan bertugas untuk menginputkan data ke program yang akan dibuat dan memiliki hak akses untuk melakukan operasi pengelolaan data keuangan dan kegiatan. Selain itu, Bendahara juga berfungsi sebagai orang yang memfasilitasi kebutuhan dan pembiayaan masjid serta perwakilan untuk memberitahukan keputusan yang disepakati ke khalayak umum.
3.	Ketua Umum	Ketua umum adalah orang bertanggung jawab terhadap keutuhan seluruh anggota organisasi yang ada di masjid.

2. Diagram *Use Case*

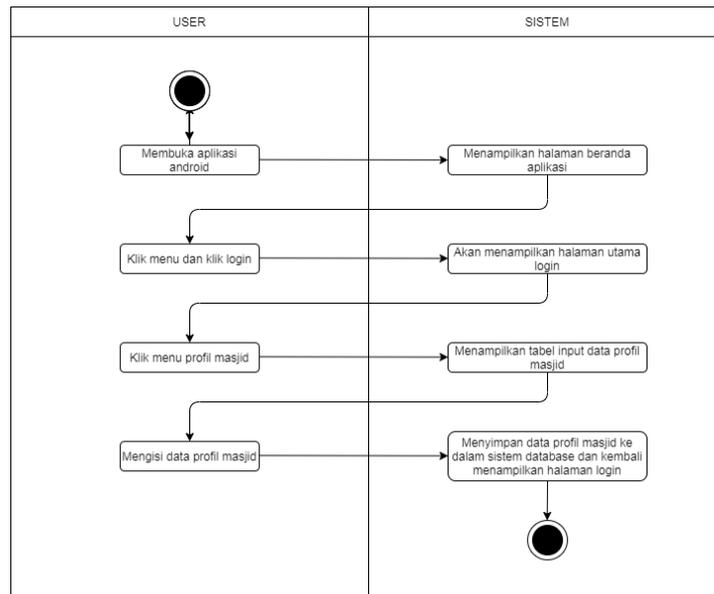
*Use Case* Diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use Case* Diagram juga merupakan diagram yang bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan suatu sistem tersendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem tersebut dipakai. *Use case* diagram terdiri dari sebuah aktor dan interaksi yang dilakukannya dengan aktor tersebut, aktor tersebut dapat berupa manusia, perangkat keras, sistem lain, ataupun yang berinteraksi dengan sistem nantinya. Sebuah *use case* diagram dapat menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi yang dibuat. *Use Case* menjelaskan tentang hubungan antara sistem dengan aktornya. Hubungan ini dapat berupa input aktor ke sistem ataupun *output* dari sistem ke aktor. *Use case* merupakan dokumen naratif yang mendeskripsikan kasus-kasus atau kejadian-kejadian dari kinerja aktor dalam menggunakan sistem untuk menyelesaikan sebuah proses sistem [10]. Pada Aplikasi berbasis Android ini, gambaran *use case* yang dirancang melibatkan 4 aktor yaitu Ketua Umum, Sekretaris, bendahara dan Jamaah. Terdapat dua bagian *use case server* dan *use case client*. Adapun *use case diagram* dari sistem informasi pada Masjid Mujahiddin Kota Padang yang disajikan dalam bentuk gambar berikut:



**Gambar 3.** Diagram Use Case

### 3. Activity Diagram

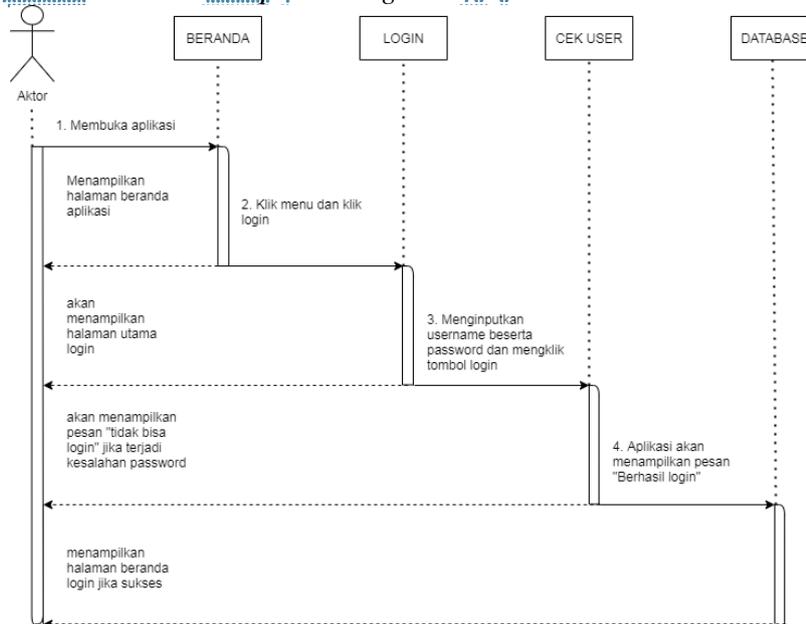
Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Berikut ini adalah salah satu contoh *activity diagram* pada sistem yang bangun.



**Gambar 4.** Activity Diagram

#### 4. Sequence Diagram

Diagram Sequence menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut adalah contoh *sequence diagram*.



Gambar 5. SequenceDiagram

#### 5. Desain Database

Menurut Winarno dan Utomo, yang dikatakan dengan database atau yang biasa disebut dengan basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan satu sama lainnya. Data-data tersebut biasanya terdapat dalam Tabel - Tabel yang saling berelasi atau berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan *field*/kolom pada masing-masing Tabel yang ada”[11].

Kehandalan atau kelebihan suatu sistem basis data dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melaksanakan perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkan sistem basis data tersebut. Sebagai *software* yang mengelola basis data, MySQL mendukung operasi basis data transaksional maupun operasi basisdata nontransaksional. Pada modus operasi nontransaksional, MySQL dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan *software* basisdata yang lainnya [12].

Desain database merupakan perancangan Tabel yang terdiri dari kumpulan kumpulan *record-record* yang tersusun secara logic dan dan tersimpan dalam suatu media penyimpanan. Rancangan ini berisi variable-variabel yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi sistem monitoring kegiatan dan keuangan masjid. Adapun salah satu perancangan desain database pada sistem monitoring ini tersaji dalam Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Desain Tabel kegiatan

Nama Field	Type	Size	Deskripsi
no_datakegtn	int	11	Nomor
kode_datakegiatan	char	11	Kode Kegiatan
nama_datakegiatan	varchar	50	Nama Kegiatan
hari_datakegiatan	int	11	Hari
waktu_datakegiatan	varchar	200	Waktu
id_datapemateri	char	11	Nama Pemateri

Perancangan sistem secara terinci bertujuan untuk menjelaskan bentuk dari kompone - komponen sistem tersebut. Perancangan sistem secara terinci (*detailed system design*) atau perancangan sistem fisik (*physical system design*) dimaksud untuk menggambarkan bentuk secara fisik dari komponen-komponen yang akan dibangun oleh pemrogram dan ahli teknik lainnya. Pada perancangan ini akan dibuat desain output dan desain input pada Masjid Mujahiddin.



Gambar 6. Tampilan Input Login

Desain Output atau rancangan digunakan untuk menetapkan format tampilan yang digunakan sebagai media untuk melihat hasil akhir dari sebuah sistem yang telah dibangun. Sebagai bentuk data yang dapat dilihat pada layar komputer. Desain Output pada aplikasi sistem monitoring ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Kode kegiatan	Nama kegiatan	Hari							Waktu	Nama Pemateri
		Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu		
18	Tahsin	V							09.00-10.30	Ust. azmi
30	Bahasa Arab	V							Sesudah isya	Ust. Zulfikar
19	Tahsin		V						09.00-10.30	Ust. azmi
23	Tahsin		V						Sesudah maghrib	Ust. azmi
31	Bahasa Arab		V						Sesudah isya	Ust. Zulfikar
20	Tahsin			V					09.00-10.30	Ust. azmi
24	Tahsin			V					Sesudah maghrib	Ust. azmi
21	Tahsin				V				08.30-10.00	Ust. azmi
26	Ta'lim				V				10.00-12.00	Ust.jel fathullah.ic
27	Ta'lim Fiqih Jumhur				V				Sesudah isya	Ust.jel fathullah.ic
33	Hafalan Quran dan Bacaan Sholat					V			Waktu dhuha	Ust. azmi
28	Kajian Kesehatan					V			Sedang konfirmasi	Pemateri dari STIKES PADANG
29	Kajian Anak Muda						V		Sesudah maghrib	Ust. Zulfikar
25	Tahsin							V	Sesudah maghrib	Ust. azmi
32	Pelatihan Guru Guru Alquran							V	Waktu dhuha	Ust. azmi

Gambar 7. Tampilan Output Kegiatan Masjid

#### 4. Kesimpulan

Melalui penelitian yang dilakukan pada Masjid Mujahiddin terutama dalam memonitor pengelolaan data keuangan dan kegiatan mesjid, maka penulis menganalisa permasalahan yang ada dan mencoba untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan membuat suatu aplikasi sistem monitoring berbasis *mobile*. Kesimpulan yang dapat diambil dari ini yaitu sistem ini memberikan kemudahan dan membantu pengurus masjid dalam menginformasikan kegiatan yang ada di masjid, sehingga jamaah tidak perlu lagi langsung ke lokasi masjid untuk mengetahui informasi terbaru seputar kegiatan masjid. Sistem ini juga sangat membantu pihak pengurus masjid dalam proses pengelolaan keuangan, pengurus dapat mengetahui dengan cepat aliran dana masuk dan dana keluar yang terjadi di lingkungan masjid sehingga dapat menghemat waktu maupun biaya serta lebih efektif dan efisien. Implementasi sistem berguna untuk mengetahui apakah kinerja aplikasi sudah berjalan maksimal atau terdapat kesalahankesalahan yang tidak diinginkan. Implementasi sistem sangat berguna untuk mengetahui apakah kinerja dari aplikasi sistem android ini sudah berjalan secara maksimal atau masih terdapat kesalahan-kesalahan pada sistem yang dibuat. Oleh karena itu aplikasi android ini harus diuji dahulu kemampuannya agar dapat berjalan sesuai dengan mekanisme yang diharapkan. Pihak masjid akan berperan langsung sebagai user dalam mengoperasikan aplikasi android ini. Pihak masjid akan langsung mencoba aplikasi, karna dari user tersebut akan didapatkan masukan-masukan yang diharapkan kedepannya untuk dapat dijadikan acuan ke arah yang lebih baik.

#### Daftar Pustaka

- [1] R. Fikri and I. R. I. Astutik, "Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Android Pada Instalasi Gawat Darurat RSUD Sidoarjo," *Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 8, no. 1, pp. 50–56, 2017.
- [2] I. M. Hanika, "Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya)," *Jurnal Interaksi*, vol. 4, no. 1, pp. 42–51, 2015.
- [3] R. Agustina and D. Suprianto, "Pemrograman Aplikasi Android," *Yogyakarta: Mediakom*, no. May 2012, 2012.
- [4] H. N. Lengkong, A. A. E. Sinsuw, and A. S. . Lumenta, "Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps," *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 2015, no. 2015, pp. 18–25, 2015.
- [5] K. A. B. Ibrahim. and D. Gustina, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Skema Diskon Menggunakan Hungarian Algorithm," 2021.
- [6] L. Safitri and S. Basuki, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web View," *Jurnal IPSIKOM*, vol. 8, no. 2, 2020.
- [7] R. T. Yunandar and Priyono, "Pengujian Usability System Framework React Native dengan Expo untuk Pengembang Aplikasi Android Menggunakan Use Questionnaire," *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 252–259, 2018.
- [8] A. H. Malahella, I. Arwani, and Tibyani, "Pemanfaatan Framework React Native dalam Pengembangan Aplikasi Pemesanan Minuman Kopi pada Kedai Bycoffee," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 9, 2020.
- [9] N. K. Lilipaly, "Rancang Bangun Aplikasi Schoolish Berbasis Mobile Menggunakan Framework React Native."
- [10] T. . B. Kurniawan, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria No Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL," *Jurnal TIKAR*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [11] A. Prayitno and Y. Safitri, "Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital

- Berbasis Website Untuk Para Penulis,” *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Pemanfaatan*, vol. 756-759, no. 1, pp. 1-10, 2015, doi: 10.4028/www.scientific.net/AMR.756-759.138.
- [12] H. Februriyanti and E. Zuliarso, “Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik,” *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, vol. 17, no. 2, pp. 124-132, 2012.